(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-155246
(P2024-155246A)
(43)公開日　令和6年10月31日(2024.10.31)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326Z	2C088
		A63F	7/02	334	2C333
		A63F	7/02	304D	
		A63F	7/02	320	
		A63F	7/02	315A	

審査請求　有　請求項の数　6　ＯＬ　（全1011頁）

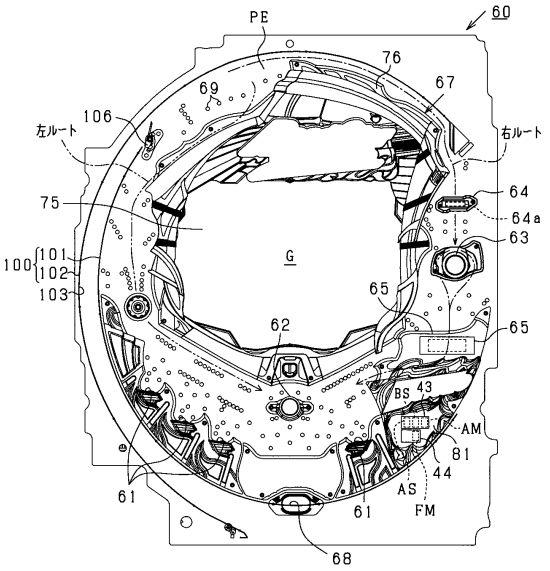
(21)出願番号　特願2023-69831(P2023-69831)
(22)出願日　令和5年4月21日(2023.4.21)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100121821
弁理士　山田 強
(72)発明者　岡村 鉉
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C088　AA11 AA42 BA15 BA43 BC22 BC58 CA15
2C333　AA11 CA22 CA49 CA79 DA05 GA05

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】好適な制御を行うことが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球履歴を収集するとともに、収集した入球履歴に基づいて差球数や、停止用球数までの残り球数を導出し、その導出した残り球数が０個以下となることに基づいて遊技停止状態に移行させる。電断状態が発生した場合に電断状態の発生前の残り球数を消去する。開閉実行モード中に残り球数が０個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態となるように制御する。遊技停止状態で電断状態が発生した場合に、遊技停止状態を特定することが可能な特定情報を記憶保持する。また、遊技停止状態で電断状態が発生した場合も電断状態の発生前の残り球数を消去する。
【選択図】　図４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、
前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報を導出することが可能な手段と、
前記所定情報が所定記憶手段に記憶されるようにする手段と、
特定状態で前記所定情報が特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、所定条件の成立より後に前記特定制御が実行されるようにすることを可能とする手段と、
前記所定情報が前記所定値となる前に電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段と、
前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段と、
前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記特定状態としての第１状態で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記所定条件の成立より後に前記特定制御が実行されることとなる第２状態となるようにすることを可能とするものであり、
前記第２状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段を備えていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生し、その後の復電より後に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されたことを認識できる報知、又は前記所定情報の値に対応する報知のうちの少なくとも一方である特定報知が実行されることを可能とする手段を備えていることを特徴とする請求項１又は請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知が第１報知手段にて実行されるようにする手段と、
前記特定報知が前記第１報知手段とは異なる第２報知手段にて実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする請求項３に記載の遊技機。
【請求項５】
遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、
前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報を導出することが可能な手段と、
前記所定情報が所定記憶手段に記憶されるようにする手段と、
前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な手段と、
前記特定制御の実行前の第１状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段と、
前記特定制御の実行状態である第２状態で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報が当該電断状態にて記憶保持される

ことを可能とする手段と、
　前記第２状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【請求項６】
　前記第２状態で電断状態となり、その後の復電より後に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されたことを認識できる報知、又は前記所定情報の値に対応する報知のうちの少なくとも一方である特定報知が実行されることを可能とする手段を備えていることを特徴とする請求項５に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
　遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特許文献１参照）。
【０００３】
　また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００４－８１８５３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
　ここで、上記例示したような遊技機等においては好適な制御が望まれている。
【０００６】
　本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、好適な制御を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
　本発明は、
　遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、
　前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報を導出することが可能な手段と、
　前記所定情報が所定記憶手段に記憶されるようにする手段と、
　特定状態で前記所定情報が特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、所定条件の成立より後に前記特定制御が実行されるようにすることを可能とする手段と、
　前記所定情報が前記所定値となる前に電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段と、
　前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合に、

前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段と、
　前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
　本発明によれば、好適な制御を行うことが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図５】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図６】（ａ）は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
【図７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１１】特図用表示部の構成を示す図である。
【図１２】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１３】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図１４】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図１５】（ａ）は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、（ｂ）は突然時短遊技状態の一例を示す図、（ｃ）は天井時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１６】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図１７】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２０】通常処理を示すフローチャートである。
【図２１】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４】第２特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図２５】（ａ）は第１特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図、（ｂ）は特殊外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図２６】（ａ）は第２特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第１特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図２７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２９】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３０】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図３１】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図３２】優先用処理を示すフローチャートである。
【図３３】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図３４】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３５】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３７】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３８】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３９】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図４０】時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図４１】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４２】（ａ）は普図変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は普図変動表示時間の一例を示す図である。
【図４３】役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図４４】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４５】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図４６】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図４７】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５０】残り回数用処理を示すフローチャートである。
【図５１】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図５２】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図５３】遊技回用演出の第１設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５５】遊技回用演出の第２設定処理を示すフローチャートである。
【図５６】遊技回用演出の第３設定処理を示すフローチャートである。
【図５７】遊技回用演出の第４設定処理を示すフローチャートである。
【図５８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５９】外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
【図６０】（ａ）は第２移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６１】（ａ）は第３移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６２】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６３】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６４】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６６】第１の実施の形態の変形例１に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６９】第１の実施の形態の変形例２に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７０】特殊外れ用の停止結果設定処理を示すフローチャートである。
【図７１】停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図７２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図７３】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図７４】特図用表示部の別例を示す図である。
【図７５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図７６】第２の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【図７７】主制御装置の正面図である。
【図７８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図８０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図８１】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図８２】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図８３】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図８４】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図８５】主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図８６】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図８７】主制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図８８】設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図８９】設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図９０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９１】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図９２】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９３】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【図９４】入球検知処理を示すフローチャートである。
【図９５】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図９６】払出制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９７】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
【図９８】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
【図９９】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図１００】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図１０１】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図１０２】（ａ）は表示設定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
【図１０３】報知用表示処理を示すフローチャートである。
【図１０４】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図１０５】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
【図１０６】（ａ）は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、（ｂ）は部分クリア用処理を示すフローチャートである。
【図１０７】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図１０８】（ａ）は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、（ｂ）は差球数の変化の様子を示す図である。
【図１０９】（ａ）遊技停止状態の態様を説明するための説明図、（ｂ）は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。
【図１１０】第２の実施の形態の変形例１に係る差球数の変化の様子を示す図である。
【図１１１】（ａ）非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、（ｂ）は最下点判定処理を説明するための説明図である。
【図１１２】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第２の実施の形態の変形例２に係る停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図１１４】電断時クリア用処理を示すフローチャートである。

【図１１５】電断時クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第３の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１１７】当否テーブルの一例を示す図である。
【図１１８】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は突然時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１１９】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図１２０】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１２１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２２】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１２３】通常処理を示すフローチャートである。
【図１２４】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図１２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１２８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１２９】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１３０】高確率モード更新用処理を示すフローチャートである。
【図１３１】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図１３２】（ａ）突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係を説明するための説明図である。
【図１３３】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１３４】対応する変動表示時間テーブルを説明するための説明図である。
【図１３５】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１３６】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１３７】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１３８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１３９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１４０】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１４１】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１４２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１４３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１４４】高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１４５】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１４６】突然時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図１４７】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４８】（ａ）は普図変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示時間の一例を示す図である。
【図１４９】（ａ）は電役サポート用処理を示すフローチャート、（ｂ）は役物開閉遊技の態様例を示す図である。
【図１５０】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１５１】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５２】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１５５】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１５６】（ａ）は変動開始用処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示パターン

と遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。
【図１５７】第２移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１５９】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６０】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図１６１】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図１６２】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図１６３】第３の実施の形態の変形例１に係る第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図１６４】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１６５】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図１６６】第３の実施の形態の変形例２に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１６７】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１６８】ガイド演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図１６９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１７０】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１７１】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図１７２】第４の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
【図１７３】主制御装置の正面図である。
【図１７４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７５】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１７６】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１７７】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１７８】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１７９】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図１８０】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図１８１】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図１８２】主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図１８３】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図１８４】主制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１８５】設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図１８６】設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図１８７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８８】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１８９】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９０】特図変動中処理を示すフローチャートである。
【図１９１】特電開始処理を示すフローチャートである。
【図１９２】特電終了処理を示すフローチャートである。
【図１９３】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１９４】高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図１９５】高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１９６】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【図１９７】入球検知処理を示すフローチャートである。
【図１９８】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図１９９】払出制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２００】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
【図２０１】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
【図２０２】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図２０３】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図２０４】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図２０５】差球数の変化の様子を示す図である。
【図２０６】（ａ）非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、（ｂ）は最下点判定処理を説明するための説明図である。
【図２０７】（ａ）は表示設定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
【図２０８】報知用表示処理を示すフローチャートである。
【図２０９】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図２１０】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
【図２１１】（ａ）は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、（ｂ）は部分クリア用処理を示すフローチャートである。
【図２１２】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図２１３】（ａ）は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、（ｂ）は差球数の変化の様子を示す図である。
【図２１４】（ａ）遊技停止状態の態様を説明するための説明図、（ｂ）は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。
【図２１５】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図２１６】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図２１８】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図２１９】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２２０】第１停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図２２１】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２２２】第１停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。
【図２２３】第２停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図２２４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２２５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２２６】各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件を説明するための説明図である。
【図２２７】各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。
【図２２８】上記第４の実施の形態の変形例１に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２２９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２３０】上記第４の実施の形態の変形例２に係るコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２３１】開閉実行モード用演出の設定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２３３】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図２３４】開閉実行モード用演出と第２停止予告用報知との関係を説明するための説明図である。
【図２３５】上記第４の実施の形態の変形例３に係る第１停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図２３６】各遊技状態と第１停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。
【図２３７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２３８】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図２３９】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図２４０】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図２４１】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図２４２】第５の実施の形態にかかる遊技盤の正面図である。
【図２４３】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図２４４】（ａ）は閉鎖状態である場合の第１可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の第１可変入賞装置の断面図である。
【図２４５】（ａ）は第２可変入賞装置の側面側から見た縦断面図、（ｂ）は第２可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。
【図２４６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４７】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図２４８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図２４９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図２５０】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図２５１】当否テーブルの一例を示す図である。
【図２５２】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２５３】（ａ）は第１特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２５４】（ａ）は低振分態様を示す概略図、（ｂ）は高振分態様を示す概略図である。
【図２５５】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５６】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５７】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２５８】通常処理を示すフローチャートである。
【図２５９】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６１】小当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図２６２】小当たり用開閉処理を示すフローチャートである。
【図２６３】小当たり遊技の終了用処理を示すフローチャートである。
【図２６４】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図２６５】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図２６６】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図２６７】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２６８】高サポ更新用処理を示すフローチャートである。
【図２６９】変動回数対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図２７０】小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図２７１】小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

【図２７２】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
【図２７３】パンク時対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図２７４】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２７５】変動パターンテーブルの一例を示す図である。
【図２７６】変動パターンテーブルの一例を示す図である。
【図２７７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２７８】遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。
【図２７９】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２８０】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２８１】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２８２】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２８３】第５の実施の形態の変形例１に係る第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２８４】（ａ）は第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２８５】小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図２８６】小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図２８７】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
【図２８８】パンク時対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図２８９】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２９０】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２９１】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２９２】第５の実施の形態の変形例２に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図２９３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２９４】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２９５】（ａ）は第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２９６】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２９７】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２９８】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図２９９】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図３００】保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図３０１】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０２】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３０３】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
【図３０４】保留予告演出を説明するための説明図である。
【図３０５】（ａ）はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、（ｂ）は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
【図３０６】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
【図３０７】保留予告用の可否判定処理を示すフローチャートである。
【図３０８】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
【図３０９】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
【図３１０】（ａ）は第５の実施の形態の変形例３に係る第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図３１１】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図３１２】小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図３１３】小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図３１４】リミッタ再セット用処理を示すフローチャートである。

【図３１５】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３１６】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図３１７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３１８】第５の実施の形態の変形例４に係る特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３１９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２０】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図３２１】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
【図３２２】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図３２３】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図３２４】連続予告演出を説明するための説明図である。
【図３２５】普電役物の変形例を示す図である。
【図３２６】普電役物の変形例を示す図である。
【図３２７】第６の実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。
【図３２８】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図３２９】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図３３０】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図３３１】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図３３２】（ａ）は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
【図３３３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３４】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図３３５】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図３３６】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図３３７】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図３３８】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３３９】異常監視処理を示すフローチャートである。
【図３４０】通常処理を示すフローチャートである。
【図３４１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３４２】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３４３】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３４４】払出制御装置にて実行される払出状態検知処理を示すフローチャートである。
【図３４５】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図３４６】音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
【図３４７】（ａ）は音データの一例を示す図、（ｂ）は音データテーブルの一例を示す図、（ｃ）は再生音データ記憶エリアの一例を示す図である。
【図３４８】サウンドＩＣにおける音出力処理を示すフローチャートである。
【図３４９】プラグ部の構成を示す図である。
【図３５０】ジャック部の構成を示す図である。
【図３５１】カバー部の構成を示す図である。
【図３５２】演出制御装置のＭＰＵにおけるミュート制御処理を示すフローチャートである。
【図３５３】一時解除中処理を示すフローチャートである。
【図３５４】ミュート処理の流れを説明するための説明図である。
【図３５５】第６の実施の形態の変形例１に係る音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。

【図３５６】第６の実施の形態の変形例２に係る音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
【図３５７】（ａ）は入力用操作部を示す平面図、（ｂ）は第１音量スイッチを示す平面図である。
【図３５８】メイン処理を示すフローチャートである。
【図３５９】操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３６０】メニュー表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３６１】音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
【図３６２】音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３６３】出力切替用処理を示すフローチャートである。
【図３６４】音出力設定処理を示すフローチャートである。
【図３６５】エラー音対応処理を示すフローチャートである。
【図３６６】エラー音量設定テーブルの一例を示す図である。
【図３６７】一時解除中処理を示すフローチャートである。
【図３６８】立ち上げ時音量設定処理を示すフローチャートである。
【図３６９】メニュー画面の一例を示す図である。
【図３７０】メニュー画面の一例を示す図である。
【図３７１】音量設定画面の一例を示す図である。
【図３７２】音量設定画面の一例を示す図である。
【図３７３】音量制御の流れを説明するための説明図である。
【図３７４】第６の実施の形態の変形例３に係るエラー音対応処理を示すフローチャートである。
【図３７５】（ａ）はヘッドホン用のエラー音量設定テーブルの一例を示す図、（ｂ）はスピーカ用のエラー音量設定テーブルの一例を示す図である。
【図３７６】音量設定画面の一例を示す図である。
【図３７７】第６の実施の形態の変形例４に係る操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３７８】第１音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
【図３７９】第１音量設定カウンタと第２音量設定カウンタとの関係を示す図である。
【図３８０】第２音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
【図３８１】第１音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３８２】第２音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３８３】メニュー表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図３８４】規制切替用処理を示すフローチャートである。
【図３８５】第１音量設定画面の一例を示す図である。
【図３８６】第２音量設定画面の一例を示す図である。
【図３８７】メニュー画面の一例を示す図である。
【図３８８】第２音量設定画面の一例を示す図である。
【図３８９】表示画面での音量調整用表示の一例を示す図である。
【図３９０】ヘッドホン用の音量設定の一例を示す図である。
【図３９１】第７の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
【図３９２】主制御装置の正面図である。
【図３９３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３９４】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図３９５】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図３９６】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図３９７】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図３９８】当否テーブルの一例を示す図である。

【図３９９】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図４００】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図４０１】主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図４０２】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図４０３】主制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４０５】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図４０６】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０７】特図変動中処理を示すフローチャートである。
【図４０８】特電開始処理を示すフローチャートである。
【図４０９】特電終了処理を示すフローチャートである。
【図４１０】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４１１】高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図４１２】高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図４１３】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【図４１４】入球検知処理を示すフローチャートである。
【図４１５】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図４１６】払出制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１７】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
【図４１８】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
【図４１９】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図４２０】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図４２１】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図４２２】差球数の変化の様子を示す図である。
【図４２３】（ａ）非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、（ｂ）は最下点判定処理を説明するための説明図である。
【図４２４】（ａ）は表示設定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
【図４２５】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図４２６】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
【図４２７】（ａ）は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、（ｂ）は第１部分クリア用処理を示すフローチャートである。
【図４２８】第１部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図４２９】復電時用のコマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図４３０】（ａ）は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、（ｂ）は差球数の変化の様子を示す図である。
【図４３１】（ａ）遊技停止状態の態様を説明するための説明図、（ｂ）は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。
【図４３２】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図４３３】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４３４】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図４３５】変動開始用処理を示すフローチャートである。

【図４３６】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４３７】第１停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図４３８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４３９】第１停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。
【図４４０】第２停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図４４１】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４４２】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４４３】復電用コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４４４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４４５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４４６】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４４７】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４４８】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４４９】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４５０】第７の実施の形態の変形例１に係る停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図４５１】電断時クリア用処理を示すフローチャートである。
【図４５２】電断時クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図４５３】第７の実施の形態の変形例２に係る復電時用のコマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図４５４】復電用コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４５５】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４５６】（ａ）は第７の実施の形態の変形例３に係る遊技盤の構成を示す正面図、（ｂ）は差球数報知部の構成を示す正面図である。
【図４５７】差球数報知部の発光態様の一例を示す図である。
【図４５８】差球数報知部の発光態様の一例を示す図である。
【図４５９】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４６０】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４６１】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
【図４６２】リセット用報知の別例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図２及び図３はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図２では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。
【００１１】
図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機本体１２とを有している。
【００１２】
外枠１１は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技場の島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【００１３】
遊技機本体１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられて

いる。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機本体１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図２及び図３参照）。

【００１４】

図２に示すように、遊技機本体１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。

【００１５】

内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図３参照）。

【００１６】

次に、前扉枠１４について説明する。図２に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

図１に示すように、ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵したランプ部（環状電飾部）２６が設けられている。ランプ部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部２９が設けられている。

【００２０】

前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１の内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２の内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下

皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。
【００２１】
また、上側膨出部３１の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部３６（詳しくは押し操作ボタン）が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示された示唆等に従って演出用操作部３６が手動操作されることにより、表示画面Ｇ等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。
【００２２】
下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。
【００２３】
前扉枠１４の背面には、図２に示すように、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。
【００２４】
前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。また、前扉枠１４の背面における回動先端側には、図２に示すように、後方に延びる鉤金具４９が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具４９は内枠１３に対する施錠機構を構成する。
【００２５】
次に、図２及び図３に基づき内枠１３について詳細に説明する。内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす樹脂ベース５０を主体に構成されている。樹脂ベース５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース５０は外枠１１の上側枠部に寄せて配置され、外枠１１の下側枠部と樹脂ベース５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では樹脂ベース５０が幕板の上に載ることとなる。
【００２６】
樹脂ベース５０の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具５１，５２が取り付けられている。支持金具５１，５２には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠１４の突起軸が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。
【００２７】
樹脂ベース５０の前面における回動先端側には、前扉枠１４の背面に設けられた鉤金具４９を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機１０では、図３に示すように、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置５５が内枠１３の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具４９が挿入孔を介して施錠装置５５（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置５５は、内枠１３の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材５７を有している。これら内枠用鉤部材５７が外枠１１の鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機本体１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。
【００２８】
樹脂ベース５０の右下隅部には、施錠装置５５の解錠操作を行うためのシリンダ錠５８が設置されている。シリンダ錠５８は施錠装置５５に一体化されており、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シ

リンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように施錠装置５５が構成されている。

【００２９】

樹脂ベース５０の中央部には略楕円形状の窓孔５４が形成され、樹脂ベース５０に装着された遊技盤６０によって窓孔５４が後方から塞がれている。遊技盤６０は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔５４を通じて樹脂ベース５０の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤６０の前面には、遊技球が流下する遊技領域ＰＥが形成されている。なお、遊技盤６０は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【００３０】

以下、図４に基づき遊技盤６０（特に遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図４は遊技盤６０の正面図である。

【００３１】

遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。

【００３２】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【００３３】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート６４への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成してもよい。

【００３４】

遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。

【００３５】

また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【００３６】

遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図３）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられ

ている。
【００３７】
センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。
【００３８】
左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。
【００３９】
詳しくは、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール１００を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム７６の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。
【００４０】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図７）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。
【００４１】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置されている。第２作動口６３の構成について図５を参照しながら説明する。
【００４２】
第２作動口６３には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物６３ａ（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第２作動口６３としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。
【００４３】
そして、上記各可動片が回動することで、図５（ａ）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図５（ｂ）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第２作動口６３の上部には、前方に突出するようにして突出部６３ｄが設けられており、図５（ａ）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部６３ｄとの隙間が遊技球の直径未満となり、第２作動口６３への遊技球の流入が阻止される。一方、図５（ｂ）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部６３ｄとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第２作動口６３への遊技球の流入が許容される。第２作動口６３には第２作動口用入賞センサ６３ｃが設けられており、当該入賞センサ６３ｃにより第２作動口６３に入賞した遊技球が検知される。
【００４４】

また、普電役物６３ａには、各可動片を駆動する駆動部６３ｂが設けられている。各可動片は、駆動部６３ｂにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第１作動口６２には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

【００４５】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２作動口６３への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物６３ａの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第２作動口６３を開閉するものであってもよい。

【００４６】

図４に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図７）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。

【００４７】

スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【００４８】

右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には可変入賞装置６５が配置されている。可変入賞装置６５の構成について図６を参照しながら説明する。

【００４９】

可変入賞装置６５は、前方に開口する大入賞口６５ａと、当該大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。

【００５０】

また、可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図６（ａ））と、大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図６（ｂ））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉６５ｂが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

【００５１】

開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置６５の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば１０ラウンド）を上限として可変入賞装置６５が繰り返し開放される態様がある。

【００５２】
なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。
【００５３】
ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。
【００５４】
図４に示すように、可変入賞装置６５の下方には、主表示ユニット８１が設けられている。主表示ユニット８１は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤６０の前面から前方に突出している。主表示ユニット８１の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部４３及び普図用表示部４４が設けられている。これら各表示部４３，４４は、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット８１の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット８１の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部４３，４４の視認性が担保されている。
【００５５】
特図用表示部４３には、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第１特図表示部ＡＳと、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２特図表示部ＢＳとが設けられている。
【００５６】
第１特図表示部ＡＳでは、第１作動口６２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口６２への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第１特図表示部ＡＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。
【００５７】
第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口６３への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第２特図表示部ＢＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。
【００５８】
以下においては、第１作動口６２への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第２作動口６３への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第１特別図柄又は第１特図といい、後者を第２特別図柄又は第２特図ということがある。
【００５９】
ここで、いずれかの作動口６２，６３への入賞に基づいて、対応する特図表示部ＡＳ，ＢＳにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口６２，６３への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。
【００６０】
また、主表示ユニット８１には特図保留数表示部ＡＭが設けられている。遊技球が第１

作動口６２又は第２作動口６３に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部ＡＭには、第１特図（第１作動口６２）の保留数と第２特図（第２作動口６３）の保留数とを各別に表示可能となっている。

【００６１】

普図用表示部４４は、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部４４では、スルーゲート６４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート６４への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物６３ａを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部４４にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート６４への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

【００６２】

ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【００６３】

また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。

【００６４】

特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【００６５】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【００６６】

次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。

【００６７】

図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。

【００６８】

図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【００６９】
　また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口６３，６４の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。
【００７０】
　再び図２を参照して内枠１３の構成について説明する。樹脂ベース５０において遊技盤６０の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えている。ベースプレート１１４は樹脂ベース５０に固定されており、これにより、遊技球発射機構１１０が樹脂ベース５０と一体化されている。
【００７１】
　発射レール１１２は、遊技盤６０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。
【００７２】
　ソレノイド１１１は、後述する電源及び発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤６０側、詳しくは遊技盤６０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。
【００７３】
　図４に示すように、誘導レール１００は、遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分→出口部分）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。
【００７４】
　なお、遊技盤６０において出口部分の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。
【００７５】
　図２に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール１００，１１２を遊技盤６０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２との間に所定間隔の隙間を形

成している。
【００７６】
　このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路４６が配設されている。ファール球通路４６は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路４６内に入ることとなる。ファール球通路４６は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路４６に入った遊技球は下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。
【００７７】
　樹脂ベース５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には樹脂ベース５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、樹脂ベース５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。
【００７８】
　樹脂ベース５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠１４を内枠１３に対して開いた状態では開閉部材１２４が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠１４を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。
【００７９】
　次に、図３に基づき内枠１３（樹脂ベース５０及び遊技盤６０）の背面構成について説明する。
【００８０】
　樹脂ベース５０の背面における回動基端側には、軸受け金具１３２が上下に並設されている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。
【００８１】
　樹脂ベース５０の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース５０に対して遊技盤６０が取り付けられている。ここで、遊技盤６０の背面の構成を説明する。
【００８２】
　遊技盤６０の中央に配置される可変表示ユニット６７には、当該可変表示ユニット６７を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット１４２が搭載されている。演出制御装置ユニット１４２は、演出制御装置１４３と、取付台１４４とを具備する構成となっており、取付台１４４上に演出制御装置１４３が装着されている。
【００８３】

演出制御装置１４３は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４５に収容されて構成されている。

【００８４】

遊技盤６０の背面には、図３に示すように、可変表示ユニット６７の下方に集合板１５０が設けられている。集合板１５０には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

【００８５】

遊技球回収機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤６０の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤６０の下端付近にて合流しており、一般入賞口６１等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤６０の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤６０の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤６０の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口６８も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口６８を介して排出通路へ導出される。

【００８６】

検知機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口６１等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口６１等の入球口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

【００８７】

これら各種入賞センサは、遊技盤６０の背面側に設けられた主制御装置ユニット１６０（詳しくは主制御装置）に電気的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット１６０及びそれに付随する構成について説明する。

【００８８】

主制御装置ユニット１６０は、集合板１５０を後側から覆うようにして遊技盤６０に搭載されており、合成樹脂製の取付台１６１と、取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とによって構成されている。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

【００８９】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。封印部は、基板ボックス１６３の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

【００９０】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や

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

【００９１】

基板ボックス１６３の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、取付台１６１に形成された複数の被結合片と１対１で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス１６３と取付台１６１との間で封印処理が行われる。

【００９２】

次に、図２及び図３に基づき裏パックユニット１５について説明する。

【００９３】

図２に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【００９４】

裏パック２０１は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図３に示すように払出機構部２０２などが取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有する。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット６７を囲むのに十分な大きさを有する。

【００９５】

ベース部２１１には、その右側上部に外部出力端子２１３が設けられている。外部出力端子２１３には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣ（管理制御装置）に対して各種信号が出力される。また、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠１３に設けられた軸受け金具１３２（詳しくは軸受け部）に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。また、ベース部２１１における回動先端部には、内枠１３に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００９６】

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

【００９７】

遊技球分配部は、払出装置２２２より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【００９８】

図３に示すように、ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤２０３には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００９９】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とが搭載されている。これら払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とは、払出制御装置１８１がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【０１００】

払出制御装置１８１においては基板ボックス内に払出装置２２２を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装置２２２における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【０１０１】

電源及び発射制御装置１９１は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

【０１０２】

電源及び発射制御装置１９１には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）３１５が設けられている。本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置１９１にはＲＡＭ消去スイッチが設けられている。ＲＡＭ消去スイッチを押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【０１０３】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図７のブロック図に基づいて説明する。

【０１０４】

主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【０１０５】

ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【０１０６】

なお、図７に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１

チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【０１０７】

ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、大入賞口用入賞センサ６５ｃ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，３６４ａ，６５ｃの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【０１０８】

ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

【０１０９】

演出制御装置１４３には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【０１１０】

また、ＭＰＵ３１２の出力側には各種駆動部として、普電役物６３ａ用の駆動部６３ｂ、可変入賞装置６５用の駆動部６５ｄが接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂが駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物６３ａの各可動片が駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部４３における第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部４４の表示制御が実行される。

【０１１１】

さらには、ＭＰＵ３１２の出力側に上述した外部出力端子２１３が接続されており、この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。

【０１１２】

電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【０１１３】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト

未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【０１１４】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【０１１５】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【０１１６】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図８～図１０に基づいて説明する。

【０１１７】

図８（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【０１１８】

図９（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【０１１９】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【０１２０】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【０１２１】

ここで、各図柄列の変動表示について図１０を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図１０（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図１０（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図１０（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【０１２２】

ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【０１２３】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図８）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【０１２７】

図９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した

数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【０１２８】

第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【０１２９】

例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【０１３０】

また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【０１３１】

例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【０１３２】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【０１３３】

＜特図用表示部４３の構成＞

ここで、特図用表示部４３の構成について図１１を参照しながら説明する。図１１（ａ）は特図用表示部４３の正面図、（ｂ）は特図用表示部４３及びその前方側を含めた領域の縦断面図である。特図用表示部４３には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳが設けられているところ、これらは同一の構成を有するため、第１特図表示部ＡＳを例にとってその構成を説明する。

【０１３４】

図１１（ａ）に示すように、第１特図表示部ＡＳには、セグメント表示器８０１が設けられている。セグメント表示器８０１の表示面には表示領域８０５が形成されており、表示領域８０５には７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が設けられている。各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７は、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させたり、任意の組み合わせで複数個の表示用セグメントを点灯させたりすることができる。なお、上記

個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７による表示は単一色でなされる。

【０１３５】

各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７は、パチンコ機１０前方からの正面視において直線状をなしており、表示領域８０５では、これら各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が数字の「８」の字状に並ぶようにして配置されている。そして、それら各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうちいずれを点灯させ、いずれを消灯させるかを制御することで、表示態様（見た目）が互いに異なる複数種類の絵柄を表示することが可能となっている。

【０１３６】

表示領域８０５では、第１作動口６２への入賞を契機として各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７の点灯及び消灯が繰り返され、絵柄の変動表示（可変表示又は切換表示）が行われる。そして、変動表示が行われた後、点灯対象に設定された表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が停止表示期間に亘って継続点灯され、停止結果としての絵柄が停止表示される。これにより、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が報知される。

【０１３７】

なお、第２特図表示部ＢＳの表示領域８０５では、第２作動口６３への入賞を契機として各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７の点灯及び消灯による絵柄の変動表示が行われ、その後、停止結果としての絵柄が停止表示される。

【０１３８】

このように各特図表示部ＡＳ,ＢＳの表示領域８０５にて絵柄の停止表示が行われるところ、この表示領域８０５は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ（又は表示画面Ｇのうちパチンコ機１０前方からの正面視で視認可能な領域）よりも表面積が小さく形成されている。すなわち、表示領域８０５での絵柄は、図柄表示装置７５に表示される図柄よりも表示サイズが小さく、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄よりも目立ちにくい態様で表示される。

【０１３９】

図１１（ｂ）に示すように、セグメント表示器８０１は表示器用基板８０２上に搭載されている。表示器用基板８０２は主制御装置１６２と電気配線を通じて電気的に接続されており、主制御装置１６２から表示器用基板８０２に駆動信号が出力されることで、各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が点灯される。表示器用基板８０２は、遊技盤６０上の装飾部材３９に設けられた開口部３９ａからセグメント表示器８０１の表示領域８０５の全体が露出するように、装飾部材３９に対して位置決めされ、装飾部材３９の裏側から固定されている。

【０１４０】

セグメント表示器８０１の前方には、表示領域８０５と対向するようにしてカバーパネル８０３が設けられている。カバーパネル８０３は、装飾部材３９の開口部３９ａを後方から塞ぐようにして配置され、パチンコ機１０前方からガラスパネル２３及びカバーパネル８０３を通じて表示領域８０５の表示が視認可能となるように半透明に形成されている。具体的には、カバーパネル８０３は、黒色半透明の合成樹脂により形成されている。

【０１４１】

このようにカバーパネル８０３を半透明とすることで、第１特図表示部ＡＳにおける表示を視認可能としつつ、カバーパネル８０３を無色透明とする場合に比べて第１特図表示部ＡＳにおける表示を目立ちにくくできる。これにより、第１特図表示部ＡＳにおける表示よりも図柄表示装置７５の表示などに遊技者の注意を引き付けることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、カバーパネル８０３を無色透明に形成したり、当該カバーパネル８０３を備えない構成としてもよい。

【０１４２】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１２を用いて説明する。

【０１４３】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１２に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【０１４４】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【０１４５】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【０１４６】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【０１４７】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【０１４８】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。

【０１４９】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１５０】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図１３に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（図１３（ａ））と、高確率モード用の当否テーブル（図１３（ｂ））とが設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【０１５１】

図１３（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。

【０１５２】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「１０」～「２９」の計２０個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は１／１５０となっている。

【０１５３】

図１３（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【０１５４】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【０１５５】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１５６】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図１４に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【０１５７】

図１４（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、７Ｒ確変大当たり結果と、３Ｒ確変大当たり結果と、７Ｒ通常大当たり結果と、３Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数がそれぞれ１０回、７回、３回、７回、３回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【０１５８】

１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果の各確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【０１５９】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

【０１６０】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

【０１６１】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【０１６２】

７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果の各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【０１６３】

７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果になった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が例えば１００回に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。外れ遊技回の回数が上限回数（１００回）に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限

回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【０１６４】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「５」～「１４」が７Ｒ確変大当たり結果に対応し、「１５」～「６０」が３Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６１」～「８０」が７Ｒ通常大当たり結果に対応し、「８１」～「９９」が３Ｒ大当たり結果に対応している。すなわち、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は５％、７Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は１０％、３Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は３６％、７Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は２０％、３Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１９％に設定されている。

【０１６５】

図１４（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、７Ｒ確変大当たり結果と、３Ｒ確変大当たり結果と、１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄと、７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄと、３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄとが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果については、第１特図用の大当たり種別テーブルにおける１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果と同様であるため、説明を省略する。

【０１６６】

１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄの各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【０１６７】

１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄは、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。１０Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３０００回に達するまで継続され、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３００回に達するまで継続される。また、１０Ｒ通常大当たり結果Ｃになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続され、１０Ｒ通常大当たり結果Ｄになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。

【０１６８】

７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄは、実行されるラウンド遊技の回数が７回となるものである。７Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３０００回に達するまで継続され、７Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３００回に達するまで継続される。また、７Ｒ通常大当たり結果Ｃになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続され、７Ｒ通常大当たり結果Ｄになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。

【０１６９】

３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄは、実行されるラウンド遊技の回数が３回となるものである。３Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３０００回に達するまで継続され、３Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３００回に達するまで継続される。また、３Ｒ通常大当たり結果Ｃになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続され、３Ｒ通常大当たり結果Ｄになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数

が例えば１００回に達するまで継続される。
【０１７０】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５０」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「５１」～「５５」が７Ｒ確変大当たり結果に対応し、「５６」～「６０」が３Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６１」が１０Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「６２」～「６５」、「６６」～「６９」、「７０」～「７３」がそれぞれ１０Ｒ通常大当たり結果Ｂ、１０Ｒ通常大当たり結果Ｃ、１０Ｒ通常大当たり結果Ｄに対応している。また、大当たり種別カウンタＣ２の「７４」が７Ｒ通常大当たり結果に対応し、「７５」～「７８」、「７９」～「８２」、「８３」～「８６」がそれぞれ７Ｒ通常大当たり結果Ｂ、７Ｒ通常大当たり結果Ｃ、７Ｒ通常大当たり結果Ｄに対応し、「８７」が３Ｒ通常大当たり結果に対応し、「８８」～「９１」、「９２」～「９５」、「９６」～「９９」がそれぞれ３Ｒ通常大当たり結果Ｂ、３Ｒ通常大当たり結果Ｃ、３Ｒ通常大当たり結果Ｄに対応している。すなわち、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は５１％、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも５％となっている。また、１０Ｒ通常大当たり結果Ａ、７Ｒ通常大当たり結果Ａ、３Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率はいずれも１％となり、それら以外の通常大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも４％となっている。
【０１７１】
ここで、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は６１％に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となる確率が５１％に設定され、第１特図表示部の種別テーブルにおける５％よりも高くなっている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。
【０１７２】
このように、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。
【０１７３】
なお、本実施の形態では、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図表示部の種別テーブルにおいて、第１特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。
【０１７４】
大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部

ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【０１７５】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。

【０１７６】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【０１７７】

図１５（ａ）に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃの３種類の特殊外れ結果が設けられている。これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値「１０」～「２９」のうち、「１０」～「１３」が特殊外れ結果Ａに対応し、「１４」～「１９」が特殊外れ結果Ｂに対応し、「２０」～「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果Ａとなる確率は２０％、特殊外れ結果Ｂとなる確率は３０％、特殊外れ結果Ｃとなる確率は５０％に設定されている。

【０１７８】

なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【０１７９】

図１５（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ａは、突然時短遊技状態Ａ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ａは、突然時短遊技状態Ａに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続される。

【０１８０】

特殊外れ結果Ｂは、突然時短遊技状態Ｂ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｂは、突然時短遊技状態Ｂに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。

【０１８１】

特殊外れ結果Ｃは、突然時短遊技状態Ｃ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｃは、突然時短遊技状態Ｃに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば５０回に達するまで継続される。

【０１８２】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃにおいて外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

【０１８３】

さらに本実施の形態では、図１５（ｃ）に示すように、通常時短遊技状態や突然時短遊

技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば９９０回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。以下においては、この時短遊技状態を他の時短遊技状態と区別するため、「天井時短遊技状態」ということがある。

【０１８４】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば９９０回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【０１８５】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。天井時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が例えば１１００回に達するまで継続される。なお、上限回数（１１００回）に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って天井時短遊技状態が終了する。天井時短遊技状態が終了した場合は通常遊技状態に移行する。

【０１８６】

図１２の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【０１８７】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１８８】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【０１８９】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【０１９０】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。

【０１９１】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記

憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図１６に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１６（ａ））と、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１６（ｂ））と、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１６（ｃ））とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【０１９２】

図１６（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。

【０１９３】

図１６（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【０１９４】

図１６（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【０１９５】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【０１９６】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【０１９７】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【０１９８】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの

処理については説明を省略する。
【０１９９】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図１７のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【０２００】
ステップＳｅ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【０２０１】
ステップＳｅ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【０２０２】
ステップＳｅ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【０２０３】
ステップＳｅ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、ステップＳｅ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【０２０４】
ステップＳｅ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。
【０２０５】
＜作動口用の入賞処理＞
ステップＳｅ１０５の作動口用の入賞処理について図１８のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２０６】
先ずステップＳｅ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｅ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【０２０７】
ステップＳｅ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｅ２０４では

、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｅ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０２０８】

また、ステップＳｅ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｅ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｅ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【０２０９】

ステップＳｅ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｅ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｅ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０２１０】

また、ステップＳｅ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【０２１１】

なお、上記ステップＳｅ２０２又はステップＳｅ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【０２１２】

ここで、ステップＳｅ２０５の情報取得処理について図１９のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２１３】

先ずステップＳｅ３０１にて、上述したステップＳｅ２０４又はステップＳｅ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｅ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｅ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【０２１４】

ステップＳｅ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｅ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【０２１５】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｅ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【０２１６】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｅ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに

格納する。
【０２１７】
ステップＳｅ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｅ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。
【０２１８】
ステップＳｅ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｅ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。
【０２１９】
＜通常処理＞
次に、通常処理の流れを図２０のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｅ４０１～ステップＳｅ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｅ４０９～ステップＳｅ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【０２２０】
通常処理においては先ず、ステップＳｅ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｅ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。
【０２２１】
ステップＳｅ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【０２２２】
ステップＳｅ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｅ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｅ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｅ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【０２２３】
ステップＳｅ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｅ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｅ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｅ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。
【０２２４】
ステップＳｅ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。こ

れにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【０２２５】
ステップＳｅ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０２２６】
停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｅ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｅ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。
【０２２７】
ステップＳｅ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。
【０２２８】
ステップＳｅ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｅ４０１に処理を戻り、ステップＳｅ４０１以降の処理を実行する。
【０２２９】
このように、ステップＳｅ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｅ４０１～ステップＳｅ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。
【０２３０】
ステップＳｅ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｅ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｅ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｅ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。
【０２３１】
ステップＳｅ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｅ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。
【０２３２】
＜特図遊技回制御処理＞
ステップＳｅ４０３の特図遊技回制御処理について図２１のフローチャートを参照しな

がら説明する。
【０２３３】
先ずステップＳｅ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０２３４】
開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｅ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０２３５】
特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｅ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０２３６】
特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｅ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。
【０２３７】
共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｅ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｅ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。
【０２３８】
ここで、ステップＳｅ５０５のデータ設定処理及びステップＳｅ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。
【０２３９】
先ず、データ設定処理について図２２のフローチャートを参照して説明する。
【０２４０】
先ずステップＳｅ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｅ６０２～ステップＳｅ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｅ６０９～ステップＳｅ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。
【０２４１】
既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記

憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【０２４２】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｅ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｅ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｅ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０２４３】

ステップＳｅ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【０２４４】

ステップＳｅ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｅ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【０２４５】

ステップＳｅ６０７の実行後又はステップＳｅ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｅ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２４６】

ステップＳｅ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【０２４７】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｅ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｅ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｅ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０２４８】

ステップＳｅ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｅ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｅ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【０２４９】

ステップＳｅ６１４の実行後又はステップＳｅ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｅ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装

置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２５０】

ステップＳｅ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【０２５１】

次に、変動開始処理について図２３のフローチャートを参照して説明する。

【０２５２】

先ずステップＳｅ７０１では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図１３（ａ））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図１３（ｂ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０２５３】

ステップＳｅ７０２では、ステップＳｅ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｅ７０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【０２５４】

ステップＳｅ７０４では、ステップＳｅ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、１０Ｒ確変大当たりフラグをセットする。

【０２５５】

ステップＳｅ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。ここで、大当たり用の停止結果テーブルについて図２４、図２５（ａ）を参照しながら説明する。

【０２５６】

大当たり用の停止結果テーブルとしては、大当たり用の第１特図停止結果テーブル（図２５（ａ））と大当たり用の第２特図停止結果テーブル（図２４）とが設定されている。大当たり用の第１特図停止結果テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第１特図に対応するものである。一方、大当たり用の第２特図停止結果テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第２特図に対応するものである。

【０２５７】

先ず、大当たり用の第２特図停止結果テーブルについて説明する。図２４に示すように、大当たり用の第２特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第２特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４か

らなる１５種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４には大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられており、例えば、停止結果ＳＤ０には、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５０」が割り当てられている。

【０２５８】

ここで、大当たり種別の抽選に用いられる第２特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ｂ））では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５０」に対して１０Ｒ確変大当たり結果が割り当てられている。停止結果テーブルを参照した大当たり図柄の抽選と、大当たり種別テーブルを参照した大当たり種別の抽選とには、同じタイミングで取得された同一の大当たり種別カウンタＣ２（取得乱数）が用いられるため、大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果が選ばれる場合、大当たり図柄として停止結果ＳＤ０が選ばれることになる。このため、停止結果ＳＤ０は、１０Ｒ確変大当たり結果に対応した停止結果として機能し得るものとなる。

【０２５９】

図２４に示すように、大当たり用の第２特図停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ０以外の停止結果ＳＤ１～ＳＤ１４においても、それぞれ７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果、１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄに対応した停止結果となるように、大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。

【０２６０】

既に述べたように、第２特図表示部ＢＳには停止結果を表示するための手段として複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が設けられており、停止結果データは、それら表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、どの表示用セグメントを点灯させ、どの表示用セグメントを消灯させるかを示す情報となっている。図２４の「結果表示」欄に示す各絵柄は、各停止結果データによって表示される絵柄を示すものである。

【０２６１】

例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」である場合の停止結果ＳＤ０に対応する停止結果データは、表示用セグメントＳＧ１，ＳＧ６，ＳＧ７を点灯させる一方、表示用セグメントＳＧ２～ＳＧ５を消灯させるものとなっている。このため、停止結果として停止結果ＳＤ０が設定された場合には、第２特図表示部ＢＳにおいて数字の「７」に類似する表示態様の絵柄が表示される。

【０２６２】

停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４に対応する各停止結果データでは、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが相違しており、これによって、それらの停止結果ごとに固有の絵柄が表示される。大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４はいずれも、セグメント表示器８０１に配置される７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、２個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（大当たり図柄）が表示されるように設定されている。

【０２６３】

なお、図２４では、各停止結果の表示絵柄がどのような絵柄であるのかや、各停止結果（各大当たり図柄）がいずれの大当たり種別と組みになっているのかを分かりやすくするために、「結果表示」及び「大当たり種別」の項目を記載しているが、これらは停止結果テーブルに記憶されるものではない。

【０２６４】

図２５（ａ）に示すように、大当たり用の第１特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第１特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ０～ＳＤ２、ＳＤ１０、ＳＤ１４からなる５種類の停止結果データが記憶されている。これらにおいても、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ａ））に設定された１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果にそれぞれ対応するように、大当たり種別カウンタＣ２の値が割り当てられている。

【０２６５】
本実施の形態では、第１特図用の大当たり図柄と第２特図用の大当たり図柄とで停止結果データを共有しており、例えば、大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果が選ばれる場合には、第１特図及び第２特図のいずれにおいても停止結果ＳＤ０が選択され、数字の「７」に類似する絵柄が表示されるように構成されている。なお、これに限定されるものではなく、例えば、大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果が選ばれる場合において第１特図と第２特図とで表示される絵柄が異なるなど、別々の停止結果が設定される構成としてもよい。
【０２６６】
変動開始処理（図２３）の説明に戻り、ステップＳｅ７０５では、今回の大当たりが第１特図と第２特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【０２６７】
ステップＳｅ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｅ７０６に進み、ステップＳｅ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｅ７０７にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れＡフラグをセットする。
【０２６８】
ステップＳｅ７０８では、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。ここで、特殊外れ用の停止結果テーブルについて図２５（ｂ）参照しながら説明する。
【０２６９】
特殊外れ用の停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７よりなる３種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７には大当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられており、例えば、停止結果ＳＤ１５には、大当たり乱数カウンタＣ１の「１０」～「１３」が割り当てられている。
【０２７０】
ここで、特殊外れ種別の抽選に用いられる特殊外れ用の種別テーブル（図１５（ａ））では、大当たり乱数Ｃ１の「１０」～「１３」に対して特殊外れ結果Ａが割り当てられている。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合において特殊外れ結果Ａが得られる場合は、特殊外れ図柄として停止結果ＳＤ１５が選ばれることになり、停止結果ＳＤ１５は、特殊外れ結果Ａに対応した停止結果として機能し得るものとなる。
【０２７１】
図２５（ｂ）に示すように、特殊外れ用の停止結果テーブルでは、他の停止結果ＳＤ１６、ＳＤ１７においても、それぞれ特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果となるように、大当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられている。
【０２７２】
停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７は、表示される際の見た目（絵柄）が相互に異なり、大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４との関係でも絵柄が重複しないようになっている。特殊外れ用の停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７はいずれも、セグメント表示器８０１に配置される７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、２個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるように設定

されている。
【０２７３】
なお、本実施の形態では、第１特図の当否抽選と第２特図の当否抽選との両方において特殊外れ結果となり得るが、前者の抽選で特殊外れ結果になった場合と、後者の抽選で特殊外れ結果になった場合とで同一の停止結果テーブルを用いることとしている。すなわち、第１作動口６２への入賞により特殊外れ結果になった場合と、第２作動口６３への入賞により特殊外れ結果になった場合とで、同じ特殊外れ図柄が表示されるように構成されている。
【０２７４】
但し、これに限定されるものではなく、第１特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルと第２特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルとが各別に設けられ、第１作動口６２への入賞により特殊外れ結果になった場合と第２作動口６３への入賞により特殊外れ結果になった場合とで異なる停止結果テーブルが参照される構成としてもよい。この場合、両者の場合で同じ特殊外れ図柄が表示されてもよいし、異なる特殊外れ図柄が表示されてもよい。
【０２７５】
変動開始処理（図２３）の説明に戻り、ステップＳｅ７０８では、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を特殊外れ用の停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【０２７６】
ステップＳｅ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｅ７０９に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図２６を参照しながら説明する。
【０２７７】
通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第１特図停止結果テーブル（図２６（ｂ））と通常外れ用の第２特図停止結果テーブル（図２６（ａ））とが設定されている。通常外れ用の第１特図停止結果テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。
【０２７８】
先ず、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルについて説明する。図２６（ａ）に示すように、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９からなる２種類の停止結果データが記憶されている。
【０２７９】
停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用や特殊外れ用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１７のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９は、表示される際の見た目（絵柄）が相互に異なり、他の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１７との関係でも絵柄が重複しないようになっている。
【０２８０】
停止結果ＳＤ１８は、複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち中央の表示用セグメントＳＧ３のみが点灯されるものである。すなわち、１個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、見た目がシンプルな絵柄となっている。このため、２個以上の表示用セグメントが点灯される見た目が複雑な大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４や特殊外れ用の停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７との見分けが付きやすくなっている。一

方、停止結果ＳＤ１９は、２個以上の表示用セグメントが点灯されて絵柄が表示されるものであり、上記各停止結果との見分けが付きにくくなっている。すなわち、停止結果ＳＤ１８は、通常外れ結果であることを識別しやすく、停止結果ＳＤ１９は、通常外れ結果であることを識別しにくいものとなっている。

【０２８１】

ここで、停止結果ＳＤ１９は、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のうち選択確率が最も高い停止結果ＳＤ１７との間において、点灯される表示用セグメントの少なくとも１つが重複するように設定されている。すなわち、停止結果ＳＤ１７では、表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるところ（図２５（ｂ））、停止結果ＳＤ１９では、表示用セグメントＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ４が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるように、その停止結果データが設定される。

【０２８２】

つまり、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１７とでは、表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ４にて点灯される表示用セグメントが共通している。よって、停止結果ＳＤ１９の絵柄は、特殊外れ結果に対応する３種類の絵柄のうち最も表示されやすい絵柄に類似するようになっている。

【０２８３】

通常外れ用の第２特図停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９のそれぞれに対して大当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられている。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の「３０」～「２９７７」が停止結果ＳＤ１８に対応し、大当たり乱数カウンタＣ１の「２９７８」～「２９９９」が停止結果ＳＤ１９に対応している。すなわち、停止結果ＳＤ１９に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の範囲が停止結果ＳＤ１８に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の範囲よりも狭くされ、停止結果ＳＤ１９の選択確率が停止結果ＳＤ１８の選択確率よりも低く抑えられている。

【０２８４】

図２６（ｂ）に示すように、通常外れ用の第１特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として停止結果ＳＤ１８からなる１種類の停止結果データが記憶されている。すなわち、第１特図の当否抽選で通常外れ結果となった場合には、そのときの大当たり乱数カウンタＣ１の値にかかわらず、停止結果ＳＤ１８が選択されるように設定されている。

【０２８５】

変動開始処理（図２３）の説明に戻り、ステップＳｅ７０９では、今回の通常外れ結果が第１特図と第２特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【０２８６】

ステップＳｅ７０５、ステップＳｅ７０８又はステップＳｅ７０９の実行後は、ステップＳｅ７１０にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｅ７１１では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１２では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１３では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｅ７１０～ステップＳｅ７１３の詳細については後述する。

【０２８７】

ステップＳｅ７１４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【０２８８】
ステップＳｅ７１５では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や特殊外れ種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合や特殊外れである場合に設定される。
【０２８９】
ステップＳｅ７１６では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｅ７１６の実行後は変動開始処理を終了する。
【０２９０】
特図遊技回制御処理（図２１）の説明に戻り、ステップＳｅ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｅ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｅ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。
【０２９１】
ステップＳｅ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｅ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｅ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｅ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。
【０２９２】
ステップＳｅ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップＳｅ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｅ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｅ５１１では時短遊技状態の移行用処理を実行する。時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態や天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップＳｅ５１０及びステップＳｅ５１１の詳細については後述する。
【０２９３】
ステップＳｅ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｅ７０５、ステップＳｅ７０８又はステップＳｅ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｅ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。
【０２９４】
ステップＳｅ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｅ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｅ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｅ５１３の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【０２９５】
＜遊技状態移行処理＞
ステップＳｅ４０４（図２０）の遊技状態移行処理について、図２７のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２９６】
先ずステップＳｅ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｅ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２９７】
特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｅ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｅ７０４）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２９８】
ステップＳｅ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｅ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。
【０２９９】
ステップＳｅ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【０３００】
ステップＳｅ９０６では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップＳｅ９０５で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。例えば、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットし、７Ｒ確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「７」をセットする。
【０３０１】
ステップＳｅ９０７では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。
【０３０２】
ステップＳｅ９０８では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる

。
【０３０３】
ステップＳｅ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｅ９０９に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｅ９１０にて大入賞口開閉処理を実行する。
【０３０４】
ここで、大入賞口開閉処理について図２８のフローチャートを参照しながら説明する。
【０３０５】
先ずステップＳｅ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｅ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｅ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。
【０３０６】
タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｅ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１７）が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｅ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。
【０３０７】
ステップＳｅ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｅ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【０３０８】
ステップＳｅ１００２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｅ１００３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０３０９】
ステップＳｅ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｅ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｅ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【０３１０】
タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｅ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｅ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｅ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０３１１】
ステップＳｅ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合

）又はステップＳｅ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｅ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｅ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｅ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【０３１２】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｅ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【０３１３】

ステップＳｅ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０３１４】

ステップＳｅ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｅ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｅ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０３１５】

遊技状態移行処理（図２７）の説明に戻り、ステップＳｅ９１０の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｅ９１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３１６】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｅ９１２に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｅ９１３に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【０３１７】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３１８】

先ずステップＳｅ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｅ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【０３１９】

ステップＳｅ１１０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものである。サポートＡフラグがセットされることにより、第１高頻度サポートモードに対応した内部状態となる。

【０３２０】
ステップＳｅ１１０４では、演出制御装置１４３への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｅ１１０４で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。
【０３２１】
ステップＳｅ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ１１０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、通常時短遊技状態に移行する。
【０３２２】
なお、サポートＡフラグは、通常大当たり結果として、第１特図に対応した７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果に対応した２種類と、第２特図に対応した１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～３Ｒ通常大当たり結果Ｄの１５種類との計１７種類が設定されていることに対応して、サポートＡ１フラグ～サポートＡ１７フラグの１７種類のフラグが設定されている。例えば、今回の通常大当たり結果が第１特図の７Ｒ通常大当たり結果である場合は、サポートＡフラグとしてサポートＡ１フラグがセットされる。
【０３２３】
ステップＳｅ１１０６では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が１０Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに例えば「３０００」をセットし、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂである場合はサポートカウンタエリアＳＣに例えば「３００」をセットし、１０Ｒ通常大当たり結果Ｃである場合はサポートカウンタエリアＳＣに例えば「２００」をセットし、１０Ｒ通常大当たり結果Ｄである場合はサポートカウンタエリアＳＣに例えば「１００」をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。
【０３２４】
ステップＳｅ１１０７では、演出制御装置１４３への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｅ１１０７で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、移行対象となる通常時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。
【０３２５】
遊技状態移行処理（図２７）の説明に戻り、ステップＳｅ９１３の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｅ９１４にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。
【０３２６】
ステップＳｅ９１５では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。
【０３２７】
次に、ステップＳｅ７１０の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｅ７１１の天井時短遊技状態の移行判定用処理、ステップＳｅ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図２３）にて実行されるもの

であり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【０３２８】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｅ７１０の高頻度サポートモード更新用処理について図３０のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３２９】

先ずステップＳｅ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢフラグ、サポートＣフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＡフラグは通常時短遊技状態に対応し、サポートＢフラグは天井時短遊技状態に対応し、サポートＣフラグは突然時短遊技状態に対応する。

【０３３０】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｅ１２０２に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｅ１２０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、時短遊技状態の残り回数（時短遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【０３３１】

ステップＳｅ１２０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｅ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【０３３２】

また、ステップＳｅ１２０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ１２０３及びステップＳｅ１２０４の処理をスキップした上でステップＳｅ１２０５の処理を実行する。すなわち、時短遊技状態の途中で大当たり結果となった場合には、その残り回数にかかわらず、当該時短遊技状態を終了させる。

【０３３３】

ステップＳｅ１２０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｅ１２０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｅ１２０２以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｅ１２０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｅ１２０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【０３３４】

＜天井時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｅ７１１の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図３１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３３５】

先ずステップＳｅ１３０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｅ１３０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをＭＰＵ３１

２が把握するためのものである。
【０３３６】
到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｅ１３０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｅ１３０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０３３７】
ステップＳｅ１３０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｅ１３０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。
【０３３８】
ステップＳｅ１３０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に滞在中であるか否かを判定する。
【０３３９】
いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が時短遊技状態でない場合は、通常遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップＳｅ１３０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０３４０】
ステップＳｅ１３０７で否定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、時短遊技状態に滞在している状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップＳｅ１３０９に進み、滞在中の時短遊技状態と天井時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行する。ステップＳｅ１３０９の詳細については後述する。
【０３４１】
ステップＳｅ１３０８又はステップＳｅ１３０９の実行後は天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｅ１３０２で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップＳｅ１３０３で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｅ１３０４以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｅ１３０５で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、ステップＳｅ１３０６以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【０３４２】
ステップＳｅ１３０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ１３１０に進み、上記カウンタエリアＨＣに天井回数に対応した値（例えば９９０）をセットする。ステップＳｅ１３１１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。
【０３４３】
到達済みフラグがセットされている場合は、ステップＳｅ１３１２にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｅ１３１２の実行後又はステップＳｅ１３１１で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【０３４４】
＜優先用処理＞

ステップＳｅ１３０９の優先用処理について図３２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３４５】

先ずステップＳｅ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の特図遊技回が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における最終遊技回であるか否かを判定する。

【０３４６】

時短終了用フラグがセットされていない場合は、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合はステップＳｅ１４０２に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。この把握は、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける外れ回数カウンタエリアＨＣの値を参照して行う。

【０３４７】

ステップＳｅ１４０３では、天井時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。本ステップでは、当該上限回数として９９０回を把握する。

【０３４８】

ステップＳｅ１４０４では、ステップＳｅ１４０２で把握した滞在時短の残り回数と、ステップＳｅ１４０３で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（天井時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。

【０３４９】

この場合は、ステップＳｅ１４０５にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。続くステップＳｅ１４０６では、天井時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットし、その後、優先用処理を終了する。

【０３５０】

ステップＳｅ１４０４で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、天井時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップＳｅ１４０５及びステップＳｅ１４０６の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

【０３５１】

また、ステップＳｅ１４０１で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、今回の特図遊技回が滞在時短の最終遊技回であり、今回の特図遊技回の終了により滞在時短が終了することを意味する。この場合は、ステップＳｅ１４０２～ステップＳｅ１４０５をスキップしてステップＳｅ１４０６に進み、天井時短遊技状態に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットする。

【０３５２】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｅ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図３３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３５３】

先ずステップＳｅ１５０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップＳｅ７０１（図２３）の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｅ７０７）。

【０３５４】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｅ１５０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。
【０３５５】
天井時短開始用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が天井回数への到達遊技回であることを意味し、換言すれば、外れ遊技回の回数の天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の特図遊技回で発生したことを意味する。この場合は、天井時短遊技状態への移行を優先すべく、突然時短遊技状態への移行を行わないとして、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【０３５６】
なお、天井時短遊技状態への移行と突然時短遊技状態への移行とが競合した場合に前者を優先するのは次の理由による。
【０３５７】
天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。一方、突然時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、１の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が突然時短遊技状態への移行を予測することができない。これらのことより、天井時短遊技状態への移行契機と突然時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、突然時短遊技状態への移行を制限し、天井時短遊技状態への移行を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができる。
【０３５８】
ステップＳｅ１５０２で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｅ１５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｅ１５０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｅ１５０４の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【０３５９】
ステップＳｅ１５０３で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果となったことを意味する。この場合は、ステップＳｅ１５０５にて、滞在中の時短遊技状態と突然時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【０３６０】
ステップＳｅ１５０５の優先用処理は、ステップＳｅ１３０９（図３１）の優先用処理（図３２）と基本的に同じである。図３２を援用して説明すると、ステップＳｅ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合は、ステップＳｅ１４０２に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。
【０３６１】
ステップＳｅ１４０３では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。この把握は、上記各種フラグ格納エリア３１４

ｅにセットされている特殊外れ種別フラグを参照して今回の特殊外れ結果の種別を特定し、その特定に基づいて今回の突然時短遊技状態の種別を導出することにより行う。例えば、セットされている特殊外れ種別フラグが特殊外れ結果Ａに対応するフラグである場合は、突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば２００回）を今回の上限回数として把握する。

【０３６２】

ステップＳｅ１４０４では、ステップＳｅ１４０２で把握した滞在時短の残り回数と、ステップＳｅ１４０３で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも突然時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。

【０３６３】

この場合は、ステップＳｅ１４０５にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。続くステップＳｅ１４０６では、突然時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【０３６４】

ステップＳｅ１４０４で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、突然時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップＳｅ１４０５及びステップＳｅ１４０６の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

【０３６５】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｅ７１３の変動表示時間の設定処理について図３４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３６６】

先ずステップＳｅ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態、天井時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポートＡフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートＡフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートＢフラグがセットされている場合に天井時短遊技状態であると特定し、サポートＣフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定する。

【０３６７】

ステップＳｅ１６０２では、ステップＳｅ１６０１で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップＳｅ１６０３に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

【０３６８】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３５を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３５（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図３５（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３５（ｃ））とが設定されている。各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

【０３６９】

通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図

遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図３５（ａ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【０３７０】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【０３７１】

また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【０３７２】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【０３７３】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【０３７４】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図３５（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【０３７５】

通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図３５（ｂ）に示すよう

に、この特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【０３７６】

変動パターンＺ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応しており、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＡ演出について図３６を参照しながら説明する。

【０３７７】

特殊リーチ外れＡ演出では先ず、図３６（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図３６（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄８１１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄８１１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図３６（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄８１１が配置された例を示している。

【０３７８】

次いで、図３６（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄８１１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄８１１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【０３７９】

通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図３５（ｃ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【０３８０】

変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチ外れ演出に対応し、変動パターン４ＨはＳＰＳＰリーチ外れ演出に対応している。

【０３８１】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチ外れ演出は、ＳＰリーチ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰＳＰリーチ外れ演出についてもＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応す

るものである。
【０３８２】
大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。
【０３８３】
作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。
【０３８４】
変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。
【０３８５】
また、図３５（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２は、変動種別カウンタの値が「９９」である場合に選択されるものである。
【０３８６】
変動パターンＺ２は特殊リーチ外れＢ演出に対応しており、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。
【０３８７】
特殊リーチ外れＢ演出では、図３６（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄７１１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＡ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄７１１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図３６（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄７１１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。
【０３８８】
変動表示時間の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳｅ１６０３では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定（ステップＳｅ７０２）の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。
【０３８９】
ステップＳｅ１６０２で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップＳ

ｅ１６０４に進み、ステップＳｅ１６０１で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップＳｅ１６０５にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【０３９０】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３７を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３７（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３７（ｂ））とが設定されている。

【０３９１】

高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図３７（ａ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【０３９２】

高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図３７（ｂ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【０３９３】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。

【０３９４】

ステップＳｅ１６０５では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図１３（ｂ））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【０３９５】

ステップＳｅ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｅ１６０６にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【０３９６】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３８を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３８（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図３８（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図３８（ｃ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図３８（ｄ））とが設定されている。

【０３９７】

時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図３８（ａ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パ

ターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【０３９８】

時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図３８（ｂ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンＷ１（１５ｓｅｃ）が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンＷ２（１５ｓｅｃ）が選択されるようになっている。

【０３９９】

変動パターンＷ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応し、変動パターンＷ２は特殊リーチ外れＡ演出及び特殊リーチ外れＢ演出に対応している。変動パターンＷ２に対応する変動開始コマンドが送信された場合、演出制御装置１４３では、特殊リーチ外れＡ演出と特殊リーチ外れＢ演出とのいずれかを選択して実行する。特殊リーチ外れＡ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

【０４００】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルＡは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１８（図２６（ａ））が選択された場合に参照されるものである。図３８（ｃ）に示すように、この変動表示時間テーブルＡでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【０４０１】

時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルＡでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。

【０４０２】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルＢは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１９（図２６（ａ））が選択された場合に参照されるものである。図３８（ｄ）に示すように、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンＷ３（１５ｓｅｃ）が設定されている。変動パターンＷ３は、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れの３種類のリーチ外れ演出に対応するところ、変動パターンＷ３が送信された場合、演出制御装置１４３では、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れのいずれかを選択して実行する。それら各リーチ外れ演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

【０４０３】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態に対して共通の変動表示時間テーブルが設定されるが、これら各時短遊技状態に対して各別に変動表示時間テーブルが設定される構成としてもよい。また、図３５、図３７、図３８に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。

【０４０４】

変動表示時間の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳｅ１６０６では、時短遊

技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【０４０５】

ステップＳｅ１６０３、ステップＳｅ１６０５又はステップＳｅ１６０６の実行後は、ステップＳｅ１６０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【０４０６】

ステップＳｅ１６０８では、上記ステップＳｅ１６０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図１７）が起動される度に１減算される。

【０４０７】

ステップＳｅ１６０９では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｅ１６１０に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｅ１６１０の実行後又はステップＳｅ１６０９で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

【０４０８】

次に、ステップＳｅ５１０（図２１）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｅ５１１の時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【０４０９】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップＳｅ５１０の高頻度サポートモード終了用処理について図３９のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４１０】

先ずステップＳｅ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｅ１７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、今回の特図遊技回が時短遊技状態における上限回数目の遊技回（最終回の遊技回）である場合や、優先用処理（ステップＳｅ１３０９、ステップＳｅ１５０５）において、滞在時短を終了させて突然時短遊技状態への移行を実行する旨を判定した場合等に当該フラグがセットされる。

【０４１１】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｅｃ１７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、時短遊技状態の終了条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が行われる。

【０４１２】

ステップＳｅ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時

短終了用フラグをクリアする。続くステップＳｅ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【０４１３】

ステップＳｅ１７０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｅ１７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｅ１７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｅ１７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【０４１４】

＜時短遊技状態の移行用処理＞

ステップＳｅ５１１の時短遊技状態の移行用処理について図４０のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４１５】

先ずステップＳｅ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｅ７１１の移行判定用処理でセットされるものであり（ステップＳｅ１３０８、ステップＳｅ１４０６）、天井時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

【０４１６】

天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｅ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＢフラグをセットする。これにより、天井時短遊技状態に移行する。

【０４１７】

ステップＳｅ１８０１で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｅ１８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｅ７１２の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｅ１５０４、ステップＳｅ１４０６）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

【０４１８】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｅ１８０４に進み、サポートＣフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。これにより、突然時短遊技状態に移行する。なお、サポートＣフラグは、突然時短遊技状態として突然時短遊技状態Ａ～突然時短遊技状態Ｃの３種類が設定されていることに対応して、サポートＣ１フラグ～サポートＣ３フラグの３種類のフラグが設定されている。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合（今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合）は、サポートＣフラグとしてサポートＣ１フラグがセットされる。

【０４１９】

ステップＳｅ１８０２又はステップＳｅ１８０４の実行後は、ステップＳｅ１８０５にて、移行する時短遊技状態に対応した上限回数をセットする。具体的には、当該上限回数に対応する値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣにセットする。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として１１００をセットし、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、上限回数に対応する値として２００をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、時短遊技状態の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【０４２０】

ステップＳｅ１８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｅ１８０７では、演出制御装置１４３への送信対象として、移行対象の時短遊技状態に対応する時短開始コマンドを設定する。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は天井時短開始コマンドを設定し、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始コマンドを設定する。

【０４２１】

ステップＳｅ１８０７で設定された各時短開始コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これらの時短開始コマンドが送信されることにより、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態への移行が通知される。なお、各時短開始コマンドには、移行対象となる時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

【０４２２】

ステップＳｅ１８０７の実行後は時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップＳｅ１８０３で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、時短遊技状態への移行を実行しないとして、そのまま時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【０４２３】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｅ４０５（図２０）の普図遊技回制御処理について図４１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４２４】

先ずステップＳｅ２００１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【０４２５】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｅ２００２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｅ２００２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【０４２６】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回は特図遊技回の実行中に開始することができ、特図遊技回は普図遊技回の実行中に開始することができる。すなわち、これらの遊技回は並行して実行することが可能である。但し、連携しておらず、互いに独立して実行制御されるため、普図遊技回と特図遊技回は非同期に実行されるものとなる。

【０４２７】

ステップＳｅ２００２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｅ２００３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【０４２８】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｅ２００４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実

行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【０４２９】

ステップＳｅ２００５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図４２（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４３０】

先ずステップＳｅ２１０１では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１６（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１６（ｂ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１６（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。

【０４３１】

ステップＳｅ２１０２では、ステップＳｅ２１０１のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｅ２１０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｅ２１０４に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【０４３２】

ステップＳｅ２１０３又はステップＳｅ２１０４の実行後は、ステップＳｅ２１０５にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。

【０４３３】

本実施の形態では、ステップＳｅ２１０５で設定可能な変動表示時間として、遊技状態の種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図４２（ｂ）に示すように、通常遊技状態用（低頻度サポートモード用）として最も長い第１変動表示時間（例えば１００ｓｅｃ）が設けられ、通常時短遊技状態用として第１変動表示時間よりも短い第２変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられ、天井時短遊技状態用として第２変動表示時間よりも短い第３変動表示時間（例えば１ｓｅｃ）が設けられ、突然時短遊技状態用として第３変動表示時間よりも短い第４変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｅ２１０５では、今回の変動表示時間として現在の遊技状態に対応した変動表示時間を設定する。

【０４３４】

なお、上記構成では、各遊技状態に１つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各遊技状態の少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。その際、遊技状態間において普図変動表示時間の長短の順序を上記のように定める場合には、各遊技状態での変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係を満たすように変動表示時間の長さや選択確率を設定すればよい。

【０４３５】

ステップＳｅ２１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及

び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０４３６】

ステップＳｅ２１０７では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【０４３７】

普図遊技回制御処理（図４１）の説明に戻り、ステップＳｅ２００２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｅ２００６に進み、ステップＳｅ２１０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｅ２００７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【０４３８】

ステップＳｅ２００６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｅ２００８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｅ２１０３又はステップＳｅ２１０４で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【０４３９】

なお、本実施の形態では、その時点での遊技状態にかかわらず、同じ長さの確定表示時間が設定される構成としているが、遊技状態に応じて長さの異なる確定表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、通常遊技状態での確定表示時間として各時短遊技状態での確定表示時間よりも長い時間が設定される構成としてもよい。

【０４４０】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｅ４０６（図２０）の電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、普電役物６３ａを開閉する役物開閉遊技を制御するための処理であるところ、本実施の形態では、役物開閉遊技として複数種類の役物開閉遊技が設定されている。先ず、これらの役物開閉遊技について図４３を参照しながら説明する。

【０４４１】

役物開閉遊技としては、低入賞役物開閉遊技（図４３（ａ））と、第１高入賞役物開閉遊技（図４３（ｂ））、第２高入賞役物開閉遊技（図４３（ｃ））と、第３高入賞役物開閉遊技（図４３（ｄ））が設定されている。

【０４４２】

低入賞役物開閉遊技は、通常遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。低入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放期間が他の役物開閉遊技よりも短く、他の役物開閉遊技に比べて第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が低くなっている。

【０４４３】

低入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に長めの期間とされるオープニング及びエンディングと、比較的に短めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。なお、オープニングとは、役物開閉遊技の開始後、普電役物６３ａを閉鎖した状態で普電役物６３ａの初回目開放を待機する期間である。また、エンディングとは、普電役物６３ａの最終開放の終了後、普電役物６３ａを閉鎖した状態で役物開閉遊技の終了を待機する期間である。

【０４４４】

低入賞役物開閉遊技は、例えば、図４３（ａ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数（開閉制御の回数）が１回に設定された上で、５ｓｅｃのオープニングと、０．１ｓｅｃの開放と、５ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物６３ａの開放期間が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短いため、第２作動口６３への入賞が発生しにくくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が長く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が少ないことからも、第２作動口６３への入賞が困難化されている。

【０４４５】

第１高入賞役物開閉遊技は、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第１高入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放期間が低入賞役物開閉遊技よりも長く、低入賞役物開閉遊技に比べて第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が高くなっている。

【０４４６】

第１高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。例えば、図４３（ｂ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が１回に設定された上で、０．５ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの開放と、０．５ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物６３ａの開放期間が遊技球の発射周期よりも長いため、第２作動口６３への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことからも、第２作動口６３への入賞が容易化されている。

【０４４７】

第２高入賞役物開閉遊技は、天井時短遊技状態で状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第２高入賞役物開閉遊技は、第１高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物６３ａの開放期間が長く、第２作動口６３への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。

【０４４８】

但し、第１高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物６３ａの開放期間、オープニング期間、エンディング期間が異なっており、高確遊技状態や通常時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。第２高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、図４３（ｃ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が１回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。

【０４４９】

第３高入賞役物開閉遊技は、突然時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第３高入賞役物開閉遊技は、第１及び第２高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物６３ａの開放期間が長く、第２作動口６３への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。

【０４５０】

但し、第１及び第２高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物６３ａの開放回数が異なっており、高確遊技状態、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。例えば、図４３（ｄ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が２回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、０．２ｓｅｃの１回目開放と、０．３ｓｅｃの閉鎖と、２ｓｅｃの２回目開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、１回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも短く、当該開放での第２作動口６３への入賞は見込みにくいものの、２回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも長く、当該開放にて第２作動口６３への入賞を期待することができる。

【０４５１】

次に、電役サポート用処理の流れについて図４４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４５２】

先ずステップＳｅ２２０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【０４５３】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｅ２２０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【０４５４】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｅ２２０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【０４５５】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｅ２２０４にて、役物開閉遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。また、普電役物６３ａを閉鎖状態としたまま当該役物３６ａの１回目開放を待機するためのオープニング期間を設定する。

【０４５６】

この際、オープニング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば５ｓｅｃを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば０．５ｓｅｃを設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば０．１ｓｅｃを設定する。

【０４５７】

なお、オープニング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、オープニング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば０．１ｓｅｃ）を設定してもよい。

【０４５８】

ステップＳｅ２２０５では、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数を設定する。この際、開放回数は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した回数を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態又は天井時短遊技状態である場合は例えば１回を設定し、突然時短遊技状態である場合は例えば２回を設定する。本ステップでは、これらの開放回数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２にセットする。例えば、開放回数が２回である場合は、これに対応する値として「２」を開放回数カウンタエリアＲＣ２にセットする。

【０４５９】

なお、開放回数として、その設定時における遊技状態に対応した回数を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した回数（例えば２回）を設定してもよい。

【０４６０】

ステップＳｅ２２０６では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するための普図オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０４６１】

ステップＳｅ２２０７では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【０４６２】

ステップＳｅ２２０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｅ２２０８にてオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま電役サポート用処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｅ２２０９にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図４５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４６３】

先ずステップＳｅ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｅ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【０４６４】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｅ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【０４６５】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｅ２３０４にて、今回の開放における普電役物６３ａの上限開放時間を設定する。この際、上限開放時間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば０．１ｓｅｃを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば１．５ｓｅｃを設定し、天井時短遊技状態である場合は例えば２ｓｅｃを設定する。また、突然時短遊技状態である場合において１回目開放の場合は例えば０．２ｓｅｃを設定し、２回目開放である場合は例えば２ｓｅｃを設定する。

【０４６６】

本ステップでは、上記上限開放時間に対応する値を上記タイマエリアＴ２にセットする。例えば、上限開放時間が０．１ｓｅｃである場合は、これに対応する値として「１００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１７）が起動される都度、１ずつ減算される。

【０４６７】

なお、上限開放時間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した上限開放時間（例えば０．１ｓｅｃ）を設定してもよい。

【０４６８】

ステップＳｅ２３０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【０４６９】

ステップＳｅ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｅ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【０４７０】

ステップＳｅ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｅ２３０

２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｅ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｅ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【０４７１】

ステップＳｅ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｅ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｅ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【０４７２】

タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｅ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｅ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｅ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【０４７３】

ステップＳｅ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｅ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【０４７４】

ステップＳｅ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｅ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｅ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。

【０４７５】

ステップＳｅ２３１３では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。

【０４７６】

ステップＳｅ２３１４では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｅ２３１５にて、上記タイマエリアＴ２に対し、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）の値をセットする。

【０４７７】

ステップＳｅ２３１６では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【０４７８】

ステップＳｅ２３１４で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｅ２３１７にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、普電役物６３ａを閉鎖状態としたまま次の遊技回（役物開閉遊技が終了した後の最初の普図遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。

【０４７９】
この際、エンディング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば５ｓｅｃを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば０．５ｓｅｃを設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば０．１ｓｅｃを設定する。
【０４８０】
なお、エンディング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、エンディング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば０．１ｓｅｃ）を設定してもよい。
【０４８１】
ステップＳｅ２３１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するための普図エンディングコマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された普図エンディングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【０４８２】
電役サポート用処理（図４４）の説明に戻り、ステップＳｅ２２０９の役物開閉処理を実行した後はステップＳｅ２２１０にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、役物開閉遊技を継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。
【０４８３】
開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、ステップＳｅ２２１１に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。
【０４８４】
エンディングが終了している場合は、ステップＳｅ２２１２にて役物開閉遊技の終了処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。役物開閉遊技の終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた役物開閉中フラグをクリアしたりするなどの処理を実行する。
【０４８５】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図４６のブロック図を参照して以下に説明する。
【０４８６】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【０４８７】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【０４８８】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されて

いる。
【０４８９】
　また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【０４９０】
　表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【０４９１】
　ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０４９２】
　プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【０４９３】
　ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【０４９４】
　ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【０４９５】
　キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【０４９６】
　なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【０４９７】
　ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【０４９８】
　＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
　次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【０４９９】

＜演出設定処理＞
演出設定処理について図４７のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【０５００】
先ずステップＳｅ２５０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（ステップＳｅ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。
【０５０１】
なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【０５０２】
ステップＳｅ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。これらのコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｅ２５０２にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。
【０５０３】
ステップＳｅ２５０２の実行後又はステップＳｅ２５０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｅ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。
【０５０４】
ステップＳｅ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンド（ステップＳｅ１８０７）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて突然時短開始コマンドが送信される。
【０５０５】
突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｅ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。
【０５０６】
ステップＳｅ２５０５の実行後又はステップＳｅ２５０４で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｅ２５０６にて、主制御装置１６２からの天井時短開始コマンド（ステップＳｅ１８０７）を受信しているか否かを判定する。天井時短開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、天井時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて天井時短開始コマンドが送信される。
【０５０７】
天井時短開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｅ２５０７にて、天井時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第３移行用演出設定処理を実行する。第３移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【０５０８】
ステップＳｅ２５０７の実行後又はステップＳｅ２５０６で否定判定した場合（天井時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｅ２５０８にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップＳｅ１７０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。
【０５０９】
これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｅ２５０９にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。
【０５１０】
ステップＳｅ２５１０では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。
【０５１１】
＜第１移行用演出設定処理＞
ステップＳｅ２５０２の第１移行用演出設定処理について図４８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。
【０５１２】
先ずステップＳｅ２６０１では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２からの高確開始コマンド（ステップＳｅ１１０４）や通常時短開始コマンド（ステップＳｅ１１０７）を受信しているか否かに基づいて行う。
【０５１３】
高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第１移行用演出設定処理を終了する。一方、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップＳｅ２６０２にて、高確遊技状態又は通常時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。
【０５１４】
高確遊技状態用の開始演出では、図４９（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像８２１が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図４９（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像８２２と、残り回数画像８２３とが表示される。残り回数画像８２３は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。
【０５１５】
なお、図４９（ｃ）は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図４９（ｂ）の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど通常時演出とは異なる態様の表示演出が実施される。
【０５１６】
ステップＳｅ２６０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【０５１７】
ステップＳｅ２６０３では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップＳｅ２６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｅ２６０４にて残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。ここで、ステップＳｅ２６０４の残り回数用処理について図５０のフローチャートを参照しながら説明する。
【０５１８】
先ずステップＳｅ２７０１では、移行対象となる時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応する通常時短遊技状態である場合は、上記上限回数として３００回を把握する（図１４（ｂ））。この把握は、主制御装置１６２から送信される通常時短開始コマンドを解析することで行う。
【０５１９】
ステップＳｅ２７０２では、ステップＳｅ２７０１で把握した上限回数に対応する値を、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り回数カウンタエリアＳＳ１にセットする。例えば、移行時短が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応する通常時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として実残り回数カウンタエリアＳＳ１に「３００」をセットする。実残り回数カウンタエリアＳＳ１は、時短遊技状態の実際の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。
【０５２０】
ステップＳｅ２７０３では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップＳｅ２７０１で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。例えば、実際の上限回数が３００回である場合は、初期報知回数が３００回以下の数となるように当該報知回数が抽選される。
【０５２１】
ステップＳｅ２７０４では、ステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットする。例えば、初期報知回数として５０回が抽選された場合は、それに対応する値として「５０」を報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットする。報知残り回数カウンタエリアＳＳ２は、報知上の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、実残り回数カウンタエリアＳＳ１と同様に、特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。
【０５２２】
ステップＳｅ２７０５では、未報知回数を把握する。未報知回数は、実際の残り回数（上限回数）のうち遊技者に報知していない回数であり、移行対象となる時短遊技状態の上限回数から初期報知回数を差し引いたものである。例えば、ステップＳｅ２７０１で把握した上限回数が３００回であり、ステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数が５０回である場合は、未報知回数として２５０回を導出する。
【０５２３】
ステップＳｅ２７０６では、ステップＳｅ２７０５で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットする。上記の例であれば、未報知回数に対応する値として「２５０」を未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットする。未報知回数カウンタエリアＳＳ３は、実際の残り回数のうち報知していないものが何回であるかや、報知していない回数の有無をＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【０５２４】
ステップＳｅ２７０７では、残り回数画像８２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｅ２７０３で抽選された初期報知回数の残り回数画像８２３が表示されるように設定する。ここで、ステップＳｅ２７０３で抽選された初期報知回数が実際の残り回数よりも少ない回数である場合には、残り回数画像８２３を通じて遊技者に報知され

る残り回数が実際の残り回数よりも少ないものとなる。なお、残り回数画像８２３の表示は、ステップＳｅ２６０２で設定した開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【０５２５】

ステップＳｅ２７０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像８２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０５２６】

第１移行用演出設定処理（図４８）の説明に戻り、ステップＳｅ２６０４の残り回数用処理を実行した後は、ステップＳｅ２６０５にて、外れ回数画像８２４の表示を開始するように設定する。外れ回数画像８２４は、外れ遊技回の回数を報知するものであり、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される（図４９（ｃ））。外れ回数画像８２４の初期表示は「０回」であり、外れ回数画像８２４の天井回数に到達するまで継続される。なお、外れ回数画像８２４の表示は、ステップＳｅ２６０２で設定した開始演出にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【０５２７】

ステップＳｅ２６０６では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃに外れ回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像８２４の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０５２８】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｅ２５０３の特図変動表示用処理について図５１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５２９】

先ずステップＳｅ２８０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｅ２８０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【０５３０】

変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【０５３１】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｅ２８０３に進み、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値を更新する。具体的には、実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値を１減算する。これにより、ＭＰＵ３４２（演出制御装置１４３）にて把握される時短遊技状態の実際の残り回数が１減算される。

【０５３２】

なお、本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に時短遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が時短遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリアＳＣの更新結果（ステップＳｅ１２０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマン

ド等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【０５３３】

ステップＳｅ２８０４では、上記各種カウンタエリア３４４ｂの報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を更新する。具体的には、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を１減算する。これにより、ＭＰＵ３４２にて把握される報知上の残り回数が１減算される。

【０５３４】

ステップＳｅ２８０５では、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【０５３５】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図３５、図３７、図３８）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【０５３６】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れ、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図３５、図３７、図３８を参照して既に述べているため、説明を省略する。

【０５３７】

なお、ステップＳｅ２８０５の変動開始用処理における遊技回演出の設定に関する詳細については後述する。

【０５３８】

ステップＳｅ２８０６では、残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像８２３の表示中である場合）は、ステップＳｅ２８０４で更新した報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を参照して残り回数画像８２３の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像８２３により報知される残り回数が１減算される。

【０５３９】

ステップＳｅ２８０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｅ２８０７に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｅ２８０８にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【０５４０】
ステップＳｅ２８０７で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｅ２８０９にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｅ２８０９では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。
【０５４１】
ステップＳｅ２８１０では、外れ回数画像８２４の表示内容を更新したりするための外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ステップＳｅ２８１０の詳細については後述する。
【０５４２】
＜変動開始用処理＞
ステップＳｅ２８０５の変動開始用処理について図５２のフローチャートを参照しながら説明する。
【０５４３】
ステップＳｅ２９０１では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｅ２９０２では、ステップＳｅ２９０１で把握した変動パターンが変動パターンＷ１であるか否かを判定する。変動パターンＷ１は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、且つ、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合に選択されるものである（図３８（ｂ））。
【０５４４】
把握した変動パターンが変動パターンＷ１である場合は、ステップＳｅ２９０３に進み、遊技回用演出の第１設定処理を実行する。遊技回用演出の第１設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行されるとともに、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数の一部又は全部が上乗せ演出にて報知されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第１設定処理について図５３のフローチャートを参照しながら説明する。
【０５４５】
先ずステップＳｅ３１０１では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れＡ演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出であり、図３６（ａ）～（ｃ）に示すように、所定のリーチラインにてリーチ表示を行った後、そのリーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄８１１を停止表示させるものである。ステップＳｅ３１０１では、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄８１１が停止表示されるように停止図柄を決定する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。
【０５４６】
ステップＳｅ３１０２では、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。この把握は主制御装置１６２から送信される種別コマンド（ステップＳｅ７１５）に基づいて行う。続くステップＳｅ３１０３では、ステップＳｅ３１０２で把握した特殊外れ結果の種別に基づき、移行する突然時短遊技状態の上限回数Ｋを把握する。例えば、把握した特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａであり、移行する突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、上限回数Ｋとして２００回を把握する（図１５（ｂ））。
【０５４７】
ステップＳｅ３１０４では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける実残り回数カウンタエリアＳＳ１に、ステップＳｅ３１０３で把握した上限回数Ｋに対応する値を上書きする。これにより、実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値が滞在時短の残り回数から上限回数Ｋに対応する値に変更され、ＭＰＵ３４２にて把握される時短遊技状態の

残り回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数（残り回数）に置き換えられる。

【０５４８】

ステップＳｅ３１０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂの未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を更新する。具体的には、ステップＳｅ３１０３で把握した上限回数Ｋから上記各種カウンタエリア３４４ｂにおける報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を減算し、その減算結果を未報知回数カウンタエリアＳＳ３に上書きする。これにより、ＭＰＵ３４２にて把握される未報知回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数から、残り回数画像８２３により報知されている現在の残り回数を差し引いた回数に置き換えられる。

【０５４９】

ステップＳｅ３１０６では、報知上乗せ回数Ｍの抽選処理を実行する。本実施の形態では、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合、後述する上乗せ演出を行って時短遊技状態の残り回数が追加されたように見せるところ、報知上乗せ回数Ｍは、その上乗せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、ステップＳｅ３１０５で更新した未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍを抽選する。例えば、更新後の未報知回数が１５０回である場合は、報知上乗せ回数Ｍが１５０回以下の回数となるように当該回数Ｍが抽選される。

【０５５０】

ステップＳｅ３１０７では、上記報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値に、ステップＳｅ３１０６で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応する値を加算する。これにより、ＭＰＵ３４２にて把握される報知上の残り回数が、その時点で残り回数と、上乗せ演出により報知する追加の残り回数との合計回数に変更される。

【０５５１】

ステップＳｅ３１０８では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値の再更新を行う。具体的には、ステップＳｅ３１０５で更新された未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値から、ステップＳｅ３１０６で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応する値を減算する。

【０５５２】

ステップＳｅ３１０９では、第１上乗せ演出（残り回数の上乗せ演出）が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。第１上乗せ演出では、図５４（ａ）、（ｂ）に示すように、特殊外れ結果に対応する図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が停止表示された後、その特図遊技回にて、ステップＳｅ３１０６で抽選した報知上乗せ回数Ｍを文字等により報知する上乗せ画像８２６が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。

【０５５３】

上乗せ画像８２６は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去された上で上乗せ画像８２６が表示されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去されず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に上乗せ画像８２６が配置されるように表示されてもよい。

【０５５４】

なお、上乗せ画像８２６が表示された後は、ステップＳｅ３１０７で更新された報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が参照され、図５４（ｃ）に示すように、上乗せ画像８２６により報知された追加の残り回数が反映された残り回数画像８２３が表示される。

【０５５５】

ステップＳｅ３１１０では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグをセットし、その後、遊技回用演出の第１設定処理を終了する。上乗せ報知フラグは、第１上乗せ演出を実行したことをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０５５６】

変動開始用処理（図５２）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０２で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンＷ１でない場合）は、ステップＳｅ２９０４に進み、把握した変動パターンが変動パターンＷ２であるか否かを判定する。変動パターンＷ２は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない場合に選択されるものである（図３８（ｂ））。

【０５５７】

把握した変動パターンが変動パターンＷ２である場合は、ステップＳｅ２９０５に進み、遊技回用演出の第２設定処理を実行する。遊技回用演出の第２設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出又は特殊リーチ外れＢ演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第２設定処理について図５５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５５８】

先ずステップＳｅ３２０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きいか否かを判定する。未報知回数カウンタエリアＳＳ３は、滞在している時短遊技状態の実際の残り回数のうち未だ報知していない回数がいくつかあるかを把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に未だ知らせていない残り回数が一定数以上存在するか否かを判定するものとなっている。

【０５５９】

なお、本実施の形態では、第１所定数を０回としており、ステップＳｅ３２０１において未報知の残り回数が存在するか否かを判定する構成となっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば１０回等の０回よりも大きい数を第１所定数としてもよい。

【０５６０】

未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きい場合（未報知の残り回数が存在する場合）は、ステップＳｅ３２０２に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れＡ演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップＳｅ３１０１（図５３）と同様のものである。

【０５６１】

ステップＳｅ３２０３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選処理を実行する。前述のように、報知上乗せ回数Ｍは、上乗せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍを抽選する。例えば、その時点での未報知回数が５０回である場合は、報知上乗せ回数Ｍが５０回以下の回数となるように当該回数Ｍが抽選される。

【０５６２】

ステップＳｅ３２０４では、上記各種カウンタエリア３４４ｂにおける報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値に、ステップＳｅ３２０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応する値を加算する。

【０５６３】

ステップＳｅ３２０５では、上記未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を更新する。具体的には、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値からステップＳｅ３２０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを減算する。

【０５６４】

ステップＳｅ３２０６では、第１上乗せ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。この場合の第１上乗せ演出では、ステップＳｅ３２０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応した上乗せ画像８２６が表示されるように設定される。

【０５６５】

このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が残存している場合は、その範囲内で追

加の回数が報知される上乗せ演出を実行するように構成されている。これにより、実際には突然時短遊技状態への移行が制限されて残り回数が増えていない状態であっても、あたかも、突然時短遊技状態への移行が発生して残り回数が増えたかのような印象を与えることができる。

【０５６６】

ステップＳｅ３２０６の実行後は遊技回用演出の第２設定処理を終了する。ステップＳｅ３２０１で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合）は、ステップＳｅ３２０７に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＢ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。ステップＳｅ３２０７では、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、そのリーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄８１１とは異なる図柄が停止表示されるように決定する。

【０５６７】

ステップＳｅ３２０７の実行後は遊技回用演出の第２設定処理を終了する。すなわち、第１上乗せ演出の実行設定を行うことなく、遊技回用演出の第２設定処理を終了する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が不足している場合（或いは残存しない場合）は、特殊リーチ外れＡ演出とは異なる遊技回用演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知せず、また、上乗せ演出も実行しない。

【０５６８】

変動開始用処理（図５２）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０４で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンＷ１でない場合）は、ステップＳｅ２９０６に進み、把握した変動パターンが変動パターンＷ３であるか否かを判定する。変動パターンＷ３は、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１９（図２６（ａ））が決定された場合に選択されるものである（図３８（ｄ））。変動パターンＷ３は、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンである。

【０５６９】

把握した変動パターンが変動パターンＷ３である場合は、ステップＳｅ２９０７に進み、遊技回用演出の第３設定処理を実行する。遊技回用演出の第３設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出又はノーマルリーチ外れ演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第３設定処理について図５６のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５７０】

先ずステップＳｅ３３０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きいか否かを判定する。この処理は、既に説明したステップＳｅ３２０１と同様のものである。

【０５７１】

未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップＳｅ３３０２に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行されるように設定する。特殊リーチ外れＡ演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップＳｅ３１０１（図５３）と同様のものである。

【０５７２】

ステップＳｅ３３０３では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍを抽選する。例えば、その時点での未報知回数が５０回である場合は、報知上乗せ回数Ｍが５０回以下の回数となるように当該回数Ｍが抽選される。

【０５７３】
ステップＳｅ３３０４では、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値にステップＳｅ３３０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを加算し、ＭＰＵ３４２により把握される報知上の残り回数を更新する。続くステップＳｅ３３０５では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値からステップＳｅ３３０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを減算し、ＭＰＵ３４２により把握される未報知の残り回数（換言すれば、上乗せ演出により追加の回数として報知することが可能な余裕分）を更新する。
【０５７４】
ステップＳｅ３３０６では、第１上乗せ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定し、その後、遊技回用演出の第３設定処理を終了する。ステップＳｅ３３０６の第１上乗せ演出では、ステップＳｅ３３０４で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応した上乗せ画像８２６が表示されるように設定される。
【０５７５】
ステップＳｅ３３０１で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合）は、ステップＳｅ３３０７に進み、特殊リーチ外れＢ演出を実行するか否かの抽選処理を行う。ステップＳｅ３３０７では、ＲＯＭ３４３に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて特殊リーチ外れＢ演出の実行抽選を行う。
【０５７６】
ステップＳｅ３３０８では、ステップＳｅ３３０７の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップＳｅ３３０９に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように設定する。本ステップの処理はステップＳｅ３２０７と同様のものである。
【０５７７】
ステップＳｅ３３０８で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップＳｅ３３１０に進み、今回の遊技回用演出としてノーマルリーチ外れ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。ステップＳｅ３３１０では、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、その停止図柄とは異なる図柄がリーチライン上の中図柄列Ｚ２に停止表示されるように中図柄列Ｚ２の停止図柄を決定する。
【０５７８】
ステップＳｅ３３０９又はステップＳｅ３３１０の実行後は、第１上乗せ演出の実行設定を行うことなく、そのまま遊技回用演出の第３設定処理を終了する。
【０５７９】
変動開始用処理（図５２）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０６で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンＷ３でない場合）は、ステップＳｅ２９０８に進み、把握した変動パターンが変動パターン２１Ｈであるか否かを判定する。変動パターン２１Ｈは、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１８（図２６（ａ））が決定された場合に選択され得る複数種類の変動パターン２１Ｈ～２４Ｈのうち、完全外れ演出用の変動表示時間に対応付けられた変動パターンである（図３８（ｃ））。
【０５８０】
把握した変動パターンが変動パターン２１Ｈである場合は、ステップＳｅ２９０９に進み、遊技回用演出の第４設定処理を実行する。遊技回用演出の第４設定処理では、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第４設定処理について図５７のフローチャートを参照しながら説明する。
【０５８１】
ステップＳｅ３４０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きいか否かを判定する。この処理は、既に説明したステップＳｅ３２０１と同様のものである。

【０５８２】
未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップＳｅ３４０２に進み、上記各種カウンタエリア３４４ｂにおける報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が第２所定数以下であるか否かを判定する。報知残り回数カウンタエリアＳＳ２は、残り回数画像８２３（図４９（ｃ））により報知される残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に報知している残り回数が一定数以下になったか否かを判定するものとなっている。
【０５８３】
本実施の形態では、第２所定数を５としており、ステップＳｅ３４０２では報知上の残り回数が５回以下となったか否かを判定する構成となっている。これにより、報知上の残り回数が僅かであるか否かが判定される。なお、第２所定数は上記に限定されるものではなく、例えば第２所定数を０回として今回の特図遊技回が報知上の最終遊技回であるか否かを判定する構成としてもよい。
【０５８４】
報知残り回数カウンタエリアＳＳ２が第２所定数以下である場合は、ステップＳｅ３４０３に進み、報知上乗せ回数Ｍの抽選を行う。続くステップＳｅ３４０４では、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値にステップＳｅ３４０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを加算し、ステップＳｅ３４０５では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値からステップＳｅ３４０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを減算する。これらステップＳｅ３４０３～ステップＳｅ３４０５の処理はステップＳｅ３１０６～ステップＳｅ３１０８と同様のものである。
【０５８５】
ステップＳｅ３４０６では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定する。第２上乗せ演出Ａは、特殊リーチ外れＡ演出（特殊外れ結果となったことの報知）の実行を伴わずに、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知するものである。
【０５８６】
第２上乗せ演出Ａでは、図５８（ａ）、（ｂ）に示すように、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が完全外れの組合わせで停止表示された後、例えば「押せ！」等の文字表示からなる操作指示画像８３１と、演出用操作部３６を模したボタン画像８３２とが表示され、遊技者に対して演出用操作部３６の押し下げ操作が指示される。これと併せ、演出用操作部３６の有効操作期間（操作残り期間）を示す操作期間用画像８３３が表示される。
【０５８７】
そして、有効操作期間内に演出用操作部３６の押し下げ操作が行われた場合には、図５８（ｃ）に示すように、ステップＳｅ３４０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを文字等により報知する上乗せ画像８２６が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。
【０５８８】
なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合は、有効操作期間の経過タイミングにて上記上乗せ画像８２６が表示されるか、又は、上乗せ画像８２６が表示されることなく、操作指示画像８３１やボタン画像８３２等が消去される。
【０５８９】
第２上乗せ演出Ａは、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去された上で第２上乗せ演出Ａが実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去されず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に操作指示画像８３１やボタン画像８３２等が表示されるように実行されてもよい。
【０５９０】

このように、完全外れ用の変動パターンが選択された場合でも上乗せ演出を実行し得る構成であることで、報知上の残り回数が第３所定数以下となった際に、第２上乗せ演出Ａを実行して上乗せ画像８２６により報知される残り回数を増加させることができる。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が０回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【０５９１】

ステップＳｅ３４０６の実行後はステップＳｅ３４０７にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。ステップＳｅ３４０７では、有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれにも大当たり、リーチ外れ、特殊リーチ外れの図柄組合せが成立しないように、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止図柄を決定する。

【０５９２】

なお、変動表示時間の一部を利用して第２上乗せ演出Ａを実行する場合は、第２上乗せ演出Ａを実行しない場合よりも早く各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了するように設定する。これにより、第２上乗せ演出の実行前において、遊技者が各図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を視認するための期間を好適に確保することができる。

【０５９３】

このように、報知上の残り回数が第２所定数以下となった状況で通常外れ結果となり、完全外れ用の変動パターンが選択された場合は、第２上乗せ演出Ａを実行して報知上の残り回数の追加を行う。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が０回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能となる。

【０５９４】

ステップＳｅ３４０７の実行後は遊技回用演出の第４設定処理を終了する。ステップＳｅ３４０２で否定判定した場合（報知残り回数カウンタエリアＳＳ２が第２所定数より大きい場合）は、ステップＳｅ３４０８に進み、第２上乗せ演出Ａを実行するか否かの抽選処理を行う。ステップＳｅ３４０８では、ＲＯＭ３４３に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて第２上乗せ演出Ａの有無を抽選する。なお、ステップＳｅ３４０８での実行抽選における当選確率は特に限定されるものではないが、例えば、当選確率よりも外れ確率の方が高くなるように設定することができる。

【０５９５】

ステップＳｅ３４０９では、ステップＳｅ３４０８の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップＳｅ３４０３に進み、第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定する。また、ステップＳｅ３４０７にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。

【０５９６】

ステップＳｅ３４０９で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップＳｅ３４１０に進み、第２上乗せ演出Ｂを実行するか否かの抽選を行う。第２上乗せ演出Ｂは、第２上乗せ演出Ａと対をなす所謂ガセ演出である。第２上乗せ演出Ｂでは、図５８（ｂ）に示すように、操作指示画像８３１及びボタン画像８３２が表示された後、有効操作期間内に演出用操作部３６の押し下げ操作が行われると、図５８（ｄ）に示すように、上乗せ画像８２６が表示されることなく、操作指示画像８３１及びボタン画像８３２が消去される。なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合も、有効操作期間の経過タイミングにて上記と同様の表示態様とされる。

【０５９７】

ステップＳｅ３４１０では、ＲＯＭ３４３に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて第２上乗せ演出Ｂの実行抽選を行う。

【０５９８】

ステップＳｅ３４１１では、ステップＳｅ３４１０の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップＳｅ３４１２に進み、第２上乗せ演出Ｂが実行されるように設定する。その後、ステップＳｅ３４０７に進み、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。一方、ステップＳｅ３４１１で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、そのままステップＳｅ３４０７に進み、完全外れ演出の実行設定を行う。

【０５９９】

変動開始用処理（図５２）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０８で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン２１Ｈでない場合）は、ステップＳｅ２９１０に進み、ステップＳｅ２９０１で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン３Ａ（図３５（ａ））である場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【０６００】

ステップＳｅ２９０３、ステップＳｅ２９０５、ステップＳｅ２９０７、ステップＳｅ２９０９、ステップＳｅ２９１０の実行後はステップＳｅ２９１１にて、表示制御装置３５０への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｅ２９１１の実行後は変動開始用処理を終了する。

【０６０１】

＜外れ回数表示の更新用処理＞

ステップＳｅ２３１０（図５１）の外れ回数表示の更新用処理について図５９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの変動終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行されるものである。

【０６０２】

先ずステップＳｅ３６０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像８２４（図４９（ｃ））の表示中であるか否かを判定する。外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップＳｅ３６０２にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果（通常外れ結果又は特殊外れ結果）であるか否かを判定する。

【０６０３】

外れ結果である場合は、ステップＳｅ３６０３に進み、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を１加算する。外れ回数カウンタエリアは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０６０４】

ステップＳｅ３６０４では、ステップＳｅ３６０３の更新結果を参照して外れ回数画像８２４の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像８２４により報知される外れ回数が１加算される。

【０６０５】

ステップＳｅ３６０３における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップＳｅ３６０４では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像８２４が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像８２４の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【０６０６】

外れ遊技回の終了ごとに外れ回数画像８２４の表示が更新されることで、遊技者は天井

到達までの過程における進捗状況を知ることができる。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。

【０６０７】

ステップＳｅ３６０４の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップＳｅ３６０１で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップＳｅ３６０２で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ３６０３以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

【０６０８】

＜第２移行用演出設定処理＞

ステップＳｅ２５０５（図４７）の第２移行用演出設定処理について図６０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【０６０９】

先ずステップＳｅ３７０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乗せ報知フラグがセットされていない場合、すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第１上乗せ演出Ａを実行していない場合は、ステップＳｅ３７０２に進み、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図６０（ｂ）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像８３５と、残り回数画像８２３とが表示される。残り回数画像８２３は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【０６１０】

本ステップでは、突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【０６１１】

ステップＳｅ３７０３では、残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。この処理は、第１移行用演出設定処理（図４８）に係る図５０の残り回数用処理と同様のものである。

【０６１２】

図５０を援用してステップＳｅ３７０３の残り回数用処理を説明すると、先ずステップＳｅ２７０１では、移行する突然時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が突然時短遊技状態Ａである場合は上記上限回数として２００回を把握する（図１５（ｂ））。この把握は、主制御装置１６２から送信される突然時短開始コマンドを解析することで行う。

【０６１３】

ステップＳｅ２７０２では、ステップＳｅ２７０１で把握した上限回数に対応する値を、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り回数カウンタエリアＳＳ１にセットする。ステップＳｅ２７０３では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップＳｅ２７０１で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。

【０６１４】

ステップＳｅ２７０４では、ステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットする。ステップＳｅ２７０５では、ステップＳｅ２７０１で把握した実際の上限

回数からステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数を減算し、未報知回数を把握する。

【０６１５】

ステップＳｅ２７０６では、ステップＳｅ２７０５で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットする。ステップＳｅ２７０７では、残り回数画像８２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｅ２７０３で抽選された初期報知回数の残り回数画像８２３が表示されるように設定する。ステップＳｅ２７０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像８２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０６１６】

第２移行用演出設定処理（図６０）の説明に戻り、ステップＳｅ３７０１で肯定判定した場合（上乗せ報知フラグがセットされている場合）は、ステップＳｅ３７０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている上乗せ報知フラグをクリアし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第１上乗せ演出を実行する場合は、突然時短遊技状態用の開始演出を実行しない。

【０６１７】

＜第３移行用演出設定処理＞

ステップＳｅ２５０７（図４７）の第３移行用演出設定処理について図６１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの天井時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、天井時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【０６１８】

ステップＳｅ３８０１では、天井時短遊技状態用の開始演出を設定する。天井時短遊技状態用の開始演出では、通常時短遊技状態の開始演出（図４９（ｂ））と同様に、例えば「チャンスタイム」等の天井時短遊技状態に対応したタイトル画像８２２と、残り回数画像８２３とが表示される。

【０６１９】

本ステップでは、天井時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【０６２０】

ステップＳｅ３８０２では、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するための残り回数用処理を実行する。この処理は、第１移行用演出設定処理（図４８）に係る図５０の残り回数用処理と同様のものであるため、説明を省略する。

【０６２１】

ステップＳｅ３８０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像８２４を表示する場合に参照される。

【０６２２】

ステップＳｅ３８０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている外れ回数画像８２４を消去する処理を実行する。続くステップＳｅ３８０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている外れ回数表示フラグをクリアし、その後、第３移行用演出設定処理を終了する。

【０６２３】

＜終了用演出設定処理＞

ステップＳｅ２５０９（図４７）の終了用演出設定処理について図６１（ｂ）のフロー

チャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、各時短遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【０６２４】

ステップＳｅ３９０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乗せ報知フラグがセットされていない場合は、ステップＳｅ３９０２にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【０６２５】

ステップＳｅ３９０３では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像８２３を消去する。続くステップＳｅ３９０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【０６２６】

ステップＳｅ３９０１で肯定判定した場合（上乗せ報知フラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態が終了する特図遊技回で上乗せ演出が実行される場合は、ステップＳｅ３９０２以降の処理を実行することなく終了用演出設定処理を終了する。例えば、滞在時短の途中で特殊外れ結果となり、滞在時短を終了させて突然時短遊技状態に移行する場合は、滞在時短が終了する特図遊技回にて上乗せ演出が実行されるが、このような場合には時短遊技状態の終了演出を実行しない。

【０６２７】

なお、時短遊技状態中に大当たりに当選して開閉実行モードに移行する場合も時短遊技状態が終了するが、この場合は上記ステップＳｅ３９０２～ステップＳｅ３９０４の処理を実行した後、さらに、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り回数カウンタエリアＳＳ１、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値をクリアする処理を実行する。

【０６２８】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中の遊技の流れについて説明する。先ず図６２を参照しつつ、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の基本的な流れについて説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態であり、第２作動口６３を狙った右打ち遊技の状況において通常大当たり結果となり、その後、その通常大当たり結果に対応した通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。

【０６２９】

タイミングｔ１において第２特図の当否抽選により大当たり結果になり、その大当たり種別として７Ｒ通常大当たり結果Ｃ（図１４（ｂ））が選択されると、当該当否抽選に対応する特図遊技回にて、図柄表示装置７５に変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３が通常大当たり結果に対応する図柄組合せで停止表示される（図６２（ｆ））。また、特図用表示部４３には、上記特図遊技回での確定表示の期間にて７Ｒ通常大当たり結果Ｃに対応した停止結果ＳＤ９（図２４）が停止表示される。

【０６３０】

タイミングｔ２において上記特図遊技回が終了すると、可変入賞装置６５が開閉する開閉実行モードが開始される（図６２（ｂ））。この場合の開閉実行モードでは、今回の大当たり結果が７Ｒ通常大当たり結果Ｃであることに基づき、７ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

【０６３１】

タイミングｔ３において開閉実行モードが終了すると、通常時短遊技状態への移行が行われる（図６２（ｃ））。図柄表示装置７５では、通常時短遊技状態への移行に対応した開始演出が実行される（図６２（ｇ））。

【０６３２】
その際、主制御装置１６２では、今回の大当たり結果の種別である７Ｒ通常大当たり結果Ｃに対応した上限回数（例えば２００回、図１４）が把握され、その把握した上限回数に対応する値がＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣにセットされる。これにより、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数（残り回数）が２００回に設定される。
【０６３３】
また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの通常時短開始コマンドに基づいて今回の通常時短遊技状態における残り回数が把握されるとともに、初期報知回数の抽選が実行される。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時に報知する残り回数であり、上記開始演出にて残り回数画像８２３により報知される。初期報知回数の抽選は実際の残り回数の範囲内で行われ、当該初期報知回数が実際の残り回数以下となるように抽選される。
【０６３４】
ここでは、初期報知回数として例えば１００回が抽選されたものとする。よって、通常時短遊技状態の開始時点では、実際の残り回数である２００回のうち、その一部である１００回のみが報知され、残りの１００回は未報知分の残り回数となる。
【０６３５】
演出制御装置１４３では、実際の残り回数（２００回）に対応した値、初期報知回数（１００回）に対応した値、未報知分の残り回数（１００回）に対応した値がＲＡＭ３４４の実残り回数カウンタエリアＳＳ１、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２、未報知回数カウンタエリアＳＳ３にそれぞれセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリアＳＳ１及び報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値は、特図遊技回が実行される都度、１ずつ減算される。これにより、演出制御装置１４３において実際の残り回数及び報知上の残り回数（残り回数画像８２３を通じて遊技者が認識する残り回数）が更新・管理される。
【０６３６】
通常時短遊技状態に移行してからの８０回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果Ａ（図１５（ｂ））であったとする。特殊外れ結果Ａになったことに基づき、特図用表示部４３では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果ＳＤ１５（図２５（ｂ））が停止表示される。
【０６３７】
また、主制御装置１６２では、滞在中の通常時短遊技状態（滞在時短）を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかの振り分けが実行される。当該振り分けに際しては、先ず特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数が把握される。前述のとおり、今回の特殊外れ結果は特殊外れ結果Ａであるため、対応上限回数として２００回が把握される。
【０６３８】
そして、滞在時短における現在の残り回数（１２０回）と、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数（２００回）とが比較され、回数の多い側の時短遊技状態を優先実施するように上記振り分けが行われる。ここでは、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。
【０６３９】
特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行される（図６２（ｈ））。これにより、図柄表示装置７５での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。
【０６４０】
また、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ５）では、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）への移行処理とがそれぞれ行われる（図６２（ｃ）、（ｅ））。

その際、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣの値が、滞在時短に対応する値から移行先の突然時短遊技状態に対応する値に書き換えられ、時短遊技状態の残り回数が１２０回から２００回に変更される。

【０６４１】

演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドに基づき、突然時短遊技状態への移行とともにその上限回数Ｋ（２００回）が把握され、ＲＡＭ３４４の実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値が上限回数Ｋに対応した値に変更される。また、ＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が、上限回数Ｋからその時点での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（２０）を減算した減算値（１８０）に変更される。

【０６４２】

さらに、演出制御装置１４３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選が実行される。報知上乗せ回数Ｍは、上乗せ演出により追加の残り回数として遊技者に報知されるものである。報知上乗せ回数Ｍの抽選は、上記変更された未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして１５０回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れＡ演出の実行後、１５０回の残り回数の上乗せを報知する第１上乗せ演出が図柄表示装置７５にて実行される（図６２（ｉ））。

【０６４３】

なお、図６２では、上記第１上乗せ演出が確定表示時間にて実行されるように図示しているが、当該演出は、確定表示時間に限らず、変動表示時間の一部にて実行されてもよいし、変動表示時間と確定表示時間とに跨って実行されてもよい。

【０６４４】

また、演出制御装置１４３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（２０）に報知上乗せ回数Ｍ（１５０）を加算した加算値（１７０）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされる。これにより、第１上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像８２３が表示される。

【０６４５】

さらに、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）から報知上乗せ回数Ｍ（１５０）を減算した減算値（３０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。これにより、演出制御装置１４３にて把握される未報知分の残り回数が、第１上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【０６４６】

これら報知残り回数カウンタエリアＳＳ２及び未報知回数カウンタエリアＳＳ３の各値の更新は、特殊外れ結果になった特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行に対応したタイミング（確定表示の開始タイミング）で行われてもよい。すなわち、特殊外れ結果になった特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

【０６４７】

次に、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の他の流れについて図６３を参照しながら説明する。なお、タイミングｔ１からタイミングｔ３までの流れは、上記図６２の場合と同様であるため、その説明を省略する。

【０６４８】

通常時短遊技状態に移行してからの８０回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果Ｃ（図１５（ｂ））であったとする。特殊外れ結果Ｃになったことに基づき、特図用表示部４３では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果ＳＤ１７が停止表示される（図６３（ｇ））。

【０６４９】
　また、滞在中の通常時短遊技状態（滞在時短）を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかを振り分けるべく、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数（５０回）が把握されるとともに、その把握した上限回数と滞在時短における現在の残り回数（１２０回）とが比較される。ここでは、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限（無効化）して滞在時短を継続させる旨が決定される。
【０６５０】
　演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドに基づき、特殊外れ結果への当選とともに突然時短遊技状態への移行が実施されないことが把握される。そして、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数である１００回に対応した値）が第１所定数（例えば０）よりも大きいことを条件として、特殊外れ結果となった今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行されるように設定される（図６３（ｇ））。
【０６５１】
　また、演出制御装置１４３では報知上乗せ回数Ｍの抽選が実行される。報知上乗せ回数Ｍの抽選は、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１００）の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして５０回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れＡ演出の実行後、５０回の残り回数の上乗せを報知する第１上乗せ演出Ａが図柄表示装置７５にて実行される（図６３（ｈ））。
【０６５２】
　ここで、時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となった場合に、突然時短遊技状態への移行を行うか、それとも滞在時短をそのまま継続するかを振り分けるのは、複数の時短遊技状態の重複実施を回避するための対策であるが、その場合において、特殊外れ結果になったにもかかわらず突然時短遊技状態への移行を実施しない場合は、特殊外れ結果になったことの恩恵が遊技者に提供されないことを踏まえ、例えば、その特図遊技回において完全外れ演出を実行するなど、特殊外れ結果となったことを非明示とすることが考えられる。しかしながら、特図用表示部４３には特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示されるため、仮に図柄表示装置７５上での演出において特殊外れ結果となったことを秘匿化しても、遊技者が特図用表示部４３の停止結果を見てしまえば、特殊外れ結果となったことに気づかれてしまうおそれがある。その結果、内部的に突然時短遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまい、せっかく特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして遊技者の気分を害する懸念がある。
【０６５３】
　この点、本実施の形態では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われない場合に、特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同じ態様の報知（例えば特殊図柄８１１や上乗せ画像８２６等）を含む報知演出が行われる。このため、特図用表示部４３に停止表示される停止結果から特殊外れ結果への当選が察知されたとしても、突然時短遊技状態への移行の有無を演出内容から判別しにくくすることができる。特に、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知し、さらにその後、第１上乗せ演出を実行して時短遊技状態の残り回数が増加したように報知するため、実際には時短遊技状態の残り回数が増えていない中でも、あたかも残り回数の増加を引き当てたかのような印象を与えることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合でも遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。
【０６５４】
　しかも、実際の残り回数よりも少ない回数を報知して未報知分の回数を確保し、それを利用して、突然時短遊技状態への移行がなされない場合の第１上乗せ演出Ａ（疑似的な上乗せ）が実行されるため、実際の残り回数と整合させながら当該演出を実行することがで

きる。この場合、移行がなされない状況で第１上乗せ演出Ａが行われたとしても、少なくとも当該演出により報知された回数の分だけ実際に時短遊技状態が継続するものとなるため、当該演出による上乗せ回数の真偽を遊技者が判別しにくくなり、残り回数の増加を引き当てた印象をより好適に与えることができる。

【０６５５】

演出制御装置１４３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（２０）に報知上乗せ回数Ｍ（５０）を加算した加算値（７０）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされる。これにより、第１上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像８２３が表示される。

【０６５６】

また、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１００）から報知上乗せ回数Ｍ（５０）を減算した減算値（５０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。これにより、演出制御装置１４３にて把握される未報知分の残り回数が、第１上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【０６５７】

なお、特殊外れ結果となった特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として、特殊外れ結果になっていないことに対応した特殊リーチ外れＢ演出が実行される。この場合、第１上乗せ演出は実行されない。

【０６５８】

ところで、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回での変動表示時間の長さや役物開閉遊技の態様が異なるものとなっている。具体的には、突然時短遊技状態では、普図遊技回における変動表示時間が通常時短遊技状態の場合よりも短く（図４２（ｂ））、また、役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が多くなっている（図４３（ｂ）、（ｄ））。さらには、通常時短遊技状態でのサポート抽選における当選確率は、突然時短遊技状態のそれよりも高くなっている（図１６（ｂ）、（ｃ））。このため、特殊外れ結果になった特図遊技回を境界として普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物６３ａの挙動等が変化した場合は、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したと遊技者が気付くことができ、逆に、特殊外れ結果になった特図遊技回の前後でそれらの挙動等が変化しない場合は、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付くことができるようになっている。

【０６５９】

さらに本実施の形態では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の特殊外れ結果に対応した上限回数とが比較され、回数が多い側の時短遊技状態が採用されるように構成されている。このため、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付いた場合には、滞在時短である通常時短遊技状態の残り回数が今回の特殊外れ結果に対応した上限回数よりも多いと予測することができる。

【０６６０】

そのような状況において、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の表示態様を遊技者が覚えており、特図用表示部４３に停止表示される絵柄から、その絵柄に対応する上限回数を導出することができれば、滞在時短の残り回数がどの程度であるかを予測することが可能になる。例えば、特図用表示部４３に停止結果ＳＤ１６が停止表示され、それに対応した上限回数として１００回を導出することができれば、滞在時短におけるそれ以降の残り回数が少なくとも１００回より多いものであることを予測することができ

る。このような構成であることで、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えた場合のメリットとして、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【０６６１】

さらに、時短遊技状態において残り回数画像８２３を通じて報知される残り回数が実際の残り回数とは異なったものとなっており、滞在時短の実際の残り回数が分かりにくくなっている。これにより、特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えて滞在時短の残り回数の予測に挑む意欲を喚起することができ、当該予測する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【０６６２】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、それら各時短遊技状態中における図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上での演出態様（例えば背景画像等）に差異がなく、遊技者が表示画面Ｇだけを見ていても通常時短遊技状態であるのか、それとも突然時短遊技状態であるのかを判別しにくくなっている。すなわち、普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物６３ａの挙動等を注意深く見ていることで、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態に切り替わったのか、それとも、そのような切り替わりが行われておらず、通常時短遊技状態がそのまま維持されているのかを判別可能となり、当該判別の難易度が一定程度引き上げられている。これにより、特殊外れ結果となった状況で突然時短遊技状態への移行が行われない場合に特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出を実行し、突然時短遊技状態への移行制限を遊技者に悟られにくくしたことの効果が過度に損なわれないようにし、当該構成との好適な両立が図られている。

【０６６３】

図６２及び図６３では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合を例示したが、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合や、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合も、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とが比較され、いずれの回数が多いかに応じて、滞在時短の継続か、突然時短遊技状態への移行かが振り分けられる。そして、図柄表示装置７５では、上記と同様に、突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出Ａが実行され、滞在時短が継続される場合は、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数の状況）に基づいて特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出Ａを実行するか否かが振り分けられる。

【０６６４】

なお、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数（９９０回）に到達した場合については、上限回数が３０００回である通常時短遊技状態でのみ通常時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立し得るところ、この場合は天井時短遊技状態の上限回数（１１００回）よりも滞在時短の残り回数（２０１０回）の方が多くなる。このため、天井時短遊技状態への移行が制限され、滞在中の通常時短遊技状態が継続される。

【０６６５】

また、突然時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合には、突然時短遊技状態への移行タイミングやその種別によって、滞在時短の残り回数と天井時短遊技状態の上限回数との大小が変化するため、都度の比較結果に応じて、突然時短遊技状態が継続されるか、天井時短遊技状態への移行が行われるかが振り分けられる。

【０６６６】

次に、時短遊技状態において特殊外れ結果になっていない状況で上乗せ演出を行う場合の流れについて図６４及び図６５を参照しながら説明する。ここでは、第２作動口６３を狙った右打ち遊技の状況において３Ｒ通常大当たり結果Ｂ（図１４）となり、開閉実行モードの終了後、上限回数が３００回である通常時短遊技状態に移行した場合を例にとって説明する。

【０６６７】

タイミングｔ１において上限回数が３００回である通常時短遊技状態への移行が行われ

ると、演出制御装置１４３では、ＲＡＭ３４４の実残り回数カウンタエリアＳＳ１に上記上限回数に対応した値（３００）がセットされる。また、演出制御装置１４３では初期報知回数の抽選が実行される。ここでは初期報知回数として７０回が抽選されたものとする。

【０６６８】

これに伴い、ＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２に上記初期報知回数に対応する値（７０）がセットされるとともに、ＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３に、上限回数から初期報知回数を減算した減算値（２３０）がセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリアＳＳ１及び報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値は、特図遊技回が実行される都度、１ずつ減算される。

【０６６９】

通常時短遊技状態に移行してから４０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において、通常外れ結果となり、それに対応する停止結果として停止結果ＳＤ１９（図２６（ａ））が選択されたものとする。この場合、特図用表示部４３では、その選択された停止結果ＳＤ１９がその特図遊技回の確定表示の期間にて停止表示される（図６５（ａ））。また、主制御装置１６２では、その特図遊技回の変動パターンとして変動パターンＷ３（図３８（ｄ））が選択される。

【０６７０】

演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドに基づいて変動パターンＷ３の選択が把握される。この場合、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数である１９０回に対応した値）が第１所定数よりも大きいことを条件として今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行されるように設定される（図６５（ａ））。

【０６７１】

また、演出制御装置１４３では報知上乗せ回数Ｍの抽選が実行される。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして５０回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れＡ演出の実行後、５０回の残り回数の上乗せを報知する第１上乗せ演出が図柄表示装置７５にて実行される（図６５（ｂ））。

【０６７２】

このように、特殊外れ結果になった場合に限らず、通常外れ結果になった場合にも特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行されるため、遊技者に対して特殊外れ結果となる確率を実際の確率よりも高いように感じさせることができる。これにより、時短遊技状態中において残り回数の上乗せが発生しやすい印象を与え、遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

【０６７３】

その際、通常外れ結果となった場合のうち、通常外れ結果を報知する停止結果として停止結果ＳＤ１９が停止表示される場合を対象として特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行される。ここで、停止結果ＳＤ１９は、表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ８のうち点灯状態とされる表示用セグメントの数が複数個となっており、点灯状態の表示用セグメントの数が１個である停止結果ＳＤ１８（図２６（ａ））と比べて、特殊外れ結果に対応するＳＤ１５～ＳＤ１７との識別が困難となっている。このため、遊技者が特図用表示部４３を見ていても、その特図遊技回における当否抽選の結果が特殊外れ結果ではなく、実際には通常外れ結果であることを悟られにくくすることができ、その状態で特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行されるものとなる。これにより、特殊外れ結果となった状況で残り回数の上乗せが報知されたと思わせやすくすることができ、上乗せが発生しやすい印象をより好適に与えることが可能になる。

【０６７４】

演出制御装置１４３では、停止結果ＳＤ１９が停止表示される特図遊技回において、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づきＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（３

０）に報知上乗せ回数Ｍ（５０）を加算した加算値（８０）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされる。これにより、第１上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像８２３が表示される。

【０６７５】

また、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（２３０）から報知上乗せ回数Ｍ（５０）を減算した減算値（１８０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。これにより、演出制御装置１４３にて把握される未報知分の残り回数が、第１上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【０６７６】

これら報知残り回数カウンタエリアＳＳ２及び未報知回数カウンタエリアＳＳ３の更新は、上記特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、確定表示の開始タイミングにて行われてもよい。すなわち、上記特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

【０６７７】

なお、上記特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として特殊リーチ外れＢ演出又はノーマルリーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなすガセ演出であり、特殊外れ結果とならなかったことに対応する遊技回用演出である。これらのリーチ外れ演出が実行される場合、第１上乗せ演出は実行されない。

【０６７８】

報知上乗せ回数Ｍが反映されて報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が８０に更新されたタイミングｔ２から７５回目の特図遊技回が開始されると（タイミングｔ３）、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が第２所定数（例えば５）以下となる。すなわち、残り回数画像８２３を通じて遊技者に報知される残り回数が０回に近い一定値以下となる。ここでは、上記７５回目の特図遊技回において当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン２１Ｈが選択されたものとする。

【０６７９】

この場合、演出制御装置１４３では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定される（図６５（ｃ））。また、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数である１９０回に対応した値）が第１所定数よりも大きいことを条件として、その特図遊技回の中で第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定される（図５８（ｂ））。

【０６８０】

第２上乗せ演出Ａの実行に際しては、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）が参照され、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍが抽選される。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして１００回が抽選された場合は、図５８（ｂ）のボタン操作指示画像の後、残り回数の１００回の追加が報知される報知画像が表示される。

【０６８１】

このように、報知上の残り回数が第２所定数以下となると、第２上乗せ演出Ａが実行されて報知上の残り回数が増加され、当該残り回数が０回となることが回避される。例えば、残り回数画像８２３を通じて遊技者が認識する残り回数が尽きた後も時短遊技状態が継続すると、不自然な印象になり、実際の残り回数とずれた状態で残り回数が報知されていることへの気づきが促される懸念がある。この点、本構成であることで、その後も時短遊技状態が継続する中で報知上の残り回数が０回となることが抑制され、実際の残り回数の一部が秘匿化された状態で報知が行われていることに気づかせにくくすることが可能になる。

【０６８２】

第２上乗せ演出Ａが実行される特図遊技回において、演出制御装置１４３では、報知残

り回数カウンタエリアＳＳ２及び未報知回数カウンタエリアＳＳ３の更新が行われる。すなわち、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（５）に報知上乗せ回数Ｍ（１００）を加算した加算値（１０５）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされるとともに、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）から報知上乗せ回数Ｍ（１００）を減算した減算値（８０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。

【０６８３】

なお、上記特図遊技回において変動パターン２１Ｈ以外の変動パターンが選択された場合は、第２上乗せ演出Ａは実行されない。

【０６８４】

その後、５５回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において、当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン２１Ｈが選択されたものとする。また、この特図遊技回では、演出制御装置１４３での第２上乗せ演出Ａの実行抽選に当選したものとする。

【０６８５】

この場合、演出制御装置１４３では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、さらに第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定される。このため、残り回数画像８２３により報知される残り回数が第２所定数より大きい場合でも第２上乗せ演出Ａが発生し得るものとなり、不自然な印象となることを抑制できる。これにより、当該演出による残り回数の上乗せが疑似的なものであることに気づかせにくくすることができ、演出効果を好適に高めることが可能になる。

【０６８６】

＜特図用表示部４３での停止結果について＞

前述のとおり、本実施の形態では、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えることで、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測することが可能となっている。これを踏まえて、特図用表示部４３に停止表示される停止結果について構成が工夫されており、以下、かかる工夫について図２４～図２６を参照しながら説明する。

【０６８７】

図２４及び図２５（ｂ）に示すように、通常大当たり結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）の数が相対的に多く、特殊外れ結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）の数が相対的に少なくなっている。これにより、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数（残り回数）については特図用表示部４３の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部４３の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

【０６８８】

但し、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまう構成であると、滞在時短の残り回数の予測が容易になり過ぎてしまう。その結果、実際の残り回数が報知上の残り回数よりも多く残っていることが簡単に判明する構成となってしまい、上乗せ演出による演出効果が損なわれてしまう懸念がある。そこで、本実施の形態では、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際にその識別が容易になり過ぎることを抑制するための構成も盛り込まれている。以下、これらの構成について説明する。

【０６８９】

図２５（ｂ）及び図２６（ａ）に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とにおいて複数種の停止結果が設定されている。この場合、

それぞれに表示態様が複数存在するため、遊技者が特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果との各表示態様を記憶する負荷が高まる。その分、それらの見分けが困難化し、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることができる。

【０６９０】

特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とのそれぞれにおいて、点灯される表示用セグメントが複数個である停止結果を含むように設定されている。点灯される表示用セグメントの数が多くなるほど表示態様が複雑化して覚えにくくなるところ、そのような表示態様の停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのそれぞれで存在するため、外れ結果の特図遊技回にて特図用表示部４３に停止表示された停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかの識別難易度を高めることができる。

【０６９１】

但し、その場合でも、点灯状態の表示用セグメントが複数である停止結果の数について、特殊外れ結果に対応する停止結果では３個であるのに対し、通常外れ結果に対応する停止結果では１個とされ、後者が前者よりも少なく抑えられている。このため、外れ結果の特図遊技回において点灯される表示用セグメントが複数である停止結果が停止表示された場合に、遊技者が特殊外れ結果に対応する可能性が高いと予測することが可能となっており、識別難易度が過度に高くなることが抑制されている。

【０６９２】

図２６（ａ）に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果として停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９を含む複数種の停止結果が設けられ、停止結果ＳＤ１８では点灯される表示用セグメントの数が１個となり、停止結果ＳＤ１９では点灯される表示用セグメントの数が複数個となるように設定されている。この場合、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９において点灯状態の表示用セグメントの数が異なることで、それらの停止結果ＳＤ１８,ＳＤ１９が同種の外れ結果（通常外れ結果）に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、停止表示された停止結果が通常外れ結果に対応するものであるか否かの識別難易度を高めることができ、延いては、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。

【０６９３】

図２５（ｂ）及び図２６（ａ）に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の中に、点灯される表示用セグメントの数が通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と同数（３個）である停止結果ＳＤ１７が含まれるように設定されている。この場合、遊技者が点灯状態の表示用セグメントの数から特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかを識別することが困難となり、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。

【０６９４】

図２５（ｂ）及び図２６（ａ）に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１７とにおいて、点灯される表示用セグメントが重複するように設定されている。具体的には、それら停止結果ＳＤ１９、ＳＤ１７のいずれにおいても表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ４が点灯されるようになっている。これにより、これらの停止結果ＳＤ１９、ＳＤ１７の見た目を類似させることができ、見分けにくくすることが可能になる。

【０６９５】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０６９６】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行する構成とした。

【０６９７】

パチンコ遊技機では、当否抽選の結果に対応した報知を特図用表示部４３にて行わざるを得ないところ、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限さ

れる場合に、遊技者が特図用表示部４３を視認することで、特殊外れ結果になったことを把握できてしまい、延いては移行制限の実施が察知されてしまうおそれがある。突然時短遊技状態への移行が制限される場合、遊技者としては、特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を受けられないことになるため、当該制限の実施に遊技者が気付くと、損をしたような印象になって遊技者の気分を害する懸念がある。

【０６９８】

この点、本構成では、突然時短遊技状態への移行制限を行う場合に、移行の実施に対応した特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行するため、制限の実施を分かりにくくすることができ、遊技者の気分を害することを抑制できる。しかも、突然時短遊技状態への移行（演出上は残り回数の上乗せ）を生じさせた印象を付与できるため、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【０６９９】

突然時短遊技状態への移行に対応する演出として、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知する上乗せ演出を実行する構成とした。

【０７００】

上記構成では、時短遊技状態の残り回数が増加した又は追加されたと遊技者に認識させることができる。これにより、内部的には突然時短遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特殊外れ結果を引き当てて時短遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【０７０１】

また、上乗せ演出を実施することで、時短遊技状態が継続しているかのような印象とすることができ、移行制限が行われる場合の不自然さを軽減することが可能になる。例えば、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、滞在時短の終了用演出を実行し、その後、突然時短遊技状態の開始用演出を実行すると、演出上、前後の時短遊技状態の境界が明確になる。これを上記移行が制限される場合にも同様に実施すると、実際には移行が生じていないため、不自然な印象となる懸念がある。この点、終了と開始を明示しないで上乗せ演出により繋ぐ構成とすることで、時短遊技状態間の境界を曖昧化することができ、実際には移行が生じておらず滞在時短が継続しているだけであっても、不自然な印象となることを抑制することが可能になる。

【０７０２】

特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に、特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行し得る構成とした。

【０７０３】

上記構成では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合だけでなく、特殊外れ結果になっていない場合にも特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａが実行されるため、移行制限時における特殊リーチ外れＡ演出等の実施を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限の実施をより一層分かりにくくすることができる。

【０７０４】

また、上記構成では、特殊外れ結果になった場合と通常外れ結果になった場合との両方で特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａが実行されるため、これらの演出の出現回数が特殊外れ結果となった回数よりも多くなる。これにより、特殊外れ結果を引き当てやすい（換言すれば、残り回数の上乗せが発生しやすい）印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【０７０５】

時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像８２３を表示するとともに、その残り回数画像８２３での報知において実際の残り回数よりも少ない回数を報知する構成とした。

【０７０６】

上記構成では、滞在中の時短遊技状態についての残り回数が実際の残り分より少なく減らされて報知されるため、実際の残り回数の一部を未報知分の残り回数として確保することができる。この未報知分の残り回数を利用し、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の上乗せ演出や通常外れ結果である場合の上乗せ演出を実施すれば、これらの上乗せ演出を実際の残り回数と整合させながら行うことができる。すなわち、遊技者の目線では、当該上乗せ演出で報知された回数どおりに時短遊技状態が継続しているように見えるため、実際に残り回数の上乗せが行われた印象を与えることができる。これにより、疑似的な報知であることが分かりにくくなり、移行制限の実施に気づきにくくすることが可能になる。

【０７０７】

報知上の残り回数が所定数（第２所定数）以下であるか否かを判定し、その結果に基づいて上乗せ演出を実行する構成とした。

【０７０８】

滞在中の時短遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知する構成では、時短遊技状態の終了よりも早く報知上の残り回数が尽きてしまう可能性がある。この点、報知上の残り回数が少なくなると、当否抽選の結果や移行制限の有無にかかわらず上乗せ演出を実行するため、報知上の残り回数が少なくなる都度、当該残り回数を補充することができる。これにより、時短遊技状態の途中で報知上の残り回数が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。

【０７０９】

その際、上乗せ演出として演出期間が異なる第１上乗せ演出と第２上乗せ演出を設ける構成とした。この構成によれば、リーチ外れ演出用の変動パターン（変動表示時間）が選択された場合に限らず、完全外れ演出用の変動パターンが選択された場合にも上乗せ演出を実行することができ、上記残り回数の補充を適宜に行うことが可能になる。

【０７１０】

通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率等の態様を異ならせ、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在中の通常時短遊技状態におけるその時点での残り回数と、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先して採用する構成とした。

【０７１１】

上記構成では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率等の態様の変化が生じるか否かを遊技者が判別することにより、通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測して楽しむことが可能になる。その際、残り回数の多い側の時短遊技状態が選択される構成であるため、例えば、遊技者が通常時短遊技状態の継続が選択されていると推測した場合には、特殊外れ結果になった時点での通常時短遊技状態の残り回数が突然時短遊技状態の上限回数よりも多いことを推測することができ、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

【０７１２】

また、突然時短遊技状態として、上限回数が異なる突然時短遊技状態Ａ～Ｃが設けられるとともに、それら突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設けられるため、遊技者が停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の表示態様を覚えることで、特殊外れ結果になった際に停止表示される停止結果から突然時短遊技状態の種別や上限回数を特定することができる。この特定結果を選択時短の推測に利用することで、より具体的に通常時短遊技状態の残り回数を推測することができ、例えば、停止結果から特定した上限回数が２００回であれば、通常時短遊技状態の残り回数が少なくとも２００回あることを推測することが可能になる。これにより、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択

されているかを推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。
【０７１３】
特殊外れ結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）の種類数を通常大当たり結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）の種類数よりも少なくする構成とした。
【０７１４】
上記構成によれば、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数（残り回数）については特図用表示部４３の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部４３の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。
【０７１５】
＜変形例１＞
上記第１の実施の形態の変形例１について図６６～図６８を参照しながら説明する。これらの図において第１の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０７１６】
本変形例では、時短遊技状態中の演出態様が上記第１の実施の形態と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【０７１７】
突然時短遊技状態、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景画像の態様が異なっている。具体的には、時短遊技状態中に実施される時短中演出での背景色が各時短遊技状態ごとに相違している。すなわち、図６６に示すように、突然時短遊技状態の時短中演出では背景色が第１表示色（例えば紫色）となり、通常時短遊技状態の時短中演出では背景色が第２表示色（例えば赤紫）となり、天井時短遊技状態の時短中演出では背景色が第３表示色（例えば青紫）となるように差別化されている。
【０７１８】
また、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出態様についても上記第１の実施の形態と異なっている。以下、本変形例に係る時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出の流れについて説明する。先ず、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合について図６７を参照しながら説明する。
【０７１９】
通常時短遊技状態の時短中演出では図６６（ｂ）に示すように背景色が第２表示色（例えば赤紫）とされる。そして、通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が１２０回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が２００回であったとする。この場合、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。
【０７２０】
特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行され（図６７（ａ））、特殊外れ結果になったことが報知される。その特図遊技回における確定表示の開始タイミングでは、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態への移行処理とがそれぞれ行われる。
【０７２１】
また、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出の実行後、時短遊技状態の切り替わりや残り回数の変化を示唆するチェンジ演出が実行される。このチェン

ジ演出では、先ず、表示画面Ｇの全体が黒表示８６１とされて暗転（ブラックアウト）される（図６７（ｂ））。この暗転表示は、確定表示の開始前に行われてもよいし、開始後に行われてもよい。

【０７２２】

その後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面８６２が表示される。この際、回数報知画面８６２の表示画面では、突然時短遊技状態への移行が行われることに対応して、その背景色が突然時短遊技状態用の背景色（第１表示色）とされる（図６７（ｃ））。

【０７２３】

なお、回数報知画像８６３により報知される残り回数は、必ずしも移行先の突然時短遊技状態における実際の残り回数と一致するとは限らない。すなわち、実際の残り回数の一部が報知される場合もあれば、全部が報知される場合もある。その際、一部を報知する場合でも、残り回数が増えた印象を遊技者に与えるべく、上記回数報知画像８６３により報知される残り回数が、残り回数画像８２３により報知されていた直前の残り回数（図６７の場合であれば４０回）よりも多くなるように設定される。

【０７２４】

その後、次の特図遊技回（突然時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回）が開始されると、突然時短遊技状態に対応した背景色（第１表示色）とされた時短中演出が開始される（図６７（ｄ））。当該時短中演出では、表示画面Ｇの隅部において上記回数報知画像８６３により報知された回数に対応する残り回数画像８２３が表示される。

【０７２５】

次に、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となったものの、通常時短遊技状態が継続される場合について図６８を交えて参照しながら説明する。

【０７２６】

通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が１２０回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が５０回であったとする。この場合、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限（無効化）して滞在時短を継続させる旨が決定される。

【０７２７】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行され（図６７（ａ））、特殊外れ結果になったことが報知される。また、その特図遊技回では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に、特殊リーチ外れＡ演出の実行後、チェンジ演出が実行される。

【０７２８】

チェンジ演出では、表示画面Ｇの全体が黒表示８６１とされた後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面８６２が表示される。この際、回数報知画面８６２の表示画面では、通常時短遊技状態が継続されることに対応して、その背景色が通常時短遊技状態用の背景色（第２表示色）とされる（図６８（ａ））。なお、図６８（ａ）には、実際の残り回数の全部を回数報知画像８６３にて報知する場合を示している。

【０７２９】

上記チェンジ演出の実行後、次の特図遊技回（通常時短遊技状態の継続が決定された後の最初の特図遊技回）が開始されると、通常時短遊技状態に対応した背景色（第２表示色）とされた時短中演出が開始される（図６８（ｂ））。当該時短中演出では、表示画面Ｇの隅部において上記回数報知画像８６３により報知された回数に対応する残り回数画像８２３が表示される。

【０７３０】

以上のように本変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態、突然時短遊技状態において、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景色を相違させ、時短遊技状態の種別ごとに時短中演出での表示態様が異なる構成とした。

【０７３１】
上記構成によれば、遊技者が図柄表示装置７５の表示画面Ｇを視認している状態で、態様変化の有無を判別することができ、延いては、特殊外れ結果になった際にいずれの時短遊技状態が選択されたかを推測することができる。すなわち、注目箇所の集約が図られるため、上記表示画面Ｇにて行われる遊技演出の見落とし等の発生を抑制しながら、上記推測する遊技を楽しませることができる。
【０７３２】
なお、本変形では、突然時短遊技状態用の第１表示色を基本色とし、通常時短遊技状態用の第２表示色と天井時短遊技状態用の第３表示色とは、上記基本色に対して他の色味を加えたものとなっている。具体的には、第２表示色は、第１表示色の紫に対して若干の赤みを加えた赤紫であり、第３表示色は、第１表示色の紫に対して若干の青みを加えた青紫である。三者を比較すると、第１表示色と第２表示色、第１表示色と第３表示色の差分（相違度）は、第２表示色と第３表示色の差分よりも小さくなっている。これは、本変形例の前提である上記第１の実施の形態に係る構成では、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したり、突然時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行したりすること（第２表示色から第１表示色への変化、第１表示色から第３表示色への変化）がある一方で、通常時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行すること（第２表示色から第３表示色への変化）がないことを踏まえたものである。
【０７３３】
例えば、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行する場合に、その背景色が大きく変化すると、時短遊技状態の種別が切り替わった印象が強調され過ぎ、残り回数が増えたように遊技者に感じさせる上で妨げになる懸念がある。この点、途中での切り替わりが想定される時短遊技状態間では、背景色の変化度合を比較的に小さく抑えることで、時短遊技状態の種別の切り替わりが目立ち過ぎることが抑制され、残り回数が増えた印象を与えやすくすることが可能になる。
【０７３４】
＜変形例２＞
上記第１の実施の形態の変形例２について図６９～図７３を参照しながら説明する。これらの図において第１の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０７３５】
本変形例では、特図用表示部４３に停止表示される絵柄について特殊外れ結果となった場合の設定態様が上記第１の実施の形態や変形例１と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【０７３６】
＜変動開始処理＞
本変形例に係る変動開始処理について図６９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図２１）のステップＳｅ５０６で実行されるものであり、図２３の変動開始処理に代えて実行されるものである。図６９において図２３と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０７３７】
先ずステップＳｅ４１０１では、大当たりであるか否かの大当たり判定（当否判定）を行う。当該判定では、現在の遊技状態（抽選モード）に対応する当否テーブルを参照し、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード）である場合は、低確率モード用の当否テーブル（図１３（ａ））を参照して上記判定を行う。
【０７３８】
ステップＳｅ７１０では、高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数を

更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行し、続くステップＳｅ７１１では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１２では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１０～ステップＳｅ７１２の詳細については図３０～図３３を参照して説明したとおりである。

【０７３９】

ここで、ステップＳｅ７１１の天井時短遊技状態の移行判定用処理及びステップＳｅ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理には、時短遊技状態への滞在中に天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態の移行契機が成立した場合に実行される優先用処理（ステップＳｅ１３０９、ステップＳｅ１５０５）が含まれている。優先用処理では、滞在中の時短遊技状態の残り回数（滞在時短の残り回数）と、成立した移行契機に対応する時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）とに基づいて、いずれの時短遊技状態を優先すべきかを判定する。

【０７４０】

具体的には、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とを比較し、今回の上限回数よりも滞在時短の残り回数の方が多い場合は、滞在時短を優先すべく、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を不実行として滞在時短を継続させる旨を判定する。逆に、滞在時短の残り回数よりも今回の上限回数の方が多い場合は、移行契機に対応する時短遊技状態を優先すべく、滞在時短を終了して成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定する。そして、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定した場合は、その旨を記憶すべく、移行契機が成立した時短遊技状態の時短開始用フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする（ステップＳｅ１４０４でＹＥＳ、ステップＳｅ１４０６）。例えば、移行契機が成立した時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始用フラグをセットする。

【０７４１】

ステップＳｅ４１０２では、ステップＳｅ４１０１における大当たり判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｅ４１０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図１４（ｂ））を参照して種別判定を行う。

【０７４２】

ステップＳｅ４１０４では、ステップＳｅ４１０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。続くステップＳｅ４１０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。なお、大当たり用の停止結果テーブルの詳細については図２４、図２５（ａ）を参照して説明したとおりである。

【０７４３】

ステップＳｅ４１０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｅ４１０６に進み、ステップＳｅ４１０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｅ４１０７にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れＡフラグをセットする。

【０７４４】

ステップＳｅ４１０８では、特図用表示部４３に停止表示させる特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定するための特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する。ここで、

ステップＳｅ４１０８の特殊外れ用の停止結果設定処理について図７０のフローチャートを参照しながら説明する。

【０７４５】

特殊外れ用の停止結果設定処理では先ずステップＳｅ４２０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となり、それに基づいて突然時短遊技状態への移行を行う状況であることを意味する。このような状況としては、通常遊技状態中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合や、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により突然時短遊技状態への移行が判定された場合が該当する。

【０７４６】

ステップＳｅ４２０１で肯定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｅ４２０２に進み、特殊外れ用の第１停止結果テーブルを取得する。この第１停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を行う場合に参照すべくＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されているものであり、上記第１の実施の形態に係る特殊外れ用の停止結果テーブル（図２５（ｂ））と同様のものである。特殊外れ用の第１停止結果テーブルでは、図７１（ａ）に示すように、選択可能な停止結果として停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設定されている。これら停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７は、上記第１の実施の形態に係る停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７と同様のものであり、セグメント表示器８０１に配置される７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、２個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるものである。

【０７４７】

ステップＳｅ４２０３では、ステップＳｅ４２０２で取得した特殊外れ用の第１停止結果テーブルを参照し、特図用表示部４３に停止表示させる停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を上記第１停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値が「２３」であれば、今回の停止結果として停止結果ＳＤ１７を設定する。ステップＳｅ４２０３の実行後は、特殊外れ用の停止結果設定処理を終了する。

【０７４８】

ステップＳｅ４２０１で否定判定した場合、すなわち、突然時短開始用フラグがセットされていない場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない状況であることを意味する。このような状況には、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により滞在時短の継続が判定された場合が該当する。

【０７４９】

かかる場合は、ステップＳｅ４２０４に進み、特殊外れ用の第２停止結果テーブルを取得する。この第２停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を制限する場合に参照すべく上記各種テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されているものである。ここで、特殊外れ用の第２停止結果テーブルについて図７１（ｂ）を参照しながら説明する。

【０７５０】

上記第２停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として停止結果ＳＤ２０からなる１種類の停止結果データが記憶されている。停止結果データＳＤ２０は、複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち左下の表示用セグメントＳＧ４のみが点灯されるものである。すなわち、１個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、通常外れ用の停止結果に類似した表示態様となっている。

【０７５１】

特殊外れ用の第２停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ２０に対して大当たり乱数カウンタＣ１の「１０」～「２９」が対応付けられている。すなわち、当否判定の結果が特殊外れ結果となった状況で当該第２停止結果テーブルが参照された場合には、必ず停止結果

ＳＤ２０が選択されるものとなっている。
【０７５２】
特殊外れ用の停止結果設定処理（図７０）の説明に戻り、ステップＳｅ４２０４の処理を実行した後はステップＳｅ４２０３にて停止結果の設定を行う。ここでは、特殊外れ用の第２停止結果テーブルから読み出した停止結果ＳＤ２０を今回の遊技回の停止結果として設定する。
【０７５３】
変動開始処理（図６９）の説明に戻り、ステップＳｅ４１０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｅ４１０９に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図７１（ｃ）を参照しながら説明する。
【０７５４】
通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第１特図停止結果テーブルと通常外れ用の第２特図停止結果テーブルとが設定されている。通常外れ用の第１特図停止結果テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。通常外れ用の第１特図停止結果テーブルについては上記第１の実施の形態に係るテーブル（図２６（ｂ））と同様であるため、説明を省略する。
【０７５５】
図７１（ｃ）に示すように、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１からなる２種類の停止結果データが記憶されている。停止結果ＳＤ１８は、複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち中央の表示用セグメントＳＧ３のみが点灯されるものであり、停止結果ＳＤ２１は、右上の表示用セグメントＳＧ７のみが点灯されるものである。すなわち、これら各停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１は、１個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、シンプルな表示態様になっている。
【０７５６】
通常外れ用の第２特図停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ１８に対して大当たり乱数カウンタＣ１の「３０」～「１９７７」が対応付けられ、停止結果ＳＤ２１に対して「１９７８」～「２９９９」が対応付けられている。すなわち、停止結果ＳＤ１８の方が選択確率が高く、停止結果ＳＤ２１よりも選ばれやすくなっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば、両者の選択確率が等しくてもよいし、停止結果ＳＤ２１の方が停止結果ＳＤ１８よりも選択されやすい構成でもよい。
【０７５７】
変動開始処理（図６９）の説明に戻り、ステップＳｅ４１０９では、今回の通常外れ結果が第１特図と第２特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【０７５８】
ステップＳｅ４１０５、ステップＳｅ４１０８又はステップＳｅ４１０９の実行後は、ステップＳｅ７１３にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、今回の遊技回における変動パターンの選択・設定を行う。
【０７５９】
主制御装置１６２にて行う変動表示時間の設定処理については上記第１の実施の形態の場合（図３４）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、当否判定にて特殊外れ結果が判定された場合に突然時短遊技状態への移行制限を実行するか否かに応じて異なる停止

結果が設定されるように構成されている。これに合わせ、特殊外れ結果用の変動表示時間テーブルの構成を上記第１の実施の形態の場合とは異ならせている。ここで、上記変動表示時間テーブルについて図７２を参照しながら説明する。

【０７６０】

図７２の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルは、図３８（ｂ）の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）に代えてＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに記憶されるものである。

【０７６１】

図７２に示す本変形例に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なっており、より詳しくは、上記移行の有無に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンＷ１（１５ｓｅｃ）が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンＷ４（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択されるようになっている。変動パターンＷ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応し、変動パターンＷ４は完全外れ演出に対応している。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果とった状況で変動パターンＷ４が選択された場合、演出制御装置１４３では、その特図遊技回での遊技回用演出として通常外れ結果に対応した完全外れ演出を選択して実行する。

【０７６２】

変動開始処理（図６９）の説明に戻り、ステップＳｅ７１３の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳｅ７１４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。その後、ステップＳｅ７１５以降の処理を実行する。

【０７６３】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中の遊技の流れについて図７３を参照しながら説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態（第２作動口６３を狙った右打ち遊技の状況）である場合を例にとって説明する。

【０７６４】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となり、これに基づいて突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、図７３（ａ）に示すように、特図用表示部４３にて停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のいずれかが停止表示される。この停止結果は、特殊外れ結果に対応しており、特殊外れ用の第１停止結果テーブル（図７１（ａ））を参照して選択されるものである。当該停止結果の停止表示は、上記特図遊技回の確定表示期間にて行われる。図７３（ａ）には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｃであり、停止結果ＳＤ１７が停止表示される場合を示している。

【０７６５】

また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行される。これにより、図柄表示装置７５での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。特殊リーチ外れＡ演出の実行後は第１上乗せ演出が実行され、時短遊技状態の残り回数の追加が報知される。

【０７６６】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合は、図７３（ｂ）に示すように、特図用表示部４３にて停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１のいずれかが停止表示される。この停止結果は、通常外れ結果に対応しており、第２特図に対応する通常外れ用の停止結果テーブル（図７１（ｃ））を参照して選択されるものである。図７３（ｂ）には、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１のうち停止結果ＳＤ１８が選ばれて停止表示される場合を示している。

【０７６７】

また、上記特図遊技回にて変動パターン２１Ｈが選択された場合は、遊技回用演出とし

て完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。これにより、図柄表示装置７５での演出表示にて通常外れ結果になったことが報知される。なお、変動パターン２２Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択された場合は、それら各変動パターンに対応する各種リーチ外れ演出が実行される。

【０７６８】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となったものの、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行が制限される場合は、図７３（ｃ）に示すように、特図用表示部４３にて停止結果ＳＤ２０が停止表示される。この停止結果ＳＤ２０は、特殊外れ用の第２停止結果テーブル（図７１（ｂ））を参照して選択されるものである。

【０７６９】

停止結果ＳＤ２０は、特殊外れ結果に対応するものであるが、点灯される表示用セグメントの数が１個とされ、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１と混同しやすい表示態様となっている。このため、遊技者が特図用表示部４３を視認していたとしても、特殊外れ結果になったとは気づきにくく、むしろ通常外れ結果になったと認識しやすくなっている。

【０７７０】

また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。すなわち、図柄表示装置７５での演出表示でも通常外れ結果に対応した報知が行われるため、今回の当否判定の結果が特殊外れ結果であるとより一層気づきにくくなっている。この場合、第１上乗せ演出は実行されない。

【０７７１】

このように特殊外れ結果となったにもかかわらず、突然時短遊技状態への移行が行われない場合は、通常外れ結果時に停止表示される停止結果と類似する態様の停止結果が停止表示されるため、遊技者が特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果になったと認識することが抑制される。このため、突然時短遊技状態への移行がなされなくても不自然な印象とはならず、遊技者が移行の制限に気づくことが抑制される。

【０７７２】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０７７３】

特殊外れ結果になった場合に、特図用表示部４３に停止表示する停止結果を、突然時短遊技状態への移行が行われるか否かの判定結果を加味して決定する構成とした。

【０７７４】

この構成によれば、突然時短遊技状態への移行の有無を踏まえて特図用表示部４３での停止結果の調整を行うことができ、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特殊外れ結果を連想しにくい表示態様の停止結果を選択・設定することができる。これにより、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果が把握されることが抑制され、移行制限の実施に遊技者が気付きにくい構成とすることができる。

【０７７５】

特殊外れ結果になった遊技回において、突然時短遊技状態への移行有無の判定処理を実行した後、特図用表示部４３の停止結果を決定する処理を実行する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果を決定する場合に、上記移行有無の判定結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。

【０７７６】

特殊外れ結果用の停止結果として、点灯される表示用セグメント（点灯表示部）の数が通常外れ結果用の停止結果（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）と同数である停止結果（停止結果ＳＤ２０）が設けられる構成とした。

【０７７７】

上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１と同数である停止結果ＳＤ２０が特図用表示部４３に停止表示されるようにすることで、特殊外れ結

果に対応する停止表示を通常外れ結果に対応する停止表示に似せて行うことができる。これにより、通常外れ結果になったと遊技者に思わせることができ、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。

【０７７８】

特殊外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果を設け、上記停止結果ＳＤ２０のほか、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１よりも多い停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設けられる構成とした。

【０７７９】

上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１よりも多い停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が停止表示されるようにすることで、通常外れ結果との識別が行いやすい態様で特殊外れ結果に対応する停止表示を行うことができる。すなわち、特殊外れ結果になった場合の停止表示のうち、一部について通常外れ結果である場合との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。よって、特殊外れ結果になった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。

【０７８０】

通常外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）が設けられる構成とした。

【０７８１】

上記構成では、特殊外れ結果用の停止結果ＳＤ２０を含め、類似する態様の停止結果の数が増えるため、遊技者がそれらを区別して覚える負荷が高まる。その結果、特殊外れ結果用の停止結果ＳＤ２０と通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１とを遊技者が混同しやすくなり、特殊外れ結果用の停止結果ＳＤ２０が特図用表示部４３に停止表示された場合に通常外れ結果になったと思わせやすくすることができる。よって、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果が把握されることを抑制でき、移行制限の実施に遊技者が気付きにくくすることが可能になる。

【０７８２】

特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて通常外れ結果に対応する完全外れ演出が実行されるように構成した。この構成によれば、遊技者に対してより強く通常外れ結果になったと思わせることができ、移行制限の実施に一層気づきにくい構成とすることが可能になる。

【０７８３】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第１の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第１の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【０７８４】

また、理解の容易のため、例えば「第１の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【０７８５】

（１）上記第１の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽

選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【０７８６】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【０７８７】

また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【０７８８】

（２）上記第１の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【０７８９】

（３）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【０７９０】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【０７９１】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【０７９２】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【０７９３】
（４）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態や外れ回数が天井回数に到達した場合の天井時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第１高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状等における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

【０７９４】
また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【０７９５】
（５）上記第１の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが１対１で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、１の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態で同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

【０７９６】
（６）上記第１の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの１つ又は２つを備えない構成としてもよい。例えば、通常時短遊技状態を備えずに天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としてもよいし、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【０７９７】
また、上記第１の実施の形態や各変形例では複数種類の突然時短遊技状態を備える構成としたが、１種類のみの突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。このことは通常時短遊技状態についても同様であり、１種類のみ通常時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【０７９８】
また、上記第１の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【０７９９】
（７）上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて時短遊技状態の終了が実行されてもよい。

【０８００】
（８）上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態への移行後、特図当否抽選にて小当たり結果となった回数が予め定められた上限回数（例えば５回）に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【０８０１】
かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短における残りの小当たり回数と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態における上限回数としての小当たり回数とが比較され、多い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

【０８０２】
なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。
【０８０３】
ちなみに、特図当否抽選の結果が小当たり結果となった場合には、可変入賞装置が開閉される小当たり遊技（小当たり結果を契機とする１ラウンド分の開閉実行モード）が実行される。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、１開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での１ラウンド遊技又は１開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。
【０８０４】
また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。
【０８０５】
例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。
【０８０６】
また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短の残り期間と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態の上限期間とが比較され、長い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。
【０８０７】
（９）上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。
【０８０８】
（１０）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、高確遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。
【０８０９】
また、時短遊技状態や高確遊技状態への移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行

われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。また、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいてポイント抽選が行われてもよい。

【０８１０】

（１１）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部４３や図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や上乗せ演出等についても同様である。

【０８１１】

（１２）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【０８１２】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【０８１３】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第１の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【０８１４】

（１３）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から特殊外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別（突然時短遊技状態の種別）までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Ａへの移行が行われる場合は、特殊リーチ外れＡ演出におけるリーチ図柄として７図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりも７図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態Ａへの移行が行われる場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりもダブルリーチが設定されやすくなったりする構成が考えられる。

【０８１５】

（１４）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選と第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選との両方において抽選結果の種別に特殊

外れ結果が含まれる構成としたが、いずれかの作動口６２,６３への入賞に基づく当否抽選の結果にのみ特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。例えば、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる一方、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選の結果には特殊外れ結果が含まれない構成としてもよい。

【０８１６】

（１５）上記第１の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態中に行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれない構成としたが、特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。すなわち、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われ得る構成としてもよい。

【０８１７】

（１６）上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に優先用処理が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と、当該移行が制限される場合とが生じる構成としたが、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合について一律に突然時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【０８１８】

また、上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達した場合も優先用処理が実行される構成としたが、当該処理が行われずに一律に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【０８１９】

（１７）上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の上限回数（今回の特定外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数）とが比較され、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行と滞在時短の継続とのいずれを採用するかが振り分けられる構成としたが、上記比較を行わず、滞在中の時短遊技状態と今回の特殊外れ結果に基づく突然時短遊技状態とのいずれを採用するかが予め定められる構成としてもよい。例えば、各種の時短遊技状態に対して固有の優先度を設定しておき、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合にそれら各時短遊技状態の優先度を比較し、優先度が高い側の時短遊技状態を採用する構成とすることができる。

【０８２０】

なお、上記構成によっても、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とで何らかの態様が異なる構成とすることで、通常時短遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、特殊外れ結果となった際に通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができる。

【０８２１】

（１８）上記第１の実施の形態や各変形例では、今回の上限回数が滞在時短の残り回数よりも多い場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、滞在時短の残り回数以上である場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。すなわち、今回の上限回数と滞在時短の残り回数とが同じである場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【０８２２】

（１９）上記第１の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、当該成立に基づく時短遊技状態への移行が制限されることなく、常に当該移行が行われる構成としてもよい。

【０８２３】

（２０）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部４３にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としてもよい。

【０８２４】
（２１）上記第１の実施の形態や各変形例では、滞在中の時短遊技状態と、その滞在時短の途中から移行する時短遊技状態との態様が異なる構成として、普図遊技回における変動表示時間の長さや、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率、図柄表示装置７５にて行われる時短中演出での背景色等が異なる構成を例示したが、必ずしもこれらのすべてが異なる必要はなく、少なくとも１つが異なればよい。
【０８２５】
（２２）上記第１の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、それら各時短遊技状態に滞在可能な残り回数の比較によりいずれの時短遊技状態を採用するかが決定される構成としたが、他の要素も加味されて当該決定が行われる構成としてもよい。例えば、所定の突然時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が１回であるのに対し、所定の通常時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が２回であり、第２作動口６３への入賞期待値が通常時短遊技状態である場合の２倍である構成において、上記所定の通常時短遊技状態への滞在中に上記所定の突然時短遊技状態の移行条件が成立した場合の上記比較において、開放回数や入賞期待値に対応する重み付けを行ってもよい。具体的には、滞在中である所定の通常時短遊技状態の残り回数に対し上記重み付けとして２を乗算し、その乗算結果と、所定の突然時短遊技状態の上限回数とが比較される構成としてもよい。
【０８２６】
（２３）上記第１の実施の形態や各変形例では、残り回数画像８２３により時短遊技状態の残り回数を報知する構成としたが、残り回数画像８２３を表示せず、時短遊技状態の残り回数を報知しない構成としてもよい。すなわち、実際の残り回数のすべてを非明示とする構成としてもよい。
【０８２７】
この際、全ての時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよいし、一部の時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態では残り回数を報知する一方で、通常時短遊技状態では残り回数を報知しない構成としてもよい。
【０８２８】
また、時短遊技状態の途中で時短遊技状態に移行する場合において、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態との一方で残り回数を報知し、それら時短遊技状態の他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。その際、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態とは必ずしも異種の時短遊技状態である必要はなく、同種の時短遊技状態であってもよい。例えば、突然時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となり、当該結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合において、それらの一方で残り回数を報知し、他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。
【０８２９】
（２４）上記第１の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の最大上限回数を天井回数（例えば９９０回）と天井時短遊技状態の上限回数（１１００回）との合計値（２０９０回）よりも多い回数（３０００回）とし、通常時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、上記最大上限回数を上記合計値よりも小さい回数（例えば１０００回）とし、通常時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としてもよい。
【０８３０】
（２５）上記第１の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の最大上限回数を天井時短遊技状態の上限回数（１１００回）よりも少ないとし、突然時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としたが、上記最大上限回数を上記上限回数よりも多い回数（例えば１５００回）とし、突然時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限され得る構成としてもよい。

【０８３１】
（２６）上記第１の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に、滞在時短の残り回数にかかわらず、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行が優先される構成としてもよい。天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。そのような特性を踏まえ、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先し、時短遊技状態である状況で天井回数への到達が成立したら必ず天井時短遊技状態への移行が生じる構成とすることで、遊技者の予測どおりに時短遊技状態の切り替えを生じさせることができ、遊技者の困惑を招く不都合を抑制することが可能になる。
【０８３２】
（２７）上記第１の実施の形態や各変形例では、７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が数字の８の形状に配列された表示領域８０５により特図用表示部４３を構成したが、特図用表示部４３の構成は複数の表示部により停止結果が停止表示されるものであれば、これに限定されるものではない。例えば、図７４（ａ）に示すように、さらにドットとしての８個目の表示用セグメントＳＧ８を備える表示領域により特図用表示部４３を構成してもよい。また、図７４（ｂ）に示すように、８個のＬＥＤ（表示部）８６５を直線状に配列した表示領域８６６により特図用表示部４３を構成してもよいし、図７４に示すうに、８個のＬＥＤ（表示部）８６７を複数列に配列した表示領域８６８により特図用表示部４３を構成してもよい。また、上記各種の表示領域を複数配置し、これらの複数の表示領域により１の停止結果を停止表示する構成としてもよい。
【０８３３】
（２８）上記第１の実施の形態や各変形例では、各種停止結果が特図用表示部４３に停止表示される構成としたが、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇなど、特図用表示部４３以外の表示装置に停止表示される構成としてもよい。
【０８３４】
（２９）上記第１の実施の形態や各変形例では、点灯させる表示部（表示用セグメント）と消灯させる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されるが、これに限定されるものではない。例えば、表示色（発光色）が第１表示色とされる表示部と第１表示色とは異なる第２表示色とされる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよいし、点滅状態とされる表示部と連続発光される表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよい。
【０８３５】
（３０）上記第１の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７に関し、点灯される表示部の数が突然時短遊技状態の有利度合に対応する構成としてもよい。例えば、有利度合が最も高い突然時短遊技状態Ａに対応する停止結果ＳＤ１５で点灯表示部の数が最も多く、有利度合が最も低い突然時短遊技状態Ｃに対応する停止結果ＳＤ１７で点灯表示部の数が最も少なく、突然時短遊技状態Ｂに対応する停止結果ＳＤ１６で点灯表示部の数がそれらの中間値となるようにすることができる。このような構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果同士の識別において遊技者が各停止結果の詳細まで記憶していなくても、点灯表示部の数に基づいて感覚的に有利度合を把握することが可能になる。
【０８３６】
（３１）上記第１の実施の形態や各変形例では、通常外れ用の停止結果として停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９からなる２種類の停止結果が設けられるが、それらのうちの一方のみを有する構成としてもよい。すなわち、通常外れ用の停止結果が１種類のみであってもよ

い。また、通常外れ用の停止結果として３種類以上の停止結果が設けられてもよい。
【０８３７】
（３２）上記第１の実施の形態や各変形例では、１の大当たり種別に対して１の停止結果（大当たり図柄）が対応付けられる構成としたが、１の大当たり種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。また、上記第１の実施の形態や各変形例では、１の特殊外れ種別に対して１の停止結果（特殊外れ図柄）が対応付けられる構成としたが、１の特殊外れ種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。
【０８３８】
このような場合、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ないという関係を構築するには、特殊外れ結果に対応する停止結果の総数が通常大当たり結果に対応する停止結果の総数よりも少ない構成であってもよいし、１個の特殊外れ結果に対する停止結果数の平均値が１個の通常大当たり結果に対する停止結果数の平均値よりも少ない構成であってもよい。また、所定の特殊外れ結果に対応する停止結果の数が所定の通常大当たり結果に対応する停止結果の数よりも少ない構成であってもよい。
【０８３９】
（３３）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ない構成としたが、これに限定されるものではない。前者の停止結果の種類数が後者の停止結果の種類数よりも多い構成としてもよいし、両者の停止結果の種類数が同じである構成としてもよい。
【０８４０】
（３４）上記第１の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間よりも短くする構成としてもよい。例えば、停止結果ＳＤ１５の停止表示期間を停止結果ＳＤ３の停止表示期間よりも短くしてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際に、その停止結果を遊技者が視認できる期間が短く抑えられることで、特殊外れ結果になったことの識別難易度をある程度高めることができる。これにより、特殊外れ結果に対応する停止結果を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。
【０８４１】
なお、特殊外れ結果に対応するすべての停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７において、通常大当たり結果に対応する停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４のいずれか又はそれら停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４のいずれよりも停止表示期間が短くされる構成としてもよい。
【０８４２】
（３５）上記第１の実施の形態や各変形例では、特定報知としての第１上乗せ演出が確定表示の開始後に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限された場合に特定報知が実行される構成としたが、第１上乗せ演出が確定表示の開始前に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特定報知が実行される構成としてもよい。なお、上記第１の実施の形態や各変形例では、第１上乗せ演出が一律に特殊外れ結果になった特図遊技回にて実行されるが、当該特図遊技回より後（次の特図遊技回の開始後）に第１上乗せ演出が実行されることがある構成としてもよい。
【０８４３】
（３６）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合や、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において、特定報知として第１上乗せ演出を実行することにより、遊技者が残り回数の増加や追加を認識できる報知が実行される構成としたが、特定報知として遊技者が突然時短遊技状態への移行を認識できる報知が実行される構成としてもよい。例えば、第１上乗せ演出に代えて時短遊技状態の開始用演出が実行される構成としてもよい。
【０８４４】

また、第１上乗せ演出に代えて、残り回数に関しての報知を含まない特定報知が実行される構成としてもよい。例えば、上乗せ画像８２６が表示されることなく、「ストック」や「まだまだ続くよ」等の文字表示が行われる構成としてもよい。

【０８４５】

（３７）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、特殊外れ結果となった特図遊技回にて常に特殊リーチ外れＡ演出（特殊外れ結果になったことに対応する遊技回用演出）が実行される構成としたが、特殊リーチ外れＢ演出やノーマルリーチ外れ演出等の特殊外れ結果になったことに対応しない遊技回用演出が実行される場合がある構成としてもよい。この場合、上記特殊外れ結果となった特図遊技回において、特殊リーチ外れＡ演出に実行するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選した場合に特殊リーチ外れＡ演出を実行し、当該抽選に外れた場合に特殊リーチ外れＢ演出又はノーマルリーチ演出を実行する構成とすればよい。この場合、第１上乗せ演出は実行しない。

【０８４６】

上記のような構成とすることで、特図用表示部４３に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される場合において特殊リーチ外れＡ演出が実行されない場合でも、突然時短遊技状態への移行が行われるケースを生じさせることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において未報知分の残り回数が不足し、特殊リーチ外れＡ演出に代えて特殊リーチ外れＢ演出を実行した場合でも、残り回数の上乗せが行われている（突然時短遊技状態への移行が行われている）ことへの遊技者の期待感を喚起することが可能になる。

【０８４７】

（３８）上記第１の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン２１Ｈが選択された場合に、抽選により第２上乗せ演出を実行する構成としたが、これを実行しない構成としてもよい。すなわち、完全外れ演出用の変動表示時間が設定される特図遊技回では上乗せ演出が実行されず、特定の変動表示時間（ノーマルリーチ外れ用の変動表示時間）が設定される特図遊技回でのみ上乗せ演出が実行される構成としてもよい。

【０８４８】

（３９）上記第１の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン２１Ｈが選択された場合に第２上乗せ演出を実行し得る構成としたが、他の変動パターンが選択された場合にも第２上乗せ演出を実行し得る構成としてもよい。具体的には、変動パターンＷ１～Ｗ３以外の変動パターンが選択された場合、すなわち、変動パターン２１Ｈに限らず、外れ結果に対応した他の変動パターン２２Ｈ～２４Ｈが選択された場合にも第２上乗せ演出を実行し得る構成としてもよい。

【０８４９】

（４０）上記第１の実施の形態や各変形例において、第１上乗せ演出にてボタン画像８３２が表示され、演出用操作部３６の押し下げ操作が行われることにより上乗せ画像８２６が表示される構成としてもよい。演出用操作部３６の操作を介在させることで、特図用表示部４３から注意をそらすことができ、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

【０８５０】

また、特図用表示部４３での停止表示の期間（確定表示期間）における少なくとも一部で第１上乗せ演出が実行され、確定表示期間と第１上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される期間にて遊技者の注意を第１上乗せ演出（図柄表示装置７５）に向けさせることにより、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

【０８５１】

また、第２上乗せ演出においても確定表示期間の少なくとも一部で実行され、確定表示期間と第２上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、通常外れ結

果に対応した停止結果が停止表示されていることに気づかせにくくすることができ、第２上乗せ演出が疑似的なものであることを悟られにくくすることが可能になる。

【０８５２】

（４１）上記第１の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる変動パターンＷ１と、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される変動パターンＷ２と、通常外れ結果となり、特図用表示部４３に停止結果ＳＤ１９が停止表示される場合の変動パターンＷ３とが対応する変動表示時間が等しい構成としたが、特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出の実行期間が確保される範囲で各変動パターンが対応する変動表示時間の長さが異なる構成としてもよい。

【０８５３】

（４２）上記第１の実施の形態や変形例１では、点灯される表示部（点灯表示部）の数について、停止結果ＳＤ１８が１個であり、他の停止結果が２個以上である構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、停止結果ＳＤ１８が２個であり、他の停止結果が３個以上である構成としてもよい。

【０８５４】

（４３）上記第１の実施の形態や変形例１では、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のいずれにおいても点灯表示部が複数とされるが、それらのうちの１つ又は２つの停止結果において点灯表示部が１個である構成としてもよい。但し、それらの停止結果にあっては、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８とは異なる表示部が点灯される態様とする。

【０８５５】

（４４）上記第１の実施の形態や変形例１では、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のうち停止結果ＳＤ１５、ＳＤ１７では、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複し、停止結果ＳＤ１６では、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複しない構成としたが、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のすべてで停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複する構成としてもよい。また、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のうちの１つでのみ停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複する構成としてもよい。

【０８５６】

（４５）上記第１の実施の形態の変形例１では、各時短遊技状態において図柄表示装置７５に表示される背景画像の背景色が異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上に各時短遊技状態を報知又は示唆する特定画像が表示される構成としてもよい。例えば、図７５に示すように、複数の黒点画像８７１が表示画面Ｇの隅部に表示される構成とした上で、それら黒点画像８７１の表示位置が時短遊技状態によって異なる構成としてもよい。具体的には、突然時短遊技状態の表示位置（図７５（ｂ１））を基準位置とした上で、通常時短遊技状態では基準位置から左側にずらした表示位置（図７５（ｂ２））とし、天井時短遊技状態では基準位置から右側にずらした表示位置（図７５（ｂ３））とする。この構成では、黒点画像８７１の表示位置によって時短遊技状態の種別が示唆されることになり、特殊外れ結果となった特図遊技回を境界として上記黒点画像８７１の表示位置が変化するか否かにより、滞在時短が継続されたのか、突然時短遊技状態への移行が行われたのかを遊技者が判別することができる。

【０８５７】

（４６）上記第１の実施の形態の変形例２では、通常外れ結果に対応する停止結果の数を複数としたが、１個としてもよい。但し、通常外れ結果に対応する停止結果の数が増えるほど、当該停止結果を遊技者が覚えにくくなり、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ２０との混同が生じやすくなる観点では、上記変形例２のように複数とするのが好ましい。この際、通常外れ結果に対応する停止結果の数は２個に限定されるものではなく、３個以上であってもよい。

【０８５８】

（４７）上記第１の実施の形態の変形例２では、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ

１８、ＳＤ２１と、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ２０とにおいて、点灯表示部の数が同じである構成としたが、例えば、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１又はそれらのいずれかの点灯表示部の数を２個とし、停止結果ＳＤ２０の点灯表示部の数が停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１又はそれらのいずれかよりも少ない構成としてもよい。

【０８５９】

（４８）上記第１の実施の形態の変形例２では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の特殊外れ結果用の停止結果が１種類のみ設けられる構成としたが、複数種類設けられる構成としてもよい。この場合、これらの停止結果において点灯表示部の数が停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１の点灯表示部の数以下とされる。

【０８６０】

上記の際、突然時短遊技状態への移行が行われる場合の停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のそれぞれに対応して上記移行が制限される場合の停止結果が所定個ずつ設定される構成でもよいし、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７とは関係なく、上記移行が制限される場合の停止結果が複数存在するという構成でもよい。

【０８６１】

（４９）上記第１の実施の形態の変形例２では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に必ず停止結果ＳＤ２０が選択される構成としたが、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７よりも停止結果ＳＤ２０が選択されやすい構成としてもよい。また、上記第１の実施の形態の変形例２では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に必ず停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が選択される構成としたが、停止結果ＳＤ２０よりも停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が選択されやすい構成としてもよい。

【０８６２】

（５０）上記第１の実施の形態の変形例２では、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ２０の表示態様が通常外れ結果ＳＤ１８、ＳＤ２１の表示態様と異なる構成としたが、これらの表示態様が共通する構成としてもよい。例えば、停止結果ＳＤ２０と停止結果ＳＤ１８との両方において、表示用セグメントＳＧ３が点灯され、それ以外の表示用セグメントが消灯される表示態様としてもよい。

【０８６３】

（５１）上記第１の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【０８６４】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が所定の第１結果となることに基づいて所定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【０８６５】

（５２）上記第１の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【０８６６】

（５３）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以

上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【０８６７】

（５４）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【０８６８】

（５５）上記第１の実施の形態や各変形例において、予め定められた契機により実行される所定抽選の結果に基づき、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード、又は高確率モード且つ低頻度サポートモード）と低確遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード、又は低確率モード且つ高頻度サポートモード）との一方から他方に移行する構成であってもよい。この場合、上記所定抽選の結果が第１所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選の結果が第１所定結果とは異なる第２所定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよいし、上記所定抽選の結果が所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選とは異なる特定抽選の結果が特定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよい。

【０８６９】

これらの場合において移行条件が成立しても上記各状態の一方から他方への移行が制限され得る構成としてもよい。この際、移行条件の成立に対応した停止結果が特図用表示部４３に停止表示される構成にあっては、上記制限が行われる場合でも移行条件の成立に対応した停止結果が停止表示されてもよい。また、上記の各移行に際して開閉実行モードを経由する構成でもよいし、経由しない構成でもよい。

【０８７０】

（５６）上記第１の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【０８７１】

（５７）上記第１の実施の形態や各変形例において特図当否抽選の結果に小当たり結果が含まれる構成としてもよい。この場合、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選と第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選との両方に小当たり結果が含まれてもよいし、いずれに一方に小当たり結果が含まれてもよい。なお、小当たり結果は、特典の付与（開閉実行モードへの移行）に対応した結果であるという点で当たり結果の１種であると解することもできるし、大当たり結果となった場合ほどの特典は得られないという点で外れ結果の１種であると解することもできる。

【０８７２】

（５８）上記第１の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【０８７３】

（５９）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄

が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【０８７４】

（６０）上記第１の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【０８７５】

（６１）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

＜第２の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図６を参照して説明した遊技盤６０等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【０８７９】

＜遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成＞

遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成について図７６を参照しながら説明する。

【０８８０】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤６０の背面側に導かれて遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。

【０８８１】

遊技盤６０の背面には、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作

動口６３及びアウト口６８のそれぞれに対応させて排出通路部９１～９６が形成されている。排出通路部９１～９６に流入した遊技球はその流入した排出通路部９１～９６を流下することにより、遊技盤６０の背面側において遊技盤６０の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【０８８２】

各排出通路部９１～９６には遊技球を検知するための各種検知センサ９１ａ～９６ａが設けられている。これら排出通路部９１～９６及び検知センサ９１ａ～９６ａについて以下に説明する。

【０８８３】

一般入賞口６１は３個設けられているため、それら３個のそれぞれに対応させて排出通路部９１，９２が存在している。この場合、最も左の一般入賞口６１に対応する第１排出通路部９１には１個の検知センサ９１ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部９１の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ９１ａが設けられており、最も左の一般入賞口６１に入球した遊技球は第１排出通路部９１を通過する途中で第１入賞口検知センサ９１ａにて検知される。

【０８８４】

また、右側２個の一般入賞口６１に対しては途中位置で合流するように形成された第２排出通路部９２が設けられている。当該第２排出通路部９２は、２個の一般入賞口６１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第２排出通路部９２における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ９２ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口６１に入球した遊技球は第２排出通路部９２を通過する途中で第２入賞口検知センサ９２ａにて検知される。

【０８８５】

第１作動口６２に対応させて第３排出通路部９３が存在している。第３排出通路部９３の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ９３ａが設けられており、第１作動口６２に入球した遊技球は第３排出通路部９３を通過する途中で第１作動口検知センサ９３ａにて検知される。第２作動口６３に対応させて第４排出通路部９４が存在している。第４排出通路部９４の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ９４ａが設けられており、第２作動口６３に入球した遊技球は第４排出通路部９４を通過する途中で第２作動口検知センサ９４ａにて検知される。

【０８８６】

可変入賞装置６５に対応させて第５排出通路部９５が存在している。第５排出通路部９５の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ９５ａが設けられており、可変入賞装置６５に入球した遊技球は第５排出通路部９５を通過する途中で大入賞口検知センサ９５ａにて検知される。アウト口６８に対応させて第６排出通路部９６が存在している。第６排出通路部９６の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ９６ａが設けられており、アウト口６８に入球した遊技球は第６排出通路部９６を通過する途中でアウト口検知センサ９６ａにて検知される。

【０８８７】

なお、各種検知センサ９１ａ～９６ａのうちいずれか１個の検知センサ９１ａ～９６ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ９１ａ～９６ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート６４に対してもゲート検知センサ９７ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート６４を通過する遊技球はゲート検知センサ９７ａにて検知される。

【０８８８】

各種検知センサ９１ａ～９７ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ９１ａ～９７ａは後述する主制御装置１６２と電気的に接続されており、各

種検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果は主制御装置１６２に出力される。具体的には、各種検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【０８８９】

＜主制御装置１６２の構成＞

次に主制御装置１６２の構成について図７７を参照しながら説明する。図７７は主制御装置１６２の正面図である。

【０８９０】

主制御装置１６２は、図７７に示すように、主制御基板３１１が基板ボックス１６３ａに収容されてなる。主制御基板３１１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。基板ボックス１６３ａは当該基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス１６３ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【０８９１】

主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面を露出させることにより、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部１６３ｂを通じてＭＰＵ３１２を目視することが可能となる。

【０８９２】

基板ボックス１６３ａは複数のケース体１６３ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体１６３ｃには、これらケース体１６３ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体１６３ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部１６３ｅが設けられている。結合部１６３ｅは、略直方体形状の基板ボックス１６３ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部１６３ｅを利用してケース体１６３ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部１６３ｅを破壊してケース体１６３ｃを分離したとしても、その後に別の結合部１６３ｅを結合状態とすることでケース体１６３ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体１６３ｃの分離に際して結合部１６３ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部１６３ｅを目視確認することでケース体１６３ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

【０８９３】

また、基板ボックス１６３ａにおいて結合部１６３ｅが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体１６３ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール１６３ｆが貼り付けられている。封印シール１６３ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体１６３ｃに残る。これにより、ケース体１６３ｃの分離に際して封印シール１６３ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【０８９４】

上記構成の主制御装置１６２において主制御基板３１１には、パチンコ機１０の設定状態を「設定１」から「設定６」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてＯＮ操作される設定キー挿入部１６６ａと、設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作後においてパチンコ機１０の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン１６６ｂと、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられた主側ＲＡＭ３１４（図７８）のデータをクリアするために操作されるリセットボタン１６６ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅとが設けられている。また、主制御基板３１１に搭載されたＭＰＵ３１２には、遊

技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子１６６ｄが設けられている。なお、パチンコ機１０の設定状態は「設定１」～「設定６」の６段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【０８９５】

これら設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ、読み取り用端子１６６ｄ（すなわちＭＰＵ３１２）及び第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄはいずれも主制御基板３１１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板３１１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂと対向しているが、設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄは対向壁部１６３ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部１６３ｂには設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス１６３ａの開放を要することなく、設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することが可能であり、リセットボタン１６６ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【０８９６】

設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態となる。その状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン１６６ｂを１回押圧操作する度にパチンコ機１０の設定状態が「設定１」～「設定６」の範囲において昇順で１段階ずつ変更される。なお、「設定６」の状態で更新ボタン１６６ｂが操作された場合には「設定１」に更新される。

【０８９７】

また、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作せずにパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄに表示される。

【０８９８】

また、設定キー挿入部１６６ａに挿入している設定キーをＯＮ操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となる。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

【０８９９】

設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

【０９００】

パチンコ機１０の設定状態は当該パチンコ機１０における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定ｎ」（ｎは「１」～「６」の整数）のｎが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【０９０１】

リセットボタン１６６ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン１６６ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン１６６ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン１６６ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアすることはできない。

【０９０２】

読み取り用端子１６６ｄは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子１６６ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子１６６ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

【０９０３】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれもその表示面が主制御基板３１１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂにより覆われている。

【０９０４】

この場合に、基板ボックス１６３ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容された第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部１６３ｂを通じて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。

【０９０５】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

【０９０６】

また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第４報知用表示装置１６９ｄにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第１～第３報知用表示装置１６９ａ～１６９ｃ、第５報知用表示装置１６９ｅのいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの他の一の報知用表示装置にて表示さ

れる構成としてもよい。
【０９０７】
＜パチンコ機１０の電気的構成＞
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図７８のブロック図に基づいて説明する。
【０９０８】
主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る主制御基板３１１を具備しており、主制御基板３１１にはＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、主側ＲＯＭ３１３及び主側ＲＡＭ３１４のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【０９０９】
主側ＲＯＭ３１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ３１３は、ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【０９１０】
主側ＲＡＭ３１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ３１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ３１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ３１４は、主側ＲＯＭ３１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【０９１１】
ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各入球検知センサ９１ａ～９７ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ９１ａ～９７ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ、アウト口検知センサ９６ａ及びゲート検知センサ９７ａが含まれる。これら入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づいて、ＭＰＵ３１２にて各入球部への入球判定が行われる。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【０９１２】
また、ＭＰＵ３１２の入力側には、主制御基板３１１に設けられた設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ及びリセットボタン１６６ｃが設けられている。設定キー挿入部１６６ａには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン１６６ｂには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン１６６ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを特定する。
【０９１３】
ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球

）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置１４３には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【０９１４】

ＭＰＵ３１２の出力側には、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開閉動作させる特電用の駆動部６５ｄ、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉動作させる普電用の駆動部６３ｂ、特図用表示部４３及び普図用表示部４４が接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【０９１５】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置６５が開閉されるように、ＭＰＵ３１２において特電用の駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、普電役物６３ａの開放状態当選となった場合には、普電役物６３ａが開閉されるように、ＭＰＵ３１２において普電用の駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。

【０９１６】

また、各遊技回に際しては、ＭＰＵ３１２において特図用表示部４３の表示制御が実行される。また、普電役物６３ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、ＭＰＵ３１２において普図用表示部４４の表示制御が実行される。また、第１作動口６２若しくは第２作動口６３への入賞が発生した場合、又は特図用表示部４３において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において特図保留数表示部ＡＭの表示制御が実行され、スルーゲート６４への入賞が発生した場合、又は普図用表示部４４において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において普図保留数表示部ＦＭの表示制御が実行される。

【０９１７】

ＭＰＵ３１２の出力側には、外部出力端子２１３が接続されている。この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。

【０９１８】

ＭＰＵ３１２の出力側には、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄが接続されている。これら第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄを通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【０９１９】

ＭＰＵ３１２には読み取り用端子１６６ｄが設けられている。読み取り用端子１６６ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子１６６ｄに外部装置が接続されている場合、ＭＰＵ３１２における遊技履歴の管理結果や主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【０９２０】

電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【０９２１】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３

１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部２０２には電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【０９２２】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【０９２３】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【０９２４】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図７９～図８１に基づいて説明する。

【０９２５】

図７９（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【０９２６】

図７９（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図８０（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【０９２７】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大

当たり動画が表示されるようになっている。
【０９２８】
本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。
【０９２９】
ここで、各図柄列の変動表示について図８１を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図８１（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、図８１（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図８１（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。
【０９３０】
ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。
【０９３１】
そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図７９）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。
【０９３２】
なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。
【０９３３】
ちなみに、特図用表示部４３にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部４３での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部４４にて実行される普図遊技回においても同様である。
【０９３４】
なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【０９３５】
図８０（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。
【０９３６】
第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。
【０９３７】
例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。
【０９３８】
また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。
【０９３９】
例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。
【０９４０】
また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。
【０９４１】
＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図８２を用いて説明する。
【０９４２】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置７５の図柄表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図８２に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における表示継続時間を決定する変

動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｂに設けられている。

【０９４３】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ３１４に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア３１４ａに格納される。

【０９４４】

保留格納エリア３１４ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納される。

【０９４５】

この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１保留エリアＲＥ１→第２保留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【０９４６】

なお、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【０９４７】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【０９４８】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【０９４９】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の普電保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【０９５０】

本パチンコ機１０では、普電役物６３ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【０９５１】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用

いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部４４における１回の表示継続時間）が短く設定されている。

【０９５２】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【０９５３】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート６４への入賞に基づき普図用表示部４４にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【０９５４】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

【０９５５】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期

値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の保留格納エリア３１４ａに格納される。

【０９５６】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ３１３に当否テーブルとして記憶されている。図８３は主側ＲＯＭ３１３に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側ＲＯＭ３１３には、設定１用エリア４１１と、設定２用エリア４１２と、設定３用エリア４１３と、設定４用エリア４１４と、設定５用エリア４１５と、設定６用エリア４１６とが設けられている。

【０９５７】

設定１用エリア４１１には、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定１用の低確当否テーブル４１１ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定１用の高確当否テーブル４１１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア４１２には、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定２用の低確当否テーブル４１２ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定２用の高確当否テーブル４１２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア４１３には、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定３用の低確当否テーブル４１３ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定３用の高確当否テーブル４１３ｂと、が記憶されている。

【０９５８】

設定４用エリア４１４には、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定４用の低確当否テーブル４１４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定４用の高確当否テーブル４１４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア４１５には、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定５用の低確当否テーブル４１５ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定５用の高確当否テーブル４１５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア４１６には、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定６用の低確当否テーブル４１６ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定６用の高確当否テーブル４１６ｂと、が記憶されている。

【０９５９】

低確当否テーブル４１１ａ～４１６ａのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定１用の低確当否テーブル４１１ａ～設定６用の低確当否テーブル４１６ａの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／３２０、約１／３１０、約１／３００、約１／２９０、約１／２８０、約１／２７０となっている。

【０９６０】

また、高確当否テーブル４１１ｂ～４１６ｂのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定１用の高確当否テーブル４１１ｂ～設定６用の高確当否テーブル４１６ｂの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／４５、約１／４０、約１／３５、約１／３０、約１／２５、約１／２０となっている。

【０９６１】

つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにお

ける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。

【０９６２】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで保留格納エリア３１４ａに格納される。

【０９６３】

本パチンコ機１０では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置６５の開閉制御の態様、（２）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（３）開閉実行モード終了後の第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモード、という３つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

【０９６４】

開閉実行モードにおける可変入賞装置６５の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置６５への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

【０９６５】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置６５に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は１５ラウンドに設定されている。

【０９６６】

また、本パチンコ機１０では、可変入賞装置６５の１回の開放態様が、可変入賞装置６５が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である２９秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である０．０６秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

【０９６７】

本パチンコ機１０では、遊技球発射ハンドル４１が遊技者により操作されている状況では、０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構１１０が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が９個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で１回の開放が行われた場合には、可変入賞装置６５に対して、１回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で１回の開放が行われた場合には、可変入賞装置６５への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても１個程度となることが期待される。

【０９６８】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による可変入賞装置６５の開放が１回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による可変入賞装置６５の開放が１回行われる。

【０９６９】
なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける可変入賞装置６５の開閉回数、ラウンド遊技の回数、１回の開放に対する開放継続時間及び１回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置６５への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。
【０９７０】
大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図８２に示すように主側ＲＯＭ３１３に振分テーブル３８７として記憶されている。そして、振分テーブル３８７においては大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、高入賞大当たり結果とが設定されている。
【０９７１】
低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。
【０９７２】
低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【０９７３】
高入賞大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【０９７４】
なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び高入賞大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。
【０９７５】
振分テーブル３８７では、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が低確大当たり結果に対応しており、「１０～１４」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が高入賞大当たり結果に対応している。
【０９７６】
振分テーブル３８７は、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル３８７を主側ＲＯＭ３１３にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。
【０９７７】
なお、パチンコ機１０の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振

り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

【０９７８】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置７５における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【０９７９】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【０９８０】

リーチ表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Ｇの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【０９８１】

予告表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【０９８２】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【０９８３】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置１６２において行うのではなく、演出制御装置１４３において行われる。この場合、演出制御装置１４３は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置７

５にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。
【０９８４】
ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。
【０９８５】
次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３における表示継続時間と、図柄表示装置７５における図柄の表示継続時間とをＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。
変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部４３における変動表示の開始時及び図柄表示装置７５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。
【０９８６】
ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。
【０９８７】
ベース値に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば６００００個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。
【０９８８】
図８４（ａ）に示すように、ベース値の表示に際しては、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうち第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂを識別用表示部として使用し、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄを比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第５報知用表示装置１６９ｅは使用しない。
【０９８９】
図８４（ｂ）は、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が６００００個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに切り換えて表示される。
【０９９０】
その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂ）に「ｂＬ．」を表示し、比率用表示部（第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄ）に現状ベース値を２桁で表示す

る。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

【０９９１】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日約１００００～２００００個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が６００００個ごとのベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第１作動口６２や一般入賞口６１への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

【０９９２】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【０９９３】

なお、上記構成では、過去３回分の計測区間についてベース値を表示するが、２回分のベース値を表示してもよいし、４回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【０９９４】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記差球数を算出して計測し、その計測値が特定個数（例えば１０００００個）以上となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【０９９５】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

【０９９６】

図８５は、主側ＲＯＭ３１３におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図８５に示すように、主側ＲＯＭ３１３においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【０９９７】

具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～

Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【０９９８】

また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【０９９９】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ３１３における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【１０００】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【１００１】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【１００２】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【１００３】

図８６は、主側ＲＡＭ３１４における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図８６に示すように、主側ＲＡＭ３１４においても特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４のアドレス範囲とが明確に区別

されている。
【１００４】
具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア３９１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア３９２として設定されている。
【１００５】
また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア３９３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４として設定されている。
【１００６】
なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ３１４における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。
【１００７】
上記のように特定制御用のワークエリア３９１と、非特定制御用のワークエリア３９３とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ３１４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア３９１，３９３への情報の書き込み及び各ワークエリア３９１，３９３からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてロード命令が行われる。
【１００８】
特定制御用のスタックエリア３９２と、非特定制御用のスタックエリア３９４とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、ＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア３９２，３９４への情報の書き込みに際してはＭＰＵ３１２にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア３９２，３９４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。
【１００９】
ここで、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しが可能である。一方、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しは可能であるもの

の、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【１０１０】

また、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能である。一方、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【１０１１】

なお、主側ＲＡＭ３１４にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【１０１２】

＜ＭＰＵ３１２の処理構成について＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【１０１３】

＜メイン処理＞

先ず、図８７のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップＳｆ１１５）については非特制御用のプラグラムにより実行される。

【１０１４】

先ずステップＳｆ１０１では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には１ｓｅｃ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置７５の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。

【１０１５】

ステップＳｆ１０２では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図９０）の割込み周期を所定周期（例えば４ｍｓｅｃ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【１０１６】

ステップＳｆ１０３では、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている状態でパチンコ機１０の電

源ＯＮ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。
【１０１７】
リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている場合は、ステップＳｆ１０４に進み、特定制御用のエリアについて第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。
【１０１８】
なお、第１初期化処理では、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【１０１９】
ステップＳｆ１０５では、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｆ１０６に進み、設定値更新処理を実行する。
【１０２０】
ここで、ステップＳｆ１０６の設定値更新処理について図８８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップＳｆ２０１～ステップＳｆ２０７の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【１０２１】
設定値更新処理では先ずステップＳｆ２０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【１０２２】
ステップＳｆ２０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合は、ステップＳｆ２０３に進み、設定値カウンタに「１」をセットする。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。
【１０２３】
ステップＳｆ２０３の実行後又はステップＳｆ２０２で肯定判定した場合（設定値が設定１～設定６の範囲内である場合）は、ステップＳｆ２０４にて、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。
【１０２４】
設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場合は、ステップＳｆ２０５にて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン１６６ｂが押圧操作されている場合はステップＳｆ２０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定値カウンタの値を１加算する。これにより、１段階上の設定値に更新される。
【１０２５】
ステップＳｆ２０６の実行後又はステップＳｆ２０５で否定判定した場合（更新ボタン１６６ｂが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｆ２０２の処理に戻る。以後、ステップＳｆ２０４で肯定判定するまでステップＳｆ２０２～ステップＳｆ２０６の処理を繰り返す。なお、ステップＳｆ２０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳｆ２０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況で更新ボタン１６６ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【１０２６】
ステップＳｆ２０４で肯定判定した場合（設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合）は、ステップＳｆ２０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定更新表示フラグを「０」クリアする。ステップＳｆ２０７の実行後は設定値更新処理を終了する。
【１０２７】
メイン処理（図８７）の説明に戻り、ステップＳｆ１０３で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｆ１０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図９０）の停電情報記憶処理（ステップＳｆ４０１）にて停電時処理が実行された場合に「１」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【１０２８】
停電フラグに「１」がセットされている場合は、ステップＳｆ１０８にて、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。続くステップＳｆ１０９では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。
【１０２９】
ステップＳｆ１０７又はステップＳｆ１０９のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップＳｆ１１０）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップＳｆ１０４の初期化処理が実行されることにより解除される。
【１０３０】
ステップＳｆ１０９で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップＳｆ１１１にて、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｆ１１２に進み、設定確認用処理を実行する。
【１０３１】
ここで、ステップＳｆ１１２の設定確認用処理について図８９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップＳｆ３０１～ステップＳｆ３０３の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【１０３２】
設定確認用処理では先ずステップＳｆ３０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。
【１０３３】
ステップＳｆ３０２では、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場は、そのままステップＳｆ３０２の処理を繰り返す。
【１０３４】
設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合は、特定制御用のワークエリア３９１における設定確認表示フラグを「０」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態（第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける設定値の表示状態）が解除される。
【１０３５】

メイン処理（図８７）の説明に戻り、ステップＳｆ１１２の設定確認用処理の実行後、ステップＳｆ１０６の設定値更新処理の実行後、ステップＳｆ１１１で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）又はステップＳｆ１０５で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）は、ステップＳｆ１１３にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ３１４の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置１４３に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされている場合は「０」にクリアして初期化する。

【１０３６】

ステップＳｆ１１４では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップＳｆ１１５では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

【１０３７】

ステップＳｆ１１６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って継続する。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来たすおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作の都度、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

【１０３８】

ステップＳｆ１１７では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の残余処理に進む。つまり、ＭＰＵ３１２はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【１０３９】

残余処理では、まずステップＳｆ１１８にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｆ１１９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｆ１２０にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア３９１の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｆ１２１にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳｆ１２１の処理を実行した場合、ステップＳｆ１１８に戻り、ステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の処理を繰り返す。

【１０４０】

＜タイマ割込み処理＞

次に、図９０のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割

込み処理は定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【１０４１】

先ずステップＳｆ４０１では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部３１５から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

【１０４２】

ステップＳｆ４０２では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｆ４０３ではステップＳｆ１１９と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｆ４０４にてステップＳｆ１２０と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【１０４３】

ステップＳｆ４０５では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機１０には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【１０４４】

ステップＳｆ４０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップＳｆ４０７では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。

【１０４５】

ステップＳｆ４０８では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップＳｆ４０９に進み、ポート出力処理を実行する。

【１０４６】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部６３ｂ，６５ｄに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置６５を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部６５ｄへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口６３の普電役物６３ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部６３ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【１０４７】

ステップＳｆ４１０では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【１０４８】

ステップＳｆ４１１では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ９１ａ～９７ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、

アウト口６８、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びスルーゲート６４への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【１０４９】

ステップＳｆ４１２では、主側ＲＡＭ３１４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【１０５０】

ステップＳｆ４１３では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル４１への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳｆ４１４では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【１０５１】

ステップＳｆ４１５では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート６４への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【１０５２】

ステップＳｆ４１６では、直前のステップＳｆ４１４及びステップＳｆ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部ＡＭに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部ＦＭに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳｆ４１６では、直前のステップＳｆ４１４及びステップＳｆ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【１０５３】

ステップＳｆ４１７では、払出制御装置１８１から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップＳｆ４１８では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップＳｆ４１９では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【１０５４】

ステップＳｆ４２０では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップＳｆ４０８で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｆ４２１にて超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｆ４０９からステップＳｆ４１６までの各種処理を実行することなくステップＳｆ４１７の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｆ４０９からステップＳｆ４１９までの各種処理を実行することなくステップＳｆ４２０のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、

超過フラグについての詳細について後述する。

【１０５５】

＜特図特電制御処理＞

ステップＳｆ４１４の特図特電制御処理について図９１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１０５６】

特図特電制御処理では先ずステップＳｆ５０１にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア３１４ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算するとともに、前回のステップＳｆ４０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。

【１０５７】

なお、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【１０５８】

ステップＳｆ５０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップＳｆ５０３では、主側ＲＯＭ３１３に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップＳｆ５０４では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップＳｆ５０５では、ステップＳｆ５０６～ステップＳｆ５１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップＳｆ５０６～ステップＳｆ５１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかをＭＰＵ３１２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳｆ５０６～ステップＳｆ５１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【１０５９】

ステップＳｆ５０６では特図変動開始処理を実行する。特図変動開始処理について図９２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１０６０】

特図変動開始処理では先ずステップＳｆ５０１にて、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が１以上であるか否かを判定する。保留情報の個数が１以上である場合は、ステップＳｆ６０２にてデータ設定処理を実行する。

【１０６１】

データ設定処理では、まず保留数を１減算するとともに、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。その後、保留用エリアＲＥの各保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２保留エリアＲＥ２→第１保留エリアＲＥ１、第３保留エリアＲＥ３→第２保留エリアＲＥ２、第４保留エリアＲＥ４→第３保留エリアＲＥ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４保留エリアＲＥ４を「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数

を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。
【１０６２】
ステップＳｆ６０３では、主側ＲＯＭ３１３から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機１０の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。
【１０６３】
ステップＳｆ６０４では、ステップＳｆ６０３にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳｆ６０３にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。
【１０６４】
当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳｆ６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｆ６０６にて振分判定処理を実行する。振分判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ３１３に設けられた振分テーブル３８７を参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び高入賞高確大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。
【１０６５】
ステップＳｆ６０７では、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図用表示部４３に停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。
【１０６６】
ステップＳｆ６０８では、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア３９１には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップＳｆ６０８では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップＳｆ６０６の振分判定処理の結果に対応したフラグに「１」をセットする。
【１０６７】
一方、ステップＳｆ６０５にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、ステップＳｆ６０９にて外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。
【１０６８】
ステップＳｆ６０８及びステップＳｆ６０９のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳｆ６１０にて遊技回の継続期間の把握処理を実行する。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置７５にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は高入賞高確大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリ

ーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【１０６９】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。

【１０７０】

なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

【１０７１】

ステップＳｆ６１１では、ステップＳｆ６１０にて取得した遊技回の継続期間の情報を、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳｆ４１２）にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図用表示部４３における絵柄の変動表示と図柄表示装置７５における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置７５では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で最終停止期間（例えば０．５秒）に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップＳｆ６１０にて取得される遊技回の継続期間は１遊技回分のトータル時間となっている。

【１０７２】

ステップＳｆ６１２では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置１４３に送信する。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置１４３では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【１０７３】

演出制御装置１４３は変動用コマンド及び種別コマンドをＭＰＵ３１２から受信した場合、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置７５では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【１０７４】

ステップＳｆ６１３では、特図用表示部４３における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップＳｆ６１４では特図特電カウンタを１加算する。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため、特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。

【１０７５】

特図特電制御処理（図９１）の説明に戻り、ステップＳｆ５０７では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図用表示部４３における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施の形態においてはＭＰＵ３１２から演出制御装置１４３に最終停止コマンドは送信されない。

【１０７６】

ステップＳｆ５０８では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図用表示部４３における絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したものから特電開始処理に対応したものに更新する。

【１０７７】

ステップＳｆ５０９では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、可変入賞装置６５を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置６５を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置６５に入賞可能な遊技球の上限個数を特定制御用のワークエリア３９１に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

【１０７８】

ステップＳｆ５１０では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には可変入賞装置６５を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を１加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を２加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電終了処理に対応したものに更新する。

【１０７９】

ステップＳｆ５１１では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、可変入賞装置６５を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対

応したものから特電開放中処理に対応したものに更新する。
【１０８０】
ステップＳｆ５１２では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば５ｓｅｃ）をセットするとともに、エンディングコマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。
【１０８１】
次に、ＭＰＵ３１２にて、各入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づき、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８及びスルーゲート６４への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図９３はＭＰＵ３１２に入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【１０８２】
ＭＰＵ３１２には入力ポート３１２ａが設けられている。入力ポート３１２ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。但し、本パチンコ機１０においては、第７ビットＤ７は使用せず、７種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート３１２ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。
【１０８３】
タイマ割込み処理（図９０）の入球検知処理（ステップＳｆ４１１）では、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ９１ａ～９７ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ９１ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ９２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第１作動口検知センサ９３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第２作動口検知センサ９４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は大入賞口検知センサ９５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５はアウト口検知センサ９６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はゲート検知センサ９７ａからの検知信号に対応した情報が格納される。
【１０８４】
上記各入球検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート３１２ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ９１ａ～９７ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。
【１０８５】
図９４はタイマ割込み処理（図９０）のステップＳｆ４１１にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【１０８６】
第０ビットＤ０又は第１ビットＤ１において「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ９１ａ又は第２入賞口検知センサ９２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８０１：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた一般入賞センサフラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８０３にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する。
【１０８７】
一般入賞センサフラグは一般入賞口６１への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１０個賞球用カウンタは１０個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図９０）におけるステップＳｆ４１８の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置１８１は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。
【１０８８】
第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ９３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８０４：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８０５にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８０６にて、上記ワークエリア３９１に設けられた３個賞球用カウンタの値を１加算する。第１作動入賞フラグは第１作動口６２への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、３個賞球用カウンタは３個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【１０８９】
タイマ割込み処理（図９０）の特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【１０９０】
第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ９４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８０７：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８０８にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８０９にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する。第２作動入賞フラグは第２作動口６３への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１個賞球用カウンタは１個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【１０９１】
タイマ割込み処理（図９０）の特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【１０９２】

第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ９５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８１０：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８１１にて、上記ワークエリア３９１に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８１２にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置６５への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１５個賞球用カウンタは１５個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【１０９３】

タイマ割込み処理（図９０）の特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置６５への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置６５への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。

【１０９４】

第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ９６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８１３：ＹＥＳ）。この場合、上記ワークエリア３９１に設けられたアウトフラグに「１」をセットする。アウトフラグはアウト口６８への遊技球の入球が発生したことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【１０９５】

第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ９７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８１５：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８１６にて、上記ワークエリア３９１に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート６４に１個の遊技球が入球したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【１０９６】

タイマ割込み処理（図９０）の普図普電制御処理（ステップＳｆ４１５）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア３１４ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア３１４ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳｆ４１５）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。

【１０９７】

次に、払出制御装置１８１にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置１８１及び当該払出制御装置１８１との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図９５のブロック図を参照しながら説明する。

【１０９８】

払出制御装置１８１はＭＰＵ３８２を備えている。ＭＰＵ３８２には、払出側ＲＯＭ３８３、払出側ＲＡＭ３８４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【１０９９】

払出側ＲＯＭ３８３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ３８３は、払出側ＭＰＵ３８２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【１１００】

払出側ＲＡＭ３８４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が

必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ３８４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ３８３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側ＲＡＭ３８４は、払出側ＲＯＭ３８３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【１１０１】

払出側ＭＰＵ３８２は、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＭＰＵ３８２はＭＰＵ３１２から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ３８４に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置２２２を停止させる。また、払出側ＭＰＵ３８２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【１１０２】

ＭＰＵ３１２は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置７５、ランプ部２６～２８及びスピーカ部２９にて実行されるように演出制御装置１４３に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク２２１に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置２２２が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【１１０３】

払出装置２２２から下皿３４へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【１１０４】

タンク２２１から払出装置２２２へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【１１０５】

払出装置２２２には当該払出装置２２２から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置２２２から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【１１０６】

内枠１３の前面部には前扉開放センサ２３２が設けられており、当該前扉開放センサ２３２の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ２３２は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ２３２は

開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。
【１１０７】
払出側ＭＰＵ３８２は、前扉開放センサ２３２から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ２３２から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。
【１１０８】
裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ２３３が設けられており、当該本体開放センサ２３３の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ２３３は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ２３３は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。
【１１０９】
払出側ＭＰＵ３８２は、本体開放センサ２３３から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ２３３から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。
【１１１０】
払出側ＭＰＵ３８２にて実行されるタイマ割込み処理について図９６のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し起動されるものである。
【１１１１】
先ずステップＳｆ９０１では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【１１１２】
ステップＳｆ９０２では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【１１１３】
ステップＳｆ９０３では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【１１１４】
ステップＳｆ９０４では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ２３２の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【１１１５】
ステップＳｆ９０５では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ２３３の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【１１１６】
ステップＳｆ９０６ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、ＭＰＵ３１２が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ３８４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ３８４における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳｆ９０７）、払出装置２２２による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳｆ９０８）。
【１１１７】
払出制御処理では、払出側ＲＡＭ３８４に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置２２２の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置２２２の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳｆ９０９）。
【１１１８】
＜ベース値及び差球数処理＞
ステップＳｆ４２０のベース値及び差球数処理について図９７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップＳｆ１００１～ステップＳｆ１００５の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【１１１９】
ベース値及び差球数処理では先ずステップＳｆ１００１にて、タイマ割込み処理（図９０）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｆ１００２では、プッシュ命令により、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップＳｆ１００３）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア３９１に退避させておくことが可能になる。
【１１２０】
ステップＳｆ１００３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、ベース値及び差球数

用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【１１２１】

ステップＳｆ１００３の実行後はステップＳｆ１００４にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップＳｆ１００２で特定制御用のスタックエリア３９２に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらをＭＰＵ３１２のフラグレジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２のフラグレジスタの情報が、ステップＳｆ１００２が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【１１２２】

ステップＳｆ１００５では、タイマ割込み処理（図９０）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【１１２３】

次に、ステップＳｆ１１０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図９８のフローチャートを参照しながら説明する。

【１１２４】

ステップＳｆ１１０１では、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア３９４における開始位置のアドレス情報（具体的には図８６におけるアドレスＹ（ｕ＋２））を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換えられる。

【１１２５】

ステップＳｆ１１０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップＳｆ１１０３）、超過判定用処理（ステップＳｆ１１０４）、表示設定処理（ステップＳｆ１１０５）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３における所定領域に書き込んで退避させる。

【１１２６】

ステップＳｆ１１０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理に先立ち、ステップＳｆ１１０２にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【１１２７】

なお、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア３９４に書き込む。そして、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５が終了した場合には、当該エリア３９４に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【１１２８】

ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の処理を実行した後は、ステップＳｆ１１０６にて、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア３９２における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア３９２に切り換えられる。

【１１２９】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップＳｆ４２０のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるため

の制御処理が終了した後に実行されるため、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア３９に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、ＭＰＵ３１２におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ３１４において確保する必要がなくなる。

【１１３０】

ステップＳｆ１１０７では、ステップＳｆ１１０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをＭＰＵ３１２の各レジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２の各レジスタの情報が、ステップＳｆ１１０２が実行された時点の情報に復帰することになる。

【１１３１】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップＳｆ１１０３のベース値算出処理、ステップＳｆ１１０４の超過判定用処理、ステップＳｆ１１０５の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば１０００００個）以上となったか否かを判定したりする。

【１１３２】

＜ベース値算出処理＞

先ずステップＳｆ１１０３のベース値算出処理について図９９のフローチャートを参照しながら説明する。

【１１３３】

ベース値算出処理では先ずステップＳｆ１２０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ及びアウト口検知センサ９６ａの各出力に基づいて上記判定を行う。

【１１３４】

入球が発生している場合は、ステップＳｆ１２０２にて、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの更新処理を実行する。図１００に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア５０１が設けられており、このベース値用カウンタエリア５０１に上記計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄが設けられている。

【１１３５】

計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ９６ａがアウト口６８に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図７６）、アウト口６８への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄを１加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値は、所定個数（例えば６００００個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【１１３６】

ステップＳｆ１２０３では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップＳｆ１２０４に進み、上記ベース値用カウンタエリア５０１における通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの更新処理を実行する。これらのカウンタ５０１ａ～５０１ｃは、通常遊技状態を対象として一般入賞口６１への遊技球の入球数、第１作動口６２への遊技球の入球数、遊技領域ＰＡから

の遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップＳｆ１２０４では、一般入賞口６１又は第１作動口６２への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ５０１ａ及び第１作動カウンタ５０１ｂのうち対応するカウンタの値を１加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ５０１ｃの値を１加算する。

【１１３７】

ステップＳｆ１２０４の実行後又はステップＳｆ１２０３で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｆ１２０５にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの値をＫ１～Ｋ３とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ１×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ３）の割合。

【１１３８】

ステップＳｆ１２０６では、ステップＳｆ１２０５で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状用エリア５０４ａに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３には、図１００に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア５０４が設けられており、演算結果用エリア５０４には、現状用エリア５０４ａのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア５０４ｂと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア５０４ｃと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア５０４ｄとが設けられている。

【１１３９】

ステップＳｆ１２０６の実行後又はステップＳｆ１２０１で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｆ１２０７にて非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０７（図１００）の管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【１１４０】

管理開始フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｆ１２０８に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定の管理開始基準値（例えば３００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップＳｆ１２０９に進み、管理開始フラグを「１」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【１１４１】

本実施の形態では、管理開始フラグが「０」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機１０が製造される。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

【１１４２】

ステップＳｆ１２１０では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。その結果、それら各カウンタ５０１ａ～５０１ｄの値が初期化された状態で次回のベース値算出処理が開始されることになり、ステップＳｆ１２０５では、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップＳｆ１２１０の実行後

又はステップＳｆ１２０８で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【１１４３】

ステップＳｆ１２０７で肯定判定した場合（管理開始フラグが「１」である場合）は、ステップＳｆ１２１１に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が計測区間を規定する所定個数（例えば６００００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【１１４４】

アウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップＳｆ１２１２にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア３９３の演算結果用エリア５０４における現状用エリア５０４ａ、前回用エリア５０４ｂ、前々回用エリア５０４ｃ、前々々回用エリア５０４ｄに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア５０４ｃ→前々々回用エリア５０４ｄ、前回用エリア５０４ｂ→前々回用エリア５０４ｃ、現状用エリア５０４ａ→前回用エリア５０４ｂの順序でシフトさせる。これにより、２回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア５０４ｄに記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア５０４ｃに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア５０４ｂに記憶される。

【１１４５】

ステップＳｆ１２１３では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。ステップＳｆ１２１３の実行後又はステップＳｆ１２１１で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【１１４６】

＜超過判定用処理＞

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における１回の遊技や遊技ホールの１営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【１１４７】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。ステップＳｆ１１０４の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図１０１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１１４８】

超過判定用処理では先ずステップＳｆ１３０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図９９）におけるステップＳｆ１２０１の判定結果を用いる。

【１１４９】

入球が発生している場合は、ステップＳｆ１３０２にて、差球数用カウンタエリア５０２の各種カウンタの値を更新する。図１００に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア５０２が設けられており、この差球数用カウンタエリア５０２には、常時用の一般入賞カウンタ５０２ａと、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂと、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃと、常

時用の特電カウンタ５０２ｄと、常時用のアウトカウンタ５０２ｅとが設けられている。
【１１５０】
これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄは、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するため、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅではこれら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。
【１１５１】
ステップＳｆ１３０２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅのうち、ステップＳｆ１３０１で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第１作動口６２への入球が発生したと判定した場合は、第１作動カウンタ５０２ｂの値を１加算する。なお、アウトカウンタ５０２ｅについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を１加算する。
【１１５２】
続くステップＳｆ１３０３では差球数の算出処理を実行する。差球数の算出処理では、差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を用いて差球数を算出する。常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅの値をＫ４～Ｋ８とした場合に差球数は以下のものとなる。
・差球数：遊技球の合計払出個数（Ｋ４×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６×「第２作動口６３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７×「可変入賞装置６５への入賞に対する賞球個数」）－遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８）。
【１１５３】
上記差球数は、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出するものである。なお、ベース値算出処理（図９９）におけるベース値の算出では通常遊技状態でのベース値を算出したが、超過判定用処理における差球数の算出では、全ての遊技状態を対象としたトータルの差球数を算出する。
【１１５４】
ステップＳｆ１３０４では、ステップＳｆ１３０３で算出した差球数を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０４ｅ（図１００）に上書きする処理を実行する。超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図９０）の実行周期に対応して４ｍｓｅｃごとに起動されるため、差球数用エリア５０４ｅには、４ｍｓｅｃごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。
【１１５５】
ステップＳｆ１３０５では、ステップＳｆ１３０４で差球数用エリア５０４ｅに上書きした差球数（ステップＳｆ１３０３で算出した差球数）が特定個数（例えば１０００００個）以上であるか否かを判定する。これにより、上記プラス分が一定の範囲内に収まっているか否かを判定する。
【１１５６】
差球数が特定個数以上である場合は、ステップＳｆ１３０６に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０７の超過フラグを「１」にセットする。超過フラグは差球数が特定個数以上となったことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。ステップＳｆ１３０６の実行後、ステップＳｆ１３０５で否定判定した場合（差球数が特定個数未満である場合）又はステップＳｆ１３０１で否定判定した場合（

入球が発生していない場合）は、超過判定用処理を終了する。
【１１５７】
＜表示設定用処理＞
次にステップＳｆ１１０５の表示設定用処理について図１０２（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップＳｆ１１０３のベース値算出処理で導出したベース値やステップＳｆ１１０４の超過判定用処理で導出した差球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。
【１１５８】
表示設定用処理では先ずステップＳｆ１４０１にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ３１４における特定制御用のワークエリア３９１を参照し、遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。
【１１５９】
遊技停止中でない場合は、ステップＳｆ１４０２に進み、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップＳｆ１１０３のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップＳｆ１１０３のベース値算出処理で導出したベース値とをいずれも第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図８４を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である１回前の前回ベース値と、２回前の前々回ベース値と、３回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに順番に切り換えて表示し、差球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、差球数（現在の差球数）を表示するようにしている。ステップＳｆ１４０２の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。
【１１６０】
ステップＳｆ１４０２で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップＳｆ１４０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示種別カウンタ５０５（図１００）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ５０５は、上記各種ベース値及び差球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかをＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。
【１１６１】
図１０２（ｂ）に示すように、表示種別カウンタ５０５の値が「０」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０５の値が「１」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０５が「２」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０５が「３」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ５０５が「４」である場合は差球数が表示対象となる。表示種別カウンタ５０５の更新処理では、表示種別カウンタ５０５の値を１加算するとともに、加算後の値が「４」を超えた場合には表示種別カウンタ５０５の値を「０」に設定する。これにより、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び差球数の表示が順次に変更されていく。
【１１６２】
なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、差球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。
【１１６３】
ステップＳｆ１４０３の実行後又はステップＳｆ１４０２で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップＳｆ１４０４にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図１００に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア５０６が設けられている

。表示対象用エリア５０６には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア５０６ａと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア５０６ｂとが設けられている。ステップＳｆ１４０４の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ５０５の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア５０６の種別用エリア５０６ａに設定する。例えば、表示種別カウンタ５０５の値が「２」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア５０６ａに上書きする処理を実行する。

【１１６４】

ステップＳｆ１４０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「１」にセットされ、各種ベース値及び差球数を報知すべき状況である場合は、ステップＳｆ１４０６にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｅのうち表示種別カウンタ５０５の値に対応したエリアからベース値又は差球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア５０６の履歴用エリア５０６ｂに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ５０５の値が「２」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア５０４ｃから読み出して履歴用エリア５０６ｂに上書きする処理を実行する。

【１１６５】

ステップＳｆ１４０５で否定判定した場合（管理開始フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｆ１４０７にて、上記表示対象用エリア５０６の履歴用エリア５０６ｂに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば３００個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄにて「－」が点滅表示されるように設定される。

【１１６６】

ステップＳｆ１４０１で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｆ１４０８に進み、差球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア５０６の種別用エリア５０６ａに設定する。続くステップＳｆ１４０９では、差球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア５０６の履歴用エリア５０６ｂに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて差球数の表示が行われるように設定される。

【１１６７】

＜報知用表示処理＞

次にステップＳｆ４０６の報知用表示処理について図１０３のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅへの表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図９０）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【１１６８】

報知用表示処理では先ずステップＳｆ１５０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図８８）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【１１６９】

設定更新表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｆ１５０２にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでは、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づい

てそれぞれの報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける各表示用セグメントの点灯／消灯が制御される。

【１１７０】

ステップＳｆ１５０２では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図１０４（ａ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の更新状態であることに対応する「Ｈ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【１１７１】

ステップＳｆ１５０１で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｆ１５０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図８９）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【１１７２】

設定確認表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｆ１５０４にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて設定値の更新状態の場合と同様の「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の確認状態であることに対応する「Ｃ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【１１７３】

ステップＳｆ１５０３で否定判定した場合（確認表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて上記各種ベース値や差球数を表示すべく、ステップＳｆ１５０５及びステップＳｆ１５０６の処理を実行する。

【１１７４】

ステップＳｆ１５０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示対象用エリア５０６を参照し、上記各種ベース値や差球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップＳｆ１５０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。

【１１７５】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図１０４（ｂ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「ｂＬ．」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において現状ベース値を示す２桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワー

クエリア３９３の表示対象用エリア５０６における種別用エリア５０６ａの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア５０６における履歴用エリア５０６ｂの参照結果に基づくものである。

【１１７６】

また、差球数が表示対象となっている状況では、例えば、図１０４（ｃ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて差球数を示す５桁の数値表示が行われる。また、差球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの数値表示は、上記表示対象用エリア５０６における履歴用エリア５０６ｂの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７の表示は、上記表示対象用エリア５０６における種別用エリア５０６ａの参照結果に基づくものである。

【１１７７】

その際、その時点での差球数が負の値である場合、すなわち、差球数の算出開始時点からの遊技球の合計払出個数が遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数よりも少ない場合は、図１０４（ｄ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて「００００００」が表示されるように表示データが設定される。但し、内部的には、算出した差球数を負の値として記憶・管理する。

【１１７８】

なお、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図１０４（ｅ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において種別用エリア５０６ａの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－－」の表示が行われる。また、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

【１１７９】

＜遊技停止判定用処理＞

次にステップＳｆ４０７の遊技停止判定用処理について図１０５のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図９０）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【１１８０】

遊技停止判定用処理では先ずステップＳｆ１６０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをＭＰＵ３１２が特定するためのものである。

【１１８１】

遊技停止フラグが「１」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「１」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップＳｆ１６０２にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０４ｅを参照し、現在の差球数を把握する。続くステップＳｆ１６０３では、ステップＳｆ１６０２で把握した差球数を通知するための差球数コマンドを演出制御装置１４３に送信する。

【１１８２】

演出制御装置１４３では当該コマンドを受信した場合、現在の差枚数を遊技者に知らせ

るべく、差枚数を報知するための所定の報知画像が図柄表示装置７５にて表示されるように表示制御装置３５０を制御する。この際、上記報知画像は、例えば、図柄表示装置７５における表示部（表示画面Ｇのうち遊技機前方からの正面視において視認可能な領域）の隅部又は隅部寄りに表示するなど、図柄表示装置７５にて停止表示される図柄と重ならない位置に表示するとよい。これにより、差枚数の報知画像により各図柄列Ｚ１～Ｚ３の視認性が損なわれることを抑制できる。

【１１８３】

図柄表示装置７５での差枚数の報知は、差枚数の大きさにかかわらず常に行ってもよいし、差枚数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば９５０００個）以上となった場合に行ってもよい。また、差枚数に代えて特定個数までの残り個数を報知してもよい。この場合もその時点での差枚数にかかわらず常に当該報知を行ってもよいし、差枚数が上記所定個数以上になってから当該報知を開始するようにしてもよい。

【１１８４】

なお、差枚数の報知箇所は図柄表示装置７５に限定されるものではなく、図柄表示装置７５とは別の報知部にて当該報知が行われてもよい。その場合、当該別の報知部は、差枚数を報知するための専用の報知部であってもよいし、他の報知と兼用される報知部であってもよい。

【１１８５】

ステップＳｆ１６０３の実行後はステップＳｆ１６０４にて、ステップＳｆ４０５（図９０）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップＳｆ１６０５に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図９０）では、ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップＳｆ４０８：ＮＯ）、遊技の進行が制限される。

【１１８６】

ステップＳｆ１６０６では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置６５又は普電役物６３ａが開放中である場合は強制的に閉鎖される。

【１１８７】

ステップＳｆ１６０７では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【１１８８】

ステップＳｆ１６０８では、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップＳｆ１６０８では、演出制御装置１４３に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【１１８９】

ステップＳｆ１６０９では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。ステップＳｆ１６０９の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

【１１９０】

ステップＳｆ１６０４で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップＳｆ１６１０に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」に設定されている場合、

すなわち、算出した差球数が特定個数以上となっている場合は、ステップＳｆ１６１１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。この処理は、ステップＳｆ１６０５と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

【１１９１】

ステップＳｆ１６１２では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップＳｆ１６１３では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップＳｆ１６０６及びステップＳｆ１６０７と同様のものである。

【１１９２】

続くステップＳｆ１６１４では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力する。超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったこと及び遊技停止状態に移行したことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。演出制御装置１４３では当該コマンドを受信した場合、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や遊技停止中であることに対応した報知画像が図柄表示装置７５にて表示されるように表示制御装置３５０を制御する。また、スピーカ部２９から差球数が特定個数以上となったことや遊技停止中であることに対応した音声報知が出力されるように制御する。

【１１９３】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力して払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップＳｆ１６０８）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドや超過コマンドを払出制御装置１８１に出力せず、払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図９０）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグが「１」にセットされ、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｆ４１７及びステップＳｆ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９の処理を実行しないように制御するが（ステップＳｆ４２１：ＮＯ）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「１」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１６に留めて、ステップＳｆ４１７及びステップＳｆ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【１１９４】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置２２２からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で差球数が特定個数以上となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【１１９５】

また、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態

に移行した場合に、ステップＳｆ４１７及びステップＳｆ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップＳｆ４１９の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることでき、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータＨＣに適切に把握させることが可能になる。

【１１９６】

ステップＳｆ１６１４の実行後はステップＳｆ１６１５にて、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、差球数が特定個数以上となったことが通知される。

【１１９７】

この際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子２１３を新設したりしなくても、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【１１９８】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも差球数が特定個数以上となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータＨＣが外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータＨＣに出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

【１１９９】

ステップＳｆ１６１５の実行後又はステップＳｆ１６１０で否定判定した場合（超過フラグが「１」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

【１２００】

＜超過時立上げ用処理、部分クリア用処理＞

次に、ステップＳｆ１１４の超過時立上げ用処理と、ステップＳｆ１１５の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図８７）の一環として実行されるものであり、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

【１２０１】

先ず、ステップＳｆ１１４の超過時立上げ用処理について図１０６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【１２０２】

超過時立上げ用処理では先ずステップＳｆ１８０１において、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「１」がセットされている場合は、超過フラグに「１」がセットされた状態でＭＰＵ３１２の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、差球数が特定個数以上となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機１０の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行い、その後、電源ＯＮ操作を行った場合が想定される。

【１２０３】

上記の際、ＭＰＵ３１２の主側ＲＡＭ３１４には電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電力が供給されるため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で差球数が特定個数以上と

なり、その状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ→ＯＮ操作が行われた場合、主側ＲＡＭ３１４において高確率モードであることを示すエリアが「１」となっている。

【１２０４】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４にはバックアップ電力が供給されないように構成されている。このため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側ＲＡＭ３８４に記載された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることに伴い消去される。

【１２０５】

ステップＳｆ１８０１で肯定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｆ１８０２に進み、特定制御用のエリアについて第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。

【１２０６】

このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア３９１が「０」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされ、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図用表示部４４が変動表示されていない状況であって普電役物６３ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた保留格納エリア３１４ａ及び普電保留エリア３１４ｃも「０」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

【１２０７】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても、その後、電源ＯＮ操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力することができる。

【１２０８】

よって、高確率モードの下で差球数が特定個数以上となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行った場合は、電源ＯＮ操作後の抽選モードを低確モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ＯＮ操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【１２０９】

なお、第２初期化処理では、ステップＳｆ１０４（図８７）の第１初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【１２１０】

ステップＳｆ１８０２の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップＳｆ１８０１で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、ステップＳｆ１８０２の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

【１２１１】
次に、ステップＳｆ１１５の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報について「０」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図１０６（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップＳｆ１９０１～ステップＳｆ１９０３の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【１２１２】
部分クリア用処理では先ずステップＳｆ１９０１にて、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図９７）におけるステップＳｆ１００２と同様のものである。
【１２１３】
ステップＳｆ１９０２では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。
【１２１４】
ステップＳｆ１９０３では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図９７）におけるステップＳｆ１００４と同様のものである。
【１２１５】
ここで、ステップＳｆ１９０２にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図１０７のフローチャートを参照しながら説明する。
【１２１６】
ステップＳｆ２１０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図９８）におけるステップＳｆ１１０１と同様のものである。
【１２１７】
ステップＳｆ２１０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。
【１２１８】
ステップＳｆ２１０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｆ２１０３にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた演算結果用エリア５０４における差球数用エリア５０４ｅ（図１００）を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０４ｅに記憶されていた差球数の情報が消去される。
【１２１９】
ステップＳｆ２１０３の実行後はステップＳｆ２１０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図１００）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて

、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。
【１２２０】
ステップＳｆ２１０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定し、「１」にセットされている場合には超過フラグを「０」クリアする（ステップＳｆ２１０６）。
【１２２１】
このように本実施の形態では、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア３９３において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、差球数が特定個数以上となったことに対応した情報とが消去される。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。
【１２２２】
なお、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われても、非特定制御用のワークエリア３９３のうち差球数用エリア５０４ｅ及び差球数用カウンタエリア５０２以外の領域は「０」クリアしない。このため、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｄに記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア５０１における各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。
【１２２３】
ステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６の処理を実行した後は、ステップＳｆ２１０７にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｆ２１０８では、ステップＳｆ２１０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。
【１２２４】
＜差球数を利用した遊技制限の流れについて＞
次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図１０８、図１０９を参照しながら説明する。
【１２２５】
遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機１０では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２により、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８に対する入球判定を実行する（図１０８（ａ））。具体的には、上記各入球部６１～６３，６５，６８に連通する排出通路部９１～９６（図７６）に設けられた入球検知センサ９１ａ～９６の出力を参照し、それら各入球部６１～６３，６５，６８について入球の有無を判定する。
【１２２６】
そして、上記各入球部６１～６３，６５，６８にて入球発生を判定した場合は、主側ＲＡＭ３１４の非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄ、アウトカウンタ５０２ｅの値を更新する。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅのうちカウンタ５０２ａ～５０２ｄは一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５にそれぞれ対応しており、それらの入球部６１～６３，６５で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を１加算する。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数（総数）を計測する役割を果たしており、アウト口６８も含めて上記各入球部６１～６３，６５，６８のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ５０２ｅの値を１加算する。
【１２２７】
その後、ＭＰＵ３１２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの更新結果を利用して

差球数を算出する。差球数の算出にあたっては先ず、各カウンタ５０２ａ～５０２ｄの値（各入球部６１～６３，６５の入球個数）と各入球部６１～６３，６５の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ５０２ｅの値（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数を導出する。

【１２２８】

ＭＰＵ３１２では、算出した差球数の情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０４ｅに記憶した後、算出した差球数が遊技制限を発動させるトリガとして設定された特定個数（例えば１０００００個）以上となっているか否かの超過判定を実行する。そして、差球数が特定個数以上となっている場合は、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグを「１」にセットする。

【１２２９】

ここで、主側ＲＡＭ３１４には、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２と、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とが設けられている。ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【１２３０】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理がＭＰＵ３１２にて実行される場合、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【１２３１】

ＭＰＵ３１２では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、４ｍｓｅｃ周期で起動されるタイマ割込み処理（図９０）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数が定期的に算出されつつ、都度の差球数が特定個数以上の数に到達したか否かが判定される。

【１２３２】

その際、都度の差球数は、主制御装置１６２に設けられた第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機１０にて管理される差球数の確認を要する場合は、施錠装置５５を解錠して内枠１３をパチンコ機１０の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅには、パチンコ機１０にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と差球数の表示とで第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの有効活用を図ることができる。

【１２３３】

また、都度の差球数は主制御装置１６２から出力される差球数コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知される。演出制御装置１４３では、常に又は差球数が一定数以上とな

った場合に差球数の報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても差球数が報知される。

【１２３４】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少し、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加するところ、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して上記特定個数に到達すると（図１０８（ｂ）のタイミングｔ１）、ＭＰＵ３１２では、前述のとおり超過フラグを「１」にセットした上で、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【１２３５】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の差球数を監視し、差球数が特定個数以上となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部６１～６３，６５への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【１２３６】

遊技停止状態では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部４３や普図用表示部４４にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【１２３７】

また、ＭＰＵ３１２では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力し、差球数が特定個数以上となったことを演出制御装置１４３に通知する。差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御する。なお、超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったことだけでなく、遊技停止状態に移行したことにも対応しているため、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【１２３８】

さらにまた、ＭＰＵ３１２では、外部出力端子２１３を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機１０にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けるように促す。このように、差球数が特定個数以上となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

【１２３９】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置２２２を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【１２４０】
　また、差球数が特定個数以上となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータＨＣに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータＨＣが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。
【１２４１】
　ちなみに遊技停止状態には、差球数が特定個数以上となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図１０９（ａ））。この場合は、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。
【１２４２】
　また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。
【１２４３】
　差球数が特定個数以上となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機１０の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されると、ＭＰＵ３１２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置１９１からバックアップ電力を主側ＲＡＭ３１４に供給し、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４とに記憶された情報とを保持する。
【１２４４】
　その後、ホール従業員により、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、その状態でＭＰＵ３１２に動作電力の供給が開始されると、ＭＰＵ３１２では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。
【１２４５】
　それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする（図１０９（ｂ））。
【１２４６】
　上記クリア処理により特定制御用のワークエリア３９１の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「０」クリアされ、遊技停状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で差球数が特定個数以上となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更

された上で遊技の再開が行われることになる。
【１２４７】
　また、第２初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることがあっても、その後、電源ＯＮ操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。
【１２４８】
　上記第２初期化処理の後、ＭＰＵ３１２では非特定制御用のワークエリア３９３について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０４ｅに記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア３９３において各入球部６１～６３，６５，６８への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する。このため、差球数が特定個数以上となった状態でホール従業員によりパチンコ機１０が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機１０が立ち上がる。
【１２４９】
　なお、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第２初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。
【１２５０】
　その一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＮ操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。例えば、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつリセット操作を行わなければならず、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機１０が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機１０の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源ＯＮ操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機１０に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。
【１２５１】
　上記のように電源ＯＮ操作する場合において、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。
【１２５２】
　また、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４について部分用クリア処理を実行し、差球数が特定個数に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する

。
【１２５３】
上記の際、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされた状態で電源ＯＮ操作が行われた場合は、第１初期化処理を実行した後、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することで「設定１」～「設定６」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン１６６ｂを備えず、リセットボタン１６６ｃを操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。
【１２５４】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【１２５５】
一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球が発生した場合に、それら各入球部６１～６３，６５，６８に対応する各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新し、それらの情報に基づいて差球数を導出する構成とした。これにより、パチンコ機１０において、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数をパチンコ機１０が監視することができる。そして、導出した差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。
【１２５６】
主側ＲＡＭ３１４において、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２と、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とをそれぞれ設け、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可であり、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２からの読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可である構成とした。そして、特定制御用のプログラムにより実行される処理に遊技の進行を制御するためのステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９の処理を含み、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するための各カウンタ５０２ａ～５０２ｅと、導出した差球数の情報が記憶される差球数用エリア５０４ｅとを非特定制御用のワークエリア３９３内に設ける構成とした。
【１２５７】
このような構成であることで、遊技の進行を制御するための処理により、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報や差球数用エリア５０４ｅに記憶される差球数の情報が書き換えられたり、消去されたりすることがないようにできる。よって、差球数が特定個数以上となったか否かの監視を適切に行うことができ、延いては当該監視結果に基づく遊技停止状態への移行制御を適切に行わせることができる。
【１２５８】
差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合の外部情報を、不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合に外部情報を出力するときの外部出力用端子と同じ端子を用いて出力する構成とした。これにより、パチンコ機１０では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールではデータカウンタ等の情報受信部や、ホールコンピュータＨＣ等の管理装置について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。
【１２５９】
その際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号の信号態様（出力期間等）を不正検知が行われた場合の外部情報の信号態様と共通化し、前者の場合と後者の場合とで同

じ信号を出力する構成とした。この場合、パチンコ機１０では、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用態様の信号を出力するための処理プログラムを追加する必要がなく、遊技ホールでは、既存のホールコンピュータＨＣによって差球数が特定個数以上となった場合の外部情報を解析することができ、ホールコンピュータＨＣにおける改良や機能追加が不要となる。但し、差球数が特定個数以上となった場合の外部情報と、不正検知が行われた場合の外部情報とをホールコンピュータＨＣにて区別して認識することが不可又は困難となることが想定されるため、ホール従業員の呼び出しを求める信号として機能させることが好ましい。

【１２６０】

差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合にその遊技停止状態において遊技球の払い出しが許容される構成とした。例えば、遊技球を払い出している途中タイミングで差球数が特定個数以上となった場合、遊技停止状態への移行に伴って遊技球の払い出しが途中終了されてしまうおそれがある。この点、本構成によれば、払い出しの途中で遊技停止状態に移行しても最後まで遊技球の払い出しを行わせることができる。

【１２６１】

特に差球数が特定個数以上となる状況として、多くの賞球が短期間で発生する開閉実行モードの実行中が想定されるが、この際、満タン状態が発生して遊技球の払い出しが止まった状態が続いていることがあると、内部的に未払い出しの賞球が多く蓄積されていくことになる。この場合において例えば、遊技停止状態への移行に伴い払い出しが規制される構成では、遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、内部的に蓄積された多量の未払い出しの賞球を回収することができなくなるおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができ、遊技者が得られるべき賞球を適切に払い出すことが可能になる。

【１２６２】

差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態において遊技球の払い出しに対応する外部情報の出力を許容する構成とした。この場合、遊技停止状態の中で遊技球の払い出しが行われても、当該払い出しの発生が上記外部情報の出力を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに適切に通知される。よって、遊技停止中に遊技球の払い出しが行われることに起因して、パチンコ機１０において実際に払い出した遊技球の数と、ホールコンピュータＨＣが把握する数とに不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【１２６３】

差球数が特定個数以上となっている状況でＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止され、その後、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、第２初期化処理を実行して特定制御用のワークエリア３９１に記憶された情報を消去する構成とした。これにより、例えば、当否抽選モードが高確率モードである状況で確変大当たりに当選し、その確変大当たりに対応する開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モード中であることに対応したフラグ情報や、当該開閉実行モード後に高確率モードに移行することに対応した情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）が初期化された上でパチンコ機１０が起動される。このため、当否抽選モードが低確率モードであり且つ開閉実行モードが実行されていない状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として賞球の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。また、そのような変更をパチンコ機１０自身が自動的に行うため、差球数が特定個数以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かにホール従業員の裁量が介入しないため、遊技の公平性を担保することもできる。

【１２６４】

第２初期化処理において、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報を初期化の対象外とする構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態において未払い出しの賞球が残っている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行っても、電源ＯＮ操作後において未払い出しの賞球に対応する遊技球を順次に払い出させることができる。つまり、当否抽選モード等の情報については初期化することで賞球の更なる獲得を制限しながらも、未払い出しの賞球については、それに対応する情報を記憶保持して遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出させることが可能になる。

【１２６５】

なお、本実施の形態では、電源遮断時におけるＲＡＭに記憶された情報のバックアップ機能について主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４には設けられるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４に設けられておらず、電源遮断時において、賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が主側ＲＡＭ３１４に記憶保持される。これを踏まえて、復電時の第２初期化処理に際し、主側ＲＡＭ３１４を対象として賞球情報が消去されないように構成したが、払出側ＲＡＭ３８４に対してバックアップ機能が設けられ、電源遮断時において賞球情報が払出側ＲＡＭ３８４に記憶保持される場合は、その記憶保持された賞球情報が消去されないようにするとよい。

【１２６６】

差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止され、その後、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、部分クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０への電源遮断と翌日の開店に伴うパチンコ機１０への電源投入とが順に行われることで、上記差球数の情報等を自然と消去することができる。このため、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。

【１２６７】

しかも、部分クリア用処理の実施に電源遮断及び電源投入以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの開店時におけるホール従業員の手間を大きく削減できる。例えば、リセットボタン１６６ｃの押圧操作が行われながらＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されることを条件として差球数の情報等が消去される場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつそのような操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本構成であれば、パチンコ機１０への電源投入に伴い自然と差球数の情報等が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数のパチンコ機に一括して電源を投入し得るため、１の操作により複数のパチンコ機についてまとめて消去処理を行うことができ、差球数の情報等の効率的な消去を行うことが可能になる。

【１２６８】

なお、差球数の情報等は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶されるため、上記部分クリア用処理でそれらの情報を消去する際に、特定制御用のワークエリア３９１に記憶される設定値等の情報が書き換えられたり、消去されたりすることを抑制できる。

【１２６９】

パチンコ機１０の電源投入に伴い開始されるメイン処理（図８７）の中で上記部分クリア用処理を実行する構成とした。この場合、部分クリア用処理にて前日の差球数の情報等が消去されてから、遊技の進行に関する制御を行うタイマ割込み処理（図９０）が実行される順番とすることができる。これにより、前日の差球数の情報等が残ったままで遊技が進行することを確実に回避することができる。

【１２７０】

ベース値に対応する表示が行われる第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利

用して差球数に対応する表示を行う構成とした。その際、ベース値に対応する表示と、差球数に対応する表示とに順次に切り換えて表示する構成とした。この場合、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを有効利用しながら、ベース値及び差球数に対応する各表示を好適に行うことが可能になる。

【１２７１】

また、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの表示において、差球数が特定個数以上となった場合は、差球数に対応する表示に固定化する構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態においてホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けた際に、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを視認することで、その時点での差球数を即座に把握することができる。よって、遊技停止の確認を円滑に進めることができ、遊技ホール側の利便性を高めることが可能になる。

【１２７２】

＜変形例１＞

上記第２の実施の形態の変形例１について図１１０～図１１２を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１２７３】

本変形例は、超過用判定において特定個数との比較に用いる差球数の態様が上記第２の実施の形態と異なる。具体的には、上記第２の実施の形態では、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に差球数を初期化して０個とし、これを開始基準値として算出を開始した差球数（電源投入からの通算差球数）を特定個数と比較したが、本変形例では、差球数が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点ＣＰ（図１１０）を把握するとともに、その変化点ＣＰを開始基準値とする判定用差球数ＳＡを算出し、これを特定個数と比較する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【１２７４】

図１１１（ａ）は、非特定制御用のワークエリア３９３の設定態様を説明するための説明図である。本変形例において非特定制御用のワークエリア３９３には差球数用エリア６０１が設けられている。差球数用エリア６０１は、差球数の情報を記憶するためのエリアであり、上記第２の実施の形態における差球数用エリア５０４ｅ（図１００）に代えて設けられるものである。

【１２７５】

本変形例は差球数の情報として複数の情報を扱う構成となっており、差球数用エリア６０１にはそれら複数の情報に対応させて複数の記憶エリアが設けられている。具体的には、０個を基準とした今回の差球数（上記第２の実施の形態と同様の差球数）を記憶するための現状差球用エリア６０１ａと、０個を基準とした前回の差球数を記憶するための前回差球用エリア６０１ｂと、上記変化点ＣＰに対応する開始基準値を記憶するための開始基準用エリア６０１ｃと、上記判定用差球数ＳＡを記憶するための判定差球用エリア６０１ｄとが設けられている。

【１２７６】

＜超過判定用処理＞

本変形例に係る超過判定用処理について図１１２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図９８）のステップＳｆ１１０４で実行されるものであり、図１０１の超過判定用処理に代えて実行されるものである。図１１２において図１０１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本処理は、非特定制御用のプログラムにより実行される。

【１２７７】

先ずステップＳｆ１３０１では、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。入球が発生している場合はステップＳｆ１３０２に進み、ステップＳｆ１３０１での判定結果に基づき、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた入球検知用の各カウンタ５０２

ａ～５０２ｅの値を更新する。
【１２７８】
ステップＳｆ２３０１ではデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、差球数用エリア６０１において現状差球用エリア６０１ａに記憶されている差球数の情報を前回差球用エリア６０１ｂにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数の情報が前回差球用エリア６０１ｂに記憶される。
【１２７９】
ステップＳｆ２３０２では差球数の算出処理を実行する。この場合の差球数は０個を基準とする電源投入からの通算差球数であり、本ステップの算出処理では、上記第２の実施の形態におけるステップＳｆ１３０３（図１０１）と同様の演算処理を実行して差球数を導出する。すなわち、その時点での各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を利用し、遊技球の合計払出個数－遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数によって差球数を導出する。
【１２８０】
ステップＳｆ２３０３ではステップＳｆ２３０２で算出した差球数を上記現状差球用エリア６０１ａに上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア６０１ａに今回の差球数の情報が記憶される。続くステップＳｆ２３０４では最下点判定処理を実行する。最下点判定処理は、図１１０の変化点ＣＰを把握するための処理である。ここで、最下点判定処理について図１１１（ｂ）を参照しながら説明する。
【１２８１】
最下点判定処理では先ず前回差球用エリア６０１ｂに記憶されている前回の差球数Ｓ２が、開始基準用エリア６０１ｃに記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア６０１ｃの開始基準値は、パチンコ機１０への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。そして、前回の差球数Ｓ２がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、今回の差球数Ｓ１が前回の差球数Ｓ２よりも大きく、今回の処理回にて差球数が増加しているか否かを判定する。その結果、今回の処理回にて差球数が増加していると判定した場合は、前回の差球数Ｓ２を新たな最下点として認識する。
【１２８２】
超過判定用処理（図１１２）の説明に戻り、ステップＳｆ２３０４の最下点判定処理の実行後は、ステップＳｆ２３０５にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップＳｆ２３０４の最下点判定処理にて前回の差球数Ｓ２を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア６０１ｂに記憶されている情報を開始基準用エリア６０１ｃに上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。
【１２８３】
ステップＳｆ２３０６では判定用差球数ＳＡの算出処理を実行する。判定用差球数ＳＡは開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数Ｓ１から開始基準値を減算することにより判定用差球数ＳＡを導出する。続くステップＳｆ２３０７では、ステップＳｆ２３０６で算出した判定用差球数ＳＡを判定差球用エリア６０１ｄに上書きする処理を実行する。
【１２８４】
ステップＳｆ２３０８では、ステップＳｆ２３０７で判定差球用エリア６０１ｄに上書きした判定用差球数ＳＡ（ステップＳｆ２３０６で算出した判定用差球数ＳＡ）が特定個数（例えば１０００００個）以上であるか否かを判定する。判定用差球数ＳＡが特定個数以上である場合は、ステップＳｆ２３０９に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０７の超過フラグを「１」にセットする。
【１２８５】
このようにして超過フラグを「１」にセットした場合は、タイマ割込み処理（図９０）におけるステップＳｆ４０７の遊技停止判定用処理（図１０５）にて遊技停止状態への移

行処理（ステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５）を実行する。これにより、開閉実行モード中であった場合は当該開閉実行モードが途中終了され、さらには可変入賞装置６５及び普電役物６３ａが閉鎖状態とされるとともに、遊技領域ＰＡへの遊技球の発射が規制され、その後の遊技の進行が制限される。

【１２８６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１２８７】

差球数の最下点ＣＰを把握して開始基準値とするとともに、その開始基準値からの差球数の増加分である判定用差球数ＳＡを導出し、これを特定個数と比較して遊技停止状態への移行制御を行う構成とした。

【１２８８】

例えば、０個を基準として算出した差球数を特定個数と比較する場合は、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）により実質的な差球数の上限に変動が生じる。例えば図１１０に示すように、遊技の中で差球数が－２５０００個まで低下した場合に、そこから遊技を開始した遊技者がいたと仮定すると、その遊技者に対して許容される差球数の増加分ＳＢは１２５０００００個となり、実質的な差球数の上限は１０００００個よりも大きくなる。このような上限数の変動幅は、マイナス分にばらつきが生じることに起因してパチンコ機１０ごとに相違するため、遊技の公平性を損なう要因となり得る。

【１２８９】

この点、本変形例によれば、マイナス分が終了した時点を始点とする期間ＴＰを対象として差球数の増加分が把握されるため、マイナス分にかかわらず、実質的な差球数の上限を１０００００個に固定化することができる。これにより、遊技者間の公平性を高めることができ、遊技しやすい構成とすることが可能になる。

【１２９０】

＜変形例２＞

上記第２の実施の形態の変形例２について図１１３～図１１５を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１２９１】

上記第２の実施の形態では、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、差球数の情報の消去や差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化を実行したが、本変形例では、これをＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止された場合に実行する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【１２９２】

＜停電情報記憶処理＞

本変形に係る停電情報記憶処理について図１１３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図９０）のステップＳｆ４０１で実行されるものである。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【１２９３】

停電情報記憶処理では先ずステップＳｆ３１０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「１０」の情報をセットする。続くステップＳｆ３１０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電検知カウンタを「０」クリアする。

【１２９４】

ステップＳｆ３１０３では、ＭＰＵ３１２の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（ＬＯＷレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「０」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（ＨＩレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「１」の情報

が格納されている。ステップＳｆ３１０３では、かかる停電信号の情報をＭＰＵ３１２のレジスタに読み込む処理を実行する。

【１２９５】

ステップＳｆ３１０３にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合は（ステップＳｆ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｆ３１０５にて停電検知カウンタの値を１加算する。ステップＳｆ３１０４で否定判定した場合又はステップＳｆ３１０５の処理を実行した場合は、ステップＳｆ３１０６にて繰り返しカウンタの値を１減算する。

【１２９６】

ステップＳｆ３１０７では、その１減算後における繰り返しカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。繰り返しカウンタの値が「０」でない場合は、ステップＳｆ３１０３に戻りステップＳｆ３１０３～ステップＳｆ３１０６の処理を繰り返す。一方、繰り返しカウンタの値が「０」である場合は、ステップＳｆ３１０８に進み、停電検知カウンタの値が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップＳｆ３１０９～ステップＳｆ３１１３の停電時処理を実行する。

【１２９７】

具体的には先ずステップＳｆ３１０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットする。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ３１４における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア３９１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。

【１２９８】

ステップＳｆ３１１０では、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差枚数等を消去するための電断時クリア用処理を実行する。電断時クリア用処理の詳細については後述する。

【１２９９】

ステップＳｆ３１１０の実行後はステップＳｆ３１１１にて、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアは、メイン処理（図８７）のステップＳｆ１０６にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア３９１における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【１３００】

ステップＳｆ３１１２では、ＭＰＵ３１２のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットし、続くステップＳｆ３１１３では、主側ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止する。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【１３０１】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側ＲＡＭ３１４に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理負荷を軽減することが可能となる。

【１３０２】

＜電断時クリア用処理＞
ステップＳｆ３１１０の電断時クリア用処理について図１１４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、電断時クリア用処理におけるステップＳｆ３２０１～ステップＳｆ３２０５の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【１３０３】
電断時クリア用処理では先ずステップＳｆ３２０１にて、タイマ割込み処理（図９０）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｆ３２０２では、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図９７）におけるステップＳｆ１００２と同様のものである。
【１３０４】
ステップＳｆ３２０３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている電断時クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、電断時クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す電断時クリア用処理のプログラムに復帰する。
【１３０５】
ステップＳｆ３２０４では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。ステップＳｆ３２０４の処理は、この処理はベース値及び差球数算出処理（図９７）におけるステップＳｆ１００４と同様のものである。
【１３０６】
ステップＳｆ３２０５では、タイマ割込み処理（図９０）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。
【１３０７】
ここで、ステップＳｆ３２０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される電断時クリア用実行処理について、図１１５のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３０８】
ステップＳｆ３３０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図９８）におけるステップＳｆ１１０１と同様のものである。
【１３０９】
ステップＳｆ３３０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。
【１３１０】
ステップＳｆ３３０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｆ３３０３にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた演算結果用エリア５０４における差球数用エリア５０４ｅ（図１００）を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０４ｅに記憶されていた差球数の情報が消去される。
【１３１１】
なお、本変形例の構成を上記変形例１に適用した場合は、ステップＳｆ３３０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア６０１（図１１１）の各エリア６０１ａ～６０１ｄを全て「０」クリアする。これにより、差球数が特定個数以上

となっているか否かの判定に用いる判定用差球数ＳＡが初期化されたり、当該判定用差球数ＳＡの算出に用いる開始基準値等が初期化されたりする。

【１３１２】

ステップＳｆ３３０３の実行後はステップＳｆ３３０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図１００）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。

【１３１３】

ステップＳｆ３３０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定し、「１」にセットされている場合には超過フラグを「０」クリアする（ステップＳｆ３３０６）。

【１３１４】

ステップＳｆ３３０７では、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｆ３３０８では、ステップＳｆ３３０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。

【１３１５】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１３１６】

差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止された場合に、電断時クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０への電源遮断が行われることで、上記差球数の情報等が自然と消去されるため、翌日にパチンコ機１０への電源投入が行われた場合に、差球数の情報等が消去されている状態で動作電力の供給が開始されることになる。これにより、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。その際、電断時クリア用処理の実施に電源遮断以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの閉店時におけるホール従業員の手間を大きく削減することができる。

【１３１７】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第２の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第２の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第２の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第２の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【１３１８】

また、理解の容易のため、例えば「第２の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

【１３１９】

（１）上記第２の実施の形態や各変形例では、遊技球の合計払出個数から遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出したが、遊技球の合計払出個数から遊技領域ＰＡに発射された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構１１０から発射されたものの、遊技領域ＰＡに到達せずにファール球通路４６に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知セン

サを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材１０６の配置領域やその周辺部等が考えられる。

【１３２０】

ちなみに上記第２の実施の形態や各変形例において、特定個数から差球数を減算して特定個数までの残り個数を導出し、この残り個数に基づいて超過判定を行う構成としてもよい。この場合、当該残り個数が０個以下となった場合に遊技停止状態への移行が行われるものとなる。

【１３２１】

（２）上記第２の実施の形態や各変形例では、各入球部６１～６３，６５，６８への入球の発生に基づいて各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部６１～６３，６５については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で差球数が特定個数以上となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

【１３２２】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が特定個数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第２の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

【１３２３】

（３）上記第２の実施の形態や各変形例において、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数から遊技球の合計払出個数を減算して差球数を導出してもよい。この場合、差出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、特定個数として負の値を用いる。つまり、算出される差球数が特定個数としての－１０００００個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

【１３２４】

（４）上記第２の実施の形態や各変形例では、全ての入球部６１～６３，６５，６８を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置６５のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【１３２５】

（５）上記第２の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【１３２６】

また、上記第２の実施の形態や各変形例では、パチンコ機１０への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（

低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【１３２７】

（６）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを設け、５桁の数値表示により差球数を表示する構成としたが、６個の報知用表示装置を備えるとともに、差球数が負の値である場合において最も左側の報知用表示装置に「－（マイナス）」を表示してもよい。また、設定値やベース値の表示に合わせて４個の報知用表示装置を備え、差球数の表示については、表示が右側から左側へ流れるように表示してその全体を表示するようにしてもよい。

【１３２８】

（７）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを設定値とベース値と差球数とで共用するが、設定値と差球数とで共用してもよいし、ベース値と差球数とで共用してもよい。また、設定値やベース値が表示される表示装置とは別の表示装置にて差球数が表示される構成としてもよい。

【１３２９】

（８）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいてベース値と差球数とが順番に切り換え表示される構成としたが、表示切換用の操作手段（切換ボタンなど）を設け、当該操作手段が操作されることにより表示が切り換えられる構成としてもよい。この場合、上記操作手段が操作される都度、現状ベース値→前回ベース値→前々回ベース値→前々々回ベース値→差球数の順で切り換え表示が行われる構成としてもよいし、上記操作手段が操作される都度、ベース値表示と差球数表示とが切り換えられる構成としてもよい。この場合、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示内容を素早く切り換えることができ、ホール従業員が差球数を早く視認したい場合に有効である。

【１３３０】

（９）上記第２の実施の形態や各変形例において、図９０のタイマ割込み処理とは別に、当該タイマ割込み処理よりも割込み周期が短い第２タイマ割込み処理を設け、その第２タイマ割込み処理にて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行うようにしてもよい。この場合、遊技の進行に関する各種処理を実行する場合よりも短い周期で第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示状態を更新することができ、ちらつきなどが発生することを抑制できる。

【１３３１】

（１０）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数を特定個数と比較して超過判定を行ったが、遊技球の合計払出個数を特定個数と比較して超過判定を行ってもよい。すなわち、払い出された遊技球の合計個数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。この場合、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の個数が判定のパラメータに含まれないため、いわゆるハマリの影響を排除することができ、公平性の高い超過判定を行うことが可能になる。

【１３３２】

（１１）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上であるか否かの判定処理（ステップＳｆ１３０５）を非特定制御用のプログラムにより実行するが、当該処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０４ｅに記憶された差球数の情報を参照しているに留まるため、当該処理を特定制御用のプログラムにより実行する構成としてもよい。この場合、差球数が特定個数以上であるか否かを示す超過フラグは特定制御用のワークエリア３９１に設けるとよい。

【１３３３】

（１２）上記第２の実施の形態や各変形例において、ステップＳｆ１１０４の超過判定用処理（図１０１）、ステップＳｆ１９０２の部分クリア用実行処理（図１０７）を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。この場合、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅや差球数用エリア５０４ｅ、超過フラグは特定制御用のワークエリア３９１に設けるとよい

。
【１３３４】
（１３）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態に移行しない構成としてもよい。この場合、例えば、高確率モード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて差球数が特定個数以上となった場合に、主側ＲＡＭ３１４に記憶される大当たり種別や高確率モードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定される構成としてもよい。
【１３３５】
（１４）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に、その時点での遊技状態にかかわらず即座に遊技停止状態に移行したが、その時点での遊技状態を参照して遊技停止状態への移行タイミングを制御してもよい。例えば、開閉実行モード中ではない状況で差球数が特定個数以上となった場合は、即座に遊技停止状態に移行する一方で、開閉実行モード中に差球数が特定個数以上となった場合は、その開閉実行モードが終了するのを待機し、当該開閉実行モードが終了した場合又はその開閉実行モードが終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。また、上記（５）の連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合は、当該連荘期間が終了した場合又は当該連荘期間が終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。
【１３３６】
（１５）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。
【１３３７】
但し、この場合、差球数が特定個数以上となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置７５等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば、特定個数よりも少ない所定個数（例えば９９０００個）に差球数が到達したら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。
【１３３８】
また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。
【１３３９】
（１６）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合に、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合と同じ外部出力用端子を用いて外部情報を出力したが、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは別の外部出力用端子を用いて外部情報を出力してもよい。差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号として出力してもよい。この場合、遊技ホールのホールコンピュータＨＣにて、受信した外部情報に基づいて、差球数が特定個数以上となったのか、それとも不正検知がなされたのかを識別することができる。
【１３４０】
また、同じ外部出力用端子を用いながらも、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは信号態様（例えば出力期間）を異ならせることで、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号としての外部情報を出力することが可能な構成としてもよい。
【１３４１】

なお、上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合において遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、差球数が特定個数以上となった際に外部情報を出力してもよい。また、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合についても、上記第２の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、不正検知が行われた際に外部情報を出力してもよい。

【１３４２】

（１７）上記第２の実施の形態や各変形例において、不正検知に基づく遊技停止状態では警告用の音声報知がスピーカ部２９から出力されるように制御する一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では上記警告用の音声報知が出力されなかったり、上記警告用の音声報知に代えて差球数が特定個数以上となったことを祝福するような音声報知が出力されたりしてもよい。また、不正検知に基づく遊技停止状態と、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態とで、前扉枠１４に設けられた各種ランプ部２６～２８の発光態様を異ならせてもよい。例えば、不正検知に基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部２７を用いて警告態様の発光制御（例えば赤色発光や点滅発光）が行われる一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部２７を発光させることなく、他のランプ部２６，２８を上記警告態様とは異なる態様で発光させる発光制御が行われてもよい。

【１３４３】

（１８）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作、電源ＯＮ操作が順に行われてパチンコ機１０が再起動されることにより、その遊技停止状態が解除される構成としたが、遊技停止状態の解除にパチンコ機１０の再起動を要しない構成としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて一時的に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。具体的には、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、主側ＲＡＭ３１４に対する第２初期化処理（ステップＳｆ１８０１）又は第１初期化処理（ステップＳｆ１０４）と同様の初期化処理を行い、所定期間の経過後に遊技停止状態を解除して遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたり、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、所定期間の経過後に自動的にパチンコ機１０が再起動され、その電源遮断時又は復電時に遊技停止状態を解除するとともに、再起動時における電源遮断時又は復電時に主側ＲＡＭ３１４に対する第２初期化処理（ステップＳｆ１８０１）又は第１初期化処理（ステップＳｆ１０４）と同様の初期化処理を行い、遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたりしてもよい。その際、遊技停止中における少なくとも一部の期間を利用して、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定報知を行うとよい。

【１３４４】

上記の場合において、不正検知に基づく遊技停止状態については、その解除を慎重に行うべく、差球数が特定個数以上となった場合とは異なる態様（条件）で遊技停止状態が解除されるとよい。例えば、ホール従業員の立ち合いの機会を確保すべく、上記第２の実施の形態や各変形例と同様に、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作、電源ＯＮ操作が順に行われることで遊技停止状態が解除されたり、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作の後、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで遊技停止状態が解除されたりする構成としてもよい。

【１３４５】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態の自動的な解除は、期間経過を条件として行われるものに限定されず、遊技停止状態への移行後における処理として設けられた所定処理が実行されたことを条件として行われるものであってもよい。また、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機１０の外部からパチンコ機１０に所定信号が出力されることで、遊技停止状態が解除されてもよい。

【１３４６】

（１９）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合とで、いずれもパチンコ機１０を再起動することで遊技停止状態を解除することができ、解除操作を同じ態様としたが、異なる態様としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機１０を再起動することで遊技停止状態を解除することができる一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作の後、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うと、遊技停止状態を解除することができる構成としてもよい。このように不正検知が行われた場合において遊技停止状態の解除に要する手間を多くすることで、遊技停止状態が不正に解除されて引き続き不正行為が行われることを抑制できる。

【１３４７】

（２０）上記第２の実施の形態や各変形例において、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、日付や時刻の情報を参照してその遊技停止状態の解除を行う構成としてもよい。より詳しくは、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した後、その解除に対応する操作が行われた場合において、日付や時刻の情報を参照し、当該解除を許容するか否かを判定する構成としてもよい。

【１３４８】

具体的な構成としては、パチンコ機１０（より詳しくは主制御装置１６２）において、時刻情報や日付情報を出力する時計手段（例えば、ＲＴＣ：リアルタイムクロック）を搭載した上で、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２が、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して遊技停止状態の解除の可否を制御する構成が考えられる。すなわち、ＭＰＵ３１２において、差球数が特定個数以上となったことに基づき遊技停止状態への移行を行った場合に、時計手段からの時刻情報や日付情報を参照して移行日時を把握し、主側ＲＡＭ３１４等の情報記憶手段に記憶する。そして、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた後、解除操作としてのパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、ＭＰＵ３１２にて、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して電源ＯＮ操作が行われたときの解除日時を把握し、その解除日時が移行日時を基準として翌日以降である場合は解除を有効として遊技停止状態の解除を行う一方、解除日時が移行日時と同日である場合は解除を無効として遊技停止状態をしない構成とすることができる。

【１３４９】

このような構成であることにより、差球数が特定個数以上となって遊技停止状態に移行した場合、翌日にならなければ遊技を再開することができないこととなる。よって、特定個数を遊技ホールにおける１営業日当たりの上限差球数として機能させることができ、射幸性の過剰な高まりを好適に抑制することが可能になる。

【１３５０】

なお、上記構成において午前０時を跨いだことが把握できれば、翌日以降であることを認識できるため、必ずしも日付の把握までは必要とせず、時計手段としては時刻情報を出力するものであってもよい。

【１３５１】

また、上記の構成は、差球数の情報、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報、超過フラグの情報を消去する部分クリア用処理に適用してもよい。例えば、ＭＰＵ３１２にて、部分クリア用処理を実行したときの実行日時を上記時計手段からの時刻情報等に基づいて把握して記憶するとともに、その後、パチンコ機１０への電源投入が行われた場合に、その日時を上記記憶した実行日時と比較し、電源投入の日時が翌日以降に該当する場合は部分クリア用処理を実行し、該当しない場合は部分クリア用処理を実行しない構成とすることができる。

【１３５２】

（２１）上記第２の実施の形態や各変形例において、取得された保留情報に対していわゆる保留先読み処理を実行し、その保留先読み処理により所定の結果（例えば大当たりに

対応する先読み結果やリーチ表示に対応する先読み結果）が得られた場合に、保留先読み処理の対象となった遊技回よりも前の遊技回にて、図柄表示装置７５等での所定の保留予告演出が行われてもよい。この場合、保留先読み処理は主制御装置１６２にて行うことができ、所定の保留予告演出が図柄表示装置７５等にて実行されるように制御する処理は演出制御装置１４３にて行うことができる。

【１３５３】

すなわち、「予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における保留情報の取得処理を実行する機能）と、前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留用エリアＲＥ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、遊技者に特典を付与することに対応する付与対応結果に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理を実行する機能）と、当該付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における特電開始処理～特電終了処理を実行する機能）と、前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図変動開始処理～特図確定中処理を実行する機能）と、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回よりも前に行われている遊技回にて、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（保留予告演出）を行う特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告演出の実行制御を行う機能）と、を備えている」構成を備えてもよい。

【１３５４】

さらに、上記構成において保留予告演出の態様として複数種類の態様を備え、それら複数種類の態様のうちいずれの態様で保留予告演出を実行するかを、導出された差球数を参照（加味）して設定する構成を備えてもよい。例えば、保留予告演出として保留画像の表示色により大当たりの期待度等を示唆する演出が実行されるとともに、その保留画像の表示色として通常色（例えば白色）、青色、黄色、緑色、赤色が設けられた場合（通常色＜青色＜緑色＜赤色の順で大当たりの期待度が高い）において、差球数が所定個数（例えば９５０００個）未満の状況では、保留先読み処理により上記所定の結果が特定された場合に、保留予告演出での保留画像の表示色として青色から赤色までの４色のうちからいずれかの表示色を設定することができ、差球数が上記所定個数以上の状況では、上位色である緑色及び赤色での表示が規制され、下位色である青色及び黄色の２色のうちからいずれかの表示色を設定することができる構成とすることができる。また、差球数が上記所定個数以上の状況では、保留先読み処理の結果にかかわらず保留予告演出が行われないように規制したり、差球数が上記所定個数未満である場合よりも保留予告演出の実行頻度（実行確率）が低くなったりする構成としてもよい。これらの構成によれば、差球数が特定個数以上となることで遊技停止状態に移行する時期が近づいている状況で、遊技者に過剰な期待感を抱かせないようにすることができる。

【１３５５】

なお、上記の場合において、上記第２の実施の形態や各変形例のように、主制御装置１６２からの差球数コマンドにより演出制御装置１４３が都度の差球数を把握できる場合は、演出制御装置１４３にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定し、その結果に基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。一方、演出制御装置１４３が都度の差球数を把握できない場合は、主制御装置１６２にて差球数が上記所定個数以上であるか

否かを判定するとともに、上記所定個数以上となった場合に所定コマンドを出力し、演出制御装置１４３では、その所定コマンドに基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。

【１３５６】

（２２）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に主制御装置１６２から演出制御装置１４３に超過コマンドを出力し、演出制御装置１４３では、当該コマンドを受信することに応じて、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像等を図柄表示装置７５等にて表示するが、演出制御装置１４３にて差球数が特定個数以上となった否かの判定を行い、その結果に基づいて上記報知画像等を表示してもよい。なお、演出制御装置１４３での都度の差球数の把握は、主制御装置１６２から出力される差球数コマンドに基づいて行うことができる。

【１３５７】

また、上記の場合において、演出制御装置１４３にて差球数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば９９０００個）以上となったか否かを判定し、例えば「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの事前報知を行う構成としてもよい。また、演出制御装置１４３にて差球数の増加量が所定の個数（例えば１００００個）に到達したか否かを判定し、例えば「１００００個に達しました。」、「２００００個に達しました。」などの報知を行う構成としてもよい。このような構成によれば、それらの報知タイミングの都度、主制御装置１６２からコマンドを出力する必要がないため、主制御装置１６２における処理負荷の増大を抑制しながら、差球数に関する報知を充実させることが可能になる。

【１３５８】

（２３）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後、電源ＯＮ操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする第２初期化処理を実行したが、上記の場合において第２初期化処理を実行しない構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となった場合において、特定制御用のワークエリア３９１に対する自動的な初期化が行われず、差球数が特定個数未満である場合と同様の態様でパチンコ機１０が起動される構成としてもよい。

【１３５９】

（２４）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２初期化処理において、特定制御用のワークエリア３９１に記憶される情報のうち設定値及び賞球情報を除く全ての情報を消去したが、設定値及び賞球情報以外の情報においてその一部を消去する構成としてもよい。例えば、（ａ）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対応する情報を消去する、（ｂ）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対する情報、高確率モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報（確変大当たりに当選した場合に記憶されるものであって、開閉実行モードの終了後に高確率モードに移行すべきであることに対応する情報）を消去する、（ｃ）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、高確率モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報を消去するなどの構成としてもよい。

【１３６０】

上記（ａ）の構成によれば、開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モードが継続されない状態で遊技を再開させることができ、また、上記（ｂ）、（ｃ）の構成によれば、連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合に、連荘期間を終了させた状態で遊技を再開させることができる。

【１３６１】

（２５）上記第２の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われると、賞球情報が消去される第１

初期化処理が実行されるが、賞球情報が消去されない第２初期化処理が実行される構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機１０が再起動された場合、リセットボタン１６６ｃの押圧操作の有無にかかわらず、第２初期化処理が実行される構成としてもよい。

【１３６２】

（２６）上記第２の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理において、差球数の情報、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの一部が消去される構成としてもよい。例えば、超過フラグの情報のみが消去される構成としてもよい。この際、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報については、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に消去される構成としてもよい。

【１３６３】

（２７）上記第２の実施の形態や各変形例では、リセットボタン１６６ｃの押圧操作の有無にかかわらず、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた後、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差球数の情報を消去する部分クリア用処理を実行したが、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた後、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、上記部分クリア用処理を実行してもよい。すなわち、パチンコ機１０への電源投入時の操作態様によって部分クリア用処理の有無が切り換えられる構成としてもよい。

【１３６４】

（２８）上記第２の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理をメイン処理の中で実行したが、タイマ割込み処理の中で実行してもよい。この場合、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合における初回目のタイマ割込み処理の実行に際して、遊技の進行を制御するためのステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９の処理が行われる前に部分クリア用処理が行われる構成とするとよい。

【１３６５】

（２９）上記第２の実施の形態や各変形例において、所定操作が行われた場合に非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアする処理（初期化する処理）が実行されてもよい。例えば、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、上記ワークエリア３９３及びスタックエリア３９４を「０」クリアする処理が実行されてもよい。

【１３６６】

（３０）上記第２の実施の形態の変形例２において、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする第２初期化処理（ステップＳｆ１８０２）が実行される構成としてもよい。この場合、停電フラグの情報は初期化の対象外とする。

【１３６７】

（３１）上記第２の実施の形態の変形例２では、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた場合に電断時クリア用処理（ステップＳｆ３１１０）を実行して差球数の情報、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの情報を電源遮断時におけるバックアップの対象外とする構成としてもよい。すなわち、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されることにより、それらの情報が自然と消去される構成としてもよい。

【１３６８】

（３２）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以

上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【１３６９】

（３３）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【１３７０】

（３４）上記第２の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【１３７１】

（３５）上記第２の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【１３７２】

（３６）上記第２の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【１３７３】

（３７）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【１３７４】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

【１３７５】
　また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば２００００枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。
【１３７６】
　また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。
【１３７７】
　更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。
【１３７８】
　＜第３の実施の形態＞
　以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。
【１３７９】
　＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
　主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１１６を用いて説明する。
【１３８０】
　ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１１６に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。
【１３８１】
　各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【１３８２】
　保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは

、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【１３８３】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【１３８４】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【１３８５】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１９９９）。

【１３８６】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１３８７】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図１１７に示すように、当否テーブルとしては、第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図１１７（ａ））と、第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図１１７（ｂ））と、第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図１１７（ｃ））と、第２特図に対応した高確率モード用の当テーブル（図１１７（ｄ））とが設定されている。

【１３８８】

本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図１１７（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、大当たり当選確率は１／２００となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は１９９／２００となっている。

【１３８９】

第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。

この当否テーブルでは、図１１７（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定され、大当たり当選確率は第１特図の場合と同じく１／２００となっている。

【１３９０】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、第２特図での当否抽選では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブルでは、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「４０９」の計４００個が設定され、特殊外れ結果となる確率は１／５となっている。なお、特殊外れ結果は後述する突然時短遊技状態への移行契機となる抽選結果である。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は１５９／２００となっている。

【１３９１】

第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図１１７（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、大当たり当選確率は１／４０となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は３９／４０となっている。

【１３９２】

第２特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図１１７（ｄ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、大当たり当選確率は第１特図の場合と同じく１／４０となっている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「５０」～「４４９」の計４００個が設定され、特殊外れ結果となる確率は低確率モードの場合と同じく１／５となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は１５５／２００に設定されている。

【１３９３】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、第２特図用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【１３９４】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１３９５】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図１１８に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１１８（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１１８（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図

用の大当たり種別テーブルが参照される。
【１３９６】
図１１８（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ａとが設定されている。これら各大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。
【１３９７】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続され、また、高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が上記第１上限回数よりも多い第２上限回数（例えば５１回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態（通常遊技状態）に移行する。
【１３９８】
すなわち、４Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において１回目～５０回目の遊技回が、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）で行われ、５１回目の遊技回が、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）で行われるものとなる。なお、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が５０回に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って高確遊技状態が終了する。
【１３９９】
ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。
【１４００】
このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。
【１４０１】
なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち４Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。
【１４０２】
４Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果Ａとなった場合、開閉実行モードの終了後、通常

遊技状態に移行する。ちなみに開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【１４０３】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応している。すなわち、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は１５％に設定されている。

【１４０４】

図１１８（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、４Ｒ確変大当たり結果の場合と同じく、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続され、また、第１高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第２上限回数（例えば５１回）に達するまで継続される。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、５１回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。

【１４０５】

４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。また、４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の第１高頻度サポートモードは、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１回）に達するまで継続される。第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとなった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において１回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。

【１４０６】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１５％に設定されている。

【１４０７】

ここで、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図用の大当たり種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図用の大当たり種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【１４０８】

このように、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、

それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【１４０９】

なお、本実施の形態では、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図用の大当たり種別テーブルにおいて、第１特図用の大当たり種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【１４１０】

大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【１４１１】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。

【１４１２】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、高確遊技状態の終了後に移行したり、４Ｒ通常大当たり結果Ｂを契機として移行したりする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【１４１３】

図１１８（ｃ）に示すように、特殊外れ結果になったことを契機として移行する突然時短遊技状態は、当該状態に移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第４上限回数（例えば７００回）に達するまで継続される。外れ遊技回の回数が第４上限回数に達した場合は、突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、第４上限回数に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って突然時短遊技状態が終了する。

【１４１４】

図１１７の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【１４１５】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。
【１４１６】
変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。
【１４１７】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。
【１４１８】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。
【１４１９】
サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図１１９に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１１９（ａ））と、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１１９（ｂ））と、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１１９（ｃ））とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。
【１４２０】
図１１９（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。
【１４２１】
図１１９（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。
【１４２２】
図１１９（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。
【１４２３】
各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【１４２４】
なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。
【１４２５】
ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１の抽選テーブルを備える構成としてもよい。
【１４２６】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【１４２７】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図１２０のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【１４２８】
ステップＳｇ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【１４２９】
ステップＳｇ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【１４３０】
ステップＳｇ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【１４３１】

ステップＳｇ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、ステップＳｇ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【１４３２】

ステップＳｇ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【１４３３】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップＳｇ１０５の作動口用の入賞処理について図１２１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４３４】

先ずステップＳｇ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｇ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【１４３５】

ステップＳｇ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｇ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｇ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【１４３６】

また、ステップＳｇ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｇ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｇ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【１４３７】

ステップＳｇ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｇ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｇ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【１４３８】

また、ステップＳｇ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【１４３９】

なお、上記ステップＳｇ２０２又はステップＳｇ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【１４４０】

ここで、ステップＳｇ２０５の情報取得処理について図１２２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４４１】
先ずステップＳｇ３０１にて、上述したステップＳｇ２０４又はステップＳｇ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｇ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｇ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。
【１４４２】
ステップＳｇ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｇ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。
【１４４３】
つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｇ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。
【１４４４】
また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｇ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。
【１４４５】
ステップＳｇ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｇ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。
【１４４６】
ステップＳｇ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｇ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。
【１４４７】
＜通常処理＞
次に、通常処理の流れを図１２３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｇ４０１～ステップＳｇ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｇ４０９～ステップＳｇ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【１４４８】
通常処理においては先ず、ステップＳｇ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｇ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【１４４９】
ステップＳｇ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【１４５０】
ステップＳｇ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｇ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｇ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｇ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【１４５１】
ステップＳｇ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｇ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｇ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｇ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。
【１４５２】
ステップＳｇ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【１４５３】
ステップＳｇ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【１４５４】
停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｇ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｇ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。
【１４５５】
ステップＳｇ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。
【１４５６】
ステップＳｇ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｇ４０１に処理を戻り、ステップＳｇ４０１以降の処理を実行する。
【１４５７】
このように、ステップＳｇ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｇ４０１～ステップＳｇ４０８の各

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

【１４５８】

ステップＳｇ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｇ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｇ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｇ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【１４５９】

ステップＳｇ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｇ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【１４６０】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｇ４０３の特図遊技回制御処理について図１２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４６１】

先ずステップＳｇ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１４６２】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｇ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１４６３】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｇ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１４６４】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｇ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【１４６５】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｇ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定する

ためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｇ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【１４６６】

ここで、ステップＳｇ５０５のデータ設定処理及びステップＳｇ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【１４６７】

先ず、データ設定処理について図１２５のフローチャートを参照して説明する。

【１４６８】

先ずステップＳｇ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｇ６０２～ステップＳｇ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｇ６０９～ステップＳｇ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【１４６９】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【１４７０】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｇ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｇ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｇ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【１４７１】

ステップＳｇ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【１４７２】

ステップＳｇ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｇ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【１４７３】

ステップＳｇ６０７の実行後又はステップＳｇ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｇ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１４７４】

ステップＳｇ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【１４７５】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｇ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｇ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｇ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【１４７６】

ステップＳｇ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｇ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｇ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【１４７７】

ステップＳｇ６１４の実行後又はステップＳｇ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｇ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１４７８】

ステップＳｇ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【１４７９】

次に、変動開始処理について図１２６のフローチャートを参照して説明する。

【１４８０】

先ずステップＳｇ７０１では、現在の遊技状態や入賞した側の作動口６２，６３に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は、第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図１１７（ａ））を参照し、今回の特図遊技回が第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は、第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図１１７（ｂ））を参照して当否判定を行う。また、現在の抽選モードが高確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は、第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図１１７（ｃ））を参照し、今回の特図遊技回が第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は、第２特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図１１７（ｄ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値や特殊外れ結果用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【１４８１】

ステップＳｇ７０２では、ステップＳｇ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｇ７０３にて、対応

する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図１１８（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図１１８（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果Ａのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【１４８２】

ステップＳｇ７０４では、ステップＳｇ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果である場合は、４Ｒ確変大当たりフラグをセットする。

【１４８３】

ステップＳｇ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１４８４】

ステップＳｇ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｇ７０６に進み、ステップＳｇ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｇ７０７にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１４８５】

ステップＳｇ７０８では、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１４８６】

ステップＳｇ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｇ７０９に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｇ７０９ではその停止結果を設定する。

【１４８７】

ステップＳｇ７０５、ステップＳｇ７０８又はステップＳｇ７０９の実行後は、ステップＳｇ７１０にて、高確率モードでの特図遊技回の回数を更新するための高確率モード更新用処理を実行し、その後、ステップＳｇ７１１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｇ７１２では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｇ７１３では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｇ７１０～ステップＳｇ７１３の詳細については後述する。

【１４８８】

ステップＳｇ７１４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１４８９】

ステップＳｇ７１５では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及

び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合に設定される。

【１４９０】

ステップＳｇ７１６では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｇ７１６の実行後は変動開始処理を終了する。

【１４９１】

特図遊技回制御処理（図１２４）の説明に戻り、ステップＳｇ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｇ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｇ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【１４９２】

ステップＳｇ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｇ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｇ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｇ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【１４９３】

ステップＳｇ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップＳｇ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｇ５１０では、高確率モードを終了させるための高確率モード終了用処理を実行する。ステップＳｇ５１１では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｇ５１２では、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるための突然時短遊技状態の移行用処理を実行する。ステップＳｇ５１０～ステップＳｇ５１２の詳細については後述する。

【１４９４】

ステップＳｇ５１３では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｇ７０５、ステップＳｇ７０８又はステップＳｇ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｇ５１３では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【１４９５】

ステップＳｇ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｇ５１４に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｇ５１３で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｇ５１４の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【１４９６】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｇ４０４（図１２３）の遊技状態移行処理について、図１２７のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４９７】

先ずステップＳｇ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｇ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１４９８】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｇ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｇ７０４）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１４９９】

ステップＳｇ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｇ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【１５００】

ステップＳｇ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【１５０１】

ステップＳｇ９０６では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップＳｇ９０５で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。例えば、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。

【１５０２】

ステップＳｇ９０７では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【１５０３】

ステップＳｇ９０８では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【１５０４】

ステップＳｇ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ

Ｓｇ９０９に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｇ９１０にて大入賞口開閉処理を実行する。

【１５０５】

ここで、大入賞口開閉処理について図１２８のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５０６】

先ずステップＳｇ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｇ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｇ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【１５０７】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｇ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１２０）が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｇ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。

【１５０８】

ステップＳｇ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｇ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１５０９】

ステップＳｇ１００２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｇ１００３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１５１０】

ステップＳｇ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｇ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｇ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【１５１１】

タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｇ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｇ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｇ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１５１２】

ステップＳｇ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｇ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｇ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替え

て大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｇ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｇ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【１５１３】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｇ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【１５１４】

ステップＳｇ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１５１５】

ステップＳｇ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｇ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｇ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１５１６】

遊技状態移行処理（図１２７）の説明に戻り、ステップＳｇ９１０の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｇ９１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５１７】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｇ９１２に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｇ９１３に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【１５１８】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図１２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５１９】

先ずステップＳｇ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｇ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【１５２０】

ステップＳｇ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応する値（例えば５０）をセットする。確変カウンタエリアＫＣは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１５２１】

ステップＳｇ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものである。サポートＡフラグがセットされることにより、第１高頻度サポートモード（高確遊技状態や通常時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。

【１５２２】

ステップＳｇ１１０５では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第２上限回数に対応する値（例えば５１）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１５２３】

ステップＳｇ１１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｇ１１０６で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第１高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

【１５２４】

ステップＳｇ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｇ１１０７に進み、今回の通常大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ｂであるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照して行う。

【１５２５】

今回の通常大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ｂである場合は、ステップＳｇ１１０８にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。続くステップＳｇ１１０９では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数に対応する値（例えば１）をセットする。

【１５２６】

ステップＳｇ１１１０では、演出制御装置１４３への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｇ１１１０で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、通常時短遊技状態への移行を示す情報のほか、その通常時短遊技状態の上限回数を示す情報などが含まれる。

【１５２７】

ステップＳｇ１１０７で否定判定した場合（４Ｒ通常大当たり結果Ｂでない場合）は、今回の通常大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ａであることを意味する。この場合は、ステップＳｇ１１０８～ステップＳｇ１１１０の処理を実行することなく開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。すなわち、遊技状態を通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に設定する。

【１５２８】

遊技状態移行処理（図１２７）の説明に戻り、ステップＳｇ９１３の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｇ９１４にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【１５２９】

ステップＳｇ９１５では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【１５３０】

次に、ステップＳｇ７１０の高確率モード更新用処理、ステップＳｇ７１１の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｇ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図１２６）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【１５３１】

＜高確率モード更新用処理＞

ステップＳｇ７１０の高確率モード更新用処理について図１３０のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５３２】

先ずステップＳｇ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５３３】

高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合はステップＳｇ１２０２にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合はステップＳｇ１２０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣの値を更新する。具体的には、確変カウンタエリアＫＣの値を１減算する。これにより、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【１５３４】

ステップＳｇ１２０４では、確変カウンタエリアＫＣの値が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタエリアＫＣの値が「０」である場合、すなわち、高確率モードでの遊技回の実行回数が第１上限回数に到達している場合には、ステップＳｇ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確終了用フラグをセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５３５】

ステップＳｇ１２０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｇ１２０６にて上記確変カウンタエリアＫＣの値を「０」にクリアした後、ステップＳｇ１２０５にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確終了用フラグをセットする。すなわち、高確率モードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高確率モードを終了させるように認識する。

【１５３６】

ステップＳｇ１２０５の実行後は高確率モード更新用処理を終了する。ステップＳｇ１２０１で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、高確率モードの残り回数を更新しないとして、ステップＳｇ１２０２以降の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。また、ステップＳｇ１２０４で否定判定した場合（確変カウンタエリアＫＣの値が「０」でない場合）は、高確率モードを終了すべきではないとして、ステップＳｇ１２０５の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。

【１５３７】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｇ７１１の高頻度サポートモード更新用処理について図１３１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５３８】

先ずステップＳｇ１３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＡフ

ラグは通常時短遊技状態（第１高頻度サポートモード）に対応し、サポートＢフラグは突然時短遊技状態（第２高頻度サポートモード）に対応する。

【１５３９】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｇ１３０２に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｇ１３０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【１５４０】

ステップＳｇ１３０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「１」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「１」である場合はステップＳｇ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがサポートＡフラグであるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの更新結果が「１」となり且つサポートＡフラグがセットされている場合は、高確遊技状態が終了して通常時短遊技状態に移行したことを意味する。この場合はステップＳｇ１３０６に進み、演出制御装置１４３への送信対象として通常時短開始コマンドを設定する。

【１５４１】

ステップＳｇ１３０６の実行後、ステップＳｇ１３０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「１」でない場合）又はステップＳｇ１３０５で否定判定した場合（サポートＡフラグがセットされていない場合）は、ステップＳｇ１３０７に進み、サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が第２上限回数又は第３上限回数に到達している場合には、ステップＳｇ１３０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５４２】

また、ステップＳｇ１３０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｇ１３０９にて上記サポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアした後、ステップＳｇ１３０８にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高頻度サポートモードを終了させるように認識する。

【１５４３】

ステップＳｇ１３０８の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｇ１３０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップＳｇ１３０２以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｇ１３０７で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップＳｇ１３０８の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【１５４４】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｇ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図１３２（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５４５】

先ずステップＳｇ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフ

ラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグは、ステップＳｇ７０１（図１２６）の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｇ７０７）。

【１５４６】

特殊外れフラグがセットされていない場合（特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特殊外れフラグがセットされている場合（特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合）は、ステップＳｇ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５４７】

高確率フラグがセットされていない場合（高確率モード中でない場合）は、ステップＳｇ１４０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグがセットされているか否かを判定する。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５４８】

サポートＡフラグがセットされている場合（第１高頻度サポートモード中である場合）は、ステップＳｇ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。このように突然時短開始用フラグがセットされた場合は、その特図遊技回の確定表示の開始タイミングで行われる突然時短遊技状態の移行用処理（ステップＳｇ５１２）において突然時短遊技状態への移行が実施される。この処理の詳細については後述する。

【１５４９】

ステップＳｇ１４０４の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｇ１４０２で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされており、高確率モード中である場合）は、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップＳｇ１４０３以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｇ１４０３で否定判定した場合（サポートＡフラグがセットされておらず、第１高頻度サポートモード中でない場合）についても、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップＳｇ１４０４の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【１５５０】

前述のように突然時短開始用フラグがセットされることに基づいて突然時短遊技状態への移行が実施されるところ、ここで、特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係について図１３２（ｂ）を参照しながら説明する。

【１５５１】

上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされ、抽選モードが高確率モードである場合（高確遊技状態である場合）は、ステップＳｇ１４０２で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。よって、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行わず、高確遊技状態を維持することになる。

【１５５２】

本実施の形態では、第１特図の当否抽選で４Ｒ確変大当たり結果になるか、第２特図の当否抽選で１０Ｒ確変大当たり結果になると、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する。この高確遊技状態は、高確遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が５０回に達するまで継続され、この期間の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。

【１５５３】

また、高確率フラグがセットされていない状態でサポートＡフラグがセットされており

、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合（通常時短遊技状態である場合）は、ステップＳｇ１４０２で否定判定した後、ステップＳｇ１４０３で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットする。よって、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行う。

【１５５４】

本実施の形態では、上記高確遊技状態が終了した後、サポートモードが第１高頻度サポートモードに維持されたまま、抽選モードが低確率モードに切り替えられることにより、通常時短遊技状態に移行する。つまり、高確遊技状態が終了して直ちに通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行するのではなく、突然時短遊技状態への移行が可能となるチャンス状態へと移行することになる。また、第２特図の当否抽選で４Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合も通常時短遊技状態に移行し、この場合も特殊外れ結果となることで突然時短遊技状態への移行が行われることになる。

【１５５５】

また、高確率フラグ及びサポートＡフラグのいずれもセットされておらず、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードである場合（通常遊技状態である場合）は、ステップＳｇ１４０２及びステップＳｇ１４０３で否定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。ここで、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回は、サポートＡフラグがクリアされた状態（内部的に通常時短遊技状態が終了した状態）で実施されるため、これらの特図遊技回は通常遊技状態の下で行われることになる。本実施の形態では第２特図の保留数の上限が４個に設定されているため、この保留分の特図遊技回には高確遊技状態に移行してから５２回目～５５回目の特図遊技回が該当する。これらの特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。

【１５５６】

このように通常時短遊技状態で突然時短遊技状態への移行が許容されるものの、その後に行われる保留分の第２特図の遊技回では突然時短遊技状態への移行が規制されるものとなる。そして、本実施の形態では、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が１回に設定されているため、通常時短遊技状態へ移行することにより１回分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与されることになる。このことは、第２特図の当否抽選で４Ｒ通常大当たり結果Ｂになり、開閉実行モードの終了後に通常時短遊技状態に移行した場合も同様である。

【１５５７】

なお、高確率フラグ及びサポートＡフラグのいずれもセットされない状態には、通常遊技状態のほか、低確率モード且つ第２高頻度サポートモードの突然時短遊技状態も該当する。よって、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行（突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数の上乗せ）は行われない。

【１５５８】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｇ７１３の変動表示時間の設定処理について図１３３のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５５９】

先ずステップＳｇ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポートＡフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートＡフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートＢフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、高確率フラグ、サポートＡフラグ及びサポートＢフラグのいずれもセットされていない場合に

通常遊技状態であると特定する。
【１５６０】
ステップＳｇ１６０２では、ステップＳｇ１６０１で把握した遊技状態等に対応する変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。
【１５６１】
ここで、ステップＳｇ１６０２で取得する変動表示時間テーブルについて図１３４を参照して説明する。
【１５６２】
現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は、第１特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。第１特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。
【１５６３】
これら第１特図に対応した通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図１３５を参照しながら説明する。図１３５（ａ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第１特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部４３における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。
【１５６４】
また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、特図用表示部４３での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。
【１５６５】
また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。
【１５６６】
上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。
【１５６７】
換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図

組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【１５６８】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図１３５（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【１５６９】

図１３５（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第１特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの特図保留数（第１特図に対応した変動表示時間テーブルを参照する場合は第１特図の保留数）を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【１５７０】

変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチ外れ演出に対応し、変動パターン４ＨはＳＰＳＰリーチ外れ演出に対応している。

【１５７１】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチ外れ演出は、ＳＰリーチ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰＳＰリーチ外れ演出についてもＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応するものである。

【１５７２】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。

【１５７３】

第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が

通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【１５７４】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【１５７５】

図１３４の説明に戻り、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。確変大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる１回目～５０回目の特図遊技回が高確遊技状態の下で行われる遊技回となる。高確遊技状態では第２作動口６３への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第２特図の遊技回となる。

【１５７６】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら高確遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図１３６を参照しながら説明する。

【１５７７】

図１３６（ａ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【１５７８】

図１３６（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【１５７９】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。また、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【１５８０】

図１３６（ｃ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。選択可能な変動パターンとして変動パターン１４Ｈが設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターン１４Ｈが選択される。既に説明したように高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、その結果が遊技状態に反映されず、突然時短遊技状態への移行が行われない。これに対応して変動パターン１４Ｈは完全外れ演出に対応したものとなっている。つまり、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、図柄

表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行される。これにより、遊技者に対しては今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であったように図柄表示装置７５での結果報知が行われ、特殊外れ結果への当選が無効化されたことが把握されにくくなっている。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【１５８１】

変動パターン１４Ｈの変動表示時間についても、変動パターン１１Ｈの場合と同様に、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【１５８２】

図１３４の説明に戻り、現在の遊技状態が通常時短遊技状態である場合は、通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常時短遊技状態の下で行われる特図遊技回には、高確遊技状態の終了後に行われる５１回目の特図遊技回が該当する。また、４Ｒ通常大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる１回目の特図遊技回も通常時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。通常時短遊技状態では第２作動口６３への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第２特図の遊技回となる。

【１５８３】

通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常時短遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図１３７を参照しながら説明する。

【１５８４】

図１３７（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ１が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＷ１が選択される。既に説明したように通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われる。これを踏まえて変動パターンＷ１は、突然時短遊技状態への移行が生じることを報知（示唆又は明示）する特殊演出Ａに対応したものとなっている。

【１５８５】

ここで、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）にて行われる特殊演出Ａについて図１３８及び図１３９を参照して説明する。特殊演出Ａでは図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が開始された後、図１３８（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。次いで、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図１３８（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄９０１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄９０１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図１３８（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄９０１が配置された例を示している。

【１５８６】

その後、図１３８（ｃ）に示すように、例えば「変身チャレンジ」等のタイトル画像９０２や、「魔法使いに変身できたら時短ステージをゲット」等の説明画像９０３が表示され、突然時短遊技状態（時短ステージ）の獲得チャレンジが始まることを示唆する導入演出が実行される。その際、各画像９０２，９０３の表示色等により成功期待度を示唆する。例えば、通常色（例えば白色）で表示されるよりも特別色（例えば赤色）で表示される方が成功期待度が高くなるようになっている。

【１５８７】

次いで、図１３９（ａ）に示すように、少女キャラクタ９０４が登場し、その少女キャラクタ９０４が変身するための呪文を唱える動画が表示され、その後、図１３９（ｂ）に示すように、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる動画が表示される。そして、図１３９（ｃ）に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクタ９０５が現れる成功動画が表示される。この結果映像では、例えば「チャレンジ成功」等の文字画像９０６が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したことが明示される。

【１５８８】

その後、魔法使いキャラクタ９０５や文字画像９０６が消去され、中図柄列Ｚ２において特殊図柄９０１がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図１３９（ｄ））。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄９０１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。これにより、特殊外れ結果を引き当てたことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【１５８９】

図１３７（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ１には、直前の高確遊技状態で選択され得る変動パターン１１Ａ、１２Ａ、１１Ｈ～１４Ｈよりも長い１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定されるものであり、通常時短遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回での変動表示時間の長さは、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【１５９０】

図１３７（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ２が設定されている。なお、通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われない。これを踏まえて変動パターンＷ２は、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知（示唆又は明示）する特殊演出Ｂに対応したものとなっている。

【１５９１】

ここで、特殊演出Ｂについて図１４０を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像（図１３９（ｂ））が表示されるまでの流れは特殊演出Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。図１４０（ａ）に示すように、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図１４０（ｂ）に示すように、光が収まり、変身に失敗した少女キャラクタ９０４が現れる失敗動画が表示される。この失敗動画では、例えば「失敗・・・」等の文字画像９０７が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したことが明示される。

【１５９２】

その後、少女キャラクタ９０４や文字画像９０７が消去され、中図柄列Ｚ２において特殊図柄９０１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図１４０（ｃ））。これにより、特殊外れ結果を引き当てることができなかったことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【１５９３】

図１３７（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ２には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１と同様に、１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定される。

【１５９４】

図１３７（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ３が設定されている。この変動

パターンＷ３は、大当たり結果になったことを報知する特殊演出Ｃに対応したものとなっている。

【１５９５】

ここで、特殊演出Ｃについて図１４１を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像（図１３９（ｂ））が表示されるまでの流れは特殊演出Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。図１４１（ａ）に示すように、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図１４１（ｂ）に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクタ９０５が現れる成功動画が表示される。その際、特殊演出Ａの場合とは異なり、大当たり結果になったことを明示する「大当たり！」等の文字画像９０８が表示される。

【１５９６】

その後、魔法使いキャラクタ９０５や文字画像９０８が消去され、中図柄列Ｚ２において大当たりの組合せを構成する図柄（「３」の図柄）がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図１４１（ｃ））。これにより、大当たりに当選したことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【１５９７】

図１３７（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ３には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１と同様に、１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【１５９８】

図１３４の説明に戻り、現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第２特図の遊技回である場合は、第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で４回行われる。

【１５９９】

これらの特図遊技回は、通常時短遊技状態での特図遊技回にて通常外れ結果になった後に実行されるものであるが、既に説明したように、これらの特図遊技回では、通常時短遊技状態での特図遊技回とは異なり、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が制限されるようになっている。このため、突然時短遊技状態への移行機会が付与される通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると、第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回への遊技者の関心度は低くなることが想定される。これを踏まえ、第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、それらの特図遊技回が短時間で消化されるように変動パターン（変動表示時間）が設定されている。

【１６００】

第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図１４２を参照しながら説明する。

【１６０１】

図１４２（ａ）に示す外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。

【１６０２】

上記変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＺ１には、直前の高確遊技状態において完全外れ演出が行われる場合の変動パターン１１Ｈ、１４Ｈ（４ｓｅｃ）よりも短い１

ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定される。このため、上記保留分に基づく初回目の遊技回（保留数が３個の状態で行われる第２特図の遊技回）だけでなく、最終回の遊技回（保留数が０個の状態で行われる第２特図の遊技回）についても、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果であれば１ｓｅｃの変動表示時間が設定される。よって、通常時短遊技状態の終了後において保留分に基づく第２特図の遊技回を短時間で消化させることができる。これにより、遊技者の関心が低くなりがちなそれらの遊技回が終わるまでの遊技者の待ち時間を短く抑え、次の遊技（第１作動口６２への始動入賞により当否抽選を受ける左打ち遊技）への切り替えを速やかに行うことが可能になる。

【１６０３】

図１４２（ａ）に示すように変動パターンＺ１には、図柄表示装置７５にて行われる遊技回用演出として実績演出Ａが対応している。ここで、実績演出Ａについて図１４３を参照して説明する。実績演出Ａでは、例えば、大当たりの回数に対応した回数画像９１１や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像９１２が表示され、実績表示が行われる。なお、回数画像９１１で表示される大当たりの回数は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態や時短遊技状態を含め、第２特図の当否抽選を受けて遊技できる期間での大当たり回数（いわゆる連荘回数）を表示することができ、また、払出球数画像９１２としても当該期間での払出総数を表示することができる。

【１６０４】

また、実績演出Ａでは、表示画面Ｇの所定部（例えば右上隅部）に図柄表示部９１３が設定される。この図柄表示部９１３では図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われる。実績演出Ａでは、図柄表示部９１３で変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３が完全外れ対応の図柄組合せで停止表示され、これにより、外れ結果であることが遊技者に報知される。

【１６０５】

この際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄は順番ではなく、３列が同時に停止表示される。また、その際の停止態様は、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５にも相互に異なる数字図柄が並ぶ態様とされ、リーチ外れの図柄組合せが形成されないように各図柄が停止表示される。すなわち、残り保留分に基づく第２特図の遊技回において当否抽選の結果が外れ結果になった場合は、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、常に完全外れの態様で外れ結果が報知される。

【１６０６】

なお、図柄表示部９１３では、図柄表示部９１３が設定されることなく図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われる場合に比べて各図柄の表示サイズが小さくなるため、図柄表示部９１３が設定されない場合とは異なる態様で各図柄が表示されるようにしてもよい。具体的には、数字を視認しやすいように態様が変更された状態で各図柄を表示することができ、例えば、タコ等のキャラクタ画像が付されておらず、「１」～「９」の数字画像のみの態様で表示することができる。

【１６０７】

図１４２の説明に戻り、図１４２（ｂ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２には、図柄表示装置７５にて行われる遊技回用演出として実績演出Ｂが対応している。実績演出Ｂでは、回数画像９１１や払出球数画像９１２が表示されて実績表示が行われる点は実績演出Ａと同様であるが、図柄表示部９１３において各図柄が大当たりの組合せで停止表示される。これにより、大当たり結果であることが遊技者に報知される。この際、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりに対応する組合せで同時に停止表示される。

【１６０８】

変動パターンＺ２には、変動表示時間として変動パターンＺ１よりも長い３ｓｅｃが対応付けられている。これに対応して、図柄表示部９１３での各図柄の変動表示時間が、当

否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合よりも長くなっている。すなわち、各図柄の変動表示時間の長さにより当否抽選結果が示唆されるものとなっており、変動表示時間が長いことで遊技者が大当たり結果であることを予測することが可能となっている。この場合の変動表示時間も変動パターンＺ１の場合と同様に、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【１６０９】

実績演出Ａ及び実績演出Ｂでは、保留分に基づく第２特図の遊技回が複数回に亘って行われる場合、上記実績表示がそれら複数の遊技回に跨って連続的に行われる。これに対し、図柄表示部９１３では、遊技回ごとに各図柄の変動表示及び停止表示が繰り返される。これにより、各遊技回の当否抽選結果が各別に報知される。

【１６１０】

図１３４の説明に戻り、現在の遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。なお、これらの各変動表示時間テーブルは、高確遊技状態に対応した大当たり用の変動表示時間テーブル、通常外れ用の変動表示時間テーブル及び特殊外れ用の変動表示時間テーブルと同様であるため、説明を省略する。

【１６１１】

変動表示時間の設定処理（図１３３）の説明に戻り、ステップＳｇ１６０２の変動表示時間テーブルの取得処理を実行した後は、ステップＳｇ１６０３にて、取得した変動表示時間テーブルを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【１６１２】

ステップＳｇ１６０４では、上記ステップＳｇ１６０３で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図１２０）が起動される度に１減算される。

【１６１３】

ステップＳｇ１６０５では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｇ１６０６に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｇ１６０６の実行後又はステップＳｇ１６０５で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

【１６１４】

次に、ステップＳｇ５１０（図１２４）の高確率モード終了用処理、ステップＳｇ５１１の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｇ５１２の突然時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【１６１５】

＜高確率モード終了用処理＞

ステップＳｇ５１０の高確率モード終了用処理について図１４４のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６１６】

先ずステップＳｇ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確

率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合は、ステップＳｇ１７０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高確終了用フラグは高確率モードを終了すべきであることを示すものである。

【１６１７】

高確終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｇ１７０３に進み、高確率フラグをクリアする処理を実行する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率フラグがクリアされることにより、高確率モードが終了して低確率モードに移行する。

【１６１８】

ステップＳｇ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高確終了用フラグをクリアする。続くステップＳｇ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として高確率モードの終了を示す高確率終了コマンドを設定する。ステップＳｇ１７０５で設定された高確率終了コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１６１９】

ステップＳｇ１７０５の実行後は高確率モード終了用処理を終了する。また、ステップＳｇ１７０１で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）又はステップＳｇ１７０２で否定判定した場合（高確終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｇ１７０３以降の処理を実行することなく、高確率モード終了用処理を終了する。

【１６２０】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップＳｇ５１１の高頻度サポートモード終了用処理について図１４５のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６２１】

先ずステップＳｇ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードのいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｇ１８０２に進み、高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高サポ終了用フラグは高頻度サポートモードを終了すべきであることを示すものである。

【１６２２】

高サポ終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｇ１８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。

【１６２３】

ステップＳｇ１８０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高サポ終了用フラグをクリアする。続くステップＳｇ１８０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短終了コマンドを設定する。

【１６２４】

ステップＳｇ１８０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｇ１８０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｇ１８０２で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｇ１８０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【１６２５】

＜突然時短遊技状態の移行用処理＞

ステップＳｇ５１２の突然時短遊技状態の移行用処理について図１４６のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６２６】

先ずステップＳｇ１９０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｇ７１１の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｇ１４０４）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

【１６２７】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｇ１９０２に進み、サポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。これにより、第２高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。

【１６２８】

ステップＳｇ１９０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第４上限回数（突然時短遊技状態の上限回数である例えば７００回）に対応する値をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１６２９】

ステップＳｇ１９０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｇ１９０５では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態への移行を示す突然時短開始コマンドを設定する。ステップＳｇ１９０５で設定された突然時短開始コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１６３０】

ステップＳｇ１９０５の実行後は突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップＳｇ１９０１で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップＳｇ１９０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【１６３１】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｇ４０５（図１２３）の普図遊技回制御処理について図１４７のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６３２】

先ずステップＳｇ２００１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【１６３３】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｇ２００２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｇ２００２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【１６３４】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード

中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【１６３５】

ステップＳｇ２００２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｇ２００３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【１６３６】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｇ２００４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【１６３７】

ステップＳｇ２００５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図１４８（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６３８】

先ずステップＳｇ２１０１では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１１９（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１１９（ｂ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１１９（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。

【１６３９】

ステップＳｇ２１０２では、ステップＳｇ２１０１のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｇ２１０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｇ２１０４に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【１６４０】

ステップＳｇ２１０３又はステップＳｇ２１０４の実行後は、ステップＳｇ２１０５にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップＳｇ２１０５で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図１１９（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば１００ｓｅｃ）が設けられ、第２高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられ、第１高頻度サポート用として低頻度サポートモード用より短く、第２高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｇ２１０５では、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

【１６４１】

なお、上記構成では、各サポートモードに１つずつ変動表示時間が対応付けられている

が、上記各サポートモードの少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第２高頻度サポートモード用及び第１高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から１の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【１６４２】

ステップＳｇ２１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１６４３】

ステップＳｇ２１０７では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【１６４４】

普図遊技回制御処理（図１４７）の説明に戻り、ステップＳｇ２００２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｇ２００６に進み、ステップＳｇ２１０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｇ２００７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【１６４５】

ステップＳｇ２００６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｇ２００８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｇ２１０３又はステップＳｇ２１０４で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【１６４６】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｇ４０６（図１２３）の電役サポート用処理について図１４９（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６４７】

先ずステップＳｇ２２０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【１６４８】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｇ２２０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【１６４９】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｇ２２０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【１６５０】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｇ２２０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に対し、サポートモードの種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図１４９（ｂ）に示すように、現在の

サポートモードが低頻度サポートモードである場合は１回をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合は２回をセットする。

【１６５１】

ステップＳｇ２２０５では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。続くステップＳｇ２２０６では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【１６５２】

ステップＳｇ２２０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｇ２２０７にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図１５０のフローチャートを参照しながら説明する。

【１６５３】

先ずステップＳｇ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｇ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【１６５４】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｇ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【１６５５】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｇ２３０４にて、上記タイマエリアＴ２に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば、図１４９（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば０．１ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば２ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば１ｓｅｃ）をセットする。なお、ステップＳｇ２３０４でセットされる値は、役物開閉遊技における１開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【１６５６】

ステップＳｇ２３０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【１６５７】

ステップＳｇ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｇ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【１６５８】

ステップＳｇ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｇ２３０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｇ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｇ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【１６５９】

ステップＳｇ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｇ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定す

る。この処理は、ステップＳｇ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【１６６０】

タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｇ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｇ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｇ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【１６６１】

ステップＳｇ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｇ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【１６６２】

ステップＳｇ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｇ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｇ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。

【１６６３】

ステップＳｇ２３１３では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【１６６４】

ステップＳｇ２３１４では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。

【１６６５】

ステップＳｇ２３１５では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｇ２３１６にて、上記タイマエリアＴ２にインターバル時間（例えば０．２ｓｅｃ）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップＳｇ２３１６でセットされる値は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

【１６６６】

電役サポート用処理（図１４９（ａ））の説明に戻り、ステップＳｇ２２０７の役物開閉処理を実行した後はステップＳｇ２２０８にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップＳｇ２２０９にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【１６６７】

＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について

、図１５１のブロック図を参照して以下に説明する。
【１６６８】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【１６６９】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【１６７０】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【１６７１】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【１６７２】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【１６７３】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１６７４】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【１６７５】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【１６７６】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【１６７７】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデー

タを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【１６７８】

なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。

【１６７９】

ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。

【１６８０】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【１６８１】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図１５２のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【１６８２】

先ずステップＳｇ２５０１では、主制御装置１６２からの高確開始コマンド（ステップＳｇ１１０６）を受信しているか否かを判定する。高確開始コマンドは、高確遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、開閉実行モードの終了時において高確遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

【１６８３】

なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【１６８４】

ステップＳｇ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアに高確開始コマンドが格納されているか否かを判定する。高確開始コマンドが格納されている場合（高確開始コマンドを受信している場合）には、ステップＳｇ２５０２にて、高確遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【１６８５】

ステップＳｇ２５０２の実行後又はステップＳｇ２５０１で否定判定した場合（高確開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｇ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【１６８６】

ステップＳｇ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンド（ステップＳｇ１９０５）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、特図遊技回における確定表示の開始時において突然時短遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

【１６８７】

突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｇ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【１６８８】
ステップＳｇ２５０５の実行後又はステップＳｇ２５０４で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｇ２５０６にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確終了コマンド（ステップＳｇ１７０５）や時短終了コマンド（ステップＳｇ１８０５）を受信しているか否かを判定する。
【１６８９】
これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｇ２５０７にて、各遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。
【１６９０】
ステップＳｇ２５０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。
【１６９１】
＜第１移行用演出設定処理＞
ステップＳｇ２５０２の第１移行用演出設定処理について図１５３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの高確開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確遊技状態の開始タイミングに合わせて実行されるものである。
【１６９２】
先ずステップＳｇ２６０１では、高確遊技状態に対応した開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図１５４（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「高確ステージ」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像９２１と、残り回数画像９２２とが表示される。残り回数画像９２２は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。
【１６９３】
なお、図１５４（ｂ）は、高確遊技状態への滞在中に実行される高確中演出を示すものである。高確中演出は、図１５４（ａ）の開始演出の終了後、高確遊技状態が終了するまで行われる。この高確中演出では、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。
【１６９４】
ステップＳｇ２６０１では、高確遊技状態における初回目の特図遊技回にて上記開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。
【１６９５】
続くステップＳｇ２６０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに高確遊技状態の上限回数（例えば５０回）に対応する値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は高確遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。
【１６９６】
本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に高確遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が高確遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリアＫＣの更新結果（ステップＳｇ１２０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップＳｇ７１５）等の既存コマンドに上記更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとし

てもよいし、上記更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【１６９７】

ステップＳｇ２６０３では、残り回数画像９２２の表示を開始するように設定する。なお、図１５４（ａ）では開始演出の時点から残り回数画像９２２が表示されるように図示しているが、残り回数画像９２２の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。

【１６９８】

ステップＳｇ２６０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像９２２の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【１６９９】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｇ２５０３の特図変動表示用処理について図１５５のフローチャートを参照しながら説明する。

【１７００】

先ずステップＳｇ２７０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｇ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１７０１】

変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【１７０２】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｇ２７０３に進み、図柄表示装置７５にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図１５６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１７０３】

先ずステップＳｇ２８０１では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｇ２８０２では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図１５６（ｂ）を参照しながら説明する。

【１７０４】

把握した変動パターンが変動パターン１４Ｈである場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターン１４Ｈは、高確遊技状態である状況（特殊外れ結果が無効化される状況）で特殊外れ結果になった場合に設定されるものであり、遊技回用演出として完全外れ演出が実行されることにより、特殊外れ結果になったことを遊技者が識別不可又は識別困難とされる。

【１７０５】

把握した変動パターンが変動パターンＷ１～Ｗ３である場合は特殊演出Ａ～Ｃが実行されるように設定する。変動パターンＷ１～Ｗ３は、通常時短遊技状態である状況（特殊外れ結果が有効される状況）において、特殊外れ結果になった場合、通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。特殊演出Ａは、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功した成功演出が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３

が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出Ｂは、上記獲得チャレンジに失敗した失敗演出が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出Ｃは、上記成功演出が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たり結果に対応する組合せで停止表示されるものである。

【１７０６】

把握した変動パターンが変動パターンＺ１、Ｚ２である場合は実績演出Ａ、Ｂが実行されるように設定する。変動パターンＺ１、Ｚ２は、通常遊技状態の下で第２特図の遊技回が行われる状況（特殊外れ結果が無効化される状況）において、特殊外れ結果又は通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。実績演出Ａは、実績表示が行われつつ図柄表示部９１３にて各図柄列が完全外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、実績演出Ｂは、実績表示が行われつつ図柄表示部９１３にて各図柄列が大当たりの組合せで停止表示されるものである。

【１７０７】

把握した変動パターンがその他の変動パターンである場合は、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン３Ａ（図１３５（ａ））であった場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【１７０８】

変動開始用処理（図１５６（ａ））の説明に戻り、ステップＳｇ２８０２の実行後はステップＳｇ２８０３にて、表示制御装置３５０への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｇ２８０３の実行後は変動開始用処理を終了する。

【１７０９】

特図変動表示用処理（図１５５）の説明に戻り、ステップＳｇ２７０３の変動開始用処理を実行した後はステップＳｇ２７０４にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は突然時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｇ２７０５にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、高確遊技状態や突然時短遊技状態の残り回数を更新（減算）したり、当該残り回数の更新結果に合わせて残り回数画像９２２の表示内容を更新したりする。これにより、残り回数画像９２２により報知される残り回数が１減算される。ステップＳｇ２７０５の実行後又はステップＳｇ２７０４で否定判定した場合（高確遊技状態又は突然時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【１７１０】

ステップＳｇ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｇ２７０６に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｇ２７０７にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【１７１１】

ステップＳｇ２７０６で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｇ２７０８にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｇ２７０８では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【１７１２】

＜第２移行用演出設定処理＞
ステップＳｇ２５０５（図１５２）の第２移行用演出設定処理について図１５７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。
【１７１３】
先ずステップＳｇ３００１では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図１５８（ａ）に示すように、例えば「時短ステージ」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像９２５と、残り回数画像９２２とが表示される。残り回数画像９２２は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。
【１７１４】
なお、図１５８（ｂ）は、突然時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図１５８（ａ）の開始演出の終了後、突然時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。
【１７１５】
本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。
【１７１６】
ステップＳｇ３００２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに突然時短遊技状態の上限回数（例えば７００回）に対応した値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は突然時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。
【１７１７】
ステップＳｇ３００３では、残り回数画像９２２の表示を開始するように設定する。なお、図１５８（ａ）では開始演出の時点から残り回数画像９２２が表示されるように図示しているが、残り回数画像９２２の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。
【１７１８】
ステップＳｇ３００４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像９２２の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【１７１９】
＜終了用演出設定処理＞
ステップＳｇ２５０７（図１５２）の終了用演出設定処理について図１５９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、高確終了コマンド又は高サポ終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確率モードや高頻度サポートモードが終了する場合に実行されるものである。
【１７２０】
ステップＳｇ３１０１では、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確率モードが終了して高確遊技状態が終了する場合は高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定し、第２高頻度サポートモードが終了して突然時短遊技状態が終了

する場合は突然時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。なお、通常時短遊技状態が終了する場合は、第２特図の保留分に対応する特図遊技回にて実績演出が行われるため、当該演出により通常時短遊技状態の終了を報知する。

【１７２１】

ステップＳｇ３１０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に０（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【１７２２】

ステップＳｇ３１０３では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像９２２を消去する。続くステップＳｇ３１０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【１７２３】

＜遊技の流れについて＞

本実施の形態における遊技の流れについて図１６０～図１６２を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が５０回の高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）に移行しているものとする。

【１７２４】

図１６０のタイミングｔ１において、高確遊技状態に移行してから例えば３回目の特図遊技回（第２特図の遊技回）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、高確遊技状態がそのまま維持され（図１６０（ｂ）、（ｃ））、突然時短遊技状態（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）への移行は生じない（図１６０（ｅ））。図１６１に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

【１７２５】

図１６０のタイミングｔ２において、高確遊技状態に移行してから例えば１０回目の特図遊技回にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、高確率モード中であることに基づいて突然時短遊技状態への移行が制限され（図１６０（ｄ）、（ｅ））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミングｔ３、図１６０（ｅ））。図１６１に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置７５を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

【１７２６】

なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。よって、特殊外れ結果になったことを遊技ホールの従業員が確認したい場合は、特図用表示部４３を視認することで当該確認を行うことが可能である。これにより、特殊外れ結果になった場合に、それが秘匿化されるように図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われる構成が悪用されて不正行為に繋がることを抑制することが可能になる。

【１７２７】

ここで、本実施の形態では、特殊外れ結果の当選確率が比較的軽め（１／５）に設定されているため、高確遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミングｔ４）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、突然時短遊技状態への移行が無効化される（タイミングｔ５）。また、図柄表示装置７５では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【１７２８】

タイミングｔ６において、高確遊技状態に移行してから５０回目の特図遊技回（高確遊

技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ７）にて抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられる。その一方で、第１高頻度サポートモードの上限回数が５１回に設定されていることから、サポートモードは第１高頻度サポートモードのままとされる。これにより、遊技状態が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）に移行する。

【１７２９】

なお、高確遊技状態に移行してから１回目～５０回目の特図遊技回（高確遊技状態での特図遊技回）では、都度の保留数を参照して各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、そのときの特図保留数が１個以下である場合は変動表示時間として相対的に長い８ｓｅｃが設定され、特図保留数が２個以上である場合は変動表示時間として相対的に短い４ｓｅｃが設定される（図１３６（ｂ）、（ｃ））。

【１７３０】

このように特図保留数が少ない状況では変動表示時間が長くなることで、次の特図遊技回が開始されるまでの間において、第２作動口６３への入賞を発生させて特図保留数を増やす時間を確保することができる。これにより、特図保留数が０個の状態で実行中の特図遊技回が終了してしまう事象の発生が抑制され、第２作動口６３への入賞が生じにくい印象を遊技者に与えにくくすることができる。一方で、特図保留数が多い状況では変動表示時間が短くなることで、次の当否抽選が行われるまでの待ち時間が短くなり、単位時間当たり（例えば１０分当たり）の当否抽選の実行頻度を高めることができる。これにより、遊技における時間効率が高められ、遊技者が効率的に遊技を進めることが可能になる。

【１７３１】

変動表示時間の設定に際して参照する保留数は、第２特図の保留数とするとよい。これにより、右打ち遊技がなされることで主として第２作動口６３への始動入賞を生じさせて当否抽選を受ける高確遊技状態において、第２特図の保留数に応じて変動表示時間の長さを切り替えることができる。

【１７３２】

なお、第２特図の保留数が０個になり且つ第２特図の遊技回が終了した場合において第１特図の保留数が存在する場合は、第１特図の遊技回が実行されるため、遊技回の実行が完全に途切れるわけではない。この点を踏まえると、変動表示時間の設定時に参照する保留数を第１特図の保留数と第２特図の保留数との総和（総保留数）とする構成としてもよい。

【１７３３】

図１６０のタイミングｔ８において、高確遊技状態に移行してから５１回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が特殊外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ９）にて、サポートモードが第１高頻度サポートモードから第２高頻度サポートモードに切り替えられる（図１６０（ｃ）、（ｅ））。すなわち、通常時短遊技状態での特図遊技回である５１回目の特図遊技回にて特殊外れ結果になると、そのときの抽選モードが高確率モードでないこと及びサポートモードが第１高頻度サポートモードであることに基づいて当該結果が有効化され（図１３１（ａ）のステップＳｇ１４０２～ステップＳｇ１４０４）、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる。

【１７３４】

上記５１回目の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合は、図１６１に示すように、図柄表示装置７５にて特殊演出Ａが実行される。この特殊演出Ａは突然時短遊技状態への移行が生じることに対応した遊技回用演出であり、当該演出では、少女キャラクタ９０４が魔法使いキャラクタ９０５に変身する成功動画が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示される（図１３８、図１３９）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したこと及び特殊外れ結果になったことが遊

技者に報知される。この際、特図用表示部４３においても特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【１７３５】

そして、突然時短遊技状態に移行した場合は、当該状態に滞在可能な特図遊技回の上限回数が７００回に設定される。突然時短遊技状態での抽選モードは低確率モードであり、大当たり当選確率は１／２００となるところ、突然時短遊技状態が終了する前に大当たりに当選する期待値は約９７％となる。突然時短遊技状態では、サポートモードが第２高頻度サポートモードに設定されることにより第２作動口６３への入賞が発生しやすくなるため、持ち球の減りを抑えた状態で大当たりへの当選を大いに期待できるものとなる。つまり、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる高確遊技状態が終了しても、当該高確遊技状態の終了後の状態として設定される通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を引き当てることにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる突然時短遊技状態に移行させることができ、遊技者にとって有利な状態を実質的に延長させたり、当該有利な状態に復帰させたりすることが可能になる。

【１７３６】

次に、高確遊技状態に移行してから５１回目の上記特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合について図１６２を参照しながら説明する。なお、本ケースにおいてタイミングｔ１からタイミングｔ７までの流れは、図１６０の場合と同様であるため、説明を省略又は簡略化する。

【１７３７】

高確遊技状態に移行してから５０回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ７）にて抽選モードが高確率モードから低下率モードに切り替えられ、遊技状態が高確遊技状態から通常時短遊技状態に移行する。

【１７３８】

タイミングｔ１１において、高確遊技状態に移行してから５１回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になると、通常時短遊技状態が終了する。具体的には、通常時短遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数に到達したことに基づき、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング１２）にてサポートモードが第１高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えられ、遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【１７３９】

上記５１回目の特図遊技回において通常外れ結果になった場合は、図１６１に示すように、図柄表示装置７５にて特殊演出Ｂが実行される。この特殊演出Ｂは突然時短遊技状態への移行が生じないことに対応した遊技回演出であり、特殊外れ結果になった場合に行われる特殊演出Ａと対をなすものである。特殊演出Ｂでは、少女キャラクタ９０４が魔法使いに変身できない失敗動画が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れに対応する組合せで停止表示される（図１４０）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したこと及び通常外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部４３においても通常外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【１７４０】

そして、上記のようにして通常時短遊技状態が終了した後は、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づく特図遊技回が実行される。例えば、上記保留分として４個の保留情報が保留記憶されている場合は、通常遊技状態の下、当該保留情報に基づく特図遊技回が５２回目～５５回目の特図遊技回として実行される。

【１７４１】

例えば５２回目の特図遊技回（タイミングｔ１３）にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第１高頻度サポートモード中でないことに基づいて突然時短遊技状態への移行が制限され（図１６２（ｅ））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミン

グｔ１４）。また、例えば５３回目の特図遊技回（タイミングｔ１４）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合も突然時短遊技状態への移行が生じず、通常遊技状態が維持される（タイミングｔ１５、図１６２（ｅ））。これらのことは残りの５４回目及び５５回目の特図遊技回においても同様であり、これらの特図遊技回にて当否抽選結果が如何なる結果になっても突然時短遊技状態への移行は生じない。

【１７４２】

このように、第２特図での遊技が可能となる状態として高確遊技状態→通常時短遊技状態→残り保留に基づく特図遊技回の実行という流れがある中で、残り保留に基づく特図遊技回において突然時短遊技状態への移行を規制する構成としたことで、通常時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態が終了することへのドキドキ感を高め、高確遊技状態の終了後に移行する通常時短遊技状態の存在を好適に引き立てることができる。

【１７４３】

なお、残り保留に基づく５２回目～５５回目の特図遊技回では、都度の保留数を参照することなく各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、保留数にかかわらず、変動表示時間として１ｓｅｃが設定される（図１４２（ａ））。この変動表示時間は、高確遊技状態に移行してから１回目～５０回目の特図遊技回にて保留数が２個以上である場合の変動表示時間である４ｓｅｃよりも短いものである。このような構成であることにより、５２回目、５３回目の特図遊技回だけでなく、保留数が１個の状態で実行される５４回目の特図遊技回及び保留数が０個の状態で実行される５５回目の特図遊技回についても短時間で消化させることができる。

【１７４４】

残り保留の特図遊技回では、抽選モードが低確率モードであることにより大当たり当選確率が低く、また、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態や通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると遊技者の関心度が低くなることが想定されるが、上記のような変動表示時間の設定態様であることで、そのような関心度の低い特図遊技回を速やかに消化させることができる。特に、上記残り保留の特図遊技回が行われる中で第１特図の保留数が最大値に達している状況では、遊技者は第１作動口６２への入賞を狙う遊技を行うこともできず、遊技球の発射操作を行わないまま残り保留の特図遊技回が終了するのを待たざるを得なくなる。この点、本実施の形態の構成であることで、そのような待ち時間を短く抑えることができ、遊技意欲の低下を抑制することが可能になる。

【１７４５】

残り保留に基づく５２回目～５５回目の特図遊技回では、図柄表示装置７５にて実績演出が実行される。実績演出では、大当たりの回数に対応した回数画像９１１や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像９１２が表示される（図１４３）。これらの特図遊技回において当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、表示画面Ｇ上の図柄表示部９１３にて各図柄列が完全外れの組合せで停止表示される。また、当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合、上記図柄表示部９１３では各図柄列が完全外れの組合せで停止表示され、遊技者に対して通常外れ結果が報知されるが、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【１７４６】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１７４７】

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な突然時短遊技状態を設けるとともに、当否抽選の結果が特殊外れ結果になることを契機として当該突然時短遊技状態に移行し得る構成とした上で、開閉実行モードの終了後、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない遊技回が行われる所定状態（第１特定遊技）となり、その後、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じる特定状態（第２特定遊技）に切り替わる構成とした。この場合、所定状態の終了後、特定状態へと変化すること

により、特殊外れ結果になるか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１７４８】

通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な高確遊技状態を上記所定状態とし、高確遊技状態の終了後、突然時短遊技状態への移行が許容される上記特定状態に移行する構成とした。

【１７４９】

この場合、大当たり確率が優遇された高確遊技状態が行われたものの、残念ながら大当たり結果を引き当てることができずに高確遊技状態が終了してしまった場合に、通常遊技状態への降格が確定してしまうのではなく、特定状態に移行することにより、通常遊技状態よりも有利な突然時短遊技状態への移行機会が提供されるものとなる。これにより、高確遊技状態の終了による遊技者の落胆を軽減しつつ新たな遊技目標を創出することができ、遊技継続の意欲を好適に引き出すことが可能になる。また、高確率モードでの当否抽選が行われる高確遊技状態では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態の期間において大当たり結果を引き当てて開閉実行モードへの移行を獲得することに集中して遊技させることができる。

【１７５０】

所定状態（第１所定状態）としての高確遊技状態が終了した後、特定状態としての通常時短遊技状態に移行し、特殊外れ結果を引き当てることなく通常時短遊技状態が終了した場合に行われる残り保留分の特図遊技回（第２所定状態、第３特定遊技）では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

【１７５１】

例えば、突然時短遊技状態への移行機会を付与するものとして、高確遊技状態が終了した後、残り保留分に基づく遊技回が行われる状態となる構成とし、この残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて特殊外れ結果になることより突然時短遊技状態への移行が生じる構成とすることが考えられる。この場合、一部の状態に限定して突然時短遊技状態への移行機会を付与できるものの、突然時短遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数（上限保留数）により定まることになる。例えば、高確遊技状態の終了後、第２作動口６３への始動入賞が発生せず、残り保留分に基づく遊技回の回数が高確遊技状態終了時の保留数になる構成では、許容遊技回を実行し得る最大回数は上限保留数と同数になる。すなわち、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとすると、上限保留数の変更まで強いられる懸念がある。

【１７５２】

この点、高確遊技状態と残り保留分に基づく遊技回が行われる期間との間に通常時短遊技状態を介在させ、この通常時短遊技状態にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成としたため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回を実行し得る最大回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

【１７５３】

また、上記構成は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が順に行われるという、第２特図の当否抽選を受けて遊技する場合の一連の流れの中で、その途中状態である通常時短遊技状態に限定して突然時短遊技状態への移行が許容されるものと見ることもできる。この場合、突然時短遊技状態への移行が許容される許容期間の前後が、突然時短遊技状態への移行が許容されない非許容期間で挟まれる形態となり、上記許容期間（通常時短遊技状態）を好適に引き立てることができる。これにより、許容期間（通常時短遊技状態）において特殊外れ結果になることを目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１７５４】

通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を１回とし、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数である５０回や、残り保留分に基づいて行われる特図遊技回の回数で

ある４回よりも少なくする構成とした。
【１７５５】
この場合、高確遊技状態から残り保留分に基づく遊技回までの流れにおける途中の通常時短遊技状態でのみ突然時短遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、特殊外れ結果を引き当てることができないまま通常時短遊技状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして通常時短遊技状態の中で特殊外れ結果を引き当てることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。
【１７５６】
高確遊技状態での特図遊技回では、都度の保留記憶数を参照して変動表示時間の長さを設定し、残り保留分に基づく特図遊技回では、保留記憶数を参照することなく変動表示時間の長さを設定する構成とした。
【１７５７】
残り保留分に基づく特図遊技回では特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じず、また、抽選モードも低確率モードであるため、大当たりへの当選を大いに期待できるわけでもない。このような遊技回に対しては遊技者の関心度が低くなりがちとなることが想定されるところ、そのような遊技回に対して保留記憶数にかかわらず変動表示時間の長さを設定することで、例えば、保留数が少ない状況で行われる遊技回についても変動表示時間が長くなることが抑制され、それらの遊技回を速やかに終わらせることが可能になる。特に第１特図の保留記憶数が上限数に達している場合、遊技者は第１作動口６２への始動入賞を狙う遊技を行うこともできないため、遊技球の発射を止めた状態で残り保留分に基づく特図遊技回（第２特図の遊技回）の消化が終了するのを待たざるを得なくなるが、本構成によれば、そのような待ち時間を短く抑えることができる。
【１７５８】
高確遊技状態においてリーチ演出が行われない場合（完全外れ演出が実行される場合）の変動表示時間として長い側の８ｓｅｃと短い側の４ｓｅｃとを有する場合において、残り保留分に基づく特図遊技回における変動表示時間の長さを上記短い側の４ｓｅｃよりも短い１ｓｅｃとする構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回をより早く終了させることができ、上記待ち時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。
【１７５９】
残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回での変動表示時間として長い時間を要することが回避され、変動表示時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。
【１７６０】
＜変形例１＞
上記第３の実施の形態の変形例１について図１６３～図１６５を参照しながら説明する。ここでは上記第３の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図１６３～図１６５において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１７６１】
上記第３の実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態での特図遊技回の回数が１種類のみであったが、本変形例では、当該特図遊技回の回数として複数種類の回数を設定可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【１７６２】
＜第２特図用の大当たり種別テーブル＞
本変形例に係る第２特図用の大当たり種別テーブルについて図１６３を参照しながら説明する。なお、第１特図用の大当たり種別テーブルについては上記第３の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。
【１７６３】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果Ａと、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂと、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定される。なお、４Ｒ通常大当たり結果Ｂは上記第３の実施の形態に係る４Ｒ通常大当たり結果Ｂ（図１１８（ｂ））と同様のものである。

【１７６４】

１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃはいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、これらの大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。

【１７６５】

１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃになった場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃのいずれになっても、開閉実行モードの終了後、同じ回数の特図遊技回において抽選モードが高確率モードに設定される。

【１７６６】

一方、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードについては、大当たり種別によって継続回数が異なるようになっている。具体的には１０Ｒ確変大当たり結果Ａの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が第２上限回数（例えば５１回）に達するまで第１高頻度サポートモードが継続される。このため、１０Ｒ確変大当たり結果Ａとなった場合は、開閉実行モード後の１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）で行われ、５１回目の遊技回が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は１回となる。

【１７６７】

１０Ｒ確変大当たり結果Ｂの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第２上限回数より多い第５上限回数（例えば５３回）に達するまで継続される。このため、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとなった場合は、開閉実行モード後の１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、５１回目～５３回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、１０Ｒ確変大当たり結果Ａの場合よりも多い３回となる。

【１７６８】

１０Ｒ確変大当たり結果Ｃの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第５上限回数より多い第６上限回数（例えば５５回）に達するまで継続される。このため、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃとなった場合は、開閉実行モード後の１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、５１回目～５５回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂの場合よりも多い５回となる。

【１７６９】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「４９」が１０Ｒ大当たり結果Ａに対応し、「５０」～「７４」が１０Ｒ大当たり結果Ｂに対応し、「７５」～「８４」が１０Ｒ大当たり結果Ｃに対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果Ａに振り分けられる確率は５０％、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２５％、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃに振り分けられる確率は１０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１５％に設定されている。

【１７７０】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図１６４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による遊技状態移行処理のステッ

プＳｇ９１３で実行されるものであり、図１２９の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図１６４において図１２９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１７７１】

ステップＳｇ１１０１では今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定し、確変大当たり結果である場合はステップＳｇ１１０２にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｇ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応した値（５０）をセットする。確変カウンタエリアＫＣは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１７７２】

ステップＳｇ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、サポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。ステップＳｇ３５０１では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに対して大当たり種別に対応する値をセットする。具体的には、今回の大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａである場合は第２上限回数に対応した値（５１）をセットし、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂである場合は第５上限回数に対応した値（５３）をセットし、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃである場合は第６上限回数に対応した値（５５）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１７７３】

ステップＳｇ１１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｇ１１０６で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図１２３）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第１高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

【１７７４】

＜遊技の流れについて＞

本変形例に係る遊技の流れについて図１６５を参照しながら説明する。ここでは、第２特図の当否抽選にて１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃになった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

【１７７５】

１０Ｒ大当たり結果Ａになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５１回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、第２特図の保留分に基づくものとして５２～５５回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

【１７７６】

上記第３の実施の形態で説明したように、高確遊技状態及び通常遊技状態の遊技回では特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態での遊技回で特殊外れ結果になった場合にのみ突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、１０Ｒ大当たり結果Ａになった場合は、１～５０回目の特図遊技回にて大当たりに当

選せず、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が１回実行されることになる。

【１７７７】

また、１０Ｒ大当たり結果Ｂになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５３回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１～５３回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、５４～５７回目の遊技回が実行される。すなわち、１０Ｒ大当たり結果Ｂになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が３回実行されることになる。

【１７７８】

また、１０Ｒ大当たり結果Ｃになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５５回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１～５５回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、５６～５９回目の遊技回が実行される。すなわち、１０Ｒ大当たり結果Ｃになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が５回実行されることになる。

【１７７９】

このように本変形例では、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（当否抽選結果が大当たりとなった特図遊技回）での大当たり種別により、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の実行回数が相違するように構成されている。ここで、通常時短遊技状態での各遊技回における特殊外れ結果の確率は、１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃのいずれであっても等しく、１／５となっている（図１１７）。このため、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の数が多いほど、突然時短遊技状態に移行する期待値が高くなる。具体的には、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の回数が１回の場合は突然時短遊技状態への移行期待値が２０％となり、上記遊技回の回数が３回の場合は上記期待値が約４９％となり、上記遊技回の回数が５回の場合は上記期待値が約６７％となる。このような構成であることにより、通常時短遊技状態の下で特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの回数の通常時短遊技状態に振り分けられるのかについても遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を好適に高めることが可能になる。

【１７８０】

なお、通常時短遊技状態での遊技回の回数が３回、５回となる場合において、それらの遊技回では、当否抽選結果が特殊外れ結果、通常外れ結果、大当たり結果のいずれかであるかに応じて特殊演出Ａ、特殊演出Ｂ、特殊演出Ｃが実行される。これら各演出の詳細については上記第３の実施の形態にて説明したため、説明を省略する。

【１７８１】

＜変形例２＞

上記第３の実施の形態の変形例２について図１６６～図１７１を参照しながら説明する。ここでは上記第３の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図１６６～図１７１において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。なお、第２特図用の大当たり種別テーブルとしては図１１８（ｂ）に示すテーブルを備え、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が１回に設定されるように構成されているものとする。

【１７８２】

上記第３の実施の形態では、残り保留分に基づく第２特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が制限されたが、本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成さ

れている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【１７８３】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図１６６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理のステップＳｇ７１２で実行されるものであり、図１３２（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図１６６において図１３２（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１７８４】

先ずステップＳｇ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされており、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｇ３６０１に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１７８５】

高確率フラグがセットされていない場合（高確率モード中でない場合）は、ステップＳｇ３６０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＢフラグがセットされているか否かを判定する。サポートＢフラグは第２高頻度サポートモード中（突然時短遊技状態中）であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１７８６】

サポートＢフラグがセットされていない場合は、現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は第１高頻度サポートモードであることを意味する。この場合はステップＳｇ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１７８７】

ステップＳｇ３６０１で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップＳｇ３６０２で肯定判定した場合（サポートＢフラグがセットされている場合）は、突然時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップＳｇ１４０４の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【１７８８】

＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞

主制御装置１６２にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記第３の実施の形態の場合（図１２４、図１２６）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、残り保留分に基づく第２特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１６７～図１７０を参照しながら説明する。ここでは、上記第３の実施の形態にて説明した図１３４～図１３７、図１４２を参照して説明した変動表示時間テーブルと相違するものについてのみ説明する。

【１７８９】

本変形例に係る通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図１６７を参照しながら説明する。通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図１６７（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図１６７（ｂ））と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図１６７（ｃ））とが設定されている。このうち特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図１６７（ａ））及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図１６７（ｃ））については、上記第３の実施の形態に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図１３７（ａ））及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図１３７（ｃ））と同様であるため、説明を省略する。

【１７９０】
図１６７（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ４が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＷ４が選択される。変動パターンＷ４には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１や大当たり結果である場合の変動パターンＷ３が対応する１５０ｓｅｃの変動表示時間よりも長い１６０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。
【１７９１】
変動パターンＷ４に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊演出Ｂ及びガイド演出が実行されるように表示制御装置３５０を制御する。通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われないところ、特殊演出Ｂは、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知するものである。一方、ガイド演出は、第２作動口６３を狙って遊技球を発射させ、第２特図の保留数を増やすことを促す報知である。
【１７９２】
ここで、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行されるガイド演出実行用処理について図１６８のフローチャートを参照しながら説明する。ガイド演出実行用処理は、特図変動表示用処理（図１５５）に含まれるものであり、主制御装置１６２から変動パターンＷ４に対応する変動開始コマンドが出力された特図遊技回にて実行されるものである。
【１７９３】
先ずステップＳｇ３７０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにガイド演出フラグがセットされているか否かを判定する。ガイド演出フラグについては後に説明する。
【１７９４】
ガイド演出フラグがセットされていない場合はステップＳｇ３７０２に進み、ガイド演出の実行タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、特殊演出Ｂにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させた後、ガイド演出を実行することとしており、ステップＳｇ３７０２では、各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させる期間が経過したタイミングをガイド演出の実行タイミングであるとして上記判定を行う。なお、本変形例では、特殊演出Ｂ及びガイド演出を変動表示時間の中で行うため、ステップＳｇ３７０２では、変動表示時間の経過前においてガイド演出の実行タイミングが到来したかを判定する。
【１７９５】
ガイド演出の実行タイミングである場合はステップＳｇ３７０３に進み、その時点での第２特図の保留数を把握する。ステップＳｇ３７０４では、ステップＳｇ３７０３で把握した保留数が保留最大数であるか否かを判定する。すなわち、第２特図の保留数の上限である４個に達しているか否かを判定する。
【１７９６】
保留数が保留最大数でない場合は、ステップＳｇ３７０５にて、ガイド演出として第１ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置７５では、図１６９（ａ）に示すように、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示された後、図１６９（ｂ）に示すように、例えば「電チューを狙って保留をためるんだ！」等の文字画像９２７が表示される。これにより、第２特図の保留数が上限に達していない状況において、第２作動口６３への入賞を生じる態様（右打ち態様）での遊技球の発射が案内される。なお、「電チュー」とは、電動チューリップの略称であり、換言すれば、第２作動口６３及び普電役物６３ａを指す俗称である。このような報知が通常時短遊技状態での特図遊技回における変動表示時間の中で行われることにより、通常時短遊技状態（第１高頻度サポートモード）が終了する前の状況で第２特図の保留情報の

追加を促すことができる。
【１７９７】
ステップＳｇ３７０５の実行後はステップＳｇ３７０６にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにガイド演出フラグをセットし、その後、ガイド演出実行用処理を終了する。ガイド演出フラグは、ガイド演出の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。また、ステップＳｇ３７０２で否定判定した場合（ガイド演出の実行タイミングでない場合）又はステップＳｇ３７０４で肯定判定した場合（第２特図の保留数が保留最大数である場合）は、ガイド演出を実行しないとしてステップＳｇ３７０５の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。
【１７９８】
ステップＳｇ３７０１で肯定判定した場合（ガイド演出フラグがセットされている場合）は、ステップＳｇ３７０７に進み、今回の特図遊技回（通常時短遊技状態での遊技回）における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合はステップＳｇ３７０８にて、その時点での第２特図の保留数を把握し、続くステップＳｇ３７０９では、その把握した第２特図の保留数が保留最大数となっているか否かを判定する。
【１７９９】
上記保留数が保留最大数となっている場合は、ステップＳｇ３７１０に進み、ガイド演出として第２ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置７５では、図１６９（ｃ）に示すように、例えば「準備完了」等の文字画像９２８が表示される。これにより、第２特図の保留数が保留最大数に達したことが遊技者に報知される。第２ガイド演出は所定期間（例えば、残りの変動表示時間）に亘って継続される。第２ガイド演出の終了に際しては、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされているガイド演出フラグをクリアする。
【１８００】
ステップＳｇ３７１０の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。また、ステップＳｇ３７０９で否定判定した場合（第２特図の保留数が保留最大数でない場合）は、第１ガイド演出を継続するとしてステップＳｇ３７１０の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。
【１８０１】
ステップＳｇ３７０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過した場合）は、実行中の第１ガイド演出を終了すべく、ステップＳｇ３７１１にてガイド演出の終了設定を行う。ガイド演出の終了設定では、第１ガイド演出を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされているガイド演出フラグをクリアする。ステップＳｇ３７１１の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。
【１８０２】
次に、本変形例に係る第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図１７０を参照しながら説明する。当該変動表示時間テーブルは通常遊技状態の下で第２特図の遊技回が行われる場合に参照されるものであるが、このような遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で４回行われる。本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じるように構成されている。
【１８０３】
第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図１７０（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図１７０（ｂ））と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図１７０（ｃ））とが設定されている。
【１８０４】
図１７０（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特

図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＹ１が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＹ１が選択される。

【１８０５】

変動パターンＹ１に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、少女キャラクタ９０４が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出Ａが図柄表示装置７５にて実行されるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、特殊外れ結果になったこと及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功したこと（当該移行が生じること）が遊技者に報知される。

【１８０６】

図１７０（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＹ２が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＹ２が選択される。

【１８０７】

変動パターンＹ２に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、少女キャラクタ９０４が魔法使いへの変身に失敗し、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れに対応する組合せで停止表示する特殊演出Ｂが図柄表示装置７５にて実行されるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、通常外れ結果になったこと（特殊外れ結果にならなかったこと）及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに失敗したこと（当該移行が生じないこと）が遊技者に報知される。

【１８０８】

図１７０（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＹ３が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて大当たり結果となった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＹ３が選択される。

【１８０９】

変動パターンＹ３に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、少女キャラクタ９０４が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たり結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出Ｃが図柄表示装置７５にて実行されるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、大当たりに当選したことが遊技者に報知される。

【１８１０】

図１７０（ａ）～（ｃ）の変動パターンＹ１～Ｙ３には１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【１８１１】

＜遊技の流れについて＞

本変形例における遊技の流れについて図１７１を参照しながら説明する。ここでは、第１特図の当否抽選にて４Ｒ確変大当たり結果（図１１８（ａ））になった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

【１８１２】

４Ｒ大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５１回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。ま

た、通常時短遊技状態の終了後は、第２特図の保留分に基づくものとして５２～５５回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

【１８１３】

突然時短遊技状態の移行判定用処理（図１６６）にて説明したように、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合と、各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＢフラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合とでは突然時短開始用フラグがセットされず、突然時短遊技状態への移行が制限されるものの、それら以外の状態で特殊外れ結果になった場合には、突然時短開始用フラグがセットされ、突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、通常時短遊技状態の下で行われる５１回目の遊技回だけでなく、通常遊技状態の下で行われる５２～５５回目の遊技回においても、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じるものとなる。

【１８１４】

よって、通常時短遊技状態での遊技回（５１回目の遊技回）が終了した後も、残り保留分に基づく遊技回を利用して、引き続き突然時短遊技状態への移行にチャレンジする遊技を楽しませることができる。この際、残り保留分に基づく５２～５５回目の遊技回では、そのときの保留数にかかわらず、長めの変動表示時間（１５０ｓｅｃ）が設定される。このため、第２特図の保留数が２個以上の下で行われる５２、５３回目の遊技回においても演出期間が十分に確保され、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かをじっくりと見せて遊技者を大いに楽しませることができる。

【１８１５】

また、通常時短遊技状態での遊技回（５１回目の遊技回）にて通常外れ結果になった場合（突然時短遊技状態への移行が生じず、次の遊技回が残り保留分に基づく遊技回となる場合）は、突然時短遊技状態の終了（サポートＡフラグのクリア）までに所定期間を残した上で、第２作動口６３への始動入賞を案内するガイド演出（図１６９）が実行される。通常時短遊技状態での遊技回では、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かの演出（特殊演出Ｂ）に遊技者が集中して遊技球の発射操作が行われていないことがあり得るが、上記構成により、残り保留分に基づく遊技回の開始前に第２特図の保留情報の追加が促されることで、第２特図の保留数が上限数（４個）よりも少ない状態で残り保留分に基づく遊技回が開始されることが抑制される。これにより、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の回数として最大回数（４回）を確保した状態で残り保留分に基づく遊技回を開始させることが可能になる。

【１８１６】

その際、通常外れ結果になった場合の変動表示時間（１６０ｓｅｃ）が特殊外れ結果になった場合の変動表示時間（１５０ｓｅｃ）よりも長くされ、その差分時間を利用してガイド演出が行われる。この場合、通常外れ結果になった場合の特殊演出Ｂ（移行チャレンジに失敗する演出）と特殊外れ結果になった場合の特殊演出Ａ（移行チャレンジに成功する演出）との演出期間を揃えた上で、通常外れ結果になった場合にガイド演出を行う構成とすることができる。これにより、演出期間の長さの違いから成否の結果を推測できてしまうことを抑制しながら、第２特図の保留情報を追加することの案内及びそのための期間の確保を行うことが可能になる。

【１８１７】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第３の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第３の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第３の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第３の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【１８１８】

また、理解の容易のため、例えば「第３の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【１８１９】

（１）上記第３の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果になった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【１８２０】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【１８２１】

（２）上記第３の実施の形態や各変形例では、外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果との２種類の外れ結果を有する構成としたが、例えば、通常外れ結果と第１特殊外れ結果と第２特殊外れ結果とを含む３種類以上の外れ結果を有する構成としてもよい。この場合、例えば、第１特殊外れ結果になった場合は第１特典として突然時短遊技状態への移行が付与される一方で、第２特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行以外の第２特典が付与される構成としてもよい。第２特典としては例えば小当たり遊技への移行が考えられる。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）と同じく、可変入賞装置６５が開閉される遊技状態であるが、大当たり遊技よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置６５への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、１開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での１ラウンド遊技又は１開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

【１８２２】

また、小当たり遊技に代えて高確率モードに移行する構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。

【１８２３】

また、第１特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行が生じる一方で、第２特殊外れ結果になった場合は通常時短遊技状態（突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態）が終了する構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態の上限回数を設けないようにした上で、通常時短遊技状態において第１特殊外れ結果よりも早く第２特殊外れ結果になると、突然時短遊技状態への移行が生じることなく通常時短遊技状態が終了する構成とすることができる。

【１８２４】

上記各構成のように第２特殊外れ結果を備える場合において、第２特殊外れ結果となる確率は、第１特殊外れ結果となる確率と同じでもよいし、第１特殊外れ結果となる確率よりも高くてもよいし、第１特殊外れ結果となる確率よりも低くてもよい。

【１８２５】

（３）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部４３にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成とし

てもよい。
【１８２６】
（４）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）への移行が行われる構成としたが、高確率モードへの移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。
【１８２７】
また、時短遊技状態や高確率モードへの移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モード等に移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。
【１８２８】
（５）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合に開閉実行モードを経由しないで時短遊技状態に移行する構成としたが、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、小当たり遊技を経由して時短遊技状態に移行する構成とすることができる。
【１８２９】
（６）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第１高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状等における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。
【１８３０】
また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。
【１８３１】
（７）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種類数が１つである構成としたが、複数種類の突然時短遊技状態を有する構成としてもよい。複数種類の突然時短遊技状態としては上限回数が異なる突然時短遊技状態を備える構成が考えられる。例えば、上限回数が１００回の突然時短遊技状態Ａと、上限回数が３００回の突然時短遊技状態Ｂと、上限回数が７００回の突然時短遊技状態Ｃとを備え、突然時短遊技状態Ａ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ｃの順で有利度合いが高くなる構成とすることができる。
【１８３２】
この場合、突然時短遊技状態Ａ～Ｃのうちからいずれかが選択されて突然時短遊技状態への移行が行われることになるが、当該選択は突然時短遊技状態への移行時（確定表示の開始時）に行われてもよいし、突然時短遊技状態への移行に先立って行われてもよい。後者の場合としては、例えば、複数種類の特殊外れ結果を設け、いずれの特殊外れ結果になったかにより、移行対象となる突然時短遊技状態の種別が選択される構成とすることが考

えられる。この場合、特殊外れ結果の種別と突然時短遊技状態の種別とが１対１で対応してもよいし、複数対１の関係で対応してもよい。

【１８３３】

（８）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【１８３４】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【１８３５】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【１８３６】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【１８３７】

（９）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【１８３８】

（１０）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部４３や図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。

【１８３９】

（１１）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知としてリーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくても

よく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【１８４０】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【１８４１】

（１２）上記第３の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、すなわち、特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、図柄表示装置７５での遊技回用演出として完全外れ演出が行われる構成としたが、これに代えて又は加えてリーチ外れ演出（特殊外れ結果に対応する組合せ以外のリーチ外れ）が行われる構成としてもよい。

【１８４２】

（１３）上記第３の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、第２特図に対応する高確率モード用の当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、高確遊技状態である状況では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

【１８４３】

（１４）上記第３の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモードでのサポート抽選（普図当否抽選）の結果に当たり結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。すなわち、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが開放状態となることがなく、第２作動口６３への入賞が生じ得ない構成としてもよい。

【１８４４】

（１５）上記第３の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、高頻度サポートモードの残り回数を更新する構成としたが、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリアＳＣへ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、高頻度サポートモードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【１８４５】

このことは確変カウンタエリアＫＣについても同様であり、高確率モードへの移行時に確変カウンタエリアＫＣへ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとに確変カウンタエリアＫＣの値を１ずつ加算することで、高確率モードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。

【１８４６】

（１６）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１特図と第２特図を区別することなく、高確率モードや高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数を計数する構成としたが、それらを区別して計数する構成としてもよい。具体的には、第２特図の遊技回を対象として（第１特図の遊技回を対象外として）高確率モード等での特図遊技回の実行回数を計数する構成としてもよい。

【１８４７】

（１７）上記第３の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの１つを備えない構成としてもよい。例えば、通

常時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。また、上記第３の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【１８４８】

（１８）上記第３の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

【１８４９】

（１９）上記第３の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数（例えば５回）に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【１８５０】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【１８５１】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【１８５２】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【１８５３】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【１８５４】

（２０）上記第３の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態において完全外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合を対象として保留記憶数を参照して変動表示時間を設定する構成としたが、完全外れ演出に対応しない変動パターンが選択された場合も保留記憶数を参照して変動表示時間を設定してもよい。例えば、ノーマルリーチ外れ演出が行われる場合の変動表示時間として長い側の１５ｓｅｃと短い側の８ｓｅｃとが設けられ、ノーマルリーチ外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合において、それらの変動表示時間のうちから保留記憶数に対応したものが選択されて設定される構成としてもよい。具体的には、保留記憶数が基準数（例えば２個）未満である場合は長い側の１５ｓｅｃが設定され、基準数以上である場合は短い側の８ｓｅｃが設定される構成とすることができる。

【１８５５】

（２１）上記第３の実施の形態や各変形例において、通常時短遊技状態への移行より前に振分結果Ａと振分結果Ｂの振り分けを行い、振分結果Ａに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じ、振分結果Ｂに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態への移行よりも前に行われる振り分けの結果が突然時短遊技状態への移行可否に影響を及ぼす構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの結果に振り分けられているかについても遊技者を楽しませることができる。また、突然時短遊技状態への移行に至るまでの段階が増えることで、遊技の単調化を抑制できるほか、突然時短遊技状態への移行が生じた場合の遊技者の喜びを高めることができる。

【１８５６】

上記の場合において、振分結果Ａと振分結果Ｂの振り分けは、内部的な抽選により行ってもよいし、遊技球の動きを利用して行ってもよい。後者の場合としては、例えば、遊技領域ＰＥや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、通常時短遊技状態への移行が生じる前段階において、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられ、当該通過部を通過した場合には振分結果Ａとなり、上記振分手段により遊技球が他の通過部に振り分けられ、特定の通過部を通過しない場合は振分結果Ｂとなる構成が考えられる。この場合、他の通過部の数は、特定の通過部と同数であってもよいし、特定の通過部よりも多い数であってもよい。

【１８５７】

また、前者の内部的な抽選により振り分けを行う場合は、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（大当たり結果となった遊技回）において当該抽選を行うことが考えられる。例えば、上記当選遊技回にて行われる大当たり種別の抽選により当該振り分けを行うことができる。

【１８５８】

内部的な抽選と遊技球の動きとのいずれを用いる場合であっても、振分結果を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行することが好ましい。その際、振分結果Ａと振分結果Ｂとのそれぞれで報知を行ってもよいし、それらの一方で報知を行ってもよい。後者の場合は、遊技者にとって有利な側である振分結果Ａの場合に報知を行うことが好ましい。振分結果に対応する所定報知は、文字画像やキャラクタ画像等を用いて図柄表示装置７５にて行ってもよいし、発光部等の当該報知を行うための専用報知部（図柄表示装置７５以外の報知部）にて行ってもよい。

【１８５９】

上記所定報知の実行にあたっては、当該報知が通常時短遊技状態への移行後において通常時短遊技状態での遊技回にて行われる構成としてもよいし、通常時短遊技状態への移行前に行われる構成としてもよい。また、通常時短遊技状態への移行前と移行後との両方で行われる構成としてもよい。この際、通常時短遊技状態への移行前と移行後とのそれぞれで所定報知が行われてもよいし、移行前から移行後に跨って継続的に行われてもよい。後者の場合、所定報知の実行期間を長く確保することができ、遊技者における振分結果の認識しやすさを高めることが可能になる。

【１８６０】

（２２）上記第３の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の終了後に行われる第２特図の遊技回が通常時短遊技状態の終了時における保留記憶数と同じ回数だけ行われる構成としたが、当該第２特図の遊技回が上記保留記憶数よりも多い回数に亘って行われ得る構成としてもよい。例えば、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の途中でサポートＡフラグがクリアされた場合（内部的に通常時短遊技状態が終了した場合）に、当該クリアの後も残りの役物開閉遊技が継続実施される構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる期間において第２作動口６３への入賞を発生させるこ

とができるため、第２特図の保留記憶を追加し、通常時短遊技状態の終了時の保留記憶数よりも多くの第２特図の遊技回を実行することが可能となる。

【１８６１】

なお、このような構成を変形例２（残り保留分に基づく特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成）に適用することで、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される回数を遊技者が自力で増やすことが可能となり、遊技参加を通じて遊技への注目度を高めることができる。

【１８６２】

（２３）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への再移行を制限する構成としたが、当該再移行が生じる構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態の残り回数を再移行の対象となった突然時短遊技状態の上限回数に書き換えるようにするとよい。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣに対して上記上限回数に対応した値を上書きとすることができ、例えば、滞在中の突然時短遊技状態における特図遊技回の残り回数が３０回の状況で上限回数が５０回の突然時短遊技状態に移行した場合は残り回数が５０回となる。この際、図柄表示装置６５では残り回数を上乗せ報知を行うとよい。具体的には、現在の残り回数（３０回）と変更後の残り回数（５０回）との差分回数（２０回）が現在の残り回数に対して追加されたように報知するとよい。これにより、突然時短遊技状態の残り回数が増えた印象となって、遊技者の喜びを好適に喚起することができる。

【１８６３】

（２４）上記第３の実施の形態や各変形例において高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合に低確率モードに移行するか否かの転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になると突然時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態において転落当選する特図遊技回が遅い場合よりも早い場合の方が通常時短遊技状態に滞在できる特図遊技回の回数が多くなり、突然時短遊技状態に移行しやすくなる遊技性を実現することができる。この際、高確率モードでの大当たり確率と低確率モードでの大当たり確率との差分を小さく抑えることで（例えば前者を１／１９９．９とし、後者を１／２００とする）、高確遊技状態において転落当選するタイミングが早いほど遊技者にとって有利となる構成とすることができる。なお、転落抽選は、当否抽選と同様に特図遊技回の開始時に行うことができる。この際、転落抽選を行ってから当否抽選を行ってもよいし、当否抽選を行ってから転落抽選を行ってもよい。

【１８６４】

（２５）上記第３の実施の形態及び変形例１では、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）から通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）となり、その後、通常時短遊技状態から残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）となることにより、突然時短遊技状態への移行が制限される第１所定状態（第１特定遊技）から、突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態（第２特定遊技）となり、その後、特定状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される第２所定状態（第３特定遊技）となる構成としたが、これら第１所定状態から第２所定状態までの切り替わりや、第１所定状態から特定状態への切り替わり、特定状態から第２所定状態への切り替わりは、抽選モードやサポートモードの変更を伴うものに限定されない。

【１８６５】

例えば、抽選モードやサポートモードが変更されることなく、特図遊技回の回数に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの終了時又は終了後や、パチンコ機１０の電源オン時又は電源オン後等における所定の基準タイミングからの外れ遊技回（当否抽選の結果が外れとなった特図遊技回）の累積回数が第１回数（例えば３５０回）となることで、第１所定状態から特定状態となり、その後、上記基

準タイミングから外れ遊技回の累積回数が第２回数（例えば４００回）となることで、特定状態から第２所定状態となる場合において、それら第１所定状態→特定状態→第２所定状態の流れが全て通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）の中で行われる構成とすることができる。

【１８６６】

また、第１所定状態から特定状態への切り替わり条件や特定状態から第２所定状態への切り替わり条件についても特図遊技回の回数に限定されるものではない。例えば、抽選により上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、第１所定状態の下で特定状態に移行するか否かの第１移行抽選を行い、その第１移行抽選で当選することで、第１所定状態から特定状態となり、その後、特定状態の下で第２所定状態に移行するか否かの第２移行抽選を行い、その第２移行抽選に当選することで、特定状態から第２所定状態となる構成とすることができる。なお、第１移行抽選及び第２移行抽選は遊技回ごとに行うことができる。

【１８６７】

また、経過期間に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、上記基準タイミングからの経過期間が第１期間（例えば２時間）となることで、第１所定状態から特定状態となり、その後、上記基準タイミングからの経過期間が第２期間（例えば２時間１０分）となることで、特定状態から第２所定状態となる構成とすることができる。

【１８６８】

また、遊技球の挙動に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられて当該通過部を通過することにより、第１所定状態から特定状態への切り替わりや特定状態から第２所定状態への切り替わりが行われてもよい。

【１８６９】

また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の切り替わりに基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおけるラウンド遊技にて特定条件を成立させ得るようにした上で、第１所定状態としての第１所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限され、特定状態としての第２所定ラウンド遊技にて特定条件が成立すると時短遊技状態への移行が許容され、第２所定状態としての第３所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限される構成とすることができる。第２所定ラウンド遊技に特定条件が成立した場合の時短遊技状態への移行は開閉実行モードの終了後に行うとよい。

【１８７０】

なお、特定条件は、例えば、ラウンド遊技において可変入賞装置に所定数以上の遊技球が入賞することや、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することなどとすることができる。前者の場合、例えば、所定数を可変入賞装置への上限入賞個数よりも多い数に設定することで、いわゆるオーバーフロー入賞を発生させることにより特定条件が成立する構成を実現することができる。

【１８７１】

また、上記構成において、第１所定ラウンド遊技～第３所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて同一の可変入賞装置が開放されてもよいし、複数の可変入賞装置を備え、第１所定ラウンド遊技～第３所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて異なる可変入賞装置が開放されてもよい。後者の場合は、複数の可変入賞装置として第１可変入賞装置と第２可変入賞装置とを備え、第１所定ラウンド遊技及び第３所定ラウンド遊技では第１可変入賞装置を開放させ、可変入賞装置では第２可変入賞装置を開放させる構成とするとよい。この場合、開放される可変入賞装置の種別と時短遊技状態への移行が許容されるラウンドであるか否かとが対応するものとなり、遊技者から見て分かりやすい構成とすることができる。

【１８７２】

その際、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することにより特定条件

が成立する構成とする場合は、第２所定ラウンド遊技で開放される第２可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられ、第１所定ラウンド遊技及び第３所定ラウンド遊技にて開放される第１可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられない構成としてもよい。この場合、第１所定ラウンド遊技及び第３所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第１可変入賞装置）への入賞を発生させても特定条件を成立させることができず、第２所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第２可変入賞装置）への入賞を発生させることで特定条件を成立させ得る構成となる。

【１８７３】

その他、上記各構成を組み合わせてもよく、例えば、上記第１移行抽選にて当選することにより第１所定状態から特定状態への切り替わりが行われ、その後、特定状態での外れ遊技回の累積回数が所定回数となることにより特定状態から第２所定状態への切り替わりが行われる構成としてもよい。

【１８７４】

抽選の結果や経過期間、遊技球の挙動に基づいて第１所定状態から第２所定状態までの切り替わりが行われる場合において、各状態の切り替わりが抽選モードやサポートモードの変更を伴うものであってもよいし、伴わないものであってもよい。

【１８７５】

（２６）上記第３の実施の形態や各変形では、突然時短遊技状態への移行が制限される状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となる順序で状態が切り換わる構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行が許容される状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となる順序で状態が切り換わる構成であってもよい。

【１８７６】

（２７）上記第３の実施の形態及び変形例１では、通常時短遊技状態（特定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第１回数が、高確遊技状態（第１所定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第２回数や、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（第２所定状態）での特図遊技回の回数である第３回数よりも少なくなる構成としたが、それらの回数が同じである構成としてもよい。また、第１回数が第２回数よりも少なく、第３回数よりも多い構成としてもよいし、第１回数が第２回数よりも多く、第３回数よりも少ない構成（この場合、第３回数は第２回数よりも多い）としてもよい。

【１８７７】

（２８）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回にて行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、残り保留分に基づく特図遊技回用の当否テーブルを設け、当該当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

【１８７８】

（２９）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を全て同じ長さ（例えば１ｓｅｃ）とする構成としたが、一部の遊技回にて異なる長さの変動表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、最終遊技回（５５回目の特遊技回）での変動表示時間が他の遊技回（５２回目～５４回目の特図遊技回）の変動表示時間より長い時間（例えば３ｓｅｃ）に設定される構成としてもよい。

【１８７９】

（３０）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間として高確遊技状態における最短の変動表示時間（例えば４ｓｅｃ）よりも短い時間が設定される構成としたが、同じ時間が設定される構成としてもよい。

【１８８０】

また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものであってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行する構成としてもよい。

【１８８１】

また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものである場合において、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間（完全外れに対応する変動表示時間）と、高確遊技状態での特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間（完全外れに対応する変動表示時間）のうち短い側の変動表示時間（例えば４ｓｅｃ）とを比較した場合に、前者の方が長い構成であってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回での完全外れに対応する変動表示時間は、高確遊技状態での完全外れに対応する変動表示時間のうち長い側の変動表示時間（例えば８ｓｅｃ）よりも短いものであってもよいし、長いものであってもよい。

【１８８２】

（３１）上記第３の実施の形態及び変形例１では、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としたが、順番が逆の構成であってもよい。すなわち、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としてもよい。この際、前者の状態が後者の状態よりも遊技者にとって不利なものである場合は、前者の状態における特図変動表示時間を短くすることで、上記第３の実施の形態及び変形例１と同様に効果を奏することができる。

【１８８３】

（３２）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、回数画像９１１や払出球数画像９１２が表示される実績演出を実行する構成としたが、実績演出以外の演出を実行する構成としてもよい。例えば、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了に対応したエンディング演出を実行することができる。エンディング演出では、例えば、所定キャラクタ等が登場とする動画（アニメーション画像）とともに、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了を報知する文字画像の表示等が行われる。この場合、各特図遊技回での変動表示時間が短い状況であっても、エンディング演出が複数回の特図遊技回を跨いで行われることで、十分な演出期間を確保することができ、見応え感のあるエンディング演出を行うことが可能になる。

【１８８４】

（３３）上記第３の実施の形態及び変形例１では、実績演出を実行するに際し、残り保留分に基づく特図遊技回の全てに跨って当該演出を実行する構成としたが、一部の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。例えば、５４回目及び５５回目の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。この場合、５２回目及び５３回目の特図遊技回では、遊技回を跨がずに実績演出以外の演出（例えば、当否結果を報知するための図柄変動演出）を実行することができる。

【１８８５】

また、上記第３の実施の形態及び変形例１において、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、それぞれの遊技回にて他の遊技回を跨がずに遊技回用演出が行われる構成としてもよい。

【１８８６】

（３４）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回に対応する変動表示時間テーブル（図１４２）においてリーチ演出に対応する変動パターンを設けないことにより、それらの遊技回にてリーチ演出が行われない構成としたが、リーチ演出に対応する変動パターンを設けた上で、当該変動パターンが選択されているか否かにかわらず、残り保留分に基づく特図遊技回であることに基づいてリーチ演出の実行を制限する構成としてもよい。

【１８８７】

（３５）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回にてリーチ演出が実行されない構成としたが、リーチ演出が実行され得る構成としてもよい。その際、リーチ演出が実行されることで変動表示時間が長くなりやすいことを踏まえると、残り保留分に基づく特図遊技回の消化期間が過度に長くなることを抑えるべく、リーチ演出の実行確率を完全外れ演出の実行確率よりも低くすることが好ましい。

【１８８８】

また、変動表示時間（演出期間）が相対的に長い第１リーチ演出と、変動表示時間（演出期間）が相対的に短い第２リーチ演出とを有する場合にあっては、残り保留分に基づく特図遊技回において、第２リーチ演出は実行され得るものの、第１リーチ演出は実行されない構成としてもよい。

【１８８９】

また、残り保留分に基づく特図遊技回において当否抽選結果が大当たり結果である場合を対象としてリーチ演出が実行され得る構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく各遊技回にてリーチ演出が発生することにより、実質的に大当たりが確定する遊技性となり、特殊外れ結果になることなく通常時短遊技状態が終了してしまった後の遊技において、リーチ演出が発生するか否かについて遊技者を大いに楽しませることができる。

【１８９０】

（３６）上記第３の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合にそれら各遊技回の変動表示時間を保留記憶数にかかわらず設定する構成としたが、上記各遊技回の変動表示時間が保留記憶数に応じて設定される構成としてもよい。例えば、上記特図遊技回での変動表示時間として長い側の第１変動表示時間（例えば３ｓｅｃ）と短い側の第２変動表示時間（例えば１ｓｅｃ）とが設けられ、保留記憶数が基準数（例えば２個）未満である場合は第１変動表示時間が設定され、基準数以上である場合は第２変動表示時間が設定される構成とすることができる。

【１８９１】

（３７）上記第３の実施の形態の変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じない構成としたが、変形例２のように当該移行が生じる構成としてもよい。この場合、ガイド演出（図１６９）は通常時短遊技状態における最終遊技回にて実行するとよい。

【１８９２】

（３８）上記第３の実施の形態の変形例２では、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数よりも多くし、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数と同じ回数に設定し、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行することなく、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態中の特図遊技回である１回目～５０回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分の特図遊技回である５１回目～５４回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が許容される構成となり、大当たりに当選することなく高確遊技状態が終了してしまった場合に、残り保留分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される遊技性を実現することができる。

【１８９３】

また、通常時短遊技状態を介在させない場合において、残り保留分に基づく特図遊技回だけでなく、高確遊技状態の最終遊技回でも突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、１の特図遊技回において、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数を更新する更新処理と、更新後の特図遊技回の実行回数が上限回数に到達した否かに到達したか否かに基づいて高確遊技状態を終了させるか否かを判定する高確遊技状態用の終了判定処理とを行った後、突然時短遊技状態への移行を生じさせるか否かを判定する突然時短遊技状態用の移行判定を行う構成とした上で、最終遊技回において、先に実行される終了判定にて高確遊技状態を終了すべき状態であるこ

とを認識した状態で、後に実行される移行判定にて最終遊技回での当否抽選結果が特殊外れ結果となっていることを把握した場合には突然時短遊技状態への移行を生じさせる構成とすることが考えられる。この場合、高確遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回との計５回分の遊技回に亘って突然時短遊技状態への移行チャンスを付与することができる。

【１８９４】

なお、上記（３８）において高確遊技状態に代えて通常時短遊技状態を用いる構成としてもよい。すなわち、開閉実行モードの終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成において、通常時短遊技状態での特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分に基づく特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が許容される構成、又は、通常時短遊技状態での特図遊技回（通常時短遊技状態の最終遊技回を除く）では突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回とでは突然時短遊技状態への移行が許容される構成とすることができる。

【１８９５】

（３９）上記第３の実施の形態の変形例２では、残り保留分に基づく特図遊技回が低確率モードで実行される構成としたが、高確率モードで実行される構成としてもよい。例えば、高確率モードの上限回数を５４回とし、高頻度サポートモードの上限回数をそれよりも少ない５０回とする構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回において遊技者は、突然時短遊技状態への移行だけでなく、大当たりへの当選も期待して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１８９６】

（４０）上記第３の実施の形態の変形例２において、上記第３の実施の形態や変形例１のように、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を短い時間（例えば１ｓｅｃ）に設定してもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では、上記第３の実施の形態と同様に実績演出を実行しつつ、特殊外れ結果となった場合は、図柄表示部９１３にて変動表示される各図柄を特殊外れ結果に対応する態様で停止表示させる構成とするとよい。

【１８９７】

（４１）上記第３の実施の形態の変形例２では、ガイド演出（第１ガイド演出）の実行タイミングで保留記憶数が上限数に達している場合にガイド演出を実行しない構成としたが（ステップＳｇ３７０２で否定判定した場合の流れ）、第２ガイド演出を実行する構成としてもよい。これにより、保留記憶数が上限数に達しており、これ以上の始動入賞が不要であることを遊技者に把握させやすくすることができる。

【１８９８】

（４２）上記第３の実施の形態の変形例２では、第１ガイド演出の実行後、保留記憶数が上限数に達した場合に第２ガイド演出を実行する構成としたが、第２ガイド演出を実行することなく第１ガイド演出を終了する構成としてもよい。

【１８９９】

（４３）上記第３の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果になった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【１９００】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に所定特典を付与する」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に特定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、

Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。
【１９０１】
（４４）上記第３の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。
【１９０２】
（４５）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。
【１９０３】
（４６）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。
【１９０４】
（４７）上記第３の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【１９０５】
（４８）上記第３の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。
【１９０６】
（４９）上記第３の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【１９０７】
（５０）上記第３の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信す

る構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【１９０８】

（５１）上記第３の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードが実行中である場合に特図遊技回が行われない構成としたが、特図遊技回が行われる構成としてもよい。また、上記第３の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの実行中に作動口６２，６３への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報は全て保留記憶されることになるが、開閉実行モード中に特図遊技回が実行される構成の場合は、開閉実行モード中において特図遊技回の実行中である状況で作動口６２，６３への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報が保留記憶される構成とすることができる。

【１９０９】

（５２）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【１９１０】

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

【１９１１】

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

【１９１２】

＜第４の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図６を参照して説明した遊技盤６０等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【１９１３】

＜遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成＞

遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成について図１７２を参照しながら説明する。

【１９１４】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤６０の背面側に導かれて遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。

【１９１５】

遊技盤６０の背面には、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のそれぞれに対応させて排出通路部９１～９６が形成されている。排出通路部９１～９６に流入した遊技球はその流入した排出通路部９１～９６を流下することにより、遊技盤６０の背面側において遊技盤６０の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【１９１６】
各排出通路部９１～９６には遊技球を検知するための各種検知センサ９１ａ～９６ａが設けられている。これら排出通路部９１～９６及び検知センサ９１ａ～９６ａについて以下に説明する。
【１９１７】
一般入賞口６１は３個設けられており、それら３個のそれぞれに対応させて２個の排出通路部９１，９２が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口６１に対応する第１排出通路部９１には１個の検知センサ９１ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部９１の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ９１ａが設けられており、最も左の一般入賞口６１に入球した遊技球は第１排出通路部９１を通過する途中で第１入賞口検知センサ９１ａにて検知される。
【１９１８】
また、右側２個の一般入賞口６１に対しては途中位置で合流するように形成された第２排出通路部９２が設けられている。当該第２排出通路部９２は、２個の一般入賞口６１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第２排出通路部９２における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ９２ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口６１に入球した遊技球は第２排出通路部９２を通過する途中で第２入賞口検知センサ９２ａにて検知される。
【１９１９】
第１作動口６２に対応させて第３排出通路部９３が設けられている。第３排出通路部９３の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ９３ａが設けられており、第１作動口６２に入球した遊技球は第３排出通路部９３を通過する途中で第１作動口検知センサ９３ａにて検知される。第２作動口６３に対応させて第４排出通路部９４が設けられている。第４排出通路部９４の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ９４ａが設けられており、第２作動口６３に入球した遊技球は第４排出通路部９４を通過する途中で第２作動口検知センサ９４ａにて検知される。
【１９２０】
可変入賞装置６５に対応させて第５排出通路部９５が設けられている。第５排出通路部９５の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ９５ａが設けられており、可変入賞装置６５に入球した遊技球は第５排出通路部９５を通過する途中で大入賞口検知センサ９５ａにて検知される。アウト口６８に対応させて第６排出通路部９６が設けられている。第６排出通路部９６の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ９６ａが設けられており、アウト口６８に入球した遊技球は第６排出通路部９６を通過する途中でアウト口検知センサ９６ａにて検知される。
【１９２１】
なお、各種検知センサ９１ａ～９６ａのうちいずれか１個の検知センサ９１ａ～９６ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ９１ａ～９６ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート６４に対してもゲート検知センサ９７ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート６４を通過する遊技球はゲート検知センサ９７ａにて検知される。
【１９２２】
各種検知センサ９１ａ～９７ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ９１ａ～９７ａは後述する主制御装置１６２と電気的に接続されており、各種検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果は主制御装置１６２に出力される。具体的には、各種検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。
【１９２３】

＜主制御装置１６２の構成＞
次に主制御装置１６２の構成について図１７３を参照しながら説明する。図１７３は主制御装置１６２の正面図である。
【１９２４】
主制御装置１６２は、図１７３に示すように、主制御基板３１１が基板ボックス１６３ａに収容されてなる。主制御基板３１１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。基板ボックス１６３ａは当該基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス１６３ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。
【１９２５】
主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面を露出させることにより、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部１６３ｂを通じてＭＰＵ３１２を目視することが可能となる。
【１９２６】
基板ボックス１６３ａは複数のケース体１６３ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体１６３ｃには、これらケース体１６３ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体１６３ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部１６３ｅが設けられている。結合部１６３ｅは、略直方体形状の基板ボックス１６３ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部１６３ｅを利用してケース体１６３ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部１６３ｅを破壊してケース体１６３ｃを分離したとしても、その後に別の結合部１６３ｅを結合状態とすることでケース体１６３ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体１６３ｃの分離に際して結合部１６３ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部１６３ｅを目視確認することでケース体１６３ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。
【１９２７】
また、基板ボックス１６３ａにおいて結合部１６３ｅが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体１６３ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール１６３ｆが貼り付けられている。封印シール１６３ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体１６３ｃに残る。これにより、ケース体１６３ｃの分離に際して封印シール１６３ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。
【１９２８】
上記構成の主制御装置１６２において主制御基板３１１には、パチンコ機１０の設定状態を「設定１」から「設定６」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてＯＮ操作される設定キー挿入部１６６ａと、設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作後においてパチンコ機１０の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン１６６ｂと、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられた主側ＲＡＭ３１４（図１７４）のデータをクリアするために操作されるリセットボタン１６６ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅとが設けられている。また、主制御基板３１１に搭載されたＭＰＵ３１２には、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子１６６ｄが設けられている。なお、パチンコ機１０の設定状態は「設定１」～「設定６」の６段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。
【１９２９】

これら設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ、読み取り用端子１６６ｄ（すなわちＭＰＵ３１２）及び第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄはいずれも主制御基板３１１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板３１１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂと対向しているが、設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄは対向壁部１６３ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部１６３ｂには設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス１６３ａの開放を要することなく、設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することが可能であり、リセットボタン１６６ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【１９３０】

設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態となる。その状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン１６６ｂを１回押圧操作する度にパチンコ機１０の設定状態が「設定１」～「設定６」の範囲において昇順で１段階ずつ変更される。なお、「設定６」の状態で更新ボタン１６６ｂが操作された場合には「設定１」に更新される。

【１９３１】

また、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作せずにパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄに表示される。

【１９３２】

また、設定キー挿入部１６６ａに挿入している設定キーをＯＮ操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となる。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

【１９３３】

設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

【１９３４】

パチンコ機１０の設定状態は当該パチンコ機１０における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定ｎ」（ｎは「１」～「６」の整数）のｎが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【１９３５】

リセットボタン１６６ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン１６６ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン１６６ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン１６６ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアすることはできない。

【１９３６】

読み取り用端子１６６ｄは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子１６６ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子１６６ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

【１９３７】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれもその表示面が主制御基板３１１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂにより覆われている。

【１９３８】

この場合に、基板ボックス１６３ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容された第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部１６３ｂを通じて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。

【１９３９】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

【１９４０】

また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第４報知用表示装置１６９ｄにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第１～第３報知用表示装置１６９ａ～１６９ｃ、第５報知用表示装置１６９ｅのいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

【１９４１】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図１７４のブロック図に基づいて説明する。

【１９４２】
主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る主制御基板３１１を具備しており、主制御基板３１１にはＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、主側ＲＯＭ３１３及び主側ＲＡＭ３１４のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【１９４３】
主側ＲＯＭ３１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ３１３は、ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【１９４４】
主側ＲＡＭ３１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ３１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ３１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ３１４は、主側ＲＯＭ３１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【１９４５】
ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各入球検知センサ９１ａ～９７ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ９１ａ～９７ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ、アウト口検知センサ９６ａ及びゲート検知センサ９７ａが含まれる。これら入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づいて、ＭＰＵ３１２にて各入球部への入球判定が行われる。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【１９４６】
また、ＭＰＵ３１２の入力側には、主制御基板３１１に設けられた設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ及びリセットボタン１６６ｃが設けられている。設定キー挿入部１６６ａには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン１６６ｂには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン１６６ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを特定する。
【１９４７】
ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置１４３には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。
【１９４８】
ＭＰＵ３１２の出力側には、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開閉動作させる特電用

の駆動部６５ｄ、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉動作させる普電用の駆動部６３ｂ、特図用表示部４３及び普図用表示部４４が接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【１９４９】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置６５が開閉されるように、ＭＰＵ３１２において特電用の駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、普電役物６３ａの開放状態当選となった場合には、普電役物６３ａが開閉されるように、ＭＰＵ３１２において普電用の駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。

【１９５０】

各遊技回に際しては、ＭＰＵ３１２において特図用表示部４３の表示制御が実行される。普電役物６３ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、ＭＰＵ３１２において普図用表示部４４の表示制御が実行される。第１作動口６２若しくは第２作動口６３への入賞が発生した場合、又は特図用表示部４３において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において特図保留数表示部ＡＭの表示制御が実行される。スルーゲート６４への入賞が発生した場合、又は普図用表示部４４において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において普図保留数表示部ＦＭの表示制御が実行される。

【１９５１】

ＭＰＵ３１２の出力側には、外部出力端子２１３が接続されている。この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。

【１９５２】

ＭＰＵ３１２の出力側には、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄが接続されている。これら第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄを通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【１９５３】

ＭＰＵ３１２には読み取り用端子１６６ｄが設けられている。読み取り用端子１６６ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子１６６ｄに外部装置が接続されている場合、ＭＰＵ３１２における遊技履歴の管理結果や主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【１９５４】

電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【１９５５】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主側ＲＡＭ３１４にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１

は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部２０２には電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【１９５６】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【１９５７】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【１９５８】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図１７５～図１７７に基づいて説明する。

【１９５９】

図１７５（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、具形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【１９６０】

図１７６（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図１７６（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【１９６１】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【１９６２】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に

相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【１９６３】

ここで、各図柄列の変動表示について図１７７を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図１７７（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。

【１９６４】

次いで、図１７７（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図１７７（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【１９６５】

ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【１９６６】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図１７５）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【１９６７】

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

【１９６８】

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

【１９６９】

なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【１９７０】

図１７６（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２

００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【１９７１】

第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【１９７２】

例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【１９７３】

また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【１９７４】

例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【１９７５】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【１９７６】

保留表示部２００の表示サイズは、主表示ユニット８１に設けられた保留数表示部ＡＭよりも大きく、保留数表示部ＡＭよりも保留表示部２００の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部ＡＭにおいて複数の発光部（ＬＥＤ等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４、Ｇｂ１～Ｇｂ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域Ｄ又は当該領域Ｄに表示される保留用画像の表示サイズは各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４、Ｇｂ１～Ｇｂ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【１９７７】

保留表示部２００は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部ＡＭにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【１９７８】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１７８を用いて説明する。

【１９７９】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置７５の図柄表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１７８に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における表示継続時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｂに設けられている。

【１９８０】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ３１４に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア３１４ａに格納される。

【１９８１】

保留格納エリア３１４ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納される。

【１９８２】

この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１保留エリアＲＥ１→第２保留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【１９８３】

なお、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【１９８４】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【１９８５】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【１９８６】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技

球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の普電保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【１９８７】

本パチンコ機１０では、普電役物６３ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【１９８８】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部４４における１回の表示継続時間）が短く設定されている。

【１９８９】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【１９９０】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート６４への入賞に基づき普図用表示部４４にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【１９９１】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サ

ポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

【１９９２】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【１９９３】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の保留格納エリア３１４ａに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１９９４】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ３１３に当否テーブルとして記憶されている。図１７９は主側ＲＯＭ３１３に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側ＲＯＭ３１３には、設定１用エリア４１１と、設定２用エリア４１２と、設定３用エリア４１３と、設定４用エリア４１４と、設定５用エリア４１５と、設定６用エリア４１６とが設けられている。

【１９９５】

設定１用エリア４１１には、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定１用の低確当否テーブル４１１ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定１用の高確当否テーブル４１１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア４１２には、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定２用の低確当否テーブル４１２ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定２用の高確当否テーブル４１２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア４１３には、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定３用の低確当否テーブル４１３ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定３用の高確当否テーブル４１３ｂと、が記憶されている。

【１９９６】

設定４用エリア４１４には、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定４用の低確当否テーブル４１４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定４用の高確当否テーブル４１４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア４１５には、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定５用の低確当否テーブル４１５ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定５用の高確当否テーブル４１５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア４１６には、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定６用の低確当否テーブル４１６ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定６用の

高確当否テーブル４１６ｂと、が記憶されている。
【１９９７】
低確当否テーブル４１１ａ～４１６ａのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定１用の低確当否テーブル４１１ａ～設定６用の低確当否テーブル４１６ａの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／３２０、約１／３１０、約１／３００、約１／２９０、約１／２８０、約１／２７０となっている。
【１９９８】
また、高確当否テーブル４１１ｂ～４１６ｂのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定１用の高確当否テーブル４１１ｂ～設定６用の高確当否テーブル４１６ｂの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／３２、約１／３１、約１／３０、約１／２９、約１／２８、約１／２９となっている。
【１９９９】
つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。
【２０００】
大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで保留格納エリア３１４ａに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。
【２００１】
大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図１７９に示すように、主側ＲＯＭ３１３に大当たり種別テーブル４１７として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図１８０を参照して説明する。
【２００２】
大当たり種別テーブル４１７としては、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａ（図１８０（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂ（図１８０（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂが参照される。
【２００３】
図１８０（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。
【２００４】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【２００５】
　また、４Ｒ確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数と同数の第２上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。
【２００６】
　すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（第２上限回数）に達するまでは高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第１上限回数（第２上限回数）に達した後は低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。なお、第２上限回数は、第１上限回数と同数に限定されるものではなく、第１上限回数よりも多い回数であってもよいし、第１上限回数よりも少ない回数であってもよい。
【２００７】
　４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数に達するまでは低確率モード且つ高頻度サポートの状態（時短遊技状態）となり、第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。
【２００８】
　第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１５％に設定されている。
【２００９】
　図１８０（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。
【２０１０】
　なお、第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂで設定される４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａで設定される４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として４Ｒ通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短遊技状態となり、この時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。
【２０１１】
　第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１５％に設定されている。
【２０１２】
　このように、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａと第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図用の大当たり種別

テーブル４１７ａでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【２０１３】

以上のとおり、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【２０１４】

また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【２０１５】

大当たり種別テーブル４１７は、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、大当たり種別テーブル４１７を主側ＲＯＭ３１３にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【２０１６】

なお、パチンコ機１０の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

【２０１７】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置７５における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【２０１８】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【２０１９】

リーチ表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Ｇの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【２０２０】

予告表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【２０２１】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【２０２２】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置１６２において行うのではなく、演出制御装置１４３において行われる。この場合、演出制御装置１４３は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置７５にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【２０２３】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【２０２４】

次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３における表示継続時間と、図柄表示装置７５における図柄の表示継続時間とをＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部４３における変動表示の開始時及び図柄表示装置７５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得され

る。
【２０２５】
ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。
【２０２６】
ベース値に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば６００００個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。
【２０２７】
図１８１（ａ）に示すように、ベース値の表示に際しては、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうち第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂを識別用表示部として使用し、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄを比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第５報知用表示装置１６９ｅは使用しない。
【２０２８】
図１８１（ｂ）は、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が６００００個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに切り換えて表示される。
【２０２９】
その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂ）に「ｂＬ．」を表示し、比率用表示部（第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄ）に現状ベース値を２桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。
【２０３０】
このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日約１００００～２００００個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が６００００個ごとのベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第１作動口６２や一般入賞口６１への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。
【２０３１】
その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまそ

の際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【２０３２】

なお、上記構成では、過去３回分の計測区間についてベース値を表示するが、２回分のベース値を表示してもよいし、４回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【２０３３】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数（例えば９９０００個）から減算する。そして、その減算結果が所定数（例えば０個）となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【２０３４】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

【２０３５】

図１８２は、主側ＲＯＭ３１３におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図１８２に示すように、主側ＲＯＭ３１３においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【２０３６】

具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【２０３７】

また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【２０３８】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ３１３に

おける物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２０３９】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【２０４０】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【２０４１】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【２０４２】

図１８３は、主側ＲＡＭ３１４における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図１８３に示すように、主側ＲＡＭ３１４においても特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【２０４３】

具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア３９１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア３９２として設定されている。

【２０４４】

また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア３９３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスの

エリアが非特定制御用のスタックエリア３９４として設定されている。
【２０４５】
なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ３１４における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。
【２０４６】
上記のように特定制御用のワークエリア３９１と、非特定制御用のワークエリア３９３とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ３１４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア３９１，３９３への情報の書き込み及び各ワークエリア３９１，３９３からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてロード命令が行われる。
【２０４７】
特定制御用のスタックエリア３９２と、非特定制御用のスタックエリア３９４とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、ＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア３９２，３９４への情報の書き込みに際してはＭＰＵ３１２にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア３９２，３９４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。
【２０４８】
ここで、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しが可能である。また、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。
【２０４９】
一方、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能である。また、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【２０５０】
なお、主側ＲＡＭ３１４にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。
【２０５１】
＜ＭＰＵ３１２の処理構成について＞
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。
【２０５２】
＜メイン処理＞
先ず、図１８４のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップＳｈ１１５）については非特制御用のプログラムにより実行される。
【２０５３】
先ずステップＳｈ１０１では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には１ｓｅｃ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置７５の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。
【２０５４】
ステップＳｈ１０２では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図１８７）の割込み周期を所定周期（例えば４ｍｓｅｃ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【２０５５】
ステップＳｈ１０３では、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。
【２０５６】
リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている場合は、ステップＳｈ１０４に進み、特定制御用のエリアについて第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。
【２０５７】
なお、第１初期化処理では、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【２０５８】
ステップＳｈ１０５では、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステッ

プＳｈ１０６に進み、設定値更新処理を実行する。
【２０５９】
ここで、ステップＳｈ１０６の設定値更新処理について図１８５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップＳｈ２０１～ステップＳｈ２０７の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【２０６０】
設定値更新処理では先ずステップＳｈ２０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【２０６１】
ステップＳｈ２０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合は、ステップＳｈ２０３に進み、設定値カウンタに「１」をセットする。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。
【２０６２】
ステップＳｈ２０３の実行後又はステップＳｈ２０２で肯定判定した場合（設定値が設定１～設定６の範囲内である場合）は、ステップＳｈ２０４にて、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。
【２０６３】
設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場合は、ステップＳｈ２０５にて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン１６６ｂが押圧操作されている場合はステップＳｈ２０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定値カウンタの値を１加算する。これにより、１段階上の設定値に更新される。
【２０６４】
ステップＳｈ２０６の実行後又はステップＳｈ２０５で否定判定した場合（更新ボタン１６６ｂが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｈ２０２の処理に戻る。以後、ステップＳｈ２０４で肯定判定するまでステップＳｈ２０２～ステップＳｈ２０６の処理を繰り返す。なお、ステップＳｈ２０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳｈ２０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況で更新ボタン１６６ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。
【２０６５】
ステップＳｈ２０４で肯定判定した場合（設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合）は、ステップＳｈ２０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定更新表示フラグを「０」クリアする。ステップＳｈ２０７の実行後は設定値更新処理を終了する。
【２０６６】
メイン処理（図１８４）の説明に戻り、ステップＳｈ１０３で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｈ１０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図１８７）の停電情報記憶処理（ステップＳｈ４０１）にて停電時処理が実行された場合に「１」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【２０６７】
停電フラグに「１」がセットされている場合は、ステップＳｈ１０８にて、特定制御用

のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。続くステップＳｈ１０９では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【２０６８】

ステップＳｈ１０７又はステップＳｈ１０９のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップＳｈ１１０）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップＳｈ１０４の初期化処理が実行されることにより解除される。

【２０６９】

ステップＳｈ１０９で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップＳｈ１１１にて、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｈ１１２に進み、設定確認用処理を実行する。

【２０７０】

ここで、ステップＳｈ１１２の設定確認用処理について図１８６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップＳｈ３０１～ステップＳｈ３０３の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【２０７１】

設定確認用処理では先ずステップＳｈ３０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【２０７２】

ステップＳｈ３０２では、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場は、そのままステップＳｈ３０２の処理を繰り返す。

【２０７３】

設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合は、特定制御用のワークエリア３９１における設定確認表示フラグを「０」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態（第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける設定値の表示状態）が解除される。

【２０７４】

メイン処理（図１８４）の説明に戻り、ステップＳｈ１１２の設定確認用処理の実行後、ステップＳｈ１０６の設定値更新処理の実行後、ステップＳｈ１１１で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）又はステップＳｈ１０５で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）は、ステップＳｈ１１３にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ３１４の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置１４３に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされている場合は「０」にクリアして初期化する。

【２０７５】

ステップＳｈ１１４では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップＳｈ１１５では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するもので

あるが、その詳細については後述する。
【２０７６】
ステップＳｈ１１６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って継続する。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来たすおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作の都度、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。
【２０７７】
ステップＳｈ１１７では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の残余処理に進む。つまり、ＭＰＵ３１２はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。
【２０７８】
残余処理では、まずステップＳｈ１１８にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｈ１１９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｈ１２０にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア３９１の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｈ１２１にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳｈ１２１の処理を実行した場合、ステップＳｈ１１８に戻り、ステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の処理を繰り返す。
【２０７９】
＜タイマ割込み処理＞
次に、図１８７のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【２０８０】
先ずステップＳｈ４０１では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部３１５から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。
【２０８１】
ステップＳｈ４０２では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した

後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｈ４０３ではステップＳｈ１１９と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｈ４０４にてステップＳｈ１２０と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【２０８２】

ステップＳｈ４０５では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機１０には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【２０８３】

ステップＳｈ４０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップＳｈ４０７では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。

【２０８４】

ステップＳｈ４０８では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップＳｈ４０９に進み、ポート出力処理を実行する。

【２０８５】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部６３ｂ，６５ｄに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置６５を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部６５ｄへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口６３の普電役物６３ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部６３ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【２０８６】

ステップＳｈ４１０では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【２０８７】

ステップＳｈ４１１では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ９１ａ～９７ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口６８、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びスルーゲート６４への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【２０８８】

ステップＳｈ４１２では、主側ＲＡＭ３１４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【２０８９】

ステップＳｈ４１３では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル４１への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳｈ４１４では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【２０９０】
ステップＳｈ４１５では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート６４への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。
【２０９１】
ステップＳｈ４１６では、直前のステップＳｈ４１４及びステップＳｈ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部ＡＭに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部ＦＭに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳｈ４１６では、直前のステップＳｈ４１４及びステップＳｈ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。
【２０９２】
ステップＳｈ４１７では、払出制御装置１８１から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップＳｈ４１８では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップＳｈ４１９では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。
【２０９３】
ステップＳｈ４２０では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップＳｈ４０８で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｈ４２１にて超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｈ４０９からステップＳｈ４１６までの各種処理を実行することなくステップＳｈ４１７の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｈ４０９からステップＳｈ４１９までの各種処理を実行することなくステップＳｈ４２０のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細は後述する。
【２０９４】
＜特図特電制御処理＞
ステップＳｈ４１４の特図特電制御処理について図１８８のフローチャートを参照しながら説明する。
【２０９５】
特図特電制御処理では先ずステップＳｈ５０１にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア３１４ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算するとともに、前回のステップＳｈ４０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。
【２０９６】

なお、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数を示す画像（保留用画像）の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【２０９７】

ステップＳｈ５０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップＳｈ５０３では、主側ＲＯＭ３１３に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップＳｈ５０４では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップＳｈ５０５では、ステップＳｈ５０６～ステップＳｈ５１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップＳｈ５０６～ステップＳｈ５１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかをＭＰＵ３１２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳｈ５０６～ステップＳｈ５１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【２０９８】

具体的には、特図特電カウンタは「０」～「６」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に１対１で対応させて開始アドレスの情報（「ＳＡ０」～「ＳＡ６」）が設定されている。この場合、開始アドレスＳＡ０は、ステップＳｈ５０６の特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ１は、ステップＳｈ５０７の特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ２は、ステップＳｈ５０８の特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ３は、ステップＳｈ５０９の特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ４は、ステップＳｈ５１０の特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ５は、ステップＳｈ５１１の特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ６は、ステップＳｈ５１２の特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

【２０９９】

特図特電カウンタは、現状格納されている数値情報に対応した処理を終了した場合に当該数値情報を更新すべき条件が成立していることを契機として、その次の処理回における特図特電制御処理にて実行される処理に対応させて、１加算、１減算又は「０」クリア（初期化）される。したがって、各処理回における特図特電制御処理では、特図特電カウンタにセットされている数値情報に応じた処理を実行すればよいこととなる。

【２１００】

＜特図変動開始処理＞

ステップＳｈ５０６の特図変動開始処理について図１８９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「０」である場合に実行されるものである。

【２１０１】

特図変動開始処理では先ずステップＳｈ６０１にて、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数（保留数）Ｎが１以上であるか否かを判定する。保留数Ｎが１以上でない場合、すなわち、０である場合はそのまま特図変動開始処理を終了する。

【２１０２】

一方、保留数Ｎが１以上である場合は、ステップＳｈ６０２にてデータ設定処理を実行する。データ設定処理では、まず保留数Ｎを１減算するとともに、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。その後、保留用エリアＲＥの各保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納されたデータをシフトさせる処理を実行す

る。
【２１０３】
　このデータシフト処理は、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２保留エリアＲＥ２→第１保留エリアＲＥ１、第３保留エリアＲＥ３→第２保留エリアＲＥ２、第４保留エリアＲＥ４→第３保留エリアＲＥ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４保留エリアＲＥ４を「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、保留表示部２００における保留用画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。
【２１０４】
　ステップＳｈ６０３では、主側ＲＯＭ３１３から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機１０の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。
【２１０５】
　ステップＳｈ６０４では、ステップＳｈ６０３にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳｈ６０３にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。
【２１０６】
　当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳｈ６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ６０６にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ３１３に設けられた大当たり種別テーブル４１７を参照し、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。
【２１０７】
　この際、今回の当否判定処理が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａ（図１８０（ａ））を参照し、４Ｒ確変大当たり結果及び４Ｒ通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。一方、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ａ（図１８０（ｂ））を参照し、１０Ｒ確変大当たり結果及び４Ｒ通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。
【２１０８】
　ステップＳｈ６０７では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を上記停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。
【２１０９】
　ステップＳｈ６０８では、種別判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には各大当たり結果の種類に対応した種別フラグが設けられており、ステップＳｈ６０８では、それら各大当たり結果の種類に対応した種別フラグのうち、ステップＳｈ６０６の種別判定処理の結果に対応するものに「１」をセットする。例えば、特定された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりである場合は、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた１０Ｒ確変大当たりフラグに「１」をセットする。

【２１１０】
一方、ステップＳｈ６０４の当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップＳｈ６０５：ＮＯ）は、ステップＳｈ６０９にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている外れ用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり当選の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。
【２１１１】
ステップＳｈ６０８及びステップＳｈ６０９のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳｈ６１０にて高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を実行する。高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理では、高確率モード及び高頻度サポートモードにて実行される遊技回の回数を更新する。ステップＳｈ６１０の詳細については後述する。
【２１１２】
ステップＳｈ６１１では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の特図遊技回において図柄表示装置７５にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、大当たり結果でなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。
【２１１３】
リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間の情報（変動パターン情報）を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間の情報を取得する。ちなみに、リーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間と異なっている。
【２１１４】
なお、リーチ非発生時における変動表示時間は、保留用エリアＲＥに格納されている保留数Ｎが多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留数Ｎが同一である場合で比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用の変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留数Ｎやサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に変動表示時間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた変動表示時間の振分が行われることとなる。
【２１１５】
また、ステップＳｈ６１１では、取得した変動表示時間の情報を、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳｈ４１２）にて実行される。
【２１１６】
ステップＳｈ６１２では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置１４３に送信する。変動用コマンドには、変動表示時間（変動パターン）の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時

間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置１４３では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【２１１７】

演出制御装置１４３は変動用コマンド及び種別コマンドをＭＰＵ３１２から受信した場合、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置７５では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【２１１８】

ステップＳｈ６１３では、特図用表示部４３における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップＳｈ６１４では特図特電カウンタを１加算する。特図変動開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。

【２１１９】

＜特図変動中処理＞

ステップＳｈ５０７（図１８８）の特図変動中処理について図１９０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「１」である場合に実行されるものである。

【２１２０】

特図変動中処理では先ずステップＳｈ７０１にて、ステップＳｈ６１１で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｈ７０２にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、特図用表示部４３での絵柄の変動表示が継続されるように各表示用セグメントの発光制御を行う。具体的には各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように制御する。

【２１２１】

変動表示時間が経過した場合（ステップＳｈ７０１：ＹＥＳ）は、ステップＳｈ７０３にて、高確率モード及び高頻度サポートモードを終了させるための高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｈ７０３の詳細については後述する。

【２１２２】

ステップＳｈ７０４では、今回の特図遊技回の確定表示時間（最終停止時間）の設定処理を実行する。確定表示時間の設定処理では、特図用表示部４３にて絵柄を停止表示させる際の継続時間として確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報を主側ＲＯＭ３１３から取得し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【２１２３】

ステップＳｈ７０５では、確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップＳｈ６０７（図１８９）又はステップＳｈ６０９で設定した停止結果で停止表示されるように特図用表示部４３を制御する。

【２１２４】

ステップＳｈ７０６では特図特電カウンタを１加算する。特図変動中処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「１」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「２」となる。

【２１２５】

＜特図確定中処理＞

ステップＳｈ５０８（図１８８）の特図確定中処理は、特図特電カウンタの数値情報が

「２」である場合、換言すれば、特図用表示部４３における絵柄の停止表示が開始された後に実行されるものである。特図確定中処理では、ステップＳｈ７０４で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「３」に更新する。

【２１２６】

＜特電開始処理＞

ステップＳｈ５０９（図１８８）の特電開始処理について図１９１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「３」である場合に実行されるものである。

【２１２７】

特電開始処理では先ずステップＳｈ８０１にてオープニングコマンドを送信済みであるか否かを判定する。オープニングコマンドは、演出制御装置１４３に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。

【２１２８】

オープニングコマンドの送信前である場合は、ステップＳｈ８０２にて、開閉実行モードの開始処理を実行する。開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた開閉実行モードフラグに「１」をセットする。開閉実行モードフラグは、開閉実行モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１２９】

また、開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確フラグ及びサポートフラグに「１」がセットされている場合は「０」クリアする。高確フラグは、現在の当否抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１３０】

ステップＳｈ８０３では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているオープニング時間（例えば４ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。ステップＳｈ８０４では、演出制御装置１４３への出力対象としてオープニングコマンドを設定する。演出制御装置１４３はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてオープニング演出が実行されるように制御する。

【２１３１】

ステップＳｈ８０４の実行後又はステップＳｈ８０１でオープニングコマンドを送信済みであると判定した場合（ステップＳｈ８０１：ＹＥＳ）は、ステップＳｈ８０５に進み、オープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過している場合は、ステップＳｈ８０６にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたラウンドカウンタに今回の大当たり結果に対応したラウンド数をセットする。具体的には、今回の大当たり結果が１０Ｒ大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「１０」をセットし、４Ｒ大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「４」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数をＭＰＵ３１２にて特定するためのカウンタである。

【２１３２】

ステップＳｈ８０７では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた入賞カウンタに対し、一のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「１０」）をセットする。入賞カウンタは、上限入賞個数までの残り個数をＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。

【２１３３】

ステップＳｈ８０８では、初回目のラウンド遊技における可変入賞装置６５の上限開放時間を設定する。具体的には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている上記上限開放時間（例えば３０ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【２１３４】

ステップＳｈ８０９では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞装置６５用の駆動部６５ｄを駆動状態とする。また、ステップＳｈ８０９では、開放コマンドを演出制御装置１４３への出力対象として設定する。開放コマンドは、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。

【２１３５】

ステップＳｈ８１０では、特図特電カウンタを１加算する。特電開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「３」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「４」となる。

【２１３６】

ステップＳｈ８１０の実行後は特電開始処理を終了する。また、ステップＳｈ８０５で肯定した場合（オープニング時間が経過していない場合）は、オープニングを継続すべく、ステップＳｈ８０６～ステップＳｈ８１０の処理を実行することなく特電開始処理を終了する。

【２１３７】

＜特電開放中処理＞

ステップＳｈ５１０（図１８８）の特電開放中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「４」である場合に実行されるものである。特電開放中処理では、可変入賞装置６５への入賞個数が上限入賞個数に達するか、可変入賞装置６５の上限開放時間が経過するかのいずれかが成立した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立したとして可変入賞装置６５を開放状態から閉鎖状態に切り替えるとともに、ラウンドカウンタの数値情報を１減算して更新する。また、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている閉鎖時間（例えば２ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。そして、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「５」に更新する。

【２１３８】

＜特電閉鎖中処理＞

ステップＳｈ５１１（図１８８）の特電閉鎖中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「５」である場合に実行されるものである。特電閉鎖中処理では、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技でなければ、特電開放中処理に設定した閉鎖時間（ラウンド遊技間のインターバル時間）が経過したか否かを判定する。閉鎖時間が経過した場合には、次のラウンド遊技を開始すべく、可変入賞装置６５への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「１０」）を入賞カウンタにセットするとともに、可変入賞装置６５の上限開放時間（例えば３０ｓｅｃ）を特図特電タイマカウンタにセットし、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態に切り替える。その後、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を「４」に更新する。

【２１３９】

一方、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技である場合は、エンディング時間を設定するとともに、エンディングコマンドを演出制御装置１４３への出力対象として設定する。演出制御装置１４３はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてエンディング演出が実行されるように制御する。その後、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「６」に更新する。

【２１４０】

＜特電終了処理＞

ステップＳｈ５１２（図１８８）の特電終了処理について図１９２のフローチャートを

参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「６」である場合に実行されるものである。

【２１４１】

特電終了処理では先ずステップＳｈ９０１にて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過している場合は、ステップＳｈ９０２にて開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【２１４２】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図１９３のフローチャートを参照しながら説明する。

【２１４３】

開閉実行モード終了時の移行処理では先ずステップＳｈ１１０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｈ１１０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確フラグに「１」をセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードに移行する。

【２１４４】

ステップＳｈ１１０３では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた確変カウンタＫＣに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高確率モードの上限回数（例えば３５回）に対する数値情報を設定する。確変カウンタＫＣは、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【２１４５】

ステップＳｈ１１０４では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポートフラグに「１」をセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。続くステップＳｈ１１０５では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポートカウンタＳＣに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば３５回）を設定する。サポートカウンタＳＣは、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【２１４６】

ステップＳｈ１１０１で否定判定した場合（確変大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり結果が通常大当たり結果であることを意味する。この場合はステップＳｈ１１０６に進み、上記サポートフラグに「１」をセットし、サポートモードを高頻度サポートモードに移行させる。続くステップＳｈ１１０７では、上記サポートカウンタＳＣに対し、今回の通常大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば５０回）を設定する。

【２１４７】

特電終了処理（図１９２）の説明に戻り、ステップＳｈ９０２の開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後は、ステップＳｈ９０３にて開閉実行モードの終了処理を実行する。開閉実行モードの終了処理では、特定制御用のワークエリア３９１における種別フラグ及び開閉実行モードフラグを「０」クリアする。

【２１４８】

ステップＳｈ９０４では特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアし、その後、特電終了処理を終了する。また、ステップＳｈ９０１で否定判定した場合（エンディング時間が経過していない場合）は、エンディングを継続すべく、ステップＳｈ９０２～ステップＳｈ９０４の処理を実行することなく特電終了処理を終了する。

【２１４９】

＜高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｈ６１０の高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理について図１９４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動開始処理（図１８９

）の一部とされ、変動表示の開始タイミングに合わせて実行される。
【２１５０】
先ずステップＳｈ１２０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｈ１２０２にて、特定制御用のワークエリア３９１における高確フラグが「１」であるか否か、すなわち、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。
【２１５１】
高確フラグが「１」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｈ１２０３にて、特定制御用のワークエリア３９１における確変カウンタＫＣの数値情報を１減算する。これにより、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が１減算される。
【２１５２】
ステップＳｈ１２０４では、確変カウンタＫＣにおける更新後の数値情報が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタＫＣの更新値が「０」である場合、すなわち、高確率モードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が０回となっている場合は、ステップＳｈ１２０５に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確終了用フラグを「１」にセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１５３】
ステップＳｈ１２０５の実行後、ステップＳｈ１２０２で否定判定した場合（高確フラグが「１」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップＳｈ１２０４で否定判定した場合（確変カウンタＫＣの更新値が「０」ではなく、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が１以上である場合）は、ステップＳｈ１２０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートフラグが「１」であるか否かを判定する。サポートフラグが「１」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｈ１２０７にて、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートカウンタＳＣの数値情報を１減算する。これにより、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が１減算される。
【２１５４】
ステップＳｈ１２０８では、サポートカウンタＳＣにおける更新後の数値情報が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタＳＣの更新値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が０回となっている場合は、ステップＳｈ１２０９に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポート終了用フラグを「１」にセットする。サポート終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１５５】
ステップＳｈ１２０９の実行後、ステップＳｈ１２０６で否定判定した場合（サポートフラグが「１」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップＳｈ１２０８で否定判定した場合（サポートカウンタＳＣの更新値が「０」ではなく、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が１以上である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｈ１２０１で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｈ１２０２～ステップＳｈ１２０９の処理を実行することなく高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２１５６】
＜高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理＞
ステップＳｈ７０３の高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理について図１９５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動中処理（図１９０）の一部とされ、変動表示の終了タイミングに合わせて実行される。

【２１５７】
先ずステップＳｈ１３０１では、特定制御用のワークエリア３９１における高確フラグが「１」であるか否かを判定する。高確フラグが「１」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｈ１３０２にて、特定制御用のワークエリア３９１における高確終了用フラグが「１」であるか否か、すなわち、高確率モードを終了すべき状況であるか否かを判定する。
【２１５８】
高確終了用フラグが「１」である場合（高確率モードを終了すべき状況である場合）は、ステップＳｈ１３０３にて高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上記高確終了用フラグ及び高確フラグをそれぞれ「０」クリアする。高確フラグのクリアにより高確率モードが終了し、当否抽選モードが低確率モードに移行する。
【２１５９】
ステップＳｈ１３０３の実行後、ステップＳｈ１３０１で否定判定した場合（高確フラグが「１」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップＳｈ１３０２で否定判定した場合（高確終了用フラグが「１」ではなく、高確率モードを継続すべき状況である場合）は、ステップＳｈ１３０４に進み、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートフラグが「１」であるか否かを判定する。サポートフラグが「１」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｈ１３０５にて、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポート終了用フラグが「１」であるか否か、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況であるか否かを判定する。
【２１６０】
サポート終了用フラグが「１」である場合（高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合）は、ステップＳｈ１３０６にて高頻度サポートモード終了処理を実行する。高頻度サポートモード終了処理では、上記サポート終了用フラグ及びサポートフラグをそれぞれ「０」クリアする。サポートフラグのクリアにより高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。
【２１６１】
ステップＳｈ１３０６の実行後、ステップＳｈ１３０４で否定判定した場合（サポートフラグが「１」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップＳｈ１３０５で否定判定した場合（サポート終了用フラグが「１」ではなく、高頻度サポートモードを継続すべき状況である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【２１６２】
＜各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について＞
次に、ＭＰＵ３１２にて、各入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づき、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８及びスルーゲート６４への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図１９６はＭＰＵ３１２に入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【２１６３】
ＭＰＵ３１２には入力ポート３１２ａが設けられている。入力ポート３１２ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。但し、本パチンコ機１０においては、第７ビットＤ７は使用せず、７種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート３１２ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。

【２１６４】
タイマ割込み処理（図１８７）の入球検知処理（ステップＳｈ４１１）では、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ９１ａ～９７ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ９１ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ９２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第１作動口検知センサ９３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第２作動口検知センサ９４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は大入賞口検知センサ９５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５はアウト口検知センサ９６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はゲート検知センサ９７ａからの検知信号に対応した情報が格納される。
【２１６５】
上記各入球検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート３１２ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ９１ａ～９７ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。
【２１６６】
＜入球検知処理＞
図１９７はタイマ割込み処理（図１８７）のステップＳｈ４１１にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。
【２１６７】
第０ビットＤ０又は第１ビットＤ１において「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ９１ａ又は第２入賞口検知センサ９２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５０１：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた一般入賞センサフラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５０３にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する。
【２１６８】
一般入賞センサフラグは一般入賞口６１への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１０個賞球用カウンタは１０個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図１８７）におけるステップＳｈ４１８の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置１８１は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。
【２１６９】
第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ９３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５０４：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５０５にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５０６にて、上記ワークエリア３９１に設けられた３個賞球用カウンタの値を１加算する。第１作動入賞フラグは第１作動口６２への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、３個賞球用カウンタは３個の遊技球の払

い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【２１７０】
タイマ割込み処理（図１８７）の特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【２１７１】
第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ９４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５０７：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５０８にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５０９にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する。第２作動入賞フラグは第２作動口６３への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１個賞球用カウンタは１個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【２１７２】
タイマ割込み処理（図１８７）の特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【２１７３】
第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ９５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５１０：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５１１にて、上記ワークエリア３９１に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５１２にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置６５への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１５個賞球用カウンタは１５個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【２１７４】
タイマ割込み処理（図１８７）の特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置６５への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置６５への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。
【２１７５】
第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ９６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５１３：ＹＥＳ）。この場合、上記ワークエリア３９１に設けられたアウトフラグに「１」をセットする。アウトフラグはアウト口６８への遊技球の入球が発生したことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。
【２１７６】
第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ９７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５１５：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５１６にて、上記ワークエリア３９１に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする

。ゲート入賞フラグはスルーゲート６４に１個の遊技球が入球したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【２１７７】
タイマ割込み処理（図１８７）の普図普電制御処理（ステップＳｈ４１５）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア３１４ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア３１４ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳｈ４１５）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。
【２１７８】
＜払出制御装置の処理構成について＞
次に、払出制御装置１８１にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置１８１及び当該払出制御装置１８１との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図１９８のブロック図を参照しながら説明する。
【２１７９】
払出制御装置１８１はＭＰＵ３８２を備えている。ＭＰＵ３８２には、払出側ＲＯＭ３８３、払出側ＲＡＭ３８４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【２１８０】
払出側ＲＯＭ３８３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ３８３は、払出側ＭＰＵ３８２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【２１８１】
払出側ＲＡＭ３８４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ３８４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ３８３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側ＲＡＭ３８４は、払出側ＲＯＭ３８３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【２１８２】
払出側ＭＰＵ３８２は、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＭＰＵ３８２はＭＰＵ３１２から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ３８４に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置２２２を停止させる。また、払出側ＭＰＵ３８２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【２１８３】
ＭＰＵ３１２は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置７５、ランプ部２６～２８及びスピーカ部２９にて実行されるように演出制御装置１４３に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク２２１に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置２２２が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【２１８４】
払出装置２２２から下皿３４へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。
【２１８５】
タンク２２１から払出装置２２２へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。
【２１８６】
払出装置２２２には当該払出装置２２２から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置２２２から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。
【２１８７】
内枠１３の前面部には前扉開放センサ２３２が設けられており、当該前扉開放センサ２３２の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ２３２は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ２３２は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。
【２１８８】
払出側ＭＰＵ３８２は、前扉開放センサ２３２から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ２３２から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。
【２１８９】
裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ２３３が設けられており、当該本体開放センサ２３３の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ２３３は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ２３３は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。
【２１９０】
払出側ＭＰＵ３８２は、本体開放センサ２３３から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ２３３から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コ

マンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。
【２１９１】
払出側ＭＰＵ３８２にて実行されるタイマ割込み処理について図１９９のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し起動されるものである。
【２１９２】
先ずステップＳｈ１６０１では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【２１９３】
ステップＳｈ１６０２では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【２１９４】
ステップＳｈ１６０３では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【２１９５】
ステップＳｈ１６０４では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ２３２の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【２１９６】
ステップＳｈ１６０５では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ２３３の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【２１９７】
ステップＳｈ１６０６ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、ＭＰＵ３１２が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ３８４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ３８４における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳｈ１６０７）、払出装置２２２による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳｈ１６０８）。
【２１９８】
払出制御処理では、払出側ＲＡＭ３８４に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置２２２の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊

技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置２２２の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳｈ１６０９）。

【２１９９】

＜ベース値及び差球数処理＞

ステップＳｈ４２０（図１８７）のベース値及び差球数処理について図２００のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップＳｈ１７０１～ステップＳｈ１７０５の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【２２００】

ベース値及び差球数処理では先ずステップＳｈ１７０１にて、タイマ割込み処理（図１８７）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｈ１７０２では、プッシュ命令により、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップＳｈ１７０３）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア３９１に退避させておくことが可能になる。

【２２０１】

ステップＳｈ１７０３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【２２０２】

ステップＳｈ１７０３のベース値及び差球数処理を実行した後は、ステップＳｈ１７０４にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップＳｈ１７０２で特定制御用のスタックエリア３９２に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらをＭＰＵ３１２のフラグレジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２のフラグレジスタの情報が、ステップＳｈ１７０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【２２０３】

ステップＳｈ１７０５では、タイマ割込み処理（図１８７）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【２２０４】

次に、ステップＳｈ１７０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図２０１のフローチャートを参照しながら説明する。

【２２０５】

ステップＳｈ１８０１では、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア３９４における開始位置のアドレス情報（具体的には図１８３におけるアドレスＹ（ｕ＋２））を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換えられる。

【２２０６】
ステップＳｈ１８０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップＳｈ１８０３）、超過判定用処理（ステップＳｈ１８０４）、表示設定処理（ステップＳｈ１８０５）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３における所定領域に書き込んで退避させる。
【２２０７】
ステップＳｈ１８０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理に先立ち、ステップＳｈ１８０２にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。
【２２０８】
なお、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア３９４に書き込む。そして、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５が終了した場合には、当該エリア３９４に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。
【２２０９】
ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の処理を実行した後は、ステップＳｈ１８０６にて、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア３９２における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア３９２に切り換えられる。
【２２１０】
なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップＳｈ４２０のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア３９に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、ＭＰＵ３１２におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ３１４において確保する必要がなくなる。
【２２１１】
ステップＳｈ１８０７では、ステップＳｈ１８０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをＭＰＵ３１２の各レジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２の各レジスタの情報が、ステップＳｈ１８０２が実行された時点の情報に復帰することになる。
【２２１２】
次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップＳｈ１８０３のベース値算出処理、ステップＳｈ１８０４の超過判定用処理、ステップＳｈ１８０５の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば９９０００個）以上となったか否かを判定したりする。
【２２１３】
＜ベース値算出処理＞
先ずステップＳｈ１８０３のベース値算出処理について図２０２のフローチャートを参

照しながら説明する。
【２２１４】
ベース値算出処理では先ずステップＳｈ１９０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ及びアウト口検知センサ９６ａの各出力に基づいて上記判定を行う。
【２２１５】
入球が発生している場合は、ステップＳｈ１９０２にて、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの更新処理を実行する。図２０３に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア５０１が設けられており、このベース値用カウンタエリア５０１に上記計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄが設けられている。
【２２１６】
計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ９６ａがアウト口６８に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図１７２）、アウト口６８への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄを１加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値は、所定個数（例えば６００００個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。
【２２１７】
ステップＳｈ１９０３では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップＳｈ１９０４に進み、上記ベース値用カウンタエリア５０１における通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの更新処理を実行する。これらのカウンタ５０１ａ～５０１ｃは、通常遊技状態を対象として一般入賞口６１への遊技球の入球数、第１作動口６２への遊技球の入球数、遊技領域ＰＡからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップＳｈ１９０４では、一般入賞口６１又は第１作動口６２への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ５０１ａ及び第１作動カウンタ５０１ｂのうち対応するカウンタの値を１加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ５０１ｃの値を１加算する。
【２２１８】
ステップＳｈ１９０４の実行後又はステップＳｈ１９０３で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｈ１９０５にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの値をＫ１～Ｋ３とした場合にベース値は以下のものとなる。
・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ１×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ３）。
【２２１９】
ステップＳｈ１９０６では、ステップＳｈ１９０５で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状用エリア５０４ａに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３には、図２０３に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア５０４が設けられており、演算結果用エリア５０４には、現状用エリア５０４ａのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア５０４ｂと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア５０４

ｃと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア５０４ｄとが設けられている。

【２２２０】

ステップＳｈ１９０６の実行後又はステップＳｈ１９０１で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｈ１９０７にて非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０８（図２０３）の管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【２２２１】

管理開始フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｈ１９０８に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定の管理開始基準値（例えば３００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップＳｈ１９０９に進み、管理開始フラグを「１」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【２２２２】

本実施の形態では、管理開始フラグが「０」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機１０が製造される。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

【２２２３】

ステップＳｈ１９１０では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。その結果、それら各カウンタ５０１ａ～５０１ｄの値が初期化された状態で次回のベース値算出処理が開始されることになり、ステップＳｈ１９０５では、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップＳｈ１９１０の実行後又はステップＳｈ１９０８で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【２２２４】

ステップＳｈ１９０７で肯定判定した場合（管理開始フラグが「１」である場合）は、ステップＳｈ１９１１に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が計測区間を規定する所定個数（例えば６００００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【２２２５】

アウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップＳｈ１９１２にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア３９３の演算結果用エリア５０４における現状用エリア５０４ａ、前回用エリア５０４ｂ、前々回用エリア５０４ｃ、前々々回用エリア５０４ｄに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア５０４ｃ→前々々回用エリア５０４ｄ、前回用エリア５０４ｂ→前々回用エリア５０４ｃ、現状用エリア５０４ａ→前回用エリア５０４ｂの順序でシフトさせる。これにより、２回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア５０４ｄに記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア５０４ｃに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア５０４ｂに記憶される。

【２２２６】

ステップＳｈ１９１３では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。ステップＳｈ１９１３の実行後又はステッ

プＳｈ１９１１で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【２２２７】

＜超過判定用処理＞

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における１回の遊技や遊技ホールの１営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【２２２８】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば９９０００個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップＳｈ１８０４の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図２０４のフローチャートを参照しながら説明する。

【２２２９】

超過判定用処理では先ずステップＳｈ２１０１にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグが「１」に設定されているか否かを判定する。超過待機フラグについては後に詳述する。

【２２３０】

超過待機フラグが「１」に設定されていない場合はステップＳｈ２１０２に進み、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図２０２）におけるステップＳｈ１９０１の判定結果を用いる。

【２２３１】

入球が発生している場合は、ステップＳｈ２１０３にて、差球数用カウンタエリア５０２の各種カウンタの値を更新する。図２０３に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア５０２が設けられており、この差球数用カウンタエリア５０２には、常時用の一般入賞カウンタ５０２ａと、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂと、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃと、常時用の特電カウンタ５０２ｄと、常時用のアウトカウンタ５０２ｅとが含まれている。

【２２３２】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄは、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅでは、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

【２２３３】

ステップＳｈ２１０３では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅのうち、ステップＳｈ２１０１で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第１作動口６２への入球が発生したと判定した場合は、第１作動カウンタ５０２ｂの値を１加

算する。なお、アウトカウンタ５０２ｅについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を１加算する。

【２２３４】

続くステップＳｈ２１０４ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア３９３には、後段のステップＳｈ２１０５にて算出する差球数ＳＢの情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア５０５が設けられている（図２０３）。この差球数用エリア５０５には、図２０６（ａ）に示すように、今回の差球数ＳＢを記憶するための現状差球用エリア５０５ａと、前回の差球数ＳＢを記憶するための前回差球用エリア５０５ｂとが設けられている。ステップＳｈ２１０４のデータシフト処理では、現状差球用エリア５０５ａに記憶されている差球数ＳＢの情報を前回差球用エリア５０５ｂにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数ＳＢの情報が前回差球用エリア５０５ｂに記憶される。

【２２３５】

ステップＳｈ２１０５では差球数ＳＢの算出処理を実行する。当該処理では、差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を用いて差球数ＳＢを算出する。常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅの値をＫ４～Ｋ８とした場合に差球数ＳＢは以下のものとなる。

・差球数ＳＢ：遊技球の合計払出個数（Ｋ４×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６×「第２作動口６３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７×「可変入賞装置６５への入賞に対する賞球個数」）－遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８）。

【２２３６】

この差球数ＳＢは、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出されるものである。ステップＳｈ２１０５では、差球数ＳＢを算出した後、その差球数ＳＢの情報を差球数用エリア５０５の現状差球用エリア５０５ａに上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア５０５ａに今回の差球数ＳＢの情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図１８７）の実行周期に対応して４ｍｓｅｃごとに起動されるため、差球数用エリア５０５には、４ｍｓｅｃごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

【２２３７】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止用球数（例えば９９０００個）と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップＳｈ２１０５で導出した上記差球数ＳＢを当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数ＳＢは、パチンコ機１０に記憶されている差球数の情報がパチンコ機１０の電源ＯＮ操作により初期化されて０個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数ＳＢが０個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数ＳＢが－２００００個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数（９９０００個）となるまでに許容される差球数ＳＢの増加分が９９０００個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数ＳＢの増加分が１１９０００個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

【２２３８】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された各パチンコ機１０間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機１０で遊技しようと考えるため、各パチンコ機１０の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

【２２３９】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数ＳＢが減少状態から増加状態に転じた場合の変化点ＣＰ（図２０５）を把握するとともに、その変化点ＣＰを開始基準値とする判定用差球数ＳＡを算出し、これを停止用球数（例えば９９０００個）との比較に用いるようにしている。

【２２４０】

ステップＳｈ２１０６では、上記変化点ＣＰを把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、変化点ＣＰに対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア５０５ｃが設けられている。

【２２４１】

ここで、最下点判定処理について図２０６（ｂ）を参照しながら説明する。

【２２４２】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている前回の差球数ＳＢ２が、開始基準用エリア５０５ｃに記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア５０５ｃの開始基準値は、パチンコ機１０への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

【２２４３】

そして、前回の差球数ＳＢ２がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア５０５ａに記憶されている今回の差球数ＳＢ１と、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている前回の差球数ＳＢ２とを比較し、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２よりも大きいか否かを判定する。この判定により、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数ＳＢが取得された後、今回の処理回にて差球数ＳＢが増加しているか否かを特定する。

【２２４４】

上記比較判定の結果、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２よりも大きい場合、すなわち、差球数ＳＢが増加している場合は、前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数ＳＢ２がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２以下である場合は、前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識しない。

【２２４５】

超過判定用処理（図２０４）の説明に戻り、ステップＳｈ２１０６の最下点判定処理の実行後は、ステップＳｈ２１０７にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップＳｈ２１０６の最下点判定処理にて前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている情報を開始基準用エリア５０５ｃに上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【２２４６】

ステップＳｈ２１０８では判定用差球数ＳＡの算出処理を実行する。判定用差球数ＳＡは開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数ＳＢ１から開始基準値を減算することにより判定用差球数ＳＡを導出する。例えば、図２０５に示すように、今回の差球数ＳＢが１２０００個であり、開始基準値（変化点ＣＰ）が－２００００個である場合、判定用差球数ＳＡは３２０００個となる。

【２２４７】

図２０６（ａ）に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、判定用差球数ＳＡを記憶するためのエリアとして判定差球用エリア５０５ｄが設けられている。ステップＳｈ２１０８では、判定用差球数ＳＡを導出した後、その判定用差球数ＳＡの情報を判定差球用エリア５０５ｄに上書きする処理を実行する。

【２２４８】

続くステップＳｈ２１０９では残り球数ＲＳの算出処理を実行する。残り球数ＲＳは、停止用球数（例えば９９０００個）までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許

容される差球数ＳＢの増加分である。本ステップでは、ステップＳｈ２１０８で算出した判定用差球数ＳＡを停止用球数から差し引くことで、残り球数ＲＳを導出する。例えば、判定用差球数ＳＡが３２０００個であった場合、残り球数ＲＳは６７０００個となる。

【２２４９】

図２０６（ａ）に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、残り球数ＲＳを記憶するためのエリアとして残数用エリア５０５ｅが設けられている。ステップＳｈ２１０９では、残り球数ＲＳを導出した後、その残り球数ＲＳの情報を残数用エリア５０５ｅに上書きする処理を実行する。

【２２５０】

ステップＳｈ２１１０では、演出制御装置１４３への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置１６２にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置１４３に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップＳｈ２１０９で導出した残り球数ＲＳの情報が含まれる。

【２２５１】

ステップＳｈ２１１１では、ステップＳｈ２１０９で導出した残り球数ＲＳが０個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップＳｈ２１０７で設定した開始基準値からの差球数の増加分（判定用差球数ＳＡ）が停止用球数に達したか否かを判定する。

【２２５２】

残り球数ＲＳが０個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している場合は、ステップＳｈ２１１２に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップＳｈ２１１３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」をセットする。超過フラグは、残り球数ＲＳが０個以下になったこと（上記増加分が停止用球数に達したこと）をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２２５３】

ステップＳｈ２１１４では、演出制御装置１４３への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個以下になったことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。

【２２５４】

ステップＳｈ２１１２で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｈ２１１５に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグに「１」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になったことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２２５５】

ステップＳｈ２１０１で肯定判定した場合（超過待機フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｈ２１１６に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップＳｈ２１１７に進み、上記超過フラグに「１」をセットする。また、ステップＳｈ２１１７では上記超過待機フラグを「０」クリアする。続くステップＳｈ２１１８では、演出制御装置１４３への出力対象として超過コマンドを設定する。

【２２５６】

ステップＳｈ２１１４、ステップＳｈ２１１５、ステップＳｈ２１１８の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップＳｈ２１１６で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップＳｈ２１１７及びステップＳｈ２１１８の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。また、ステップＳｈ２１０２で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｈ２１０３以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップＳｈ２１１１で否定判定した場合（残り球数ＲＳが０個以下でない場合）は、ステップＳｈ２１１２以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。

【２２５７】

＜表示設定用処理＞
次にステップＳｈ１８０５の表示設定用処理について図２０７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップＳｈ１８０３のベース値算出処理で導出したベース値やステップＳｈ１８０４の超過判定用処理で導出した残り球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。
【２２５８】
表示設定用処理では先ずステップＳｈ２２０１にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ３１４における特定制御用のワークエリア３９１を参照し、遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。
【２２５９】
遊技停止中でない場合は、ステップＳｈ２２０２に進み、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップＳｈ１８０３のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップＳｈ１８０４の超過判定用処理で導出した残り球数とをいずれも第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図１８１を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である１回前の前回ベース値と、２回前の前々回ベース値と、３回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに順番に切り換えて表示し、残り球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、残り球数を表示するようにしている。ステップＳｈ２２０２の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。
【２２６０】
ステップＳｈ２２０２で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップＳｈ２２０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示種別カウンタ５０６（図２０３）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ５０６は、上記各種ベース値及び残り球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかをＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。
【２２６１】
図２０７（ｂ）に示すように、表示種別カウンタ５０６の値が「０」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６の値が「１」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６が「２」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６が「３」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ５０６が「４」である場合は残り球数が表示対象となる。表示種別カウンタ５０６の更新処理では、表示種別カウンタ５０６の値を１加算するとともに、加算後の値が「４」を超えた場合には表示種別カウンタ５０６の値を「０」に設定する。これにより、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び残り球数の表示が順次に変更されていく。
【２２６２】
なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、残り球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。
【２２６３】
ステップＳｈ２２０３の実行後又はステップＳｈ２２０２で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップＳｈ２２０４にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図２０３に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア５０７が設けられている。表示対象用エリア５０７には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア５０７ａと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶さ

れる履歴用エリア５０７ｂとが設けられている。ステップＳｈ２２０４の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ５０６の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに設定する。例えば、表示種別カウンタ５０６の値が「２」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア５０７ａに上書きする処理を実行する。

【２２６４】

ステップＳｈ２２０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「１」にセットされ、各種ベース値及び残り球数を報知すべき状況である場合は、ステップＳｈ２２０６にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｅのうち表示種別カウンタ５０６の値に対応したエリアからベース値又は残り球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ５０６の値が「２」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア５０４ｃから読み出して履歴用エリア５０７ｂに上書きする処理を実行する。

【２２６５】

ステップＳｈ２２０５で否定判定した場合（管理開始フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｈ２２０７にて、上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば３００個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄにて「－」が点滅表示されるように設定される。

【２２６６】

ステップＳｈ２２０１で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｈ２２０８に進み、残り球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに設定する。続くステップＳｈ２２０９では、残り球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて残り球数の表示が行われるように設定される。

【２２６７】

＜報知用表示処理＞

次にステップＳｈ４０６の報知用表示処理について図２０８のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅへの表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図１８７）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【２２６８】

報知用表示処理では先ずステップＳｈ２３０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図１８５）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【２２６９】

設定更新表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｈ２３０２にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでは、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける各表示用セグメントの点灯／消灯が制御される。

【２２７０】
ステップＳｈ２３０２では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図２０９（ａ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の更新状態であることに対応する「Ｈ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。
【２２７１】
ステップＳｈ２３０１で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｈ２３０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図１８６）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【２２７２】
設定確認表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｈ２３０４にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて設定値の更新状態の場合と同様の「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の確認状態であることに対応する「Ｃ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。
【２２７３】
ステップＳｈ２３０３で否定判定した場合（確認表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて上記各種ベース値や残り球数を表示すべく、ステップＳｈ２３０５及びステップＳｈ２３０６の処理を実行する。
【２２７４】
ステップＳｈ２３０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示対象用エリア５０７を参照し、上記各種ベース値や残り球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップＳｈ２３０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。
【２２７５】
この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図２０９（ｂ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「ｂＬ．」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において現状ベース値を示す２桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア３９３の表示対象用エリア５０７における種別用エリア５０７ａの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア５０７における履歴用

エリア５０７ｂの参照結果に基づくものである。
【２２７６】
　また、残り球数が表示対象となっている状況では、例えば、図２０９（ｃ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて残り球数を示す５桁の数値表示が行われる。また、残り球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの数値表示は、上記表示対象用エリア５０７における履歴用エリア５０７ｂの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７の表示は、上記表示対象用エリア５０７における種別用エリア５０７ａの参照結果に基づくものである。
【２２７７】
　なお、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図２０９（ｄ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において種別用エリア５０７ａの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－－」の表示が行われる。また、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。
【２２７８】
　＜遊技停止判定用処理＞
　次にステップＳｈ４０７の遊技停止判定用処理について図２１０のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図１８７）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【２２７９】
　遊技停止判定用処理では先ずステップＳｈ２５０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをＭＰＵ３１２が特定するためのものである。
【２２８０】
　遊技停止フラグが「１」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「１」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップＳｈ２５０２にて、ステップＳｈ４０５（図１８７）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップＳｈ２５０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図１８７）では、ステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップＳｈ４０８：ＹＥＳ）、遊技の進行が制限される。
【２２８１】
　ステップＳｈ２５０４では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置６５又は普電役物６３ａが開放中である場合は強制的に閉鎖される。
【２２８２】
　ステップＳｈ２５０５では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【２２８３】
ステップＳｈ２５０６では、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップＳｈ２５０６では、演出制御装置１４３に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。
【２２８４】
ステップＳｈ２５０７では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。ステップＳｈ２５０７の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。
【２２８５】
ステップＳｈ２５０２で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップＳｈ２５０８に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」に設定されている場合、すなわち、残り球数ＲＳが０個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップＳｈ２５０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。この処理は、ステップＳｈ２５０３と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である９９０００個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。
【２２８６】
なお、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「１」にセットされるため（図２０４のステップＳｈ２１１２で肯定判定した場合の流れ、ステップＳｈ２１０１で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。
【２２８７】
開閉実行モードの終了に際して第１特図又は第２特図の保留情報が存在する場合があるが、前述のとおり、遊技停止状態ではタイマ割込み処理（図１８７）のステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９（遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。
【２２８８】
ステップＳｈ２５１０では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップＳｈ２５１１では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップＳｈ２５０４及びステップＳｈ２５０５と同様のものである。
【２２８９】
続くステップＳｈ２５１２では、演出制御装置１４３に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置１４３に通知する。
【２２９０】
なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力して払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップＳｈ２５０６）、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置１８１に出力せず、

払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図１８７）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグが「１」にセットされ、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｈ４１７及びステップＳｈ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９の処理を実行しないように制御するが（ステップＳｈ４２１：ＮＯ）、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「１」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１６に留めて、ステップＳｈ４１７及びステップＳｈ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【２２９１】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置２２２からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数ＲＳが０個以下となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【２２９２】

また、本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップＳｈ４１７及びステップＳｈ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップＳｈ４１９の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることでき、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータＨＣに適切に把握させることが可能になる。

【２２９３】

ステップＳｈ２５１２の実行後はステップＳｈ２５１３にて、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、残り球数ＲＳが０個以下となったことが通知される。

【２２９４】

この際、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子２１３を新設したりしなくても、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【２２９５】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数ＲＳが０個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータＨＣが外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータＨＣに出力され、遊技

ホールの従業員等がパチンコ機１０の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。
【２２９６】
ステップＳｈ２５１３の実行後又はステップＳｈ２５０８で否定判定した場合（超過フラグが「１」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。
【２２９７】
＜超過時立上げ用処理、部分クリア用処理＞
次に、ステップＳｈ１１４の超過時立上げ用処理と、ステップＳｈ１１５の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図１８４）の一環として実行されるものであり、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。
【２２９８】
先ず、ステップＳｈ１１４の超過時立上げ用処理について図２１１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【２２９９】
超過時立上げ用処理では先ずステップＳｈ２６０１において、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「１」がセットされている場合は、超過フラグに「１」がセットされた状態でＭＰＵ３１２の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数ＲＳが０個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機１０の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行い、その後、電源ＯＮ操作を行った場合が想定される。
【２３００】
上記の際、ＭＰＵ３１２の主側ＲＡＭ３１４には電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電力が供給されるため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で残り球数ＲＳが０個以下となり、その状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ→ＯＮ操作が行われた場合、主側ＲＡＭ３１４において高確率モードであることを示すエリアが「１」となっている。
【２３０１】
ちなみに本実施の形態では、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側ＲＡＭ３８４に記載された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることに伴い消去される。
【２３０２】
ステップＳｈ２６０１で肯定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｈ２６０２に進み、特定制御用のエリアについて第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。
【２３０３】
このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア３９１が「０」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされ、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が

実行されていない状況となり、さらに普図用表示部４４が変動表示されていない状況であって普電役物６３ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた保留格納エリア３１４ａ及び普電保留エリア３１４ｃも「０」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

【２３０４】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても、その後、電源ＯＮ操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力することができる。

【２３０５】

よって、高確率モードの下で残り球数ＲＳが０個以下となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行った場合は、電源ＯＮ操作後の当否抽選モードを低確率モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ＯＮ操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【２３０６】

なお、第２初期化処理では、ステップＳｈ１０４（図１８４）の第１初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。すなわち、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようになっている。

【２３０７】

ステップＳｈ２６０２の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップＳｈ２６０１で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、ステップＳｈ２６０２の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

【２３０８】

次に、ステップＳｈ１１５の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報について「０」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図１９１（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップＳｈ２７０１～ステップＳｈ２７０３の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【２３０９】

部分クリア用処理では先ずステップＳｈ２７０１にて、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図２００）におけるステップＳｈ１７０２と同様のものである。

【２３１０】

ステップＳｈ２７０２では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

【２３１１】

ステップＳｈ２７０３では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図２００）におけるステップＳｈ１７０４と同様のものである。

【２３１２】
ここで、ステップＳｈ２７０２にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図２１２のフローチャートを参照しながら説明する。
【２３１３】
ステップＳｈ２８０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図２０１）におけるステップＳｈ１８０１と同様のものである。
【２３１４】
ステップＳｈ２８０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｈ２８０３～ステップＳｈ２８０６では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。
【２３１５】
ステップＳｈ２８０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｈ２８０３～ステップＳｈ２８０６のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｈ２８０３にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０５（図２０３）を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０５に記憶されていた差球数の情報が消去される。
【２３１６】
ステップＳｈ２８０３の実行後はステップＳｈ２８０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図２０３）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。
【２３１７】
ステップＳｈ２８０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定し、「１」にセットされている場合には超過フラグを「０」クリアする（ステップＳｈ２８０６）。
【２３１８】
このように本実施の形態では、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア３９３において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、残り球数ＲＳが０個以下となったこと（差球数が停止用球数以上となったこと）に対応した情報とが消去される。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。
【２３１９】
なお、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われても、非特定制御用のワークエリア３９３のうち差球数用エリア５０５及び差球数用カウンタエリア５０２以外の領域は「０」クリアしない。このため、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｄに記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア５０１における各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。
【２３２０】
ステップＳｈ２８０３～ステップＳｈ２８０６の処理を実行した後は、ステップＳｈ２８０７にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制

御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｈ２８０８では、ステップＳｈ２８０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。

【２３２１】

＜差球数を利用した遊技制限の流れについて＞

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図２１３、図２１４を参照しながら説明する。

【２３２２】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機１０では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２により、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８に対する入球判定を実行する（図２１３（ａ））。具体的には、上記各入球部６１～６３，６５，６８に連通する排出通路部９１～９６（図１７２）に設けられた入球検知センサ９１ａ～９６の出力を参照し、それら各入球部６１～６３，６５，６８について入球の有無を判定する。

【２３２３】

そして、上記各入球部６１～６３，６５，６８にて入球発生を判定した場合は、主側ＲＡＭ３１４の非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄ、アウトカウンタ５０２ｅの値を更新する。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅのうちカウンタ５０２ａ～５０２ｄは一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５にそれぞれ対応しており、それらの入球部６１～６３，６５で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を１加算する。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数（総数）を計測する役割を果たしており、アウト口６８も含めて上記各入球部６１～６３，６５，６８のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ５０２ｅの値を１加算する。

【２３２４】

その後、ＭＰＵ３１２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの更新結果を利用して差球数ＳＢを算出する。差球数ＳＢの算出にあたっては先ず、各カウンタ５０２ａ～５０２ｄの値（各入球部６１～６３，６５の入球個数）と各入球部６１～６３，６５の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ５０２ｅの値（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数ＳＢを導出する。

【２３２５】

ＭＰＵ３１２では、算出した差球数ＳＢの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状差球用エリア５０５ａに記憶した後、差球数ＳＢから開始基準値を減算して判定用差球数ＳＡを導出する。図２１３（ｂ）のタイミングｔ１に示すように、例えば、算出した差球数ＳＢが１２０００個であり、開始基準値が－２００００個である場合は、判定用差球数ＳＡとして３２０００個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作により差球数が「０」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数ＳＢである。

【２３２６】

ＭＰＵ３１２では、導出した判定用差球数ＳＡの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた判定差球用エリア５０５ｄに記憶した後、判定用差球数ＳＡを停止用球数（例えば９９０００個）から減算し、停止用球数までの残数である残り球数ＲＳを導出する。その後、導出した残り球数ＲＳの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた残数用エリア５０５ｅに記憶するとともに、残り球数ＲＳが０個以下であるか否かを判定する。

【２３２７】

そして、残り球数ＲＳが０個以下である場合、すなわち、判定用差球数ＳＡが停止用球数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグを「

１」にセットする。このときの差球数ＳＢは７９０００個である。
【２３２８】
ここで、主側ＲＡＭ３１４には、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２と、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とが設けられている。ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。
【２３２９】
また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理がＭＰＵ３１２にて実行される場合、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。
【２３３０】
ＭＰＵ３１２では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、４ｍｓｅｃ周期で起動されるタイマ割込み処理（図１８７）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数ＳＢ、判定用差球数ＳＡ及び残り球数ＲＳが定期的に算出されつつ、都度の残り球数ＲＳが０個以下となったか否かが判定される。
【２３３１】
その際、都度の残り球数ＲＳは、主制御装置１６２に設けられた第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機１０にて管理される残り球数ＲＳの確認を要する場合は、施錠装置５５を解錠して内枠１３をパチンコ機１０の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅには、パチンコ機１０にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と残り球数ＲＳの表示とで第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの有効活用を図ることができる。
【２３３２】
また、都度の残り球数ＲＳは主制御装置１６２から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知される。演出制御装置１４３では、残り球数ＲＳの報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。
【２３３３】
例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると（図２１３（ｂ）のタイミングｔ２）、ＭＰＵ３１２では、前述のとおり超過フラグを「１」にセットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【２３３４】
大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数ＲＳを監視し、これが０個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部６１～６３，６５への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。
【２３３５】
遊技停止状態では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部４３や普図用表示部４４にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。
【２３３６】
また、ＭＰＵ３１２では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力し、残り球数ＲＳが０個以下となったことを演出制御装置１４３に通知する。残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御する。なお、残り球数ＲＳが０個以下となって遊技停止状態に移行した場合、ＭＰＵ３１２からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。
【２３３７】
さらにまた、ＭＰＵ３１２では、外部出力端子２１３を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機１０にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数ＲＳが０個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。
【２３３８】
なお、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置２２２を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。
【２３３９】
また、残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータＨＣに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータＨＣが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。
【２３４０】
ちなみに遊技停止状態には、残り球数ＲＳが０個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図２１４（ａ））。この場合は、払出制御装置１８

１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【２３４１】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【２３４２】

残り球数ＲＳが０個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機１０の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されると、ＭＰＵ３１２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置１９１からバックアップ電力を主側ＲＡＭ３１４に供給し、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４とに記憶された情報とを保持する。

【２３４３】

その後、ホール従業員により、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、その状態でＭＰＵ３１２に動作電力の供給が開始されると、ＭＰＵ３１２では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【２３４４】

それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、残り球数ＲＳが０個以下となっている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする（図２１４（ｂ））。

【２３４５】

上記クリア処理により特定制御用のワークエリア３９１の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「０」クリアされ、遊技停状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【２３４６】

また、第２初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることがあっても、その後、電源ＯＮ操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

【２３４７】

上記第２初期化処理の後、ＭＰＵ３１２では非特定制御用のワークエリア３９３について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワ

ークエリア３９３において各入球部６１～６３，６５，６８への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する。このため、残り球数ＲＳが０個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機１０が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機１０が立ち上がる。

【２３４８】

なお、残り球数ＲＳが１個以上の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第２初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

【２３４９】

その一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＮ操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。

【２３５０】

例えば、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつリセット操作を行わなければならず、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機１０が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機１０の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源ＯＮ操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機１０に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

【２３５１】

上記のように電源ＯＮ操作する場合において、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。

【２３５２】

また、残り球数ＲＳが１個以上の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。

【２３５３】

上記の際、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされた状態で電源ＯＮ操作が行われた場合は、第１初期化処理を実行した後、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することで「設定１」～「設定６」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン１６６ｂを備えず、リセットボタン１６６ｃを操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。

【２３５４】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図２１５のブロック図を参照して以下に説明する。
【２３５５】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側ＲＯＭ３４３と、そのサブ側ＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側ＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【２３５６】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動用コマンド、種別コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【２３５７】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【２３５８】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【２３５９】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【２３６０】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２３６１】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【２３６２】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【２３６３】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【２３６４】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【２３６５】
なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【２３６６】
ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【２３６７】
＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【２３６８】
＜演出設定処理＞
演出設定処理について図２１６のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【２３６９】
先ずステップＳｈ３１０１ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置１６２から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【２３７０】
なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のサブ側ＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【２３７１】
ステップＳｈ３１０２では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。
【２３７２】
ステップＳｈ３１０３では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置６５への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。
【２３７３】
ステップＳｈ３１０４では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。
【２３７４】
＜特図変動表示用処理＞
ステップＳｈ３１０２の特図変動表示用処理について図２１７のフローチャートを参照しながら説明する。
【２３７５】

特図変動表示用処理では先ずステップＳｈ３２０１にて、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｈ３２０２に進み、主制御装置１６２から変動用コマンド（図１８９のステップＳｈ６１０）を受信しているか否かを判定する。この判定は、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアに変動用コマンドが格納されているか否かを判定することで行う。

【２３７６】

変動用コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動用処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合は、図柄表示装置７５での遊技回演出（各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等）を開始すべく、ステップＳｈ３２０３の変動開始用処理を実行し、その後、特図変動用処理を終了する。ここで、ステップＳｈ３２０３の変動開始用処理について図２１８のフローチャートを参照して説明する。

【２３７７】

変動開始用処理では先ずステップＳｈ３３０１にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから変動表示時間の情報（変動パターン情報）を特定する。なお、主制御装置１６２では、大当たり用の変動パターン情報と外れ用の変動パターン情報とが各別に設定されるため、演出制御装置１４３では、変動用コマンドを解析して変動パターン情報を特定することで、大当たりの有無を把握することができる。その結果、今回の特図遊技回が大当たり結果である場合は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づき、大当たり種別の情報を特定する。また、ステップＳｈ３３０１では、特定した変動表示時間の情報（変動パターン情報）からリーチ発生の有無を特定する。

【２３７８】

ステップＳｈ３３０２では、ステップＳｈ３３０１にて把握した情報に基づいて、今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｈ３３０３に進み、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。本ステップでは、上記ステップＳｈ３３０１で把握した大当たり種別の情報に基づき、図柄表示装置７５にて変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を設定する。例えば、把握した大当たり種別が確変大当たり結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３において同一の特定図柄の組み合わせが停止表示されるように上記停止結果を設定する。

【２３７９】

ステップＳｈ３３０４では、大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の当たり用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【２３８０】

ステップＳｈ３３０２で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、今回の特図遊技回の当否抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｈ３３０５に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生する場合はステップＳｈ３３０６に進み、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果設定処理では、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を今回の停止結果として設定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選などによってランダムに決定される。

【２３８１】

ステップＳｈ３３０７では、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。当該処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の外れリーチ用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【２３８２】

ステップＳｈ３３０５で否定判定した場合（リーチが発生しない場合）は、ステップＳｈ３３０８に進み、完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。完全外れ用の停止結果設定処理では、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、今回の停止結果を設定する。続くステップＳｈ３３０９では、リーチ非発生の完全外れ用の演出パターンを設定す

る完全外れ用の演出設定処理を実行する。
【２３８３】
ステップＳｈ３３０４、ステップＳｈ３３０７又はステップＳｈ３３０９の処理を実行した後は、ステップＳｈ３３１０に進み、上記決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止図柄コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置３５０へ出力する処理を実行する。表示制御装置３５０では、受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、ステップＳｈ３３０４、ステップＳｈ３３０７又はステップＳｈ３３０９で設定された遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置７５を制御する。
【２３８４】
ステップＳｈ３３１１では遊技回演出の開始処理を実行する。遊技回演出の開始処理では、上記決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９を駆動制御する。ステップＳｈ３３１１の実行後は変動開始用処理を終了する。
【２３８５】
特図変動表示用処理（図２１７）の説明に戻り、ステップＳｈ３２０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｈ３２０４に進み、変動表示時間が経過したか否かを判定する。この判定は、特図遊技回を開始（又は変動用コマンドを受信）してからの経過時間をＭＰＵ３４２で計測（把握）し、当該経過時間が上記ステップＳｈ３３０１で特定した変動表示時間に達したか否かを判定することにより行う。
【２３８６】
変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｈ３２０５にて変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。
【２３８７】
ステップＳｈ３２０４で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｈ３２０６にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｈ３２０６では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。
【２３８８】
＜コマンド対応処理＞
ステップＳｈ３１０１のコマンド対応処理について図２１９のフローチャートを参照しながら説明する。
【２３８９】
コマンド対応処理では先ずステップＳｈ３４０１にて、主制御装置１６２からの残り球数コマンド（図２０４のステップＳｈ２１１０）を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置１６２にて残り球数ＲＳ（停止用球数である９９０００個までの残り球数）が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数ＲＳの情報が含まれる。
【２３９０】
残り球数コマンドを受信している場合は、ステップＳｈ３４０２にて第１停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下になることに基づいて遊技停止状態に移行するところ、ステップＳｈ３４０２の第１停止予告用処理では、主制御装置１６２側で更新される都度の残り球数ＲＳを参照し、遊技停止状態への移行を事前報知するための処理を実行する。
【２３９１】
ここで、ステップＳｈ３４０２の第１停止予告用処理について図２２０のフローチャートを参照しながら説明する。
【２３９２】

第１停止予告用処理では先ずステップＳｈ３５０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第２停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第２停止予告フラグは第２停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。第２停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

【２３９３】

第２停止予告フラグに「１」がセットされている場合、すなわち、第２停止予告用報知の実行中である場合は、そのまま第１停止予告用処理を終了する。一方、第２停止予告フラグに「１」がセットされていない場合（第２停止予告用報知の実行中でない場合）は、ステップＳｈ３５０２に進み、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数ＲＳを把握する。また、ステップＳｈ３５０２では、把握した現在の残り球数ＲＳの情報をサブ側ＲＡＭ３４４に設けられた差球数用エリア３４４ｄに記憶する。

【２３９４】

続くステップＳｈ３５０３では、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１停止予告フラグは、第１停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。第１停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

【２３９５】

第１停止予告フラグに「１」がセットされていない場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップＳｈ３５０４に進み、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第１停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば１４０００個に設定されている。

【２３９６】

残り球数ＲＳが報知開始球数（１４０００個）以下である場合は、ステップＳｈ３５０５にて現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。現在の当否抽選モードが高確率モードでない場合、すなわち、低確率モードである場合は、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態）、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）又は開閉実行モード中であることを意味する。この場合は、ステップＳｈ３５０６に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。

【２３９７】

開閉実行モード中である場合は、ステップＳｈ３５０７に進み、実行中の開閉実行モードが確変大当たり結果に基づくものであるか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードが終了した後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）に移行する状況であるか否かを判定する。

【２３９８】

ステップＳｈ３５０５で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）又はステップＳｈ３５０７で肯定判定した場合（確変大当たり結果であり、開閉実行モードの終了後に高確遊技状態に移行する場合）は、ステップＳｈ３５０８に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第１停止予告用報知について図２２１を参照しながら説明する。

【２３９９】

第１停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第１停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第１停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行され、その際、表示画面Ｇには、図２２１（ａ）、（ｂ）に示すように

、例えば、「この台は、あと約１３０００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１が表示される。

【２４００】

このメッセージ画像９０１は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数ＲＳ）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が変化するようにしてメッセージ画像９０１が表示される。つまり、メッセージ画像９０１により残り球数として約１３０００個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数が継続して報知される。

【２４０１】

また、メッセージ画像９０１にて示される残り球数は、その報知開始時点において実際の残り球数（残り球数ＲＳ）よりも少ない数とされる。例えば、残り球数ＲＳが１４０００個以下となったことを契機として表示されるメッセージ画像９０１では、上記のとおり残り球数として１３０００個が報知される。

【２４０２】

高確遊技状態である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合（ステップＳｈ３５０５で肯定判定した場合）、ステップＳｈ３５０８の開始設定処理では、第１停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数ＲＳは、作動口６２，６３や一般入賞口６１等への入賞発生を契機として更新されるため（図２０４）、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する場合が多いが、第１停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待って行う。すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第１停止予告用報知が開始されるように設定する。

【２４０３】

このように、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回では第１停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第１停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第１停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第１停止予告用報知を見落としたり、逆に第１停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。

【２４０４】

なお、第１停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば０．５ｓｅｃ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第１停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第１停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第１停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

【２４０５】

特図遊技回が実行される中での第１停止予告用報知は、例えば、図２２１（ａ）に示すように、表示画面Ｇの右上隅部にメッセージ画像９０１が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像９０１の表示領域と図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列Ｚ１～Ｚ３よりも奥側にメッセージ画像９０１が表示されるように設定される。

【２４０６】

このため、メッセージ画像９０１が表示されている状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される場合は、メッセージ画像９０１の手前側を図柄列Ｚ１～Ｚ３が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像９０１により図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示領域が狭めら

れたり、図柄列Ｚ１～Ｚ３が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像９０１の表示領域を好適に確保することができる。

【２４０７】

また、表示画面Ｇの下部では保留表示部２００が表示されるが、メッセージ画像９０１の表示に際しては、メッセージ画像９０１が保留表示部２００と重なることがないように、メッセージ画像９０１の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部２００との重なりを避けてメッセージ画像９０１を表示することで、メッセージ画像９０１により保留表示部２００の視認性が低下したり、逆に保留表示部２００によりメッセージ画像９０１の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【２４０８】

開閉実行モード中である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合（ステップＳｈ３５０７で肯定判定した場合）、ステップＳｈ３５０８の開始設定処理では、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で第１停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図２２１（ｃ）に示すように、開閉実行モードのエンディング期間においてメッセージ画像９０１の表示が開始されるようにする。

【２４０９】

このため、開閉実行モードでのラウンド遊技において、開放状態とされている可変入賞装置６５に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像９０１が表示されるのではなく、エンディング期間になるのを待ってメッセージ画像９０１が表示されることになる。このような構成であることで、可変入賞装置６５への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像９０１が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置６５への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。

【２４１０】

なお、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達しない開閉実行モードのエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像９０１を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像９０１の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードが終了したことを認識させてからメッセージ画像９０１による第１停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像９０１を見せることが可能になる。

【２４１１】

上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像９０１の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像９０１の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像９０１の表示期間を確保すべく、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。

【２４１２】

また、エンディング期間にてメッセージ画像９０１を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態の場合と同様に表示画面Ｇの右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像９０１の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像９０１が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像９０１の視認性を高めることができる。

【２４１３】

ステップＳｈ３５０８の第１停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップＳｈ３５０９にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」をセットし、その後、第１停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３５０４で否定判定

した場合（残り球数ＲＳが報知開始球数に達していない場合）、ステップＳｈ３５０６で否定判定した場合（開閉実行モード中でない場合）、ステップＳｈ３５０７で否定判定した場合（確変大当たりでない場合）は、第１停止予告用報知を開始しないとして、ステップＳｈ３５０８及びステップＳｈ３５０９の処理を実行することなく第１停止予告用処理を終了する。

【２４１４】

ステップＳｈ３５０３で肯定判定した場合（第１停止予告フラグに「１」がセットされており、第１停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップＳｈ３５１０に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合は、ステップＳｈ３５１１にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、実行中の第１停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に１４０００個に設定されている。

【２４１５】

ステップＳｈ３５１０で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップＳｈ３５１１で否定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数に達してない場合）は、第１停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップＳｈ３５１２に進み、第１停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。

【２４１６】

第１停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップＳｈ３５１３にて第１停止予告用報知の更新処理を実行する。当該更新処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）にて示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第１停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図２２２を参照しながら説明する。

【２４１７】

第１停止予告用報知の更新は、残り球数ＲＳに応じて更新単位（更新間隔）が変化するようにして行われる。具体的には、残り球数ＲＳが１４０００個以下となることに基づいて第１停止予告用報知が開始された後、残り球数ＲＳが１２０００個以下、１００００個以下、９０００個以下、８０００個以下・・・３０００個以下、２０００個以下、１０００個以下、９００個以下、８００個以下・・・２００個以下、１００個以下となるタイミングで第１停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数ＲＳが１４０００個から１００００個までの範囲では２０００個単位で更新タイミングが到来し、残り球数ＲＳが１００００個から１０００個までの範囲では１０００個単位で更新タイミングが到来し、残り球数ＲＳが１０００個から１００個までの範囲では１００個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数ＲＳが少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

【２４１８】

また、更新タイミングでの第１停止予告用報知の更新結果は、当該第１停止予告用報知が開始される場合と同様に、更新時点において実際の残り球数ＲＳよりも少ない数とされる。例えば、残り球数ＲＳが１００個以下となったことを契機として第１停止予告用報知が更新される場合は、「この台は、あと５０発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われるように第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が更新される。

【２４１９】

このような構成とすることで、遊技停止状態への移行時点での獲得球数が、遊技者が第１停止予告用報知を見て認識する残り球数よりも多くなるようにして遊技停止状態に移行させることができる。これにより、想定よりも多くの出玉を獲得できたと遊技者に思わせて得をした気分にさせることができ、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感と相まって遊技者の嬉しさをより高めることが可能になる。

【２４２０】

なお、残り球数ＲＳは特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第１

停止予告用報知の更新タイミングが到来する場合が多くなるが、第１停止予告用報知の更新は、第１停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第１停止予告用報知が更新されるように設定する。

【２４２１】

但し、第１停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば０．５ｓｅｃ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第１停止予告用報知が開始されるとよい。

【２４２２】

第１停止予告用処理（図２２０）の説明に戻り、ステップＳｈ３５１３の実行後は第１停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３５１２で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第１停止予告用報知を更新しないとして、ステップＳｈ３５１３の処理を実行せずに第１停止予告用処理を終了する。

【２４２３】

ステップＳｈ３５１１で肯定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数以上）となった場合は、第１停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数ＲＳが一定以上増えたことを意味する。この場合はステップＳｈ３５１４に進み、第１停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。

【２４２４】

終了設定処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアする。なお、第１停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数ＲＳが報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【２４２５】

コマンド対応処理（図２１９）の説明に戻り、ステップＳｈ３４０２の第１停止予告用処理の実行後又はステップＳｈ３４０１で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０３に進み、主制御装置１６２からの種別コマンド（図１８９のステップＳｈ６１２）を受信しているか否かを判定する。種別コマンドは、大当たり結果の種別を示すものであり、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回において変動表示が開始される場合に送信されるものである。

【２４２６】

種別コマンドを受信している場合、すなわち、大当たり結果となった場合には、ステップＳｈ３４０４にて第２停止予告用処理を実行する。第２停止予告用処理は、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になる状況で、遊技停止状態への移行を事前報知するための報知（第２停止予告用報知）を実行するためのものである。

【２４２７】

ここで、ステップＳｈ３４０４の第２停止予告用処理について図２２３のフローチャートを参照しながら説明する。

【２４２８】

第２停止予告用処理では先ずステップＳｈ３６０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１停止予告用フラグが「１」にセットされている場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中である場合は、ステップＳｈ３６０２に進み、今回の大当たり結果における大当たり種別の把握処理を実行する。この把握処理は主制御装置１６２から受信した種別コマンドに基づいて行い、当該処理により、今回の大当たり結果が４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果、１０Ｒ確変大当たり結果のいずれであるかを特定する。

【２４２９】
ステップＳｈ３６０３では、今回の大当たり結果に対応する開閉実行モードでの予測払出球数を導出する。本ステップでは、先ずステップＳｈ３６０２で把握した大当たり種別から今回の開閉実行モードにて実行可能なラウンド数を把握し、その上で以下のようにして予測払出球数を導出する。
・予測払出球数：可変入賞装置６５の賞球数×１ラウンドにおける可変入賞装置６５への上限入賞個数×開閉実行モードにて実行可能なラウンド数。
【２４３０】
例えば、ステップＳｈ３６０２で把握した大当たり種別が１０Ｒ大当たり結果である場合、予測払出球数は１０００個となる。なお、予測払出球数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、各大当たり種別に対応させて予測払出球数が規定（記憶）された予測払出球数テーブルをサブ側ＲＡＭ３４４に備え、ステップＳｈ３６０２で把握した大当たり種別に対応する予測払出球数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。
【２４３１】
ステップＳｈ３６０４では、ステップＳｈ３６０３で導出した予測払出球数を現在の残り球数ＲＳから減算し、続くステップＳｈ３６０５では、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否かを判定する。この際、ステップＳｈ３６０４で取得した減算値が０以下である場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になると判定し、減算値が０より大きい場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下にならないと判定する。
【２４３２】
開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、ステップＳｈ３６０５に進み、第２停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第２停止予告用報知について図２２４を参照しながら説明する。
【２４３３】
第２停止予告用報知は、第１停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第１停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第１停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第２停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第２停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行され、その際、表示画面Ｇには、図２２４（ａ）、（ｂ）に示すように、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示される。
【２４３４】
ステップＳｈ３６０５の開始設定処理では、実行中の第１停止予告用報知を終了しつつ、第２停止予告用報知が開始されるように設定する。その際、大当たり結果となった特図遊技回の終了後、開閉実行モードが開始されてから第２停止予告用報知（メッセージ画像９０２の表示）が開始されるように設定する。
【２４３５】
この場合、メッセージ画像９０２の表示は、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で開始されるようにするとよく、具体的には、開閉実行モードのオープニング期間においてメッセージ画像９０２の表示が開始される構成とするとよい。可変入賞装置６５の閉鎖中にメッセージ画像９０２の表示を開始することで、可変入賞装置６５への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像９０２が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置６５への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。また、オープニング期間は、開閉実行モードの開始後、可変入賞装置６５の開放がまだ行われていない状態にあり、可変入賞装置６５への入賞や当該入賞に基づく遊技球の払い出しが行われていないため、遊技者が心理的に落ち着いた状態にあることが想定される。このような状況でメッセージ

画像９０２を表示することで、遊技者を当該画像９０２に注目させやすくすることができ、第２停止予告用報知の見落としを好適に抑制することが可能になる。

【２４３６】

上記のようにしてメッセージ画像９０２の表示が開始された場合、当該画像９０２は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像９０２の表示位置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド数画像９０３と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図２２４（ａ）に示すように、ラウンド数画像９０３が表示画面Ｇの右上部に表示される場合であれば、表示画面Ｇの右側においてラウンド数画像９０３の下方にメッセージ画像９０２が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像９０３との重なりを避けてメッセージ画像９０２を表示することで、ラウンド数画像９０３によりメッセージ画像９０２の視認性が低下したり、逆にメッセージ画像９０２によりラウンド数画像９０３の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【２４３７】

ステップＳｈ３６０６の第２停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップＳｈ３６０７にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアするとともに、第２停止予告フラグを「１」にセットする。第２停止予告フラグは、第２停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【２４３８】

ステップＳｈ３６０７の実行後は第２停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３６０１で否定判定した場合（第１停止予告フラグが「１」にセットされておらず、第１停止予告用報知が実行されていない場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になることがないため、ステップＳｈ３６０２以降の処理を実行せずに第２停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３６０６で否定判定した場合（今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合）は、第１停止予告用報知を継続するとして、ステップＳｈ３６０６以降の処理を実行せずに第２停止予告用処理を終了する。

【２４３９】

コマンド対応処理（図２１９）の説明に戻り、ステップＳｈ３４０４の第２停止予告用処理の実行後又はステップＳｈ３４０３で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０５にて、主制御装置１６２からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個以下になったことを示すものである。この超過コマンドは、開閉実行モード中でない場合は残り球数ＲＳが０個以下になったタイミングで送信され（図２０４のステップＳｈ２１１４）、開閉実行モード中である場合は開閉実行モードの終了タイミングで送信される（図２０４のステップＳｈ２１１８）。

【２４４０】

超過コマンドを受信している場合は、ステップＳｈ３４０６に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第１停止予告用報知の実行中であれば、第１停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアする。また、第２停止予告用報知の実行中であれば、第２停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第２停止予告フラグを「０」クリアする。

【２４４１】

ステップＳｈ３４０７では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が０個以下になったこと）を報知するものであり、ステップＳｈ３４０７の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。具体的には、図２２５（ａ）に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０５が表示画面Ｇに表示されるように設定する。

【２４４２】
ステップＳｈ３４０７の実行後又はステップＳｈ３４０５で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０８にて、主制御装置１６２からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図２１０のステップＳｈ２５０６、ステップＳｈ２５１２）。
【２４４３】
遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップＳｈ３４０９に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものであり、ステップＳｈ３４０９の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。具体的には、図２２５（ｂ）に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６が表示画面Ｇに表示されるように設定する。
【２４４４】
ステップＳｈ３４０９の実行後又はステップＳｈ３４０８で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４１０にてその他のコマンド対応処理を実行する。その他のコマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置１６２から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部２００にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置１６２から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部２００の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。ステップＳｈ３４１０の実行後はコマンド対応処理を終了する。
【２４４５】
＜各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について＞
次に、各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について図２２６を参照しながら説明する。
【２４４６】
現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。第１停止予告用報知では、例えば、図２２１（ａ）、（ｂ）に示すように、「この台は、あと約１３０００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１を図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示する。
【２４４７】
また、高確率モードである状況での第１停止予告用報知の開始タイミングは、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の次の特図遊技回である。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第１停止予告用報知を開始する。
【２４４８】
現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数ＲＳにかかわらず、停止予告用報知を開始しない。
【２４４９】
現在の遊技状態が開閉実行モード中である場合は、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。開閉実行モードでの第１停止予告用報知の開始タイミングは、図２２１（ｃ）に示すように、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば１ｓｅｃ）が経過したタイミング）である。すなわち、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となっても、エンディング期間（可変入賞装置６５が閉鎖状態）となるのを

待って第１停止予告用報知を開始する。
【２４５０】
＜各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について＞
次に、各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について図２２７を参照しながら説明する。
【２４５１】
現在の当否抽選モードが高確率モードである状況、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、高確率モード（高確遊技状態）にて停止予告用報知の開始後、その高確率モードに滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で高確率モードに移行した場合、すなわち、確変大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて高確遊技状態に移行した場合は、実行されている停止予告用報知を継続する。これらの場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。
【２４５２】
第１停止予告用報知では、図２２１（ｂ）に示すように、メッセージ画像９０１において残り球数を報知するところ、差球数の増加（獲得球数の増加）に伴って残り球数ＲＳが減少し、予め定められた更新個数（更新タイミング）に到達する都度、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）における残り球数の報知内容を更新する（図２２２）。残り球数報知の更新間隔は、残り球数ＲＳが少なくなるほど短くなるように設定される。
【２４５３】
現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、原則として停止予告用報知を実行しない。但し、停止予告用報知が実行されている状態で低確率モードに移行した場合は、低確率モードへの移行後も停止予告用報知を継続する。停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行する場合としては、通常大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報知が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて時短遊技状態に移行する場合や、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数（例えば３５回）に到達したことにより高確遊技状態が終了し、それに応じて通常遊技状態に移行する場合がある。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。
【２４５４】
低確率モードへの移行後も継続した停止予告用報知は、差球数の減少（消費球数の増加）に伴って残り球数ＲＳが増加し、報知終了球数（例えば１４０００個）以上となることを契機として終了させる。
【２４５５】
現在の遊技状態が開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、開閉実行モード（エンディング期間）にて停止予告用報知の開始後、その開閉実行モード（エンディング期間）に滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下とならない場合は、実行されている停止予告用報知を開閉実行モードにおいても継続する。この場合における停止予告用報知の継続は、開閉実行モードのオープンニング期間から行ってもよいし、初回目ラウンドの開始時から行ってもよい。
【２４５６】
開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下である場合、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードとなり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下とならない場合の停止予告用報知の態様（種別）は、第１停止予告用報知である。
【２４５７】
また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合は、停止予告用報知の態様（種

別）を第２停止予告用報知に切り替えて停止予告用報知を実行する。第２停止予告用報知では、図２２４（ａ）、（ｂ）に示すように、残り球数を知らせないようにした上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを示唆するようにして報知を行う。第２停止予告用報知では、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２を図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示する。

【２４５８】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の第２停止予告用報知に切り替えることにより、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

【２４５９】

以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２４６０】

一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球が発生した場合に、それら各入球部６１～６３，６５，６８に対応する各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新し、それらの情報に基づいて差球数ＳＡを導出する構成とした。これにより、パチンコ機１０において、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数ＳＡをパチンコ機１０が監視することができる。そして、その差球数ＳＡを停止用球数（例えば９９０００個）から減算して残り球数ＲＳを導出し、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。

【２４６１】

０個よりも多い特定球数を報知開始球数（例えば１４０００個）として定め、残り球数ＲＳが報知開始球数になったことに基づき、遊技停止状態への移行が行われることを予告する停止予告用報知を実行する構成とした。すなわち、遊技停止状態への移行に先立って上記停止予告用報知を行うため、遊技者に対して不意打ち的に遊技停止状態への移行が行われることを抑制できる。これにより、遊技停止状態への移行により賞球の更なる獲得を制限する場合において、当該移行の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

【２４６２】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる構成とした。この場合、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態への移行条件が成立したか否かにかかわらず開閉実行モードを最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数ＲＳが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合でも、開閉実行モードが途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

【２４６３】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合と０個以下になる場合とで停止予告用報知の態様を異ならせる構成とした。具体的には、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を報知するメッセージ画像９０１を含む態様の第１停止予告用報知を実行し、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、上記メッセージ画像９０１を含まない態様の第２停止予告用報知を実行する構成とした。

【２４６４】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を遊技者が認識できない態様の第２停止予告用報知を実行することで、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させるに際して、報知上の残り球数と遊技停止状態への移行タイミングとの不整合が生じることを抑制できる。すなわち、報知上の残り球数が０個となっても遊技停止状態に移行しない不都合の発生を抑制することが可能

になる。
【２４６５】
　また、残り球数ＲＳが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合は、残り球数ＲＳが気になって遊技者が開閉実行モードに集中しにくくなる懸念がある。この点、そのような場合を対象として、停止予告用報知の態様を第１停止予告用報知から第２停止予告用報知に切り替えることで、０個となるまでの具体的な残り球数よりも開閉実行モードに遊技者を集中させやすくすることができる。
【２４６６】
　開閉実行モード中に残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）となり、第１停止予告用報知を実行する場合において、当該第１停止予告用報知を可変入賞装置６５が閉鎖状態である状況で実行する構成とした。例えば、可変入賞装置６５が開放状態である状況で第１停止予告用報知が開始されると、遊技者が第１停止予告用報知に視線を移すことで、可変入賞装置６５への入賞を狙える状況であるにもかかわらず、可変入賞装置６５から視線を外すことになり、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技の妨げになるおそれがある。この点、可変入賞装置６５への入賞が生じない閉鎖期間にて第１停止予告用報知を開始することで、遊技者が第１停止予告用報知に視線を移しても、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技が損なわれることが抑制される。これにより、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制しつつ、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。
【２４６７】
　可変入賞装置６５が閉鎖状態である状況としてエンディングの実行中である状況で第１停止予告用報知を実行する構成とした。開閉実行モードにおいてその終了時に実行されるエンディングは、可変入賞装置６５が閉鎖された状態で開閉実行モード後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して第１停止予告用報知を開始することで、開閉実行モードにて可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技と、開閉実行モード後の遊技状態にて行われる特図遊技回とのいずれに対しても妨げにならないようにして第１停止予告用報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。
【２４６８】
　エンディング中に第１停止予告用報知を開始する場合において、残り球数ＲＳにかかわらず普段から実施される所定のエンディング用報知の開始後に第１停止予告用報知を開始する構成とした。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードの終了を認識させてから第１停止予告用報知を視認させることができる。
【２４６９】
　残り球数ＲＳに応じて第１停止予告用報知の更新単位（更新間隔）を異ならせる構成とした。具体的には、残り球数ＲＳが少ないほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なる構成とした。この構成によれば、遊技停止状態への移行までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて第１停止予告用報知が目立ちにくくなる。これにより、遊技停止状態への移行を早くから知らせながらも、遊技者を賞球の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、第１停止予告用報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、遊技停止状態への移行に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り球数が細かく知らされるなど、都度の残り球数や遊技停止状態への移行が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。
【２４７０】
　実際の残り球数ＲＳよりも少ない球数を示すようにして第１停止予告用報知を実行する構成とした。これにより、報知上の残り球数が確実に０個となっている状態で遊技停止状態に移行させることができ、遊技者が認識する残り球数よりも獲得球数が少ない状況で賞球の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【２４７１】
＜変形例１＞
上記第４の実施の形態の変形例１について図２２８、図２２９を参照しながら説明する。これらの図において上記第４の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２４７２】
本変形例では、停止予告用報知の態様が上記第４の実施の形態と異なっており、具体的には、滞在する遊技状態によって、メッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置が変化するように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。
【２４７３】
上記第４の実施の形態で説明したように、当否抽選モードが高確率モードである状況（遊技状態が高確遊技状態である状況）において残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下である場合に、第１停止予告用報知としてのメッセージ画像９０１が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて表示される。この際、本変形例では、図２２８（ａ）に示すように、メッセージ画像９０１が相対的に大きい表示サイズ（表示面積）で表示される。
【２４７４】
メッセージ画像９０１は、図２２８（ｂ）に示すように、視覚領域を区画するウィンドウ状の背景画像（ベース画像、キャラクタ画像）９０１ｂ上に所定の文字９０１ａが付された構成を有する。この場合、メッセージ画像９０１全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像９０１ｂの表示面積を上記表示サイズとして見ることができる。
【２４７５】
このように高確率モード（高確遊技状態）において、メッセージ画像９０１を大きく表示することで、当該画像９０１が目立ちやすくなり、当該画像９０１にて報知される残り球数に遊技者の目を向けやすくすることができる。高確率モードへの滞在中は開閉実行モードに移行しやすくなるところ、このような状況で残り球数の認識が行いやすいことで、遊技球が多量に払い出されて残り球数が大きく減少し得る開閉実行モードに移行する直前状態において現状の残り球数を遊技者が把握しやすくすることができる。
【２４７６】
上記の際、メッセージ画像９０１は、図２２８（ａ）に示すように、表示画面Ｇにおいて右寄りの箇所（例えば右上隅部）に表示される。上記第４の実施の形態では、当否抽選モードが高確率モードである場合にサポートモードが高頻度サポートモードとなるように構成されており（図１８０）、この場合、遊技領域ＰＡにおいて右ルート（図４）に遊技球を流下させ、第２作動口６３への入賞を目指す状態になる。メッセージ画像９０１の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面Ｇの左右において右ルート又は第２作動口６３寄りの箇所にメッセージ画像９０１を表示することで、遊技者が第２作動口６３及びメッセージ画像９０１を同時に視認しやすくしたり、第２作動口６３からの視線移動を少なく抑えてメッセージ画像９０１を視認できるようにしたりすることができる。これにより、メッセージ画像９０１の視認（残り球数の把握）をより一層容易化することが可能になる。
【２４７７】
なお、当否抽選モードが低確率モードである状況で第１停止予告用報知が実行される場合があるが、この場合は、高確率モードである場合よりも小さい表示サイズでメッセージ画像９０１が表示される。その際、メッセージ画像９０１の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、高確率モードの場合と同様に、表示画面Ｇにおいて右寄りの箇所とすることができる。
【２４７８】
また、上記第４の実施の形態では、第１停止予告用報知が実行されている状況で大当たりとなり、それに伴って開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにおいて停止予告用報知が実行される。その際、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならな

い場合は、開閉実行モード中の停止予告用報知として第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１の表示）が実行される。

【２４７９】

この場合における第１停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図２２９（ａ）に示すように、メッセージ画像９０１が相対的に小さい表示サイズで表示される。すなわち、メッセージ画像９０１が高確率モードの場合よりも小さく表示される。

【２４８０】

このように開閉実行モードにおいてメッセージ画像９０１を小さく表示し、当該画像９０１を目立ちにくくすることで、当該画像９０１に遊技者の目を向けにくくし、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技に遊技者が集中しやすくすることができる。

【２４８１】

停止用球数（例えば９９０００個）までの残り球数を認識することは、獲得できるプラス分の限界値を知ることになるところ、遊技者の気分が高揚しやすい開閉実行モードにおいてそのような限界値が積極的に知らされると、高揚感に水を差すことにもなりかねない。一方で、開閉実行モードでは残り球数が大きく変化しやすいため、開閉実行モードの実行中において都度の残り球数を把握したいというニーズがあることも想定される。

【２４８２】

この点、上記構成であることで、残り球数を知りたい遊技者の要望を満たしながらも、メッセージ画像９０１が遊技者の目に留まりにくくすることができ、当該画像９０１の表示（第１停止予告用報知の実行）が開閉実行モードにおける興趣向上の妨げとなることを好適に抑制することが可能になる。

【２４８３】

上記の際、メッセージ画像９０１は、表示画面Ｇにおいて左寄りの箇所（例えば左下隅部）に表示される。上記第４の実施の形態では、可変入賞装置６５が右ルートに配置され、開閉実行モード中は右ルートを流下させるように遊技球を発射させる。メッセージ画像９０１の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面Ｇの左右において右ルート又は可変入賞装置６５とは反対側に寄せてメッセージ画像９０１を表示することで、可変入賞装置６５を見ている遊技者の視界にメッセージ画像９０１を入りにくくすることができる。これにより、メッセージ画像９０１をより一層目立ちにくくすることができる。

【２４８４】

なお、上記第４の実施の形態では、第１停止予告用報知が実行されていない状況で大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードにて残り球数ＲＳが報知開始球数以下となる場合に、その開閉実行モードのエンディング期間にて第１停止予告用報知が実行される。この場合、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で第１停止予告用報知が行われ、第１停止予告用報知による可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技への影響を無視できるため、必ずしも図２２９（ａ）と同様の態様で第１停止予告用報知を実行する必要はない。かと言って、遊技停止状態への移行までに期間的な余裕がある状態であり、第１停止予告用報知の重要性が高いわけでもないため、図２２９（ａ）の場合と同様に、メッセージ画像９０１を相対的に小さい表示サイズで表示するなどして目立ちにくい態様で第１停止予告用報知を行ってもよい。

【２４８５】

また、上記第４の実施の形態では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に、第２停止予告用報知（メッセージ画像９０２）が表示画面Ｇに表示される。この場合における第２停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図２２９（ｂ）に示すように、メッセージ画像９０２が中程度の表示サイズで表示される。すなわち、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合のメッセージ画像９０１（図２２９（ａ））よりも大きく、高確遊技状態である場合のメッセージ画像９０１（図２１９（ａ）

）よりも小さい大きさでメッセージ画像９０２が表示される。
【２４８６】
開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態への移行が行われ、当該移行のタイミングが迫っている状態にある。このような状態においてメッセージ画像９０２をある程度目立たせることで、遊技停止状態への移行を遊技者に認識させやすくすることができる。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技停止状態への移行が不意打ちとなり、遊技者の混乱を招くことを抑制することができる。
【２４８７】
なお、この場合におけるメッセージ画像９０２の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合と同様に、表示画面Ｇにおいて左寄りの箇所とすることができる。
【２４８８】
以上のように本変形例では、メッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置、すなわち、停止予告用報知の報知態様を、滞在する遊技状態により異ならせる構成としたため、各遊技状態の特性に適した態様で停止予告用報知（メッセージ画像９０１，９０２の表示）を行うことができ、停止予告用報知の実施を好適化することが可能になる。
【２４８９】
＜変形例２＞
上記第４の実施の形態の変形例２について図２３０～図２３４を参照しながら説明する。これらの図において上記第４の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２４９０】
本変形例では、開閉実行モード中に行われる開閉実行モード用演出（大当たり遊技演出）の１つとしてラウンド昇格演出が実行可能とされ、このラウンド昇格演出の実行が停止予告用報知との関係において制限され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。
【２４９１】
＜コマンド対応処理＞
本変形例に係る保留コマンド対応処理について図２３０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図２１６）の一環として実行されるものであり、図２１９のコマンド対応処理に代えて実行されるものである。図２３０において図２１９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２４９２】
ステップＳｈ３４０３で肯定判定した場合（種別コマンドを受信している場合）は、ステップＳｈ３４０４にて第２停止予告用処理を実行する。第２停止予告用処理では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否かを判定し、０個以下になると判定した場合は、第２停止予告用報知が実行されるように設定する。第２停止予告用報知では、開閉実行モード中の期間において、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。
【２４９３】
第２停止予告用処理を実行した後は、ステップＳｈ４１０１にて開閉実行モード用演出の設定処理を実行する。ここで、開閉実行モード用演出の設定処理について図２３１のフローチャートを参照しながら説明する。
【２４９４】
開閉実行モード用演出の設定処理では先ずステップＳｈ４２０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第２停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。すなわち、第２停止予告用報知の開始設定が行われているか否かを判定する。なお、第２停

止予告用報知の開始設定が行われていない場合とは、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならないことを意味する（図２２３のステップＳｈ３６０５～ステップＳｈ３６０７）。

【２４９５】

第２停止予告フラグに「１」がセットされておらず、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない状況である場合は、ステップＳｈ４２０２に進み、今回の開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、第２停止予告用処理（図２２３）のステップＳｈ３６０２における大当たり種別の把握結果を利用して行う。

【２４９６】

開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものでない場合、すなわち、４Ｒ大当たり結果に対応するものである場合は、ステップＳｈ４２０３にて４Ｒ用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として４Ｒ用通常演出が実行されるように設定する。図２３２（ａ）に示すように、４Ｒ用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が４ラウンドであることを示唆するラウンド数画像９０３と、４Ｒ開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像９１１とが図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。

【２４９７】

ステップＳｈ４２０２で肯定判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、且つ、今回の開閉実行モードにて第２停止予告用報知を実行しない状況である場合は、ステップＳｈ４２０４に進み、ラウンド昇格演出の実行抽選を行う。本ステップでは、ラウンド昇格演出用の実行抽選テーブルをサブ側ＲＯＭ３４３から取得し、当該取得した実行抽選テーブルと、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられたカウンタエリアから取得した抽選用のカウンタ値（乱数値）とを用いて上記実行抽選を行う。

【２４９８】

ステップＳｈ４２０４の実行抽選に非当選となった場合（ステップＳｈ４２０５でＮＯ）は、ステップＳｈ４２０６にて１０Ｒ用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として１０Ｒ用通常演出が実行されるように設定する。図２３２（ｂ）に示すように、１０Ｒ用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が１０ラウンドであることを示唆するラウンド数画像９０３と、１０Ｒ開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像９１２とが図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。

【２４９９】

ステップＳｈ４２０４の実行抽選に当選した場合（ステップＳｈ４２０５でＹＥＳ）は、ステップＳｈ４２０７にてラウンド昇格演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出が実行されるように設定する。図２３３に示すように、ラウンド昇格演出では、１ラウンド目から４ラウンド目までのラウンド遊技において４Ｒ用通常演出が実行され、遊技者に対して今回の開閉実行モードがあたかも４Ｒ開閉実行モードであるかのようにして演出が行われる（図２３３（ａ））。そして、４ラウンド目のラウンド遊技の終了時において、ラウンド遊技が追加されることを示唆するラウンド追加報知が実行される（図２３３（ｂ））。このラウンド追加報知では、例えば「＋６ラウンド！」等の文字が付されたラウンド追加用画像９１３が表示画面Ｇに表示される。その後、５ラウンド目のラウンド遊技が開始されることに伴い、開閉実行モード用演出が１０Ｒ用通常演出に変更される（図２３３（ｃ））。

【２５００】

なお、主表示ユニット８１（図４）のラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合にラウンド数の表示が開始されるが、このラウンド表示部に表示されるラウンド数は、ラウンド昇格演出が実行される場合であっても、１０ラウンドに対応したものとされる。ラウンド表示部でのラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了

するまで継続される。
【２５０１】
開閉実行モード用演出の設定処理（図２３１）の説明に戻り、ステップＳｈ４２０１で肯定判定した場合（第２停止予告フラグが「１」に設定されている場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になり、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを意味する。この場合は、ステップＳｈ４２０８に進み、特別演出の設定処理を実行する。
【２５０２】
特別演出は、ステップＳｈ４２０３、ステップＳｈ４２０６で設定される通常演出とは異なる態様の開閉実行モード用演出である。特別演出では、図２３２（ｃ）、（ｄ）に示すように、今回の開閉実行モードでのラウンド数を示唆するラウンド数画像９０３と、特別演出に対応した背景画像９１４，９１５とが表示画面Ｇに表示される。これら背景画像９１４，９１５は、残り球数ＲＳが０個以下になる場合の専用画像であり、例えば、出玉の大量獲得を祝福する内容とされる。今回の開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応するものである場合は４ラウンド用の背景画像９１４が設定され、１０Ｒ大当たり結果に対応するものである場合は１０ラウンド用の背景画像９１５が設定される。
【２５０３】
この場合も、主表示ユニット８１のラウンド表示部では、開閉実行モードの開始に合わせてラウンド数の表示が開始されるとともに、当該表示が開閉実行モードの終了まで継続される。
【２５０４】
ステップＳｈ４２０３、ステップＳｈ４２０６、ステップＳｈ４２０７、ステップＳｈ４２０８の実行後は、開閉実行モード用演出の設定処理を終了する。コマンド対応処理（図２３０）の説明に戻り、ステップＳｈ４１０１の実行後又はステップＳｈ３４０３で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０５にて、主制御装置１６２からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。
【２５０５】
＜開閉実行モード用演出と第２停止予告用報知との関係について＞
次に、開閉実行モード用演出と第２停止予告用報知との関係について図２３４を参照しながら説明する。
【２５０６】
開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知が実行されない状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が許容される。この場合、ラウンド昇格演出の実行抽選にて外れた場合は、開閉実行モード用演出として１０Ｒ用通常演出（図２３２（ｂ））が実行され、上記実行抽選にて当選した場合は、開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出（図２３３）が実行される。
【２５０７】
開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知が実行される状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が制限（規制）される。この場合、開閉実行モード用演出として、１０Ｒ用通常演出とは異なる１０Ｒ用特別演出（図２３２（ｄ））が実行される。
【２５０８】
なお、第１停止予告用報知が実行されている状況で大当たり結果になった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されるが、この場合はラウンド昇格演出の実行が許容される。
【２５０９】
開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない（第２停止予告用報知が実行されない）場合は、開閉実行モ

ード用演出として４Ｒ用通常演出（図２３２（ａ））が実行される。また、開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる（第２停止予告用報知が実行される）場合は、開閉実行モード用演出として、４Ｒ用通常演出とは異なる４Ｒ用特別演出（図２３２（ｃ））が実行される。

【２５１０】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２５１１】

４Ｒ大当たり結果と１０Ｒ大当たり結果とを備え、今回の大当たり結果が１０Ｒ大当たり結果である場合にラウンド昇格演出が実行され得る構成とした。この場合、実行可能なラウンド数として４ラウンドが報知されている状態であっても、後にラウンド数が増えることを期待して開閉実行モードを遊技することができ、開閉実行モードの興趣性を高めることが可能になる。

【２５１２】

しかしながらその反面、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合、第２停止予告用報知が行われることで、ラウンド昇格演出が実行されるよりも前にラウンド数が増えることを予測できてしまう場合がある。例えば、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が６００個であり、１０Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が１５００個である場合において、残り球数ＲＳが１０００個の状態で開閉実行モードに移行した場合、実行可能なラウンド数として４ラウンドが報知されていても、第２停止予告用報知が実行されることで、５ラウンド目以降のラウンド遊技が実施されることを判別できてしまい、ラウンド昇格演出の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、本変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合はラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたため、第２停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれることを抑制しながら、第２停止予告用報知による遊技状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

【２５１３】

４ラウンド目のラウンド遊技にてラウンド昇格演出が実行される構成において、４ラウンド目よりも後のラウンド遊技で残り球数ＲＳが０個以下となる場合であっても、４ラウンド目のラウンド遊技よりも前に第２停止予告用報知が開始される構成とした。この構成では、第２停止予告用報知が開閉実行モードの早期に実行されるため、遊技停止状態への移行を遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、ラウンド昇格演出が実行されていなくても、４ラウンド目よりも後のラウンド遊技が実施されることを遊技者が認識できてしまい、第２停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。このような構成においてラウンド昇格演出の実行を制限し、第２停止予告用報知との競合を回避することで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【２５１４】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否かを開閉実行モードが開始されるよりも前に判定する構成とした（図２２３の第２停止予告用処理）。この場合、ラウンド昇格演出を制限するか否かを開閉実行モードの開始前に確定させることができる。これにより、残り球数ＲＳが０個以下になることに基づきラウンド昇格演出の実行が制限される場合において、ラウンド昇格演出を実行しない場合用の大当たり遊技演出を開閉実行モードの当初から設定することができ、強制制限する場合でも自然な流れの演出を実行することが可能になる。

【２５１５】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる構成とした（図２０４の超過判定用処理）。ラウンド昇格演出の実行が制限される場合、実行可能なラウンド数として、ラウンド昇格演出の実行を前提とした４ラウンドではなく、実際のラウンド数である１０ラウンドが報知される。このような場合において、例えば、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行する構成で

あると、実際に実行されるラウンド数が報知されるラウンド数よりも少なくなる懸念がある。この点、遊技停止状態への移行が開閉実行モードの終了を待って行われる構成であることで、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となっても、実行可能なラウンド数に変動が生じないようにすることができる。これにより、ラウンド昇格演出の実行が制限された開閉実行モードにおいて、ラウンド昇格演出の実行を前提としない多いラウンド数（１０ラウンド）が報知されたとしても、報知上のラウンド数と実際のラウンド数とを整合させることが可能になる。

【２５１６】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、開閉実行モード用演出として通常演出とは異なる特別演出を実行する構成とした。開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下とならない場合とは異なる態様の演出を実行することで、第２停止予告用報知だけでなく、開閉実行モード用演出の態様によっても遊技停止状態の移行条件が成立したことを示唆することができ、遊技停止状態の移行が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、残り球数ＲＳが０個以下となる開閉実行モードではラウンド昇格演出の実行が制限されるため、特別演出についての演出設計に際してラウンド昇格演出の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。

【２５１７】

＜変形例３＞

上記第４の実施の形態の変形例３について図２３５～図２３７を参照しながら説明する。これらの図において上記第４の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２５１８】

上記第４の実施の形態では、停止予告用報知の開始が高確率モードの場合にのみ行われたが、本変形例では、低確率モードの場合にも停止予告用報知が開始され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【２５１９】

＜第１停止予告用処理＞

本変形例に係る第１停止予告用処理について図２３５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３において、主制御装置１６２からの残り球数コマンドを受信した場合に実行されるものであり、図２２０の第１停止予告用処理に代えて実行されるものである。図２３５において図２２０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２５２０】

ステップＳｈ３５０２にて、主制御装置１６２から受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数ＲＳを把握した後は、ステップＳｈ３５０３にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１停止予告フラグに「１」がセットされていない場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップＳｈ４４０１に進み、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【２５２１】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合は、ステップＳｈ４４０２にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下であるか否かを判定する。第１報知開始球数は、上記第４の実施の形態における報知開始球数に相当するものであり、例えば１４０００個に設定される。

【２５２２】

残り球数ＲＳが第１報知開始球数（１４０００個）以下である場合は、ステップＳｈ３５０８に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下になったことに対応し、高確率モードである状況において第１停止予告用報知が開始される。なお、第１停止予告用報知は、遊技停止状

態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われるものである（図２２１）。

【２５２３】

ステップＳｈ４４０１で否定判定した場合（高確率モードでない場合）は、現在の当否抽選モードが低確率モードであること、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）であることを意味する。この場合は、ステップＳｈ４４０３にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下であるか否かを判定する。第２報知開始球数は、第１報知開始球数よりも大きい数であり、例えば３４０００個に設定される。

【２５２４】

残り球数ＲＳが第２報知開始球数（３４０００個）以下である場合は、ステップＳｈ３５０８に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下になったことに対応し、低確率モードである状況において第１停止予告用報知が開始される。前述のように、第２報知開始球数は第１報知開始球数よりも大きい数であるため、低確率モードに滞在している状態での第１停止予告用報知の開始は、高確率モードに滞在中の場合よりも残り球数ＲＳが多く残っている段階で行われる。換言すれば、低確率モードである場合は、高確率モードである場合よりも早いタイミングで第１停止予告用報知が開始される。

【２５２５】

ステップＳｈ３５０３で肯定判定した場合（第１停止予告フラグに「１」がセットされており、第１停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップＳｈ３５１０に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合、すなわち、低確率モード中である場合は、ステップＳｈ４４０４にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが報知終了球数以上であるか否かを判定する。本変形例において報知終了球数は、第２報知開始球数に対応して設定され、例えば３４０００個に設定される。

【２５２６】

ステップＳｈ３５１０で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップＳｈ４４０４で否定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数に達してない場合）は、第１停止予告用報知を継続すべき状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｈ３５１２に進み、第１停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。第１停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップＳｈ３５１３にて第１停止予告用報知の更新処理を実行する。本変形例においても、第１停止予告用報知の更新単位は、残り球数ＲＳが少なくなるほど小さくなるように設定され、また、第１停止予告用報知の更新は、報知上の残り球数が実際の残り球数よりも少ない数となるようにして行われる。

【２５２７】

ステップＳｈ４４０４で肯定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数以上）となった場合は、第１停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。終了設定処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアする。

【２５２８】

＜各遊技状態と第１停止予告用報知の有無との関係について＞

次に、各遊技状態と第１停止予告用報知の有無との関係について図２３６を参照しながら説明する。なお、第２停止予告用報知の有無に関しては上記第４の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【２５２９】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数ＲＳが第２報知開始球数（例えば３４０

００個）以下となることを契機として第１停止予告用報知を開始する。第１停止予告用報知では、例えば「この台は、あと約３００００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１を図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示する。

【２５３０】

また、低確率モードである場合において残り球数ＲＳが第２報知開始球数より大きい場合は、第１停止予告用報知を実行しない。すなわち、停止用球数（例えば９９０００個）に到達するまでに３４０００個以上の猶予が確保されている場合は、遊技停止状態への移行に関する事前報知や残り球数に関する報知は実行されない。

【２５３１】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数ＲＳが第１報知開始球数（例えば１４０００個）以下となることを契機として第１停止予告用報知を開始する。ここで、第１報知開始球数は、第２報知開始球数よりも少ない数であるため、高確率モードである場合は、低確率モードである場合よりも遅いタイミング（停止用球数に近づいたタイミング）で第１停止予告用報知が開始されることになる。

【２５３２】

また、当否抽選モードが高確率モードである状況で残り球数ＲＳが第１報知開始球数より大きい場合における第１停止予告用報知の有無は、高確率モードへの移行前に第１停止予告用報知が実行されていたか否かにより異なる。すなわち、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されていなかった場合は、高確率モードへの移行後において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数に到達していないことを理由に第１停止予告用報知を実行しない。

【２５３３】

これに対し、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されていた場合は、高確率モードへの移行後においても第１停止予告用報知を実行する。つまり、高確率モードとなる前から実行されていた第１停止予告用報知を高確率モードにおいても継続する。

【２５３４】

なお、本変形例では、開閉実行モードにおいて第１停止予告用報知を開始する契機がないため（図２３５）、残り球数ＲＳが第１報知開始球数より大きい状況で開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されていた場合としては、開閉実行モードに移行する前の低確率モードにて第１停止予告用報知が実行されていた場合が該当する。

【２５３５】

以上の構成であることにより、基本的に、低確率モードでは相対的に早いタイミング（残り球数ＲＳを多く残した状態）で第１停止予告用報知が開始され、高確率モードでは相対的に遅いタイミング（残り球数ＲＳが少なくなった状態）で第１停止予告用報知が開始される。

【２５３６】

ちなみに、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数よりも多く、第１停止予告用報知が実行されていない状態（例えば残り球数ＲＳが４００００個）で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確率モードに移行し、その後、大当たりをある程度繰り返すことで、残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となるまで増加したものの、第１報知開始球数には未到達の状態（例えば残り球数ＲＳが２５０００個）で低確率モードに移行した場合は、その移行した低確率モードにて第１報知開始球数が開始されることになる。

【２５３７】

また、高確率モードにて残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下となり、第１停止予告用報知が開始された後、遊技停止状態に移行する前に低確率モードに移行した場合は、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下であることに基づき、第１停止予告用報知が継続されることになる。

【２５３８】
　また、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となり、第１停止予告用報知が開始された後、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い状態（例えば残り球数ＲＳが３３５００個）で高確率モードに移行した場合は、高確率モードにおいて、残り球数ＲＳが第１報知開始球数に未到達の状態であっても第１停止予告用報知が実行されることになる。
【２５３９】
　＜第１停止予告用報知の報知態様について＞
　次に、本変形例に係る第１停止予告用報知の報知態様について図２３７を参照しながら説明する。
【２５４０】
　本変形例では、低確率モードである場合と高確率モードである場合とで第１停止予告用報知の態様が異なり、より詳しくは、それら両モードにおいて第１停止予告用報知の視認性に差異が設けられている。
【２５４１】
　図２３７（ａ）に示すように、低確率モードである場合には、メッセージ画像９０１が相対的に小さい表示サイズ（表示面積）で表示され、第１停止予告用報知の視認性が相対的に低い状態とされる。低確率モードの下で遊技が進められる場合、差球数ＳＡが減少し、残り球数ＲＳが増えていくため、遊技停止状態への移行に対しては遠のいていく状態となる。このため、遊技を続けている遊技者にとっては、第１停止予告用報知はさほど重要性が高いものとはならず、そのような意味では、上記第４の実施の形態のように基本的に低確率モードでは第１停止予告用報知を実行しないようにすることもできる。
【２５４２】
　但し、低確率モードでは、それまで遊技していた遊技者が遊技をやめて離席し、次の遊技者が遊技を開始することが想定される。そのような新たに遊技を始める遊技者にとって、第１停止予告用報知により示される残り球数の情報は有用なものとなり、第１停止予告用報知を見たいというニーズが生じる。
【２５４３】
　このような事情を考慮し、本変形例では、低確率モードでの第１停止予告用報知を比較的に目立ちにくい態様で実行することとしている。これにより、従前より遊技を継続している遊技者に対しては、第１停止予告用報知が遊技の妨げとなることを抑制しつつ、新たに遊技を始める遊技者に対しては第１停止予告用報知を見たいという要望に応えることが可能になる。
【２５４４】
　なお、メッセージ画像９０１の表示サイズは、上記変形例１の場合と同様に、メッセージ画像９０１全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像９０１ｂ（図２２８（ｂ））の表示面積とすることができる。
【２５４５】
　一方、高確率モードである場合には、基本的に、メッセージ画像９０１が相対的に大きい表示サイズで表示され、第１停止予告用報知に対応する表示の視認性が相対的に高い状態とされる。但し、本変形例では、高確率モードである場合において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下である状況で第１停止予告用報知が実行される場合と、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い状況で第１停止予告用報知が実行される場合とが生じるものとなっており、これらの場合で第１停止予告用報知の態様を異ならせるようにしている。
【２５４６】
　具体的には、図２３７（ｂ）に示すように、高確率モードにおいて残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下である場合は、低確率モードの場合よりもメッセージ画像９０１の表示サイズが大きく設定され、視認性の高い状態で第１停止予告用報知が実行される。これにより、残り球数ＲＳが少なく、遊技停止状態への移行が近づいている状況において、当該

移行の事前報知を好適に行うことができる。
【２５４７】
これに対し、図２３７（ｃ）に示すように、高確率モードにおいて残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い場合は、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下である場合よりもメッセージ画像９０１の表示サイズが小さく設定され、視認性の低い状態で第１停止予告用報知が実行される。これにより、遊技停止状態への移行までに猶予がある状況において、第１停止予告用報知が高確率モードでの遊技の妨げとなることを抑制しつつ、高確率モードに移行する前からの第１停止予告用報知の継続を好適に行うことが可能になる。
【２５４８】
なお、低確率モードである場合のメッセージ画像９０１との関係において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い状況で表示されるメッセージ画像９０１の大小は限定されるものではなく、両者の表示サイズが同じであってもよいし、異なるものであってもよい。
【２５４９】
以上、詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２５５０】
当否抽選モードが低確率モードである第１状態（通常遊技状態又は時短遊技状態）と、当否抽選モードが高確率モードである第２状態（高確遊技状態）とのそれぞれで停止予告用報知を実行し得る構成とした。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて停止予告用報知を開始することができ、遊技停止状態の移行が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【２５５１】
当否抽選モードが低確率モードである第１状態と、当否抽選モードが高確率モードである第２状態とにおいて、停止予告用報知の実行条件を異ならせる構成とした。具体的には、第２状態では、残り球数ＲＳが第１報知開始球数（例えば１４０００個）になることに基づいて停止予告用報知が実行され、第１状態では、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも手前の第２報知開始球数（例えば３４０００個）になることに基づいて停止予告用報知が実行される構成とした。
【２５５２】
遊技者が遊技を継続することが想定される第２状態（有利度合いが高い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数ＲＳが相対的に少ない第１報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が少ない状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を遅くすることができる。これにより、遊技停止状態への移行タイミングにある程度近づいてから停止予告用報知を開始させることができ、賞球（出玉）の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、遊技停止状態への移行が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第１状態（有利度合いが低い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数ＲＳが相対的に多い第２報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が多い状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、遊技停止状態への移行までにある程度余裕を確保した状態で、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。
【２５５３】
第１状態と第２状態とにおいて停止予告用報知（メッセージ画像９０１）の視認性を異ならせる構成とした。具体的には、第２状態での停止予告用報知の表示サイズを大きくし、第１状態での停止予告用報知の表示サイズを小さくする構成とした。賞球を獲得しやすい第２状態では、停止予告用報知が大きく表示され、その視認性が高められる。これにより、遊技停止状態への移行が近づいていく状況において、当該移行の実施を好適に知らせることができる。一方で、賞球を獲得しにくい第１状態では、停止予告用報知が小さく表示され、その視認性が低く抑えられる。これにより、当該報知が目立つことが抑制され、

大当たりを目指す本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。
【２５５４】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第４の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第４の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第４の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第４の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【２５５５】
また、理解の容易のため、例えば「第４の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。
【２５５６】
（１）上記第４の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域ＰＡに発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構１１０から発射されたものの、遊技領域ＰＡに到達せずにファール球通路４６に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材１０６の配置領域やその周辺部等が考えられる。
【２５５７】
（２）上記第４の実施の形態や各変形例では、各入球部６１～６３，６５，６８への入球の発生に基づいて各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部６１～６３，６５については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数ＲＳが０個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。
【２５５８】
但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第４の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。
【２５５９】
（３）上記第４の実施の形態や各変形例において、「遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての－９９０００個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。
【２５６０】
（４）上記第４の実施の形態や各変形例では、全ての入球部６１～６３，６５，６８を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置６５のみを対象として入球履歴の情報を収集する構

成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【２５６１】

（５）上記第４の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【２５６２】

また、上記第４の実施の形態や各変形例では、パチンコ機１０への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【２５６３】

（６）上記第４の実施の形態や各変形例では、判定用差球数ＳＡを停止用球数（例えば９９０００個）から減算して残り球数ＲＳを導出し、その残り球数ＲＳに基づいて超過用判定（遊技停止状態に移行すべきか否かの判定）や停止予告用報知の実行判定（停止予告用報知を実行すべきか否かの判定）を行ったが、判定用差球数ＳＡに基づいて超過用判定や上記実行判定を行ってもよい。この場合、判定用差球数ＳＡが停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したり、停止用球数よりも少ない特定球数（例えば８５０００個）以上となることに基づいて停止予告用報知を実行したりする構成とすることができる。また、差球数ＳＢを停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよいし、差球数ＳＢに基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよい。

【２５６４】

（７）上記第４の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「１」にセットしてステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９における遊技の進行を制御するための処理が行われないようにしつつ（ステップＳｈ２５０３、ステップＳｈ２５０９）、可変入賞装置６５や普電役物６３ａを強制的に閉鎖する閉鎖制御（ステップＳｈ２５０４、ステップＳｈ２５１０）と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理（ステップＳｈ２５０５、ステップＳｈ２５１１）とを実行するが、閉鎖制御及び発射停止処理の少なくとも一方を実行しない構成としてもよい。

【２５６５】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

【２５６６】

（８）上記第４の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【２５６７】

但し、この場合、残り球数ＲＳが０個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれが

ある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置７５等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数ＲＳが０個よりも多い特定個数（例えば９０００個）に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数（例えば９００００個）になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【２５６８】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【２５６９】

（９）上記第４の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下になると、第１停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数ＲＳにかかわらず、常時、第１停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【２５７０】

（１０）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するが、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行してもよい。この場合、残り球数ＲＳが０個以下となった時点で直ちに遊技停止状態に移行してもよいし、残り球数ＲＳが０個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態に移行してもよい。

【２５７１】

上記の際、開閉実行モードのオープニング期間にて第２停止予告用報知を実行する構成としてもよいし、開閉実行モードに移行してからも第１停止予告用報知を継続する（第２停止予告用報知への切り替えを行なわない）構成としてもよい。開閉実行モード中のいずれのタイミングで終了するかを遊技者に分かりやすくする上では後者の構成とすることが好ましい。

【２５７２】

（１１）上記第４の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その開閉実行モードが途中終了されて非開閉実行モードの状態となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、主側ＲＡＭ３１４に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりする構成としてもよい。

【２５７３】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

【２５７４】

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となることで、通常演出モードとは異なる特定演出モードに移行し、残り球数ＲＳが０個未満の状況で設定される通常演出モードでは実行されない特定演出が実行されるようになる構成としてもよい。この場合、通常演出モードでは実行確率が低い特定演出が、特定演出モードへの移行により実行されやすくなる構成としてもよい。

【２５７５】

（１２）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において残り球数を報知するが、それとは異なる情報を報知してもよい。例えば、判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢ等の獲得球数を報知してもよい。また、残り球数及び差球数（獲得球数）の情報が交互に切り替え表示されるものであってもよい。

【２５７６】

また、残り球数の報知に代えて又は加えて大当たりに関する情報を報知してもよい。具体的には、残り球数ＲＳが０個以下となるまでに実行可能な大当たり遊技の回数の情報を報知してもよい。例えば、「遊技停止まで大当たり回数はあと〇回です。」等の文字が付されたメッセージ画像を表示する。

【２５７７】

上記の際、ラウンド数が異なる（獲得球数の期待値が異なる）複数の大当たり遊技が設けられている場合は、高確遊技状態や時短遊技状態で当選可能な大当たり（例えば第２特図の当否抽選にて当選可能な大当たり）のうち最大獲得期待数の大当たりを対象として残りの大当たり回数を導出する。例えば、獲得期待値が１０００個の大当たりと、４００個の大当たりとがある状況で残り球数ＲＳが１００００個である場合は、残りの大当たり回数を１０回又は余裕を見て９回を報知する。その後、獲得期待値が１０００個の大当たりに当選し、それに対応する大当たり遊技が終了した場合には、残りの大当たり回数を１減算し、９回又は８回を報知する。一方、獲得期待値が４００個の大当たりに当選した場合は、残り大当たり回数を減算せず、１０回又は９回の報知を維持する。その後、獲得期待値が４００個の大当たりにさらに２回当選するなど、４００個の大当たりによる獲得球数の累積値が１０００個を超えた場合は、残り大当たり回数の報知を更新して９回又は８回を報知する。

【２５７８】

（１３）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において実際の残り球数ＲＳよりも少ない球数を報知するが、実際の残り球数ＲＳを報知してもよい。なお、上記（１２）のように判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを報知する場合、実際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢよりも多い球数を報知してもよいし、実際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを報知してもよい。

【２５７９】

（１４）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において残り球数ＲＳのみを報知するが、遊技停止までの上限数（例えば９９０００個）と、都度の残り球数ＲＳとを報知してもよい。例えば、残り球数ＲＳが約１３０００個である場合は、図２３８（ａ）に示すように、「あと約１３０００個／９９０００個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。また、上記（１２）のように獲得球数（判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢ）を報知する場合は、図２３８（ｂ）に示すように、８６０００／９９０００個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。これらの場合、残り球数ＲＳや獲得球数として、上記第４の実施の形態や各変形例のように概略的な数値を報知してもよいし、実際の数値を報知してもよい。

【２５８０】

（１５）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において数字表記により残り球数の報知を行うが、数字以外の画像により当該報知を行ってもよい。例えば、図２３８（ｃ）に示すように、遊技停止の球数（９９０００個）を全体とした場合の現在の獲得球数の割合をレベルゲージ等により表すようにして残り球数の報知を行ってもよい。

【２５８１】

（１６）上記第４の実施の形態や各変形例において、残り球数に応じて第１停止予告用報知の態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、レベルゲージ等の数字情報とは異なる画像を用いた態様で第１停止予告用報を開始し、その後、残り球数ＲＳが所定球数（例えば２０００個）に到達することで、メッセージ画像９０１のような数字情報を用いた態様の報知に切り替えられる構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数が

多く、遊技停止までに十分な猶予がある状況では、遊技停止までの残りを遊技者が概略的に認識し得るようにしつつ、残り球数が少なく、遊技停止が迫っている状況では、都度の具体的な残り球数を認識できるようにすることができ、遊技者に対して分かりやすく報知を行うことが可能になる。

【２５８２】

（１７）上記第４の実施の形態や各変形例において、遊技盤６０の前面部やパチンコ機１０の前面部（前扉枠１４の前面部）における特定領域等の遊技機前方から視認可能な箇所に複数の発光部を備え、その発光状態により残り球数の報知を行ってもよい。例えば、図２３９（ａ）に示すように、１０個の発光部（例えばＬＥＤ）９５１ａ～９５１ｊが配列された第１発光部群９５１と、１０個の発光部９５２ａ～９５２ｊが配列された第２発光部群９５２とを備える。第１発光部群９５１は、１個の発光部が点灯状態にあることで１００００個の残り球数が存在することを示し、残り球数が１００００個減少するのに応じて１個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。一方、第２発光部群９５２は、１個の発光部が点灯状態にあることで１０００個の残り球数が存在することを示し、残り球数が１０００個減少するのに応じて１個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。このため、例えば、残り球数が６４０００個である場合には、図２３９（ｂ）に示すように、第１発光部群９５１において、発光部９５１ａ～９５１ｄが消灯状態、発光部９５１ｅ～９５１ｊが点灯状態となり、第２発光部群９５２において、発光部９５２ａ～９５２ｆが消灯状態、発光部９５２ｇ～９５２ｊが点灯状態となるように駆動制御される。

【２５８３】

また、図２４０（ａ）に示すように、第１発光部群９５１として発光部９５１ａ、９５１ｂを備え、これらの点灯状態、点滅状態、消灯状態を制御し、それら３状態の組合せにより残り球数を報知するようにしてもよい。例えば、図２４０（ｂ）に示すように、残り球数が９９０００個～４００００個の範囲内である場合は発光部９５１ａ、９５１ｂの両方が点灯状態となり、残り球数が４００００個～３００００個の範囲内である場合は発光部９５１ａが点滅状態、発光部９５１ｂが点灯状態となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第２発光部群９５２においては残り球数が４００００個に到達するまでは全点灯状態が維持され、４００００個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部９５２ａ～９５２ｊの点灯の有無によって１０００個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第２発光部群９５２についても、点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せにより残り球数を報知する構成としてもよい。

【２５８４】

また、図２４１（ａ）に示すように、１００００個単位の残り球数を示すものとして発光部９５３を備え、発光部９５３の発光色と、上記第２発光部群９５２の点灯状態との組合せにより残り球数を報知する構成とすることができる。例えば、図２４１（ｂ）に示すように、残り球数が９９０００個～４００００個の範囲内である場合は発光部９５３の発光色が赤色となり、残り球数が４００００個～３００００個の範囲内である場合は発光部９５３の発光色が緑色となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第２発光部群９５２においては残り球数が４００００個に到達するまでは全点灯状態が維持され、４００００個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部９５２ａ～９５２ｊの点灯の有無によって１０００個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第２発光部群９５２に代えて、１０００個単位の残り球数を示す発光部を設け、当該発光部の発光色に残り球数を報知する構成としてもよい。

【２５８５】

なお、図２３８～図２４１の各報知例では、当初（残り球数が９９０００個の状態、獲得球数が０個の状態）から報知が行われるように構成されるが、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば５００００個）以下となることに応じて報知が行われる構成としてもよい。この際、報知の不実行状態では各発光部が消灯状態とされる。

【２５８６】

また、図２３８～図２４１の各報知例と図柄表示装置７５での第１停止予告用報知や第２停止予告用報知との両方が実行されてもよいし、それら各停止予告用報知に代えて図２３８～図２４１の各報知例が実行されてもよい。図２３８～図２４１の各報知例と図柄表示装置７５での第１停止予告用報知や第２停止予告用報知との両方が実行される場合は、それが並行して実行されてもよいし、所定の切替条件（操作手段の操作や所定演出の実行等）の成立によりそれらの報知が切り替えられて実行されてもよい。

【２５８７】

（１８）図２３８～図２４１の上記各報知を行う場合において、遊技者やホール従業員が各発光部の発光態様に基づいて残り球数（獲得球数）を認識できるようにするための説明表示が遊技盤６０の前面部における所定領域にてなされる構成としてもよい。上記説明表示としては、発光部の発光態様と残り球数（獲得球数）との対応関係を説明するものとすることができ、例えば、図２３８の報知例において、第１発光部群９５１が１００００個単位で残り球数を示し、第２発光部群９５２が１０００個単位で残り球数を示すことや、図２３９の報知例において、各発光部９５１ａ、９５１ｂにおける点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せと残り球数との対応関係を説明するものなどが考えられる。

【２５８８】

上記説明表示がなされる所定領域は、ガラスパネル２３を通じて遊技機前方から視認可能な領域である。この場合、所定領域が遊技領域ＰＥ（遊技球が流下し得る領域）内に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過可能な構成としてもよいし、所定領域が遊技領域ＰＥ外に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過不可な構成としてもよい。遊技球が接触することによる説明表示の損傷や、遊技球に隠されることによる説明表示の視認性の低下等を抑制する上では、後者の構成とすることが好ましい。

【２５８９】

遊技盤６０が透明性を有するものである場合は、遊技盤６０の後方側に上記説明表示が設けられ、当該遊技盤６０を通して説明表示を視認できる構成としてもよい。また、パチンコ機１０の前面部（前扉枠１４の前面部）に上記説明表示を設ける構成としてもよい。

【２５９０】

なお、発光部による報知に関しての説明表示に加えて又は代えて、獲得球数（差球数）が９９０００個に到達することにより遊技停止状態に移行することへの説明表示がなされる構成としてもよい。

【２５９１】

（１９）上記第４の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知の実行制御が演出制御装置１４３により行われるが、主制御装置１６２により行われる構成としてもよい。上記（１８）のように発光部により停止予告用報知を行う場合においてその実行制御が主制御装置１６２により行われる場合は、それらの発光部を主表示ユニット８１に設ける構成としてもよい。この場合、かかる発光部を特図用表示部の近傍や特図用表示部に隣接して配置することができ、主制御装置１６２からの配線の引き回しを好適化することができる。また、注目箇所の集約化が図られるというメリットもある。

【２５９２】

なお、発光部による停止予告用報知と、図柄表示装置７５上での停止予告用報知との両方を行う場合は、それらの一方の実行制御を主制御装置１６２が行い、他方の実行制御を演出制御装置１４３が行う構成としてもよい。その際、上記第４の実施の形態や各変形例のように、図柄表示装置７５の表示制御が演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０によりなされる構成の場合は、前者の報知の実行制御を主制御装置１６２が行い、後者の報知の実行制御を演出制御装置１４３が行う構成とするとよい。

【２５９３】

（２０）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中ではない状況で残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下となった場合に、特図遊技回の開始（変動表示の開始）に合わせて第１停止予告用報知が開始されるが、特図遊技回の途中で第１停止予告用報知が開始されてもよい。この場合、図柄列Ｚ１～Ｚ３が仮停止表示中又

は確定表示中の状況で第１停止予告用報知を開始するとよい。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示中である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合、仮停止表示又は確定表示が開始されるのを待って第１停止予告用報知を開始するとよい。

【２５９４】

（２１）上記第４の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知を図柄表示装置７５にて実行するが、他の報知手段にて実行してもよい。この場合、他の報知手段は、停止予告用報知を報知するための専用手段であってもよいし、停止予告用報知以外の報知との兼用手段であってもよい。

【２５９５】

また、停止予告用報知は、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いた報知であってもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることによる報知であってもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【２５９６】

（２２）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合、開閉実行モードのエンディング期間にて第１停止予告用報知を開始するが、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況であれば、エンディング期間以外の期間にて第１停止予告用報知を開始してもよい。例えば、オープニング期間やラウンドインターバル期間にて第１停止予告用報知を開始してもよい。ラウンドインターバル期間は、前後のラウンド遊技の間に設定されるものであり、先のラウンド遊技にて可変入賞装置６５の開放が終了した後、可変入賞装置６５を閉鎖状態として後のラウンド遊技の開始を待機する期間である。

【２５９７】

なお、上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に行われる報知（特定報知）の具体例として停止予告用報知を例示しているが、他の報知であってもよい。開閉実行モード中に実行する特定報知として停止予告用報知以外の報知を行う場合であっても、当該報知を可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で開始することにより、当該報知が可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制できるという効果を期待できるためである。この場合、当該報知の開始条件は、必ずしも残り球数ＲＳが報知開始球数以下となることである必要はなく、例えば、可変入賞装置６５への遊技球の入球個数が上限入賞個数より多い数に達したこと（オーバーフロー入賞の発生）や、満タン状態の発生など、他の条件であってもよい。

【２５９８】

ちなみに上記効果を求めない場合であれば、第１停止予告用報知の開始タイミングは可変入賞装置６５の閉鎖期間中に限定されるものではなく、開閉実行モードにおいて可変入賞装置６５が開放されている状況で第１停止予告用報知が開始される構成であってもよい。

【２５９９】

（２３）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合に開閉実行モード中に第１停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの終了後（エンディング期間の終了後）に第１停止予告用報知を開始してもよい。例えば、開閉実行モード終了後の遊技状態（高確遊技状態等）における特図遊技回にて第１停止予告用報知を開始してもよい。その際、当該遊技回の開始に合わせて第１停止予告用報知を開始してもよいし、当該遊技回の途中で第１停止予告用報知を開始してもよい。第１停止予告用報知を開始する特図遊技回は、開閉実行モード終了後の初回目遊技回に限らず、２回目以降の遊技回であってもよい。

【２６００】

なお、開閉実行モード終了後の時点で保留個数が０個の状態であれば、開閉実行モード終了後、特図遊技回の開始前に第１停止予告用報知を開始してもよい。このような構成とすることで、特図遊技回にて図柄変動やその停止態様を見て楽しむ遊技の妨げとなること

を抑制しつつ、第１停止予告用報知を開始させることができる。
【２６０１】
（２４）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知の開始後、残り球数ＲＳが予め定められた更新球数に到達する都度、第１停止予告用報知の報知内容（残り球数の報知）を更新し、区間ごとの残り球数が報知される構成としたが、差球数コマンドを受信する都度（差球数の情報が取得又は更新される都度）、第１停止予告用報知の報知内容を更新してもよい。すなわち、リアルタイムで第１停止予告用報知の報知内容を更新し、常に最新の残り球数が報知される構成としてもよい。
【２６０２】
また、区間ごとの残り球数の報知とリアルタイムの残り球数の報知とを組み合わせてもよい。例えば、第１停止予告用報知の開始後、残り球数ＲＳが所定数（例えば５００個）に到達するまでは区間ごとの残り球数の報知を行い、所定数への到達後はリアルタイムの残り球数の報知を行う構成としてもよい。このような構成とすることで、報知制御の処理負荷の軽減と遊技停止に関する事前報知とを好適に両立させることができる。すなわち、残り球数ＲＳが多い状況では、第１停止予告用報知の更新頻度を減らして処理負荷の軽減を図りつつ、残り球数ＲＳが少ない状況では、詳しく残り球数を報知して遊技停止が迫っていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。
【２６０３】
（２５）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知の更新単位を変化させる具体例として、第１停止予告用報知が実行されている中でその更新単位が変化する構成を例示したが、これに限定されるものではない。例えば、残り球数ＲＳが特定数（例えば５００００個）以下となるまでは第１停止予告用報知が実行されず、残り球数ＲＳが特定数以下となることに応じて第１停止予告用報知が実行された後は、当該報知の内容が所定数（例えば１０００個）単位で更新される構成であってもよい。この場合、第１停止予告用報知が特定数（例えば５００００個）単位で更新され、その後、当該報知が特定数とは異なる所定数（例えば１０００個）単位で更新されることになる。
【２６０４】
（２６）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知の更新単位が自動的に変更されるが、手動により変更される構成としてもよい。すなわち、演出用操作部３６やこれとは異なる操作部等の所定操作部により特定操作が行われることで、上記更新単位が変更される構成としてもよい。このような構成とすることで、各遊技者の好みに応じた間隔で第１停止予告用報知の報知内容を更新することができる。
【２６０５】
（２７）上記第４の実施の形態や各変形例において、第１停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することに伴い、開閉実行モードでも第１停止予告用報知を継続する場合において、第１停止予告用報知が一時的に不実行とされてもよい。例えば、オープンニング期間の少なくとも一部の期間にて第１停止予告用報知が不実行とされ、その後、第１停止予告用報知が実行される構成としてもよい。
【２６０６】
なお、開閉実行モードでも第１停止予告用報知を継続することの契機は、第１停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することであってもよいし、第１停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードへの移行契機が成立することであってもよい。後者の構成にあっては、特図遊技回の当否抽選にて大当たり結果になることや、特図用表示部４３の絵柄や図柄表示装置７５の図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たり結果に対応する組み合わせで停止表示されることを、開閉実行モードへの移行契機とすることができる。
【２６０７】
（２８）上記第４の実施の形態や各変形例では、報知開始球数と報知終了球数を同数に設定したが、異なる数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を報知開始球数（例えば１４０００個）よりも多い数（例えば２００００個）に設定してもよい。このような構成とすることで、残り球数ＲＳが報知開始球数付近を前後している場合に停止予告用報知の

有無が繰り返し切り替えられ、遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。
【２６０８】
なお、変形例３のように複数の報知終了球数が設定されている場合は、多い側の報知開始球数（例えば３４０００個）よりも多い数（例えば５００００個）の報知終了球数を設定するとよい。
【２６０９】
また、報知終了球数を報知開始球数（例えば１４０００個）よりも少ない数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を０個に設定すれば、残り球数ＲＳが０個以下となること、すなわち、遊技停止状態への移行が行われることに伴って停止予告用報知を終了させることができる。その他、停止予告用報知の開始後、パチンコ機の電源オフ→電源オンの操作が行われることにより、停止予告用報知が終了されるなど、残り球数ＲＳを要素としない（残り球数ＲＳを参照しない）条件により停止予告用報知が終了される構成としてもよい。
【２６１０】
（２９）上記第４の実施の形態や各変形例において、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの全般にて又は開閉実行モード中の一部の期間（例えばラウンド遊技が行われる期間）にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする（停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする）構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくすることができる。
【２６１１】
また、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが所定数（０個、又は５００個等の０個よりも多い特定数）以下にならない場合は、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する又は制限度合いを高める一方、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが所定数以下となる場合は、制限しない又は制限度合いを低くする構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数ＲＳが多い状況では遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくしつつ、残り球数ＲＳが少ない状況では遊技停止に関する事前報知を行うことができる。
【２６１２】
なお、上記各構成において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが更新球数に到達した場合は、開閉実行モードの終了後、停止予告用報知が再開された場合に、停止予告用報知の報知内容を更新するとよい。
【２６１３】
（３０）上記第４の実施の形態や各変形例において、リーチ演出が実行される期間にて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、リーチ演出の実行期間にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする（停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする）構成としてもよい。このような構成とすることで、停止予告用報知によりリーチ演出への注目度が低下し、当該演出の見落とし等が発生することを抑制できる。このような構成は、リーチ演出と停止予告用報知の両方を図柄表示装置７５（同一の報知手段）で行う構成に対して特に効果的である。
【２６１４】
なお、必ずしもリーチ演出の実行期間の全体で停止予告用報知を制限する必要はなく、当該実行期間の少なくとも一部の期間（例えば当該リーチ演出の見どころとなる期間）を対象として停止予告用報知を制限してもよい。また、一部のリーチ演出（上位のリーチ演出）を対象として停止予告用報知を制限し、他のリーチ演出では当該制限を行わない構成としてもよい。
【２６１５】

（３１）上記第４の実施の形態や各変形例では、第２停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像９０２を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたりするなどして、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

【２６１６】

（３２）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に開閉実行モードの開始時（オープンニング期間）から第２停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの途中で第２停止予告用報知を開始してもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となった時点で第２停止予告用報知を開始したり、残り球数ＲＳが０個以下となった当該ラウンドの次のラウンドにて第２停止予告用報知を開始したり、当該ラウンドと次のラウンドとの間のラウンドインターバルにて第２停止予告用報知を開始したりする構成が考えられる。また、実際の残り球数ＲＳではなく、第１停止予告用報知にて報知される報知上の残り球数を参照して第２停止予告用報知を開始する構成としてもよい。例えば、第１停止予告用報知にて報知される残り球数が０個以下、又は１００個等の０個よりも多い特定数以下となった場合に第２停止予告用報知を開始する構成が考えられる。

【２６１７】

（３３）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となるか否かの判定を種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

【２６１８】

（３４）上記第４の実施の形態や各変形例において、大当たり種別が確変大当たり結果である状況で、その開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、図柄列Ｚ１～Ｚ３を通常大当たり結果に対応する組合せで停止表示させてもよい。すなわち、確変大当たり結果となったこと（高確遊技状態への移行契機が成立したこと）を遊技者が認識不可又は認識困難となるようにしつつ、開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知を行う構成としてもよい。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３が確変大当たり結果に対応する組合せで停止表示された後、開閉実行モードにて「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示されると、獲得したはずの高確遊技状態はどうなってしまうのかといった遊技者の不安感を煽ったり、高確遊技状態が取り消されてしまったとして損をした気分にさせてしまったりする懸念がある。この点、上記構成であることで、高確遊技状態が消失した印象を与えることを抑制しつつ、第２停止予告用報知を実行することが可能になる。

【２６１９】

（３５）上記第４の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に関する特定報知を当該移行に先立って実行するが、遊技停止状態への移行契機が成立した場合（残り球数ＲＳが０個以下となった場合）に実行してもよい。

【２６２０】

（３６）上記第４の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０５や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６を図柄表示装置７５に表示するが、これらのうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを遊技者が認識できる報知とすることができ、具体的には、判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを数字表示する報知とすることができる。このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停

止状態に移行すること（遊技ができなくなること）への不満感を緩和することが可能になる。

【２６２１】

（３７）上記第４の実施の形態の変形例１では、停止予告用報知（メッセージ画像９０１，９０２）の表示サイズや表示位置により視認性に差異を設ける構成としたが、表示の濃さにより視認性に差異を設けてもよい。例えば、視認性を低くする場合は停止予告用報知の表示を薄くし、視認性を高くする場合は停止予告用報知の表示を濃くすることが考えられる。

【２６２２】

なお、上記第４の実施の形態の変形例１では、表示サイズと表示位置との両方を異ならせることで、停止予告用報知の視認性を異ならせる構成としたが、いずれか一方のみを異ならせることで、視認性を異ならせてもよい。

【２６２３】

（３８）上記第４の実施の形態の変形例１では、背景画像９０１ｂの表示面積を表示サイズとしたが、文字９０１ａの表示領域の面積を表示サイズとしてもよい。また、文字９０１ａにおける１文字分の大きさ（表示面積）を表示サイズとしてもよい。この場合、文字９０１ａにおいて最も大きい文字の大きさを表示サイズとしてもよいし、平均サイズを表示サイズとしてもよい。このことは上記第４の実施の形態の変形例３においても同様である。

【２６２４】

（３９）上記第４の実施の形態の変形例１では、開閉実行モード中である場合の停止予告用報知の表示サイズを高確遊技状態（非開閉実行モード）中である場合よりも小さくしたが（図２２８（ａ）、図２２９）、前者の場合における表示サイズを後者の場合における表示サイズよりも大きくしてもよい。この場合、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合（第２停止予告用報知を行う場合）を対象として高確遊技状態中の場合よりも停止予告用報知の表示サイズを大きくしてもよい。この際、開閉実行モード中の残り球数ＲＳが０個以下とならない場合における停止予告用報知の表示サイズは、高確遊技状態中である場合よりも小さくしてもよいし、高確遊技状態中である場合と同じであってもよい。

【２６２５】

（４０）上記第４の実施の形態の変形例１では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合（図２２９（ｂ））と、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合（図２２９（ａ））とで停止予告用報知の表示サイズを異ならせたが、０個以外の特定数（例えば５００個等の０個よりも多い数）以下となるか否かにより表示サイズを異ならせてもよい。

【２６２６】

また、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下又は特定数以下となるか否かにより停止予告用報知の表示位置を異ならせてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下又は特定数以下となる場合は表示画面Ｇの右側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置６５と停止予告用報知を同時に視認しやすくする一方、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下又は特定数以下とならない場合は表示画面Ｇの左側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置６５に注目している遊技者の視界に停止予告用報知が入りにくくする構成としてもよい。

【２６２７】

（４１）上記第４の実施の形態の変形例２では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合にラウンド昇格演出が実行されない構成としたが、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合に比べてラウンド昇格演出が実行されにくくする構成としてもよい。例えば、ラウンド昇格演出の実行抽選における当選確率が、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合よりも０個以下になる場合の方が低くなる構成とすることができる。

【２６２８】
（４２）上記第４の実施の形態の変形例２では、ラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、これに代えて又は加えて、開閉実行モード後の遊技に関する先読み報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、いわゆる保留先読み機能を備え、当該機能により開閉実行モードの開始前又は実行中において、その時点で保留記憶されている保留情報の中に大当たりやリーチ発生等に対応するものがある場合は、それを示唆する報知を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。そのような報知が行われた状況で開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行し、実際には報知により示唆された事象が生じないことになる場合は、遊技者が損をしたような気分になる懸念があるが、本構成によればそのような不都合の発生を抑制することが可能になる。
【２６２９】
なお、保留先読み機能については例えば「取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）に記憶されている所定の特別情報（保留情報）が付与判定（特図当否判定）の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段」と記載することができる。また、先読み報知の実行機能については例えば「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に特定報知（先読み報知）を実行する特定報知実行手段」や「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回が実行されるより前に、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（先読み報知）を実行する特定報知実行手段」と記載することができる。
【２６３０】
また、上記構成に代えて又は加えて、高確遊技状態への昇格報知を開閉実行モード中に実行し得る構成とした上で、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に当該昇格報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、確変大当たりとなった当選遊技回では、そのときの大当たり結果が確変大当たり結果であるか、それとも通常大当たり結果であるかを遊技者が判別不可又は判別困難な構成（例えば、確変大当たり結果と通常大当たり結果との両方で、図柄列Ｚ１～Ｚ３による当たり報知にて停止表示される図柄が同一の図柄とされ得る構成）とし、実際の大当たり結果が確変大当たり結果である場合に、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態となることを示唆する報知（昇格報知）を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。このような場合も上記と同様の効果を期待することができる。
【２６３１】
（４３）上記第４の実施の形態の変形例２では、１０Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードでのみラウンド昇格演出が実行され得る構成としたが、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードでもラウンド昇格演出が実行され得る構成としてもよい。具体的には、ラウンド昇格演出として、ラウンド昇格に成功する成功態様の結末となるラウンド昇格演出と、ラウンド昇格に失敗する失敗態様の結末となるラウンド昇格演出とを設け、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードでは、失敗態様のラウンド昇格演出が実行される構成とすることができる。
【２６３２】
開閉実行モードにて第２停止予告用報知とラウンド昇格演出との両方が行われた場合、第２停止予告用報知により出玉が多くあるような印象が生じることで、ラウンド昇格が成功することに関し、第２停止予告用報知が行われない状態でラウンド昇格演出が実行される場合よりも遊技者に対して高い期待感を与えてしまうことが想定される。このような状況で、実際の開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応しており、失敗態様のラウンド昇格演出が実行されると、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感よりもラウンド昇格に失敗したことの落胆感の方が強く印象付けられてしまう懸念がある。この点、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第２停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇

格演出の実行を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。
【２６３３】
（４４）上記第４の実施の形態の変形例２では、ラウンド昇格演出の実行を制限するか否かを種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。
【２６３４】
（４５）上記第４の実施の形態の変形例２では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に開閉実行モード用演出として特別演出を実行したが（図２３２（ｃ）、（ｄ））、ラウンド昇格演出の実行を制限した上で、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合と同様の通常演出を実行してもよい。
【２６３５】
（４６）上記第４の実施の形態の変形例２では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合にラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、ラウンド昇格演出の実行を許容する構成としてもよい。開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合においてラウンド昇格演出を実行する場合は、少なくともラウンド昇格演出の実行前の期間（３ラウンド目までのラウンド遊技の期間）にて第２停止予告用報知を実行せず、ラウンド昇格演出を実行して１０Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードであることを報知した後、第２停止予告用報知を実行するとよい。
【２６３６】
（４７）上記第４の実施の形態の変形例３では、低確率モード用の報知開始球数である第２報知開始球数を、高確率モード用の報知開始球数である第１報知開始球数（例えば１４０００個）よりも多い数（例えば３４０００個）とするが、第２報知開始球数を第１報知開始球数よりも少ない数としてもよい。低確率モード中の遊技では差球数が低下し、遊技停止状態への移行から遠ざかっていく状態になるが、このような状態で停止予告用報知が実行されにくくなることで、当該報知が遊技者にとって煩わしいだけのものになることを抑制できる。
【２６３７】
（４８）上記第４の実施の形態の変形例３では、「通常遊技状態又は時短遊技状態」と「高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせるが、「通常遊技状態」と「時短遊技状態又は高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。また、「通常遊技状態」と「時短遊技状態」と「高確遊技状態」との三者で停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。
【２６３８】
（４９）上記第４の実施の形態の変形例３では、低確率モードにて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始した後、残り球数ＲＳが第１報知開始球数より多い状態で高確率モードに移行した場合、高確率モードでも停止予告用報知を継続する構成としたが、これを継続しない構成としてもよい。すなわち、高確率モードに移行した場合において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下でないことに基づいて停止予告用報知を終了する構成としてもよい。
【２６３９】
（５０）上記第４の実施の形態の変形例３において、演出用操作部３６やこれとは異なる操作部等の所定操作部により所定操作が行われることで、停止予告用報知の有無が切り替えられる構成としてもよい。すなわち、停止予告用報知が実行されている状態で上記所定操作部の操作により当該報知が不実行の状態に切り替えられ、その状態でさらに上記所定操作部が操作されることにより停止予告用報知が再実行される構成としてもよい。
【２６４０】
このような構成とすることで、遊技中の遊技者にとって停止予告用報知の有用性が低い低確率モードにおいて、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を消去することで、当該報知が煩わしくなることを抑制できる。その一方で、別の遊技者が遊技を始める場

合には、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を表示させることで、遊技停止までの残り球数を容易に把握することができる。

【２６４１】

上記の際、残り球数ＲＳが報知開始球数以下である状況で上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。かかる構成では、例えば、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数よりも多い状況では、上記所定操作部の操作が行われても停止予告用報知が実行されない。

【２６４２】

また、残り球数ＲＳにかかわらず、上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能については、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。例えば、当該機能を搭載する構成では、上記所定操作部の操作により、いつでも停止予告用報知の有無を切り替え可能となっている上で、残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となった場合には停止予告用報知が自動的に開始されるものとなる。

【２６４３】

また、高確率モードにおいて残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能についても、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。

【２６４４】

例えば、少なくとも低確率モードにおいて上記所定操作部の操作により停止予告用報知の有無を切り替え可能とされた上で、低確率モードでは、残り球数ＲＳに基づく停止予告用報知の開始機能を備えず、高確率モードでは、残り球数ＲＳに基づく停止予告用報知の開始機能を備える構成とすることができる。このような構成とすることにより、高確率モードでは、残り球数ＲＳが少なくなること（遊技停止状態への移行タイミングが近くなること）に応じて自動的に停止予告用報知を開始させることができ、遊技停止状態への移行が不意打ち的なものとなることを好適に抑制できる一方、低確率モードでは、残り球数（遊技停止までの猶予）を知りたい遊技者だけが停止予告用報知を実行させることができ、関心がない遊技者にとって停止予告用報知が煩わしくなることを抑制可能となる。

【２６４５】

上記の際、高確率モードにて停止予告用報知の自動的な開始処理が行われた後、不実行とするための操作が行われることで、停止予告用報知が不実行とされてもよい。このような構成とすることにより、上記効果を発揮しつつ、高確率モード中での停止予告用報知を煩わしく感じる遊技者が当該報知を消去することができる。この場合、手動消去の後、残り球数ＲＳが所定数以下となることに応じて自動的に停止予告用報知が開始される構成とするとよい。例えば、残り球数ＲＳが１４０００個以下になったことに応じて自動的に停止予告用報知が開始された後、遊技者の手動操作により当該報知が不実行とされ、その後、残り球数ＲＳが５０００以下になると、自動的に停止予告用報知が再開されるといった具合である。このような構成とすることにより、遊技者が残り球数ＲＳを適切に把握していない状態で突然に遊技停止状態への移行が生じることを抑制できる。

【２６４６】

また、高確率モードでは、手動操作により停止予告用報知を不実行とすることができない構成としてもよい。

【２６４７】

なお、停止予告用報知を不実行とするための操作と停止予告用報知を実行するための操作とは同一操作であってもよいし、異なる操作であってもよい。前者の構成であれば、同じ操作を繰り返すだけで停止予告用報知の有無を切り替えられるため、当該切り替えを簡単に行うことが可能になる。後者の構成であれば、例えば、停止予告用報知を消去することを望んでいる状況で、誤って同じ操作が繰り返されることにより停止予告用報知が再表示されてしまうなどの操作ミスが生じることを抑制できる。

【２６４８】
　また、停止予告用報知を不実行とするための操作部と、停止予告用報知を実行するための操作部とは同一の操作部であってもよいし、異なる操作部であってもよい。停止予告用報知の有無の切り替えは本来の遊技とは関連性が低いものであることを考慮すると、そのような操作のための操作部が複数存在して部品点数の増加や設置領域の拡大化を招くことは望ましくなく、このような観点では前者の構成とすることが好ましい。
【２６４９】
　また、停止予告用報知の不実行状態への切り替えは所定操作を条件とするものでなくてもよい。例えば、所定のリーチ演出が実行されることや、所定の期間に亘って遊技が行われていないことに応じて、停止予告用報知が不実行状態に切り替えられてもよい。なお、遊技が行われていない状態には、所定の期間に亘って遊技球の発射操作が行われていない状態や、所定の期間に亘って入球部や通過部への遊技球の入球や通過が生じていない状態が考えられる。
【２６５０】
　上記構成における不実行状態への切り替えは、低確率モード及び高確率モードの両方で実行されてもよいし、低確率モードを対象として実行されてもよい。すなわち、少なくとも停止確率モードにて実行されればよい。低確率モードでは残り球数ＲＳが増加しにくく、停止予告用報知が不実行とされても遊技への影響が少ないと考えられるためである。
【２６５１】
　また、高確率モードにて停止予告用報知の有無を切り替えることが可能とされる一方、低確率モードではそのような切り替えができない構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技停止状態に移行するまでの残り球数ＲＳが少ない状況で遊技をやめた遊技者により、いやがらせ的に停止予告用報知を不実行状態に切り替える行為がなされることを抑制することができる。
【２６５２】
　その他、停止予告用報知の有無を切り替えるための操作部を遊技盤６０の背面側に配置し、施錠装置５５を解錠して遊技機本体１２（内枠１３）をパチンコ機１０の前方側に回動させることで、当該操作部を操作可能となる構成としてもよい。すなわち、遊技ホールの従業員のみが停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。
【２６５３】
　但し、停止予告用報知の有無を切り替えることへの要望は、遊技者において生じやすいと想定されるため、上記操作部をパチンコ機１０の前面側（前面部）に配置するなど遊技者が操作可能な態様とし、遊技者が停止予告用報知の有無を切り替えられる構成とすることが好ましい。その際、パチンコ機１０の前面側において左右のうち、発射ハンドルとは反対側の箇所（すなわち左側）に上記操作部を設けるとよい。これにより、右手で発射ハンドルを操作しながら左手で上記操作部を操作しやすくなり、遊技を続けながらの報知有無の切り替えを容易化することが可能になる。
【２６５４】
　なお、所定操作や所定操作以外の他の条件により停止予告用報知の有無を切り替え可能とする構成は、変形例３に限られず、上記第４の実施の形態やその変形例１、２において適用してもよい。例えば、上記第４の実施の形態に適用した場合には、高確率モードにて所定操作を行った場合や、所定操作以外の他の条件が成立した場合に停止予告用報知の有無を切り替えることが可能な構成となる。
【２６５５】
　（５１）上記第４の実施の形態の変形例３では、当否抽選モードが低確率モードである状態を第１状態として例示し、当否抽選モードが高確率モードである状態を第２状態として例示したが、第１状態及び第２状態は他の状態であってもよい。例えば、サポートモードが低頻度サポートモードである状態が第１状態であり、サポートモードが高頻度サポートモードである状態が第２状態である構成であってもよい。
【２６５６】

（５２）上記第４の実施の形態や各変形例では、当否抽選にて大当たり結果となった場合に開閉実行モードに移行するが、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に開閉実行モードに移行してもよい。

【２６５７】

（５３）上記第４の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードにおいて表示画面Ｇに保留表示部２００が表示されない構成としたが、保留表示部２００が表示される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの全体に亘って保留表示部２００が表示されてもよいし、開閉実行モードにおける一部の期間にて保留表示部２００が表示されてもよい。保留表示部２００とメッセージ画像９０１，９０２との両方が表示される状況では、両者が重ならないようにメッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置を設定するとよい。

【２６５８】

（５４）上記第４の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態を備える構成としたが、高確遊技状態を備えない構成としたり、時短遊技状態を備えない構成としたりしてもよい。なお、高確遊技状態を備えず、通常遊技状態と時短遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第１状態とし、時短遊技状態を第２状態とすることができ、時短遊技状態を備えず、通常遊技状態と高確遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第１状態とし、高確遊技状態を第２状態とすることができる。

【２６５９】

（５５）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【２６６０】

（５６）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【２６６１】

（５７）上記第４の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【２６６２】

（５８）上記第４の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【２６６３】

（５９）上記第４の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄

が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【２６６４】

（６０）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【２６６５】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

【２６６６】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば２００００枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

【２６６７】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【２６６８】

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

【２６６９】

＜第５の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図３を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【２６７０】

＜遊技盤６０について＞

本実施の形態に係る遊技盤６０の構成について図２４２を参照しながら説明する。図２４２は、本実施の形態に係る遊技盤６０の正面図である。

【２６７１】

遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６、第１作動口（又は第１始動入球部）６２、第２作動口（又は第２始動入球部）６３、スルーゲート６４、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口６１は複数設けられている。

【２６７２】

一般入賞口６１、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【２６７３】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第１可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第１可変入賞装置６５に係る賞球個数が第２可変入賞装置６６の賞球個数よりも多い構成としてもよいし、その逆であってもよい。

【２６７４】

遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５，６６又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。

【２６７５】

また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【２６７６】

遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図３）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられている。

【２６７７】

センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により

、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分割され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

【２６７８】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

【２６７９】

詳しくは、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール１００を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム７６の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

【２６８０】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図２４６）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。

【２６８１】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置されている。第２作動口６３の構成について図２４３を参照しながら説明する。

【２６８２】

第２作動口６３には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物６３ａ（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第２作動口６３としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

【２６８３】

そして、上記各可動片が回動することで、図２４３（ａ）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図２４３（ｂ）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第２作動口６３の上部には、前方に突出するようにして突出部６３ｄが設けられており、図２４３（ａ）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部６３ｄとの隙間が遊技球の直径未満となり、第２作動口６３への遊技球の流入が阻止される。一方、図２４３（ｂ）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部６３ｄとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第２作動口６３への遊技球の流入が許容される。第２作動口６３には第２作動口用入賞センサ６３ｃが設けられており、当該入賞センサ６３ｃにより第２作動口６３に入賞した遊技球が検知される。

【２６８４】

また、普電役物６３ａには、各可動片を駆動する駆動部６３ｂが設けられている。各可動片は、駆動部６３ｂにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第１作動口６２には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

【２６８５】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が不可となるが、入

賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２作動口６３への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物６３ａの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第２作動口６３を開閉するものであってもよい。

【２６８６】

図２４２に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図２４６）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。

【２６８７】

スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【２６８８】

第１作動口６２の下方で且つアウト口６８の上方には、第１可変入賞装置６５が配置されている。第１可変入賞装置６５の構成について図２４４を参照しながら説明する。

【２６８９】

第１可変入賞装置６５は、前方に開口する第１大入賞口６５ａと、当該第１大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。第１大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第１大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、第１大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより第１大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。

【２６９０】

また、第１可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第１大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図２４４（ａ））と、第１大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図２４４（ｂ））とに切り替えられる。

【２６９１】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第１大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、第１大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第１大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【２６９２】

右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には第２可変入賞装置６６が配置されている。第２可変入賞装置６６の構成について図２４５を参照しながら説明する。

【２６９３】

図２４５（ａ）に示すように、第２可変入賞装置６６は、パチンコ機１０の前方に開口する第２大入賞口６６ａと、第２大入賞口６６ａを開閉する開閉扉６６ｂとを備えている。第２可変入賞装置６６には、開閉扉６６ｂを駆動する駆動部６６ｃが設けられている。開閉扉６６ｂは、駆動部６６ｃにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、

第２大入賞口６６ａに遊技球が入賞可能となる開放状態と、第２大入賞口６６ａに遊技球が入賞不可となる閉鎖状態とに切り換えられる。

【２６９４】

なお、必ずしも第２可変入賞装置６６（開閉扉６６ｂ）が閉鎖状態となった場合に第２大入賞口６６ａへの入賞が不可能となる必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２大入賞口６６ａへの入賞し易さが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【２６９５】

第２大入賞口６６ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第２大入賞口６６ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６６ｄと連通しており、第２大入賞口６６ａに入賞した遊技球は全て案内通路６６ｄに導かれるように構成されている。

【２６９６】

案内通路６６ｄは、図２４５（ｂ）に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域６６ｅと、分岐位置よりも下流側の一方を構成するＶ入賞用領域（又は有利用領域）６６ｆと、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域（又は不利用領域）６６ｇとを備えている。また、分岐位置には、上流領域６６ｅから当該分岐位置に到達した遊技球をＶ入賞用領域６６ｆ及び排出用領域６６ｇのいずれかに振り分ける振分手段として振分部材６６ｈが設けられている。振分部材６６ｈが振分用の駆動部６６ｉにより駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域６６ｇへ流入し、振分部材６６ｈが駆動部６６ｉにより駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆへ流入する。

【２６９７】

案内通路６６ｄの上流領域６６ｅには、上流領域６６ｅに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、カウント用の検知センサ６６ｋが設けられている。カウント用の検知センサ６６ｋにて遊技球が検知されたことに基づき、第２可変入賞装置６６への入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、Ｖ入賞用領域６６ｆには、Ｖ入賞用領域６６ｆに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、Ｖ入賞用の検知センサ６６ｍが設けられている。Ｖ入賞用の検知センサ６６ｍにて遊技球が検知されたことに基づき、Ｖ大当たりが発生する。なお、Ｖ大当たりの詳細については後述する。

【２６９８】

また、排出用領域６６ｇには、排出用領域６６ｇに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ６６ｎが設けられている。排出用の検知センサ６６ｎ及びＶ入賞用の検知センサ６６ｍからの検知結果に基づき、第２可変入賞装置６６内に遊技球が残存しているか否かや、第２可変入賞装置６６への入賞個数と当該入賞装置６６からの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

【２６９９】

駆動部６６ｉは、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第２可変入賞装置６６が開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部６６ｉが駆動制御される。その結果、第２可変入賞装置６６へ入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆ側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域６６ｇ側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

【２７００】

第２可変入賞装置６６が開放される開閉実行モードには、開閉扉６６ｂが開放状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチンコ機１０では、開閉扉６６ｂが開放状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされている。以下、Ｖ入賞用領域６６ｆに振り分けられる確率が高い側の開放態様を高振分態様（高期待度態様）といい、上記確率が低い側の開放態様を低振分態様（低期待度態様）とい

う。
【２７０１】
なお、遊技球が第２可変入賞装置６６へ入賞可能となる低振分態様の開閉実行モードと高振分態様の開閉実行モードとで、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過するトータルの確率は所定確率（１／１０）以下となるように設定されている。つまり、高振分態様の開閉実行モードにおいてＶ入賞用領域６６ｆを通過する確率が高められているとはいえ、低振分態様の開閉実行モードにおいてＶ入賞用領域６６ｆを通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高振分態様・低振分態様の開閉実行モードにおける第２可変入賞装置６６への入賞率やＶ入賞用領域６６ｆの通過率、第２可変入賞装置６６での開閉実行モードが実施される場合の高振分態様と低振分態様の振分割合等が設定されている。
【２７０２】
第２可変入賞装置６６は、入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆ及び排出用領域６６ｇのいずれに振り分けられるのかをパチンコ機１０前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第２可変入賞装置６６の前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。
【２７０３】
ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。
【２７０４】
本実施の形態において第１可変入賞装置６５は、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技とは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技では、第１可変入賞装置６５の開放時間が所定時間（例えば３０ｓｅｃ）に達すること又は第１可変入賞装置６５（第１大入賞口６５ａ）に所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞することを１ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第１可変入賞装置６５が繰り返し開放されるものとなっている。
【２７０５】
一方、第２可変入賞装置６６は、小当たり（特別当たり又は特別外れ）に対応する開閉実行モード（小当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。小当たり遊技とは、小当たりに当選した場合に移行することとなるモードであり、小当たり遊技では、第２可変入賞装置６６の開放時間が所定時間（例えば１．８ｓｅｃ）に達すること又は第２可変入賞装置６６（第２大入賞口６６ａ）に所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞することを１ラウンドとし、そのラウンド遊技が１回だけ実行されるものとなっている。
【２７０６】
なお、大当たり遊技及び小当たり遊技におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第１可変入賞装置６５又は第２可変入賞装置６６の開放が行われた場合には終了するように構成されている。
【２７０７】
第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生すると、内部抽選（大当たりに当選したか否かの抽選、小当たりに当選したか否かの抽選）が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第１可変入賞装置６５又は第２可変入賞装置６６への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。
【２７０８】
図２４２に示すように、第２可変入賞装置６６の下方には、主表示ユニット８１が設けられている。主表示ユニット８１は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤６０の前面から前方に突出している。主表示ユニット８１の前面には、所定の

絵柄等が表示される特図用表示部４３及び普図用表示部４４が設けられている。これら各表示部４３，４４は、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット８１の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット８１の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部４３，４４の視認性が担保されている。

【２７０９】

特図用表示部４３には、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第１特図表示部ＡＳと、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２特図表示部ＢＳとが設けられている。

【２７１０】

第１特図表示部ＡＳでは、第１作動口６２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口６２への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第１特図表示部ＡＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

【２７１１】

第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口６３への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第２特図表示部ＢＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

【２７１２】

以下においては、第１作動口６２への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第２作動口６３への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第１特別図柄又は第１特図といい、後者を第２特別図柄又は第２特図ということがある。

【２７１３】

ここで、いずれかの作動口６２，６３への入賞に基づいて、対応する特図表示部ＡＳ，ＢＳにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口６２，６３への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。

【２７１４】

また、主表示ユニット８１には特図保留数表示部ＡＭが設けられている。遊技球が第１作動口６２に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部ＡＭには第１特図（第１作動口６２）の保留数を表示可能となっている。なお、第２特図についての保留機能は搭載されておらず、特図保留数表示部ＡＭにおいて第２特図の保留数を表示するための表示部も存在しない。

【２７１５】

普図用表示部４４は、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部４４では、スルーゲート６４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート６４への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物６３ａを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部４４にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート６４への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

【２７１６】

ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始

され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【２７１７】

また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。

【２７１８】

特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【２７１９】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【２７２０】

次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。

【２７２１】

図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。

【２７２２】

図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、例えば第１可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【２７２３】

また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により第１作動口６２の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【２７２４】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図２４６のブロック図に基づいて説明する。

【２７２５】

主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記

憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【２７２６】

ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【２７２７】

なお、図２４６に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【２７２８】

ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。

【２７２９】

また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、第１大入賞口用入賞センサ６５ｃ、検知センサ６６ｋや、Ｖ入賞用領域６６ｆ、排出用領域６６ｇへの遊技球の流入を検知する検知センサ６６ｍ，６６ｎ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，６４ａ，６５ｃ，６６ｋ，６６ｍ，６６ｎの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【２７３０】

ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

【２７３１】

演出制御装置１４３には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【２７３２】

また、ＭＰＵ３１２の出力側には各種駆動部として、普電役物６３ａ用の駆動部６３ｂ、可変入賞装置６５，６６用の駆動部６５ｄ，６６ｃ，６６ｉが接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技又は小当たり遊技）への移行が発生すると、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂや第２可変入賞装置６６の開閉扉６６ｂ、振分部材６６ｈが駆動されるように、ＭＰＵ３１２にお

いて駆動部６５ｄ，６６ｃ，６６ｉの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物６３ａの各可動片が駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部４３における第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部４４の表示制御が実行される。

【２７３３】

さらには、ＭＰＵ３１２の出力側に外部出力端子２１３が接続されており、この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。

【２７３４】

電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【２７３５】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【２７３６】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【２７３７】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【２７３８】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図２４７～図２４９に基づいて説明する。

【２７３９】

図２４７（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【２７４０】

図２４８（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副

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

【２７４１】

そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図２４８（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【２７４２】

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

【２７４３】

ここで、各図柄列の変動表示について図２４９を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図２４９（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図２４９（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図２４９（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【２７４４】

ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【２７４５】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図２４７）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【２７４６】

なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当た

り種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【２７４７】

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

【２７４８】

なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【２７４９】

図２４８（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａが設定されている。

【２７５０】

第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【２７５１】

例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【２７５２】

また、第１保留表示領域Ｇａの側方には実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【２７５３】

保留表示部２００の表示サイズは、主表示ユニット８１に設けられた保留数表示部ＡＭよりも大きく、保留数表示部ＡＭよりも保留表示部２００の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部ＡＭにおいて複数の発光部（ＬＥＤ等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域Ｄ又は当該領域Ｄに表示される保留用画像の表示サイズは、各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【２７５４】

保留表示部２００は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部Ａ

Ｍにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。
【２７５５】
＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図２５０を用いて説明する。
【２７５６】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置７５の演出内容の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図２５０に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別を判定する際に使用する小当たり種別カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４を用いることとしている。
【２７５７】
各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【２７５８】
保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａが設けられた保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報（判定用情報）に相当する。
【２７５９】
この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第１作動口６２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。
【２７６０】
実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【２７６１】
なお、保留エリアＲＥにおいて第２作動口６３への入賞に対応した第２特図表示部用エリアは設けられていない。このため、第２作動口６３への入賞が発生し、それに対応する特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ）が抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納された場合、実行エリアが使用されていないこと（換言すれば、第１特図の遊技回が実行中でないこ

と）を条件として当該特別情報が実行エリアＡＥに移動される。すなわち、第２作動口６３への入賞履歴は保留記憶されない。

【２７６２】

大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで実行エリアＡＥに格納される。

【２７６３】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア３１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図２５１を参照しながら説明する。当否テーブルとしては、第１特図用の当否テーブル（図２５１（ａ））と第２特図用の当否テーブル（図２５１（ｂ））とが設けられている。第１作動口６２への入球に基づく抽選においては第１特図用の当否テーブルが参照され、第２作動口６３への入球に基づく抽選においては第２特図用の当否テーブルが参照される。

【２７６４】

第１特図用の当否テーブルにおいては、図２５１（ａ）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「０」～「２」の３個である。すなわち、「０」～「５９９」の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０」～「２」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は１／２００となっている。また、第１特図用の当否テーブルでは、「３」～「１４」の１２個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は１／５０となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【２７６５】

第２特図用の当否テーブルにおいては、図２５１（ｂ）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「０」～「２」の３個である。すなわち、「０」～「５９９」の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０」～「２」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は１／２００となっている。第２特図用の当否テーブルでは、「３」～「２０２」の２００個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は１／３となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【２７６６】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【２７６７】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル（第１振分情報群）として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図２５２を参照しながら説明する。

【２７６８】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図２５２（ａ））及び第２特図用の大当たり種別テーブル（図２５２（ｂ））とが設けられている。第１

作動口６２への入球に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入球に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【２７６９】

図２５２（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、２Ｒ大当たり結果Ａと、２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が２回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、第１可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【２７７０】

２Ｒ大当たり結果Ａは、大当たり遊技の終了後、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定され、時短遊技状態に移行する大当たり結果である。なお、本実施の形態では確率変動機能を備えないため、時短遊技状態とはサポートモードが高頻度サポートモードである状態を意味する。

【２７７１】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタＣ４を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物６３ａの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには１回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【２７７２】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【２７７３】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放回数や１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第２作動口６３への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【２７７４】

２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合の高頻度サポートモードは、当該モードへの移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。高頻度サポートモードの終了後は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

【２７７５】

本実施の形態において高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数は、第２特図の遊技回のみを対象としてカウントされる。よって、高頻度サポートモードへの移行後は、第１特図の遊技回の実行回数にかかわらず、第２特図の遊技回の実行回数が上記終了基準

回数に達することで、高頻度サポートモードが終了する。
【２７７６】
　また、小当たり当選についても第２特図の遊技回のみを対象としており、高頻度サポートモードへの移行後、第１特図の遊技回で小当たり当選となっても高頻度サポートモードは終了しない。
【２７７７】
　なお、本実施の形態では、遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合と小当たり当選した場合とで高頻度サポートモードの終了タイミングが異なっており、さらには、小当たり当選した場合における高頻度サポートモードの終了タイミングとして複数のタイミングが設けられるが、これらについては後に詳述する。
【２７７８】
　２Ｒ大当たり結果Ｂは、大当たり遊技の終了後、サポートモードが低頻度サポートモードに設定され、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。ちなみに、大当たり遊技の実行中は、大当たり種別にかかわらず、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。
【２７７９】
　第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５４」が２Ｒ大当たり結果Ａに対応し、「５５」～「９９」が２Ｒ大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、２Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられる確率は５５％、２Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は４５％に設定されている。つまり、第１作動口６２への入球に基づいて大当たりとなった場合、５５％の確率で、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行するように構成されている。
【２７８０】
　図２５２（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として２Ｒ大当たり結果Ａが設定されている。この場合における２Ｒ大当たり結果Ａは、第１特図用の大当たり種別で設定される２Ｒ大当たり結果Ａと同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。
【２７８１】
　第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「９９」が２Ｒ大当たり結果Ａに対応しており、２Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられる確率は１００％に設定されている。
【２７８２】
　小当たり種別カウンタＣ３は、小当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【２７８３】
　小当たり種別カウンタＣ３に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の振分テーブル記憶エリアに小当たり種別テーブル（第２振分情報群）として記憶されている。ここで、小当たり種別テーブルの内容について図２５３（ａ）、（ｂ）を参照しながら説明する。
【２７８４】
　小当たり種別テーブルとしては、第１特図用の小当たり種別テーブル（図２５３（ａ））と、第２特図用の小当たり種別テーブル（図２５３（ｂ））とが設けられている。第１作動口６２への入球に基づいて小当たりとなった場合には第１特図用の小当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入球に基づいて小当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【２７８５】
図２５３（ａ）に示すように、第１特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、不利小当たり結果が設定されている。不利小当たり結果は、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられにくい低振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。
【２７８６】
図２５３（ｂ）に示すように、第２特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａと、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ～Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。
【２７８７】
第２可変入賞装置６６の低振分態様及び高振分態様について図２５４を参照しながら説明する。ちなみに、低振分態様及び高振分態様のいずれにおいても振分部材６６ｈ（図２４５）の動作は同一であるため、先ずは振分部材６６ｈの動作について説明する。
【２７８８】
図２５４（ａ３）に示すように、小当たり遊技の開始タイミングであるタイミングｔ１において、振分部材６６ｈは、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球を排出用領域６６ｇ（外れ側）に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングｔ１から１ｓｅｃの待機時間が経過したタイミングｔ４になると、振分部材６６ｈは、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球をＶ入賞用領域６６ｆへ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングｔ４から２ｓｅｃの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングｔ５にて上記外れ側の位置に復帰する。
【２７８９】
この場合において、不利小当たり結果に基づいて実行される低振分態様の小当たり遊技では、図２５４（ａ２）に示すように、そのオープニング期間として０．５ｓｅｃが設定されており（タイミングｔ２）、当該オープニング期間の経過後、第２可変入賞装置６６が０．１ｓｅｃに亘って開放状態となる（タイミングｔ３）。すなわち、低振分態様の小当たり遊技では、第２可変入賞装置６６の開放時間（０．１ｓｅｃ）が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短く、極めて短時間とされているため、第２可変入賞装置６６が開放状態となっても遊技球が入賞しにくい（入賞がほぼ見込めない）ものとなっている。仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材６６ｈが排出用領域６６ｇ側に位置しているタイミングｔ１～ｔ４の中で第２可変入賞装置６６の開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域６６ｇへ振り分けられる。つまり、図２５４（ａ２），（ａ３）に示すように、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に位置する期間と、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過できないものとなっている。
【２７９０】
一方、有利小当たり結果に基づいて実行される高振分態様の小当たり遊技では、図２５４（ｂ２）に示すように、そのオープニング期間として０．５ｓｅｃが設定されており（タイミングｔ１２）、当該オープニング期間の経過後、第２可変入賞装置６６が１．８ｓｅｃに亘って開放状態となる（タイミングｔ１３）。このため、高振分態様の小当たり遊技では、図２５４（ｂ２），（ｂ３）に示すように、第２可変入賞装置６６の開放中であるタイミングｔ１３にて振分部材６６ｈが排出用領域６６ｇ側からＶ入賞用領域６６ｆ側に変位するものとなる。その結果、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に位置する期間と、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる期間とが重複し、その期間は１．３ｓｅｃとなる。遊技球の発射周期は０．６ｓｅｃであることから、当該期間にておよそ２個の遊技球を第２可変入賞装置６６に入賞させ得るため、ほぼ確実に１個以上の遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過できるものとなっている。
【２７９１】

加えて、高振分態様の小当たり遊技において、第２可変入賞装置６６が開放状態となってから振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側への変位を開始するまでの期間（０．５ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数（１０個）との積よりも短い期間となっている。そのため、第２可変入賞装置６６が開放状態となってから振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に変位するよりも前に、第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して小当たり遊技が終了してしまうことが回避されている。

【２７９２】

第１特図用の小当たり種別テーブル（図２５３（ａ））では、小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「９９」が不利小当たり結果に対応しており、不利小当たり結果に振り分けられる確率が１００％に設定されている。すなわち、第１作動口６２への入球に基づいて小当たりとなった場合、常に低振分態様の小当たり遊技が実行されることになる。

【２７９３】

第２特図用の小当たり種別テーブル（図２５３（ｂ））では、小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「９」が有利小当たり結果Ａに対応し、「１０」～「２９」が有利小当たり結果Ｂに対応し、「３０」～「９９」が有利小当たり結果Ｃに対応している。すなわち、第２作動口６３への入球に基づいて小当たりとなった場合において、有利小当たり結果Ａに振り分けられる確率は１０％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。

【２７９４】

有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれであっても、第２可変入賞装置６６の駆動態様が同一の高振分態様の小当たり遊技が実行されるものとなっており、小当たり遊技だけで見た場合、小当たり種別による有利／不利はない。但し、小当たり遊技中のＶ入賞（Ｖ入賞用領域６６ｆへの遊技球の通過）を契機とするＶ大当たり遊技において、小当たり種別による有利／不利が生じるものとなっている。具体的には、有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂになった場合と、有利小当たり結果Ｃになった場合とにおいて、異なる種別のＶ大当たり遊技に移行するように構成されている。このＶ大当たり遊技の種別振り分けは、ＲＯＭ３１３の振分テーブル記憶エリアに記憶されているＶ大当たり種別テーブル（第３振分情報群）を用いて行われる。ここで、Ｖ大当たり種別テーブルについて図２５３（ｃ）を参照しながら説明する。

【２７９５】

Ｖ大当たり種別テーブルでは、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。なお、Ｖ大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされる。このため、６ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が５回となるものであり、２ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１回となるものである。これらのＶ大当たり結果では、大当たり遊技において実施されるラウンド遊技の数、換言すれば、期待できる獲得球数の面で差異が生じるものとなっている。

【２７９６】

また、６ＲＶ大当たり結果及び２ＲＶ大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【２７９７】

Ｖ大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂに対応して６ＲＶ大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Ｃに対応して２ＲＶ大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に６ＲＶ大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Ｃの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終

了後に２ＲＶ大当たり遊技に移行するものとなる。よって、６ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ａの振分確率（１０％）と有利小当たり結果Ｂの振分確率（２０％）とを合計した３０％となり、２ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ｃの振分確率（７０％）と同一の７０％である。

【２７９８】

その他、有利小当たり結果Ａと有利小当たり結果Ｂとでは、実施されるラウンド数以外の面で有利度合いに差異が設けられており、有利小当たり結果Ｂよりも有利小当たり結果Ａの方が遊技者にとって有利となっているが、この点については後に詳述する。

【２７９９】

上記のように、本実施の形態では、第２特図の当否抽選の結果には有利小当たり結果が含まれ、Ｖ大当たりの獲得を期待できるものとなっており、さらに、高頻度サポートモードに移行する確率についても第２特図の方が第１特図よりも高くなっている。つまり、第２特図の当否抽選の方が第１特図のそれよりも優遇されており、第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が遊技者にとって有利となっている。このため、遊技者は第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【２８００】

また、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり、小当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３の値と対応させて、大当たりである場合及び小当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と、大当たり種別、小当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄、小当たり絵柄と、そのときに決定される大当たり種別、小当たり種別とは対応したものとなる。

【２８０１】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間と、をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【２８０２】

ＭＰＵ３１２では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を用いて、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ３１３の変動パターンテーブル記憶エリア３１３ｃが用いられる。

【２８０３】

普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状

態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。
【２８０４】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【２８０５】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図２５５のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【２８０６】
ステップＳｊ１０１では、各種入賞センサや各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，６４ａ，６５ｃ，６６ｋ，６６ｍ，６６ｎの状態を読み込むとともに、それらセンサの状態（各種センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報や通過検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【２８０７】
ステップＳｊ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【２８０８】
ステップＳｊ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【２８０９】
ステップＳｊ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、ステップＳｊ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ４の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【２８１０】
ステップＳｊ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行する。ここで、ステップＳｊ１０５の作動口用の入賞処理について図１２１のフローチャートを参照しながら説明する。
【２８１１】
先ずステップＳｊ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否か

を第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｊ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【２８１２】

ステップＳｊ２０３では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。続くステップＳｊ２０４では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。

【２８１３】

ステップＳｊ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【２８１４】

また、ステップＳｊ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｊ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｊ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【２８１５】

その後、ステップＳｊ２０４に進んで外部信号設定処理を行うとともに、ステップＳｊ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。また、ステップＳｊ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。なお、上記ステップＳｊ２０２又はステップＳｊ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理のステップＳｊ４０１（外部出力処理）にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【２８１６】

ここで、ステップＳｊ２０５の情報取得処理について図２５７のフローチャートを参照しながら説明する。

【２８１７】

先ずステップＳｊ３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにて第１特図用の入賞検知フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の始動入賞が第１作動口６２への入賞であるか否かを判定する。

【２８１８】

第１特図用の入賞検知フラグがセットされている場合（今回の始動入賞が第１作動口６２への入賞である場合）はステップＳｊ３０２に進み、ステップＳｊ２０３にてセットした第１始動保留記憶数ＲａＮが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。第１始動保留記憶数ＲａＮが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｊ３０３にて第１始動保留記憶数ＲａＮを１加算する。

【２８１９】

ステップＳｊ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ３０３にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【２８２０】

ステップＳｊ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。すなわち、ステップＳｊ３０３で加算更新された後の保留記憶数が報知されるように特図保留数表示部ＡＭの表示内容を変更する。

【２８２１】

ステップＳｊ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｊ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【２８２２】

ステップＳｊ３０１で否定判定した場合（第１特図用の入賞検知フラグがセットされていない場合）は、今回の始動入賞が第２作動口６３への入賞であることを意味する。この場合は、ステップＳｊ３０７に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｊ３０８にて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、保留球格納エリア３１４ｂの実行エリアＡＥに格納する。ステップＳｊ３０８の実行後又はステップＳｊ３０７で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、本情報取得処理を終了する。

【２８２３】

図２５５のタイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳｊ１０５の作動口用の入賞処理を実行した後は、ステップＳｊ１０６にて、Ｖ入賞の発生を検知するためのＶ入賞用処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。Ｖ入賞用処理については後に詳述する。

【２８２４】

＜通常処理＞

通常処理の流れを図２５８のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｊ４０１～ステップＳｊ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｊ４０９～ステップＳｊ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【２８２５】

通常処理においては先ず、ステップＳｊ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｊ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【２８２６】

ステップＳｊ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【２８２７】

ステップＳｊ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、小当たり種別の振分判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。続くステップＳｊ４０４では、遊技状態を小当たり遊技状態に移行させるための小当たり遊技状態への移行処理を実行する。また、ステップＳｊ４０５では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための大当たり遊技状態への移行処理を実行する。なお、ステップＳｊ４０３の特図遊技回制御処理、ステップＳｊ４０４の小当たり遊技状態への移行処理、ステップＳｊ４０５の大当たり遊技状態への移行処理についての詳細は後述する。

【２８２８】

ステップＳｊ４０６では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。

【２８２９】
ステップＳｊ４０７では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、ステップＳｊ４０６の普図遊技回制御処理にて行われたサポート抽選の結果が当選結果（普図当たり結果）である場合に、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技を実行する。
【２８３０】
既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、大当たり遊技の終了時にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。
【２８３１】
電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。
【２８３２】
ステップＳｊ４０８では、第２可変入賞装置６６に設けられた振分部材６６ｈを駆動制御するためのＶ振分設定処理を実行する。Ｖ振分設定処理についての詳細は後述する。
【２８３３】
ステップＳｊ４０９では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【２８３４】
ステップＳｊ４１０では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２８３５】
停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｊ４１１にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｊ４１２にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。
【２８３６】
ステップＳｊ４１３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。
【２８３７】
ステップＳｊ４１０で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｊ４０１に処理を戻り、ステップＳｊ４０１以降の処理を実行す

る。
【２８３８】
このように、ステップＳｊ４０９の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｊ４０１～ステップＳｊ４０９の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。
【２８３９】
ステップＳｊ４１０で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、電源遮断が発生したことになるので、ステップＳｊ３１３以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップＳｊ４１４では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップＳｊ４１５にてＲＡＭ判定値を算出、保存し、ステップＳｊ４１６にてＲＡＭ３１４のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。
【２８４０】
＜特図遊技回制御処理＞
ステップＳｊ４０３の特図遊技回制御処理について図２５９のフローチャートを参照しながら説明する。
【２８４１】
先ずステップＳｊ５０１にて、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに各種大当たりフラグ、各種小当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、小当たりフラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する小当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を小当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて小当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。
【２８４２】
大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合には、ステップＳｊ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２８４３】
特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｊ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２８４４】
特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｊ５０４にて、第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」であり且つ第２作動口６３への入賞が生じていない状態であるか否かを判定する。第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」であり且つ第２作動口６３への入賞が生じていない場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特

図遊技回制御処理を終了する。
【２８４５】
第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」でない場合は、ステップＳｊ５０５にて第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報を実行エリアＡＥに移動し、変動表示用のデータとして設定するためのデータ設定処理を実行する。なお、第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」であり、特図遊技回が実行されていない状況で、第２作動口６３への入賞が生じている場合は、情報取得処理（図２５７）のステップＳｊ３０８にて保留情報が実行エリアＡＥに格納されるため、データ設定処理は行われない。
【２８４６】
ステップＳｊ５０６では、特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップＳｊ５０６の変動開始処理について図２６０のフローチャートを参照しながら説明する。
【２８４７】
変動開始処理では先ずステップＳｊ６０１にて、今回の遊技回が第２特図の遊技回であるか否かを判定する。今回の遊技回が第２特図の遊技回でない場合、すなわち、第１特図の遊技回である場合は、ステップＳｊ６０２に進み、第１特図用の当否テーブル（図２５１（ａ））を参照して当否判定を行う。一方、第２特図の遊技回である場合は、ステップＳｊ６０３に進み、第２特図用の当否テーブル（図２５１（ｂ））を参照して当否判定を行う。
【２８４８】
ステップＳｊ６０２又はステップＳｊ６０３の当否判定の結果、大当たり当選である場合（ステップＳｊ６０４でＹＥＳ）は、ステップＳｊ６０５にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の大当たり結果が第１特図の当否判定による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図２５２（ａ））を参照して種別判定を行い、第２特図の当否判定による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図２５２（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、２Ｒ大当たり結果Ａ、２Ｒ大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。
【２８４９】
ステップＳｊ６０６では、ステップＳｊ６０５の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａである場合は、２Ｒ大当たりＡフラグをセットする。
【２８５０】
ステップＳｊ６０７では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【２８５１】
なお、大当たり用の停止結果は、１つの大当たり種別に対して１種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第１特図と第２特図とで停止結果を共有する構成としてもよく、例えば、第１特図における２Ｒ大当たり結果Ｂ用の停止結果と、第２特図における２Ｒ大当たり結果Ａ用の停止結果とが重複する構成であってもよい。
【２８５２】
ステップＳｊ６０４で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップＳｊ６０８にて、ステップＳｊ６０２又はステップＳｊ６０３の当否判定の結果が小当たり結

果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合は、ステップＳｊ６０９にて、対応する小当たり種別テーブルを参照して小当たり種別判定（小当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の小当たり結果が第１特図の当否判定による小当たり結果である場合は第１特図用の小当たり種別テーブル（図２５３（ａ））を参照して種別判定を行い、第２特図の当否判定による小当たり結果である場合は第２特図用の小当たり種別テーブル（図２５３（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第２特図用の小当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている小当たり種別カウンタＣ３の値が、有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【２８５３】

ステップＳｊ６１０では、ステップＳｊ６０９の種別判定により選択された小当たり種別に対応した小当たり種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、有利小当たりＡフラグをセットする。

【２８５４】

ステップＳｊ６１１では、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照して小当たり用の停止結果（小当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている小当たり種別カウンタＣ３に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【２８５５】

なお、１つの小当たり種別に対する停止結果の種類数や、第１特図と第２特図とで停止結果を共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

【２８５６】

ステップＳｊ６０８で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｊ６１２に進み、外れ結果用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｊ６１２ではその停止結果を設定する。

【２８５７】

ステップＳｊ６０７、ステップＳｊ６１１又はステップＳｊ６１２の実行後は、ステップＳｊ６１３にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。高サポ更新用処理の詳細については後述する。

【２８５８】

ステップＳｊ６１４では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、ＲＯＭ３１３の変動パターンテーブルエリア３１３ｃに記憶されている変動パターンテーブルを参照し、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動パターン情報を取得する。変動パターンテーブルは、大当たり用の変動パターンテーブルと、小当たり用の変動パターンテーブルと、外れ用の変動パターンテーブルとが各別に設定されており、変動パターンテーブルの参照に際しては、今回の当否判定の結果に対応するものを参照する。各変動パターンテーブルでは複数の変動パターン情報が設定されており、これら各種変動パターン情報が変動種別カウンタＣＳの数値範囲と対応付けられて設定される。

【２８５９】

ステップＳｊ６１４の変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳの値に対応する変動パターン情報を、対応する変動パターンテーブルから取得した後、その取得した変動パターン情報に対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。変動表示時間の設定処理の詳細については後述する。

【２８６０】

ステップＳｊ６１５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは変動表示の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２８６１】
ステップＳｊ６１６では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップＳｊ６１４で取得された変動パターン情報を特定するための情報が含まれる。大当たり結果用、小当たり結果用、外れ結果用の変動パターンテーブルが設定され、当否結果によって各別の変動パターン情報が取得されるため、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、今回の当否結果を把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や小当たり種別を特定するための情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合に設定され、外れ結果である場合には設定されない。
【２８６２】
ステップＳｊ６１７では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２特図の遊技回である場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｊ６１７の実行後は変動開始処理を終了する。
【２８６３】
特図遊技回制御処理（図２５９）の説明に戻り、ステップＳｊ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｊ５０１で肯定判定した場合（大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップＳｊ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。
【２８６４】
ステップＳｊ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｊ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｊ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｊ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。
【２８６５】
ステップＳｊ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップＳｊ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｊ５１０では、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行し、その後、ステップＳｊ５１１にて、変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する。ステップＳｊ５１０及びステップＳｊ５１１の処理はいずれも高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。
【２８６６】
ステップＳｊ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｊ６０７、ステップＳｊ６１１又はステップＳｊ６１２で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｊ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。
【２８６７】
ステップＳｊ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｊ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｊ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２、６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｊ５１３の

終了後は特図遊技回制御処理を終了する。
【２８６８】
＜小当たり遊技状態への移行処理＞
通常処理（図２５８）におけるステップＳｊ４０４の小当たり遊技状態への移行処理について図２６１のフローチャートを参照して説明する。
【２８６９】
先ず、ステップＳｊ８０１では、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際してセットされ、大当たり遊技が終了する場合にクリアされる。
【２８７０】
大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップＳｊ８０２に進み、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。
【２８７１】
小当たり遊技の実行中でない場合は、ステップＳｊ８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグ（ステップＳｊ６１０）がセットされているか否かを判定する。すなわち、小当たりの当選状態であるか否かを判定する。
【２８７２】
小当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップＳｊ８０４にて、特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合には、特図遊技回の終了を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップＳｊ８０１で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）や、ステップＳｊ８０３で否定判定した場合（小当たり種別フラグがセットされていない場合）も、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【２８７３】
特図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｊ８０５にて、小当たり遊技の開始処理を実行する。小当たり遊技の開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり遊技フラグをセットしたり、小当たり遊技の開始前において第２可変入賞装置６６が閉鎖状態であることをチェックしたりする。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２８７４】
また、小当たり遊技の開始処理では、小当たり遊技の開始に際して第２可変入賞装置６６の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴＣ１に、オープニング期間に対応した値をセットする。第１タイマカウンタエリアＴＣ１にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。
【２８７５】
ステップＳｊ８０６では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１」をセットする。ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、小当たり遊技におけるラウンド遊技の消化回数をカウントするためのものであり、本ステップの処理が行われることにより、小当たり遊技にて実行可能なラウンド遊技の回数が１回に設定される。
【２８７６】
ステップＳｊ８０７では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉

実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【２８７７】

ステップＳｊ８０８では、外部信号設定処理を実行し、その後、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた小当たり信号用の出力端子の信号出力状態を小当たり信号出力状態とする。これにより、小当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に小当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて小当たりが発生したことを把握することができる。

【２８７８】

ステップＳｊ８０２で肯定判定した場合（小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップＳｊ８０９に進み、ステップＳｊ８０７で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合は、当該期間の経過を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２８７９】

オープニング期間が経過している場合は、ステップＳｊ８１０に進み、第２可変入賞装置６６の第２大入賞口６６ａを開閉するための小当たり用開閉処理を実行する。ここで、小当たり用開閉処理について、図２６２のフローチャートを参照しながら説明する。

【２８８０】

小当たり用開閉処理では先ずステップＳｊ９０１にて、第２可変入賞装置６６の第２大入賞口６６ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は第２可変入賞装置６６の駆動部６６ｃの駆動状態に基づいて行う。第２大入賞口６６ａを開放中でない場合は、ステップＳｊ９０２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【２８８１】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｊ９０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【２８８２】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｊ９０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに有利小当たりフラグ（有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれに対応する小当たり種別フラグ）がセットされているか否かを判定する。有利小当たりフラグがセットされている場合は、ステップＳｊ９０５に進み、第２可変入賞装置６６の上限開放時間として、第１タイマカウンタエリアＴＣ１に「９００」（１．８ｓｅｃに相当）をセットする。

【２８８３】

有利小当たりフラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ９０６に進み、第２可変入賞装置６６の上限開放時間として、第１タイマカウンタエリアＴＣ１に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳｊ９０５又はステップＳｊ９０６でセットされた値は、タイマ割込み処理（図２５５）が起動される都度、１減算される。

【２８８４】

ステップＳｊ９０５又はステップＳｊ９０６の実行後は、ステップＳｊ９０７にて、小当たり遊技における第２可変入賞装置６６への上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１入賞カウンタエリアＰＣ１に、上限入賞個数に相当する「１０」の値をセットする。

【２８８５】

ステップＳｊ９０８では、第２可変入賞装置６６（第２大入賞口６６ａ）を開放状態とすべく、開閉扉６６ｂ用の駆動部６６ｃを駆動状態とする。続くステップＳｊ９０９では、第２可変入賞装置６６の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信さ

れる。
【２８８６】
ステップＳｊ９０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が０である場合）又はステップＳｊ９０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。
【２８８７】
ステップＳｊ９０１で肯定判定した場合（第２大入賞口６６ａの開放中である場合）は、ステップＳｊ９１０に進み、第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｊ９０５又はステップＳｊ９０６で設定した第２可変入賞装置６６の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【２８８８】
第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」ではない場合は、ステップＳｊ９１１に進み、検知センサ６６ｋの検知結果に基づいて第２大入賞口６６ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合は、ステップＳｊ９１２にて第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳｊ１１１３では、第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合はそのまま小当たり用開閉処理を終了する。
【２８８９】
ステップＳｊ９１０で肯定判定した場合（第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｊ９１３で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｊ９１４に進み、駆動部６６ｃを非駆動状態に切り替えて第２大入賞口６６ａを閉鎖する。ステップＳｊ９１５では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、続くステップＳｊ９１６では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、小当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング期間を設定する。
【２８９０】
ステップＳｊ９１７では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【２８９１】
小当たり遊技状態への移行処理（図２６１）の説明に戻り、ステップＳｊ８１０の小当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳｊ８１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、小当たり遊技を継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【２８９２】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｊ８１２に進み、エンディングが終了したか否か（ステップＳｊ９１６で設定したエンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【２８９３】
一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｊ８１３にて小当たり遊技の終了用処理を実行する。ここで、小当たり遊技の終了用処理について図２６３のフローチャートを参照しながら説明する。
【２８９４】
小当たり遊技の終了用処理では先ずステップＳｊ１１０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。このＶ入賞フラグは、タイマ割込み処理（図２５５）におけるステップＳｊ１０６のＶ入賞用処理

にてセットされるものである。
【２８９５】
ここで、ステップＳｊ１０６のＶ入賞用処理について説明する。また、Ｖ入賞に関連する処理として、通常処理（図２５８）におけるステップＳｊ４０８のＶ振分設定処理について説明する。
【２８９６】
先ず、ステップＳｊ４０８のＶ振分設定処理について図２６４のフローチャートを参照しながら説明する。
【２８９７】
Ｖ振分設定処理では先ずステップＳｊ１２０１にて、小当たり遊技の開始タイミング（オープニング期間の開始タイミング）であるか否かを判定する。小当たり遊技の開始タイミングである場合は、ステップＳｊ１２０２にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴＣ２に、１ｓｅｃに相当する「５００」をセットする。第２タイマカウンタエリアＴＣ２にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。
【２８９８】
ステップＳｊ１２０３では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた振分回数カウンタエリアＨＣに「１」をセットする。振分回数カウンタエリアＨＣは、ＭＰＵ３１２が振分部材６６ｈの動作回数を把握するためのである。
【２８９９】
ステップＳｊ１２０３の実行後又はステップＳｊ１２０１で否定判定した場合（小当たり遊技の開始タイミングでない場合）は、ステップＳｊ１２０４に進み、振分部材６６ｈの現在位置が遊技球をＶ入賞用領域６６ｆに振り分ける側の位置であるか否かを判定する。この判定は、振分部材用の駆動部６６ｉの駆動状態を把握することにより行う。
【２９００】
振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側に位置していない場合、すなわち、遊技球を排出用領域６６ｇに振り分ける側に位置している場合は、ステップＳｊ１２０５にて第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」でない場合は、振分部材６６ｈの現在位置を維持すべく、振分設定処理を終了する。
【２９０１】
一方、第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」である場合は、ステップＳｊ１２０６にて振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合、すなわち、「１」である場合は、ステップＳｊ１２０７に進み、振分部材６６ｈをＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側の位置に変位させる。
【２９０２】
ステップＳｊ１２０８では、タイマカウンタＴＣに「１０００」（２ｓｅｃに相当）にセットする。この処理は、振分部材６６ｈをＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側に位置させるべき期間（Ｖ側振分期間）を設定するものである。ステップＳｊ１２０８の実行後は振分設定処理を終了する。また、ステップＳｊ１２０６で肯定判定した場合（振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合）は、ステップＳｊ１２０７以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。
【２９０３】
ステップＳｊ１２０４で肯定判定した場合、すなわち、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側に位置している場合は、ステップＳｊ１２０９にて第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」であるか否かを判定し、ステップＳｊ１２０８で設定したＶ側振分期間が経過した否かを判定する。第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」である場合、すなわち、Ｖ側振分期間が経過している場合は、ステップＳｊ１２１０にて振分部材６６ｈを排出用領域６６ｇへの振り分け側の位置に変位させる。

【２９０４】
ステップＳｊ１２１１では、振分回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する処理を実行し、その後、振分設定処理を終了する。また、ステップＳｊ１２０９で否定判定した場合（第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」でなく、Ｖ側振分期間が経過していない場合）は、振分部材６６ｈの現在位置を維持すべく、ステップＳｊ１２１０以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。
【２９０５】
次に、ステップＳｊ１０６のＶ入賞用処理について図２６５のフローチャートを参照しながら説明する。
【２９０６】
Ｖ入賞用処理では先ずステップＳｊ１３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞が発生したことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２９０７】
Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ１３０２に進み、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する。具体的には、第２可変入賞装置６６に設けられたＶ入賞用の検知センサ６６ｍの検知状態に基づき、第２可変入賞装置６６に入球した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆ（検知センサ６６ｍの検知領域）を通過したか否かを判定する。Ｖ入賞が発生していない場合はそのままＶ入賞用処理を終了する。
【２９０８】
Ｖ入賞が発生した場合は、ステップＳｊ１３０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグをセットする。続くステップＳｊ１３０４では、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５やスピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置３５０等を制御する。
【２９０９】
ステップＳｊ１３０５では、当たり回数クリア用処理を実行する。本実施の形態に係るパチンコ機１０には時短リミッタ機能が搭載されており、時短遊技状態中での大当たりやＶ大当たりの回数を当たり回数として計数するように構成されている。当たり回数クリア用処理は、その当たり回数の計数値をクリア（初期化）するためのものである。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。
【２９１０】
ステップＳｊ１３０６では、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する。小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理は、高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。
【２９１１】
ステップＳｊ１３０６の実行後はＶ入賞用処理を終了する。また、ステップＳｊ１３０１で肯定判定した場合（Ｖ入賞フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の小当たり遊技で既にＶ入賞が発生している場合は、ステップＳｊ１２０２以降の処理を実行せずにＶ入賞用処理を終了する。
【２９１２】
小当たり遊技の終了用処理（図２６３）の説明に戻り、ステップＳｊ１１０１でＶ入賞フラグがセットされていると判定した場合は、ステップＳｊ１１０２にて、対応するＶ当選フラグをセットする。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている小当たり種別フラグを参照し、今回の小当たり種別に対応するＶ当選フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。Ｖ当選フラグは、Ｖ大当たり遊技を開始すべきこと及びＶ大当たり遊技の種別をＭＰＵ３１２が把握するためのものである

。本実施の形態では、有利小当たり結果Ａ～Ｃに対応させてＶ当選フラグＡ～Ｃが設けられている。例えば、終了対象の小当たり遊技（今回の小当たり遊技）が有利小当たり結果Ａへの当選を契機としており、小当たり種別フラグとしての有利小当たりＡフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、Ｖ当選フラグとしてＶ当選フラグＡをセットする。

【２９１３】

ステップＳｊ１１０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているＶ入賞フラグ、小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。続くステップＳｊ１１０４では、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ当選コマンドを設定し、その後、小当たり遊技の終了用処理を終了する。Ｖ当選コマンドは、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を演出制御装置１４３に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ当選コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、Ｖ当選コマンドを受信した場合、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置７５等にて実行されるように、表示制御装置３５０等を制御する。

【２９１４】

ステップＳｊ１１０１で否定判定した場合（Ｖ入賞フラグがセットされていない場合）、すなわち、Ｖ入賞が発生することなく小当たり遊技の終了タイミングとなった場合は、ステップＳｊ１１０５に進み、パンク時対応の高サポ終了用処理を実行する。パンク時対応の高サポ終了用処理は、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する場合（いわゆるパンクが発生した場合）において高頻度サポートモードを終了させるためのものである。パンク時対応の高サポ終了用処理の詳細については後述する。

【２９１５】

ステップＳｊ１１０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。これにより、小当たり遊技が終了する。ステップＳｊ１１０６の実行後は小当たり遊技の終了用処理を終了する。

【２９１６】

＜大当たり遊技状態への移行処理＞

通常処理（図２５８）におけるステップＳｊ４０５の大当たり遊技状態への移行処理について図２６６のフローチャーを参照して説明する。

【２９１７】

大当たり遊技状態への移行処理では先ずステップＳｊ１４０１にて、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４のフラグ格納エリア３１４ｅに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを参照することにより行う。小当たり遊技の実行中である場合は、当該小当たり遊技の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９１８】

小当たり遊技の実行中でない場合はステップＳｊ１４０２にて、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップＳｊ１４０３にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞の発生に基づくＶ大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。

【２９１９】

Ｖ当選フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ１４０４にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、当否判定での大当たり当選に基づく大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。大当たり種別フラグがセットされていない場合、すなわち、Ｖ入賞の発生に基づくＶ大当たり遊技と大当たり当選に基づく大当たり遊技とのいずれも開始すべき状況でない場合は、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９２０】

大当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップＳｊ１４０５にて特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合、すなわち、大当たり当選した特図遊技回の実行中である場合は、当該遊技回の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９２１】

ステップＳｊ１４０５で肯定判定した場合（特図遊技回の終了タイミングである場合）又はステップＳｊ１４０３で肯定判定した場合（Ｖ当選フラグがセットされており、Ｖ大当たり遊技を開始すべき状況である場合）は、ステップＳｊ１４０６に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり遊技フラグをセットしたり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２９２２】

ステップＳｊ１４０７では、大当たり遊技のラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている大当たり種別フラグやＶ当選フラグに基づいて今回の大当たり遊技の種別を把握し、その把握した種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、大当たり遊技が終了するまで継続される。

【２９２３】

ステップＳｊ１４０８では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップＳｊ１４０７で把握した大当たり遊技の種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。例えば、今回の大当たり遊技の種別が３Ｒ大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「３」をセットし、６ＲＶ大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「５」をセットする。ちなみにＶ大当たり遊技では、小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技（１回）の分も含めてラウンド数が認識されるように構成されており、６ＲＶ大当たり遊技の場合、Ｖ大当たり遊技にて実行されるラウンド遊の回数は５回となる。

【２９２４】

ステップＳｊ１４０９では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定し、続くステップＳｊ１４１０では、外部信号設定処理を実行する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。ステップＳｊ１４０１の実行後は大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９２５】

ステップＳｊ１４０２で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップＳｊ１４１１に進み、ステップＳｊ１４０６で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、当該期間の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９２６】

オープニング期間が経過している場合は、ステップＳｊ１４１２に進み、第１可変入賞装置６５の第１大入賞口６５ａを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、第１可変入賞装置６５の第１大入賞口６５ａが閉鎖中である場合は、ラウンド数カウンタＲＣが「１」以上であることを条件として、開閉扉６５ｂ用の駆動部６５ｄを駆動状態とすることで第１大入賞口６５ａを開放させる。また、第１大入賞口６５ａが開放中である場合には、当該大入賞口６５ａの開放から所定時間（３０ｓｅｃ）が経過していること又は上限入賞個数（例えば１０個）の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部６５ｄの駆動状態を停止し、第１大入賞口６５ａを閉鎖させる。

【２９２７】

ステップＳｊ１４１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、大当たり遊技を継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９２８】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｊ１４１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【２９２９】

エンディングが終了している場合は、ステップＳｊ１４１５にて大当たり遊技終了時の移行処理を実行する。大当たり遊技終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップＳｊ１４１６では、ラウンド表示の終了処理を実行し、その後、大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ラウンド表示の終了処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【２９３０】

＜大当たり遊技終了時の移行処理＞

ステップＳｊ１４１５の大当たり遊技終了時の移行処理について図２６７のフローチャートを参照しながら説明する。

【２９３１】

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳｊ１５０１にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が２Ｒ大当たり結果Ａ又はＶ大当たり結果であるか否かを判定する。換言すれば、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれの大当たり種別フラグがセットされているかやＶ当選フラグがセットされているかを参照することにより行う。

【２９３２】

２Ｒ大当たり結果Ａ又はＶ大当たり結果である場合は、ステップＳｊ１５０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている大当たり種別フラグ、Ｖ当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【２９３３】

ステップＳｊ１５０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を１加算する。本実施の形態では、時短遊技状態への移行を制限（規制）することが可能な時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能は、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数（大当たり及びＶ大当たりの合計数）をカウントし、そのカウント値が予め定められた上限回数である時短リミッタ値に達すると、大当たり結果やＶ大当たり結果（小当たり結果）の種別にかかわらず、時短遊技状態を強制的に終了させるものとなっている。当たり回数カウンタエリアＡＣは、現在の大当たり回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、時短遊技状態への移行契機となる大当たりとなった場合（第１特図の遊技回で２Ｒ大当たり結果Ａになった場合）や時短遊技状態中に大当たりとなった場合（第２特図の遊技回で２Ｒ大当たり結果Ａになった場合、有利小当たり結果を経てＶ大当たりとなった場合）に対応して１ずつ加算される。

【２９３４】

ステップＳｊ１５０４では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数コマンドには、ステップＳｊ１５０３で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置１６２が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置１４３に通知される。

【２９３５】

ステップＳｊ１５０５では、ステップＳｊ１５０３で更新された当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値（例えば５回）に達したか否かを判定する。当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に達していない場合は、ステップＳｊ１５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【２９３６】

ステップＳｊ１５０７では、今回の大当たり結果に対応する時短遊技状態（高頻度サポートモード）の上限回数をセットする。時短遊技状態の上限回数は、時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数であり、いわゆる時短回数である。本実施の形態では、大当たり種別やＶ大当たり種別を問わず、時短遊技状態の上限回数が一律に１０回に設定されているため（図２５２、図２５３）、本ステップでは、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに１０回に対応する値（１０）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、時短遊技状態である状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【２９３７】

ステップＳｊ１５０８では、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【２９３８】

ステップＳｊ１５０５で肯定判定した場合（当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に達した場合）は、ステップＳｊ１５０９に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアし、初期値（０回）に復帰させる。続くステップＳｊ１５１０では、演出制御装置１４３への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。設定されたリミッタ到達コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。リミッタ到達コマンドが送信されることにより、大当たり回数の時短リミッタ値への到達が演出制御装置１４３に通知される。

【２９３９】

ステップＳｊ１５１０の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に達した場合は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。大当たり遊技中はサポートフラグがクリアされ、サポートモードが低頻度サポートモードとされているため、上記のように、大当たり遊技終了時の移行処理においてサポートフラグをセットしないことにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。つまり、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、Ｖ大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。

【２９４０】

ステップＳｊ１５０１で否定判定した場合（２Ｒ大当たり結果Ａ又はＶ大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が２Ｒ大当たり結果Ｂであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ１５１１に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。その後、サポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【２９４１】

＜高サポ更新用処理＞

ステップＳｊ６１３の高サポ更新用処理について図２６８のフローチャートを参照しな

がら説明する。この処理は、変動開始処理（図２６０）において実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回にて変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【２９４２】

先ずステップＳｊ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている場合は、ステップＳｊ１７０２に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。

【２９４３】

大当たり結果でない場合は、ステップＳｊ１７０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【２９４４】

ステップＳｊ１７０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が上限回数（例えば１０回）に到達している場合には、ステップＳｊ１７０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２９４５】

ステップＳｊ１７０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｊ１７０６にて上記サポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアした後、ステップＳｊ１７０５にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、高頻度サポートモードを終了させる。

【２９４６】

ステップＳｊ１７０５の実行後は高サポ更新用処理を終了する。ステップＳｊ１７０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップＳｊ１７０２以降の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。また、ステップＳｊ１７０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップＳｊ１７０５の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。

【２９４７】

＜変動回数対応の高サポ終了用処理＞

ステップＳｊ５１１の変動回数対応の高サポ終了用処理について図２６９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２５９）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【２９４８】

先ずステップＳｊ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｊ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２９４９】

高サポ終了用フラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合は、ステップＳｊ１８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了して低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行する。

【２９５０】
ステップＳｊ１８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。続くステップＳｊ１８０５では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。
【２９５１】
ステップＳｊ１８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高サポ終了用フラグをクリアし、その後、ステップＳｊ１８０７にて、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態終了コマンドを設定する。時短遊技状態終了コマンドが送信されることにより、演出制御装置１４３に時短遊技状態の終了が通知される。
【２９５２】
ステップＳｊ１８０７の実行後は変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。また、ステップＳｊ１８０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｊ１８０２で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｊ１８０３以降の処理を実行することなく、変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。
【２９５３】
＜小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理＞
ステップＳｊ５１０の小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理について図２７０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２５９）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。
【２９５４】
小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ１９０１にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。
【２９５５】
今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップＳｊ１９０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。これにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。
【２９５６】
サポートフラグがセットされており、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｊ１９０３にて今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａである場合は、ステップＳｊ１９０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。
【２９５７】
このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。
【２９５８】
ステップＳｊ１９０４の実行後は小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ１９０１で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップＳｊ１９０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｊ１９０３で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Ａでない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ１９０４の処理を実行せずに小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。
【２９５９】

＜小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理＞
ステップＳｊ１３０６の小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理について図２７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図２６５）において実行されるものであり、より詳しくは、第２特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合に実行されるものである。

【２９６０】
小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ２１０１にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。これにより、Ｖ大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が０回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。

【２９６１】
ステップＳｊ２１０２では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップＳｊ２１０２の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップＳｊ２１０２でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ２１０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【２９６２】
このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃとなった場合は、小当たり遊技におけるＶ入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【２９６３】
ステップＳｊ２１０３の実行後は小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ２１０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ２１０３の処理を実行せずに小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。

【２９６４】
＜当たり回数クリア用処理＞
ステップＳｊ１３０５の当たり回数クリア用処理について図２７２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図２６５）において実行されるものであり、より詳しくは、第２特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合に実行されるものである。なお、当たり回数クリア用処理は、Ｖ入賞用処理において小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理（ステップＳｊ１３０６）よりも先に実行される。

【２９６５】
当たり回数クリア用処理では先ずステップＳｊ２２０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。

【２９６６】
前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃである場合は、Ｖ入賞の発生タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するところ（図２６５のステップＳｊ１３０６、図２７１）、この高頻度サポートモードの終了処理（サポートフラグのクリア処理）のタイミングは、当たり回数クリア用処理の実行タイミングよりも後になっている。このため、ステップＳｊ２２０１の実行タイミングでは、上記各種フ

ラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっており、この場合におけるＶ入賞発生時のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。
【２９６７】
これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するため（図２５９のステップＳｊ５１０、図２７０）、ステップＳｊ２２０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされていない状態となる。よって、この場合におけるＶ入賞発生時のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。
【２９６８】
ステップＳｊ２２０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードでない場合は、ステップＳｊ２２０２に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が０回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば５回）に再セットされる。
【２９６９】
ステップＳｊ２２０３では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置１４３に通知される。
【２９７０】
ステップＳｊ２２０３の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップＳｊ２２０１で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃである場合）は、当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップＳｊ２２０２以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。
【２９７１】
＜パンク時対応の高サポ終了用処理＞
ステップＳｊ１１０５のパンク時対応の高サポ終了用処理について図２７３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図２６３）において実行されるものであり、より詳しくは、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。
【２９７２】
パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ２３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｊ２３０２に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。このように、時短遊技状態（高頻度サポートモード）である状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかった場合には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了する。
【２９７３】
なお、時短遊技状態である状況で小当たり結果となった場合に選択され得る小当たり種別としては有利小当たり結果Ａ～Ｃの３種類があるが、このうち有利小当たり結果Ａについては特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了するように構成されている（図２５９のステップＳｊ５１０、図２７０）。このため、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合、パンク時対応の高サポ終了用処理の実行タイミングではサポートフラグがセットされていない状態となっており、ステップＳｊ２３０１で否定判定されることになる。つまり、ステップＳｊ２３０２におけるサポートモードのクリア処理（時短遊技状態の終了処理）の対象となるのは、時短遊技状態にて有利小当た

り結果Ｂ又はＣとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかった場合となる。

【２９７４】

ステップＳｊ２３０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアし、その後、ステップＳｊ２３０４にて、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。

【２９７５】

ステップＳｊ２３０５では、演出制御装置１４３への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置１４３に通知される。

【２９７６】

ステップＳｊ２３０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、ステップＳｊ２３０６に進み、終了対象の小当たり遊技が有利小当たり結果Ａに対応するものであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａに対応するものである場合は、有利小当たり結果Ａに対応する小当たり遊技にてパンクが発生したことを意味する。

【２９７７】

この場合は、ステップＳｊ２３０７に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットする。つまり、有利小当たり結果Ａに対応する小当たり遊技にてパンクが発生した場合は、時短遊技状態を終了させず、小当たり遊技の終了後も時短遊技状態が継続されるようにする。すなわち、今回の小当たり結果への当選が時短遊技状態の終了契機とならないようにする。

【２９７８】

ステップＳｊ２３０８では、演出制御装置１４３への送信対象としてパンク時用時短継続コマンドを設定する。設定されたパンク時用時短継続コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。パンク時用時短継続コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びその後も時短遊技状態が継続されることが演出制御装置１４３に通知される。

【２９７９】

ステップＳｊ２３０８の実行後は、ステップＳｊ２３０３及びステップＳｊ２３０４の処理を実行することなく、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。これにより、小当たり当選時の残り時短回数（サポートカウンタＳＣの値）や大当たり回数（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）が引き継がれ、時短遊技状態が終了していないと同等の状態になる。

【２９８０】

ステップＳｊ２３０６で否定判定した場合（有利小当たり結果Ａでない場合）は、不利小当たり結果に対応する小当たり遊技（低振分態様の小当たり遊技）にてパンクが発生したことを意味する。この場合はそのままパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

【２９８１】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｊ６１４の変動表示時間の設定処理について図２７４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２６０）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【２９８２】

変動表示時間の設定処理では先ずステップＳｊ２５０１にて、現在の遊技状態を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態（低頻

度サポートモード）、時短遊技状態（高頻度サポートモード）のいずれであるかを特定する。

【２９８３】

ステップＳｊ２５０２では、今回の当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合はステップＳｊ２５０３に進み、ステップＳｊ２５０１で把握した遊技状態に対応する大当たり結果用の変動パターンテーブルを取得する。

【２９８４】

ステップＳｊ２５０２で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップＳｊ２５０４に進み、今回の当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合はステップＳｊ２５０５に進み、ステップＳｊ２５０１で把握した遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図２７５を参照しながら説明する。

【２９８５】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、小当たり種別に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、有利小当たり結果Ａ用の変動パターンテーブル（図２７５（ａ））と、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブル（図２７５（ｂ））と、有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブル（図２７５（ｄ））とが設定されている。

【２９８６】

有利小当たり結果Ａ用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１０ｓｅｃ）が設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部４３における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【２９８７】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される（図２６０のステップＳｊ６１６）。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、特図用表示部４３での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【２９８８】

また、変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはリーチ当たりＡ演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【２９８９】

リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【２９９０】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【２９９１】

そして、変動パターン１Ａが対応するリーチ当たりＡ演出は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に含まれる７図柄を用いてリーチ当たり演出が行われるものである。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が開始された後、上図柄列Ｚ１の７図柄と下図柄列Ｚ３の７図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図２７７（ａ））、その後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の７図柄が停止表示されて当たりが報知される（図２７７（ｂ））。

【２９９２】

有利小当たり結果Ａ用の変動パターンテーブルでは選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａのみが設定されており、有利小当たり結果Ａとなった場合には、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、必ず変動パターン１Ａが選択される。このため、図柄表示装置７５にて７図柄によるリーチ当たり演出が実行されることにより、遊技者は、有利小当たり結果Ａになったこと、換言すれば、時短リミッタが再セットされる当選状態になったことを認識することができる。

【２９９３】

図２７５（ｂ）に示す有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｂが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１１Ａ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン１２Ａ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。変動パターン１１Ａはリーチ当たりＢ演出に対応し、変動パターン１２Ａはリーチ当たりＣ演出に対応している。リーチ当たりＢ演出は、７図柄以外の奇数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものであり（図２７７（ｄ））、リーチ当たりＣ演出は、偶数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものである（図２７７（ｆ））。

【２９９４】

図２７５（ｃ）に示す有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン１１Ａ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン１２Ａ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。

【２９９５】

このように有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルと有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブルとでは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が異なっている。具体的には、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６９」が変動パターン１１Ａに対応し、「７０」～「９９」が変動パターン１２Ａに対応する一方、有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「２９」が変動パターン１１Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン１２Ａに対応している。すなわち、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルでは変動パターン１１Ａが選択されやすく、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルでは変動パターン１２Ａが選択されやすい。

【２９９６】

このため、図柄表示装置７５にて７図柄以外の奇数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合、遊技者は、有利小当たり結果Ｂになった確率が高いことを認識することがで

き、偶数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合は、有利小当たり結果Ｃになった確率が高いことを認識することができる。有利小当たり結果Ｂ及び有利小当たり結果Ｃはいずれも時短リミッタの再セットが行われない小当たり結果であるが、有利小当たり結果Ｂの方が有利小当たりＣよりもＶ大当たり遊技でのラウンド数が多くなっている（図２５３（ｃ））。

【２９９７】

図２７４の説明に戻り、ステップＳｊ２５０４で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｊ２５０６に進み、ステップＳｊ２５０１で把握した遊技状態に対応する外れ結果用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図２７６を参照しながら説明する。

【２９９８】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、当たり回数カウンタエリアＡＣの値に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が相対的に小さい場合に参照される外れ結果用の第１変動パターンテーブル（図２７６（ａ））と、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が相対的に大きい場合に参照される外れ結果用の第２変動パターンテーブル（図２７６（ｂ））とが設定されている。

【２９９９】

図２７６（ａ）に示す外れ結果用の第１変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が０～２のいずれかである場合に参照されるものである。なお、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が０である場合とは時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が５回である状態であり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が大きくなるほど、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が少ない状態となる。

【３０００】

外れ結果用の第１変動パターンテーブルでは、図２７６（ａ）に示すように、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈ（１ｓｅｃ）と、変動パターン２Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。変動パターン１Ｈは完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはリーチ外れ演出Ａに対応し、変動パターン３Ｈはリーチ外れ演出Ｂに対応し、変動パターン４Ｈはリーチ外れ演出Ｃに対応している。

【３００１】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、リーチ外れ演出Ａは７図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである。すなわち、上図柄列Ｚ１の７図柄と下図柄列Ｚ３の７図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図２７７（ａ））、その後、そのリーチライン上の中図柄列Ｚ２において７図柄以外の図柄が停止表示されて外れが報知されるものである（図２７７（ｃ））。また、リーチ外れ演出Ｂは、７図柄以外の奇数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものであり（図２７７（ｅ））、リーチ当たりＣ演出は、偶数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである（図２７７（ｇ））。

【３００２】

図２７６（ｂ）に示す外れ結果用の第２変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が３、４のいずれかである場合に参照されるものである。すなわち、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が２回以下である状況で外れ結果となった場合に参照される変動パターンテーブルである。

【３００３】

外れ結果用の第２変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第１変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈ（１ｓｅｃ）と、変動パター

ン２Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。

【３００４】

このように外れ結果用の第１変動パターンテーブルと外れ結果用の第２変動パターンテーブルとでは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、変動パターン２Ｈ（リーチ外れＡ演出）に対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が異なっている。具体的には、外れ結果用の第１変動パターンテーブルでは、変動パターン２Ｈに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が「７０」～「７９」に設定されている一方、外れ結果用の第２変動パターンテーブルでは、変動パターン２Ｈに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が「７８」～「７９」に設定されている。すなわち、外れ結果用の第２変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第１変動パターンテーブルの場合よりも変動パターン２Ｈが選択されにくくなっており、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況では、リーチ外れＡ演出が行われにくくなっている。

【３００５】

このため、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況において７図柄によるリーチ表示が発生すると、その演出はリーチ当たりＡ演出である可能性が高く、遊技者の目線では当たりの期待度が高いものとなる。つまり、同じ演出（７図柄によるリーチ表示）でも、時短リミッタまでの残りの大当たり回数によってその期待度が異なるように設定されている。

【３００６】

図２７４の説明に戻り、ステップＳｊ２５０３、ステップＳｊ２５０５又はステップＳｊ２５０６の実行後は、ステップＳｊ２５０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動パターンの抽選処理を実行する。具体的には、変動パターンテーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【３００７】

ステップＳｊ２５０８では、上記ステップＳｊ２５０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１０ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに５０００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図２５５）が起動される度に１減算される。なお、変動表示時間の情報は、各変動パターン情報に対応する時間情報として変動パターンテーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶されている。ステップＳｊ２５０８の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【３００８】

＜遊技の流れについて＞

本実施の形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて図２７８～図２８２を参照しながら説明する。図２７８は遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【３００９】

サポートモードが低頻度サポートモードとされる通常遊技状態では、既に説明したように、第２作動口６３への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第１作動口６２への入賞を狙って遊技することになる。

【３０１０】

第１作動口６２への入賞が発生した場合には、第１特図の当否抽選（大当たり確率１／２００）が実行される。そして、当該当否抽選により大当たり当選となった場合には、第１可変入賞装置６５が開閉される大当たり遊技（２Ｒ大当たり遊技）が実行される（移行ルート９５１）。第１可変入賞装置６５には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量を増大させ、右ルート

に遊技球を打ち出して遊技することになる（いわゆる右打ち）。
【３０１１】
第１特図の大当たり種別として２Ｒ大当たり結果Ａと２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されているところ、大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態に復帰する（移行ルート９５２）。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１特図の大当たりの発生を目指して遊技することになる。
【３０１２】
一方、大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態に移行し、第２作動口６３への入賞が生じやすくなる（移行ルート９５３）。時短遊技状態は、時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。この間、遊技者は第２特図の当否抽選を受けやすくなり、有利な態様で当否抽選を実施することが可能になる。なお、第２作動口６３には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行って遊技することになる。
【３０１３】
第２特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合、第２可変入賞装置６６が開閉される小当たり遊技が実行される（移行ルート９５４）。この場合の小当たり種別は有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれかとなるため（図２５３（ｂ））、上記小当たり遊技はＶ入賞が発生しやすい高振分態様（図２５４（ｂ））にて実行される。
【３０１４】
高振分態様で小当たり遊技が実行される場合の第２可変入賞装置６６の開放時間（１．８ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第２可変入賞装置６６への入賞を簡単に発生させることができる。また、高振分態様の下では、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる期間と、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側に配置される期間とが重複するため、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６側に振り分けられやすい。よって、高振分態様での小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６に遊技球を入賞させた場合、必ず又はほぼ確実にＶ入賞が発生する。
【３０１５】
つまり、小当たり当選が発生すると、Ｖ入賞の発生がほぼ見込まれるため、Ｖ入賞の発生確率と小当たり当選の確率とは同じになるか、近似する。第２特図の当否抽選において小当たり結果となる確率は１／３に設定されているため（図２５１（ｂ））、時短遊技状態への移行後、特図遊技回の実行回数が１０回に達するまでの間において、小当たりを引き当てる確率は約９８％となる。すなわち、時短遊技状態に移行した場合には、ほぼ１００％の確率でＶ入賞が発生することになる。
【３０１６】
そして、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合には、小当たり遊技の終了後、第１可変入賞装置６５が開閉されるＶ大当たり遊技が実行される（移行ルート９５５）。Ｖ大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは、ラウンド数が異なる６ＲＶ大当たり結果と２ＲＶ大当たり結果とがあるものの、これらはいずれもＶ大当たり遊技の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに設定されるものとなっている（移行ルート９５６）。
【３０１７】
このため、時短遊技状態である状況でＶ入賞が発生してＶ大当たり遊技が行われた場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後、再び時短遊技状態に復帰することになる。すなわち、時短遊技状態への移行→小当たり当選→Ｖ入賞の発生→Ｖ大当たり遊技→時短遊技状態への復帰という一連の流れがループし、Ｖ大当たり遊技が繰り返されることになる。これにより、遊技者は、まとまった出玉を獲得することが可能になる。

【３０１８】
ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０には時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能では、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数がカウントされ、そのカウント値が時短リミッタ値（上限値）である５回に達すると、時短遊技状態が強制的に終了される（移行ルート９５７）。前述のとおり、本実施の形態では、時短遊技状態に移行した場合、普通に右打ち遊技を続けていればほぼ１００％の確率でＶ入賞が発生し、Ｖ大当たり遊技に移行する。このため、第１特図の当否抽選にて２Ｒ大当たり結果Ａを引き当てて遊技状態を時短遊技状態に移行させることにより、実質的に５回分の大当たり遊技（残り４回分の大当たり遊技）が確保されることになる。
【３０１９】
そして、本実施の形態では、上記時短リミッタ機能と関連させて、小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合と、有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合とで有利度合いに差異を設けている。以下、これら各種小当たり結果になった場合の流れについて説明する。
【３０２０】
＜有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れ＞
先ずは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れについて図２７９を参照しながら説明する。ここでは、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値が３である状態（残りの大当たり回数が２回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。
【３０２１】
ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図２７９（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＣ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図２７９（ｃ）、（ｈ））。
【３０２２】
なお、時短遊技状態（大当たり回数の計数状態）において図柄表示装置７５には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を示す残り報知画像９６１が表示される。この残り報知画像９６１を視認することで、遊技者が残りの大当たり回数を認識することが可能になる。
【３０２３】
タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図２７９（ｄ））、第２可変入賞装置６６が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球は、振分部材６６ｈによりＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられ、検知センサ６６ｍを通過する（図２４５（ｂ））。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図２７９（ｅ））。
【３０２４】
Ｖ入賞が発生したタイミングｔ４では、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアするか否かが判定される（図２６５のステップＳｊ１３０５、図２７２）。当たり回数カウンタエリアＡＣは、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、ＭＰＵ３１２が現在の大当たり回数を把握するためのものである。
【３０２５】
この時点では上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態

となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は当たり回数カウンタエリアＡＣがクリアされず、現在の値（３）が維持される（図２７９（ｇ）、図２７２のステップＳｊ２２０１でＹＥＳ）。

【３０２６】

また、Ｖ入賞が発生した際には、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ｃであることに対応して、各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図２７９（ａ）、図２６５のステップＳｊ１３０６、図２７１）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。なお、この処理は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定よりも後に実行される。すなわち、当たり回数カウンタエリアＡＣの維持が決定された後、時短遊技状態から非時短遊技状態への切り替えが行われる。

【３０２７】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始される（図２７９（ｆ））。これにより、第１可変入賞装置６５が開放状態とされ、遊技球を第１可変入賞装置６５に入賞させることが可能になる。

【３０２８】

そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算され、「４」に変更される（図２７９（ｇ）、図２６７のステップＳｊ１５０１でＹＥＳ）。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が１回に更新される。これに合わせ、上記残りの大当たり回数が１回であることを示す態様の残り報知画像９６１が図柄表示装置７５に表示されるように設定される（図２７９（ｉ））。

【３０２９】

また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図２７９（ａ）、図２６７のステップＳｊ１５０５でＮＯ）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

【３０３０】

＜有利小当たり結果Ａになった場合の流れ＞

次に有利小当たり結果Ａになった場合の流れについて図２８０を参照しながら説明する。

【３０３１】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図２８０（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＡ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて７図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図２８０（ｃ）、（ｈ））。

【３０３２】

また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであることに対応して、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図２８０（ａ）、図２５９のステップＳｊ５１０、図２７０）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【３０３３】

その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊

技が開始される（図２８０（ｄ））。そして、その小当たり遊技において遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過すると、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図２８０（ｅ））。

【３０３４】

既に説明したように、Ｖ入賞の発生に対応して現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定が実行されるところ、有利小当たり結果Ａの場合には変動表示の終了タイミング（タイミングｔ２）にてサポートフラグがクリアされる。このため、Ｖ入賞の発生時点ではサポートフラグがセットされていない状態となり、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定では、時短遊技状態ではないと判定される。この場合は、非時短状態下での当たりであるとして大当たり回数の計数状態を解除すべく、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされて初期値（０）に変更される（図２８０（ｇ）、図２７２）。

【３０３５】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始され（図２８０（ｆ））、第１可変入賞装置６５が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算されるが、前述のとおり、Ｖ入賞時において当たり回数カウンタエリアＡＣの値が初期値（０）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアＡＣの値は「１」となる（図２８０（ｇ））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が４回とされた状態になる。

【３０３６】

また、Ｖ大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図２７９（ａ）、図２６７のステップＳｊ１５０５でＮＯ）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【３０３７】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合には、今回のＶ大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされ、５回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Ａの方が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも遊技者にとって有利となっている。

【３０３８】

Ｖ大当たり遊技のエンディング期間において図柄表示装置７５には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えたことを報知する上乗せ報知画像９６２が表示される（図２８０（ｉ））。また、上乗せ報知画像９６２の表示後には、残りの大当たり回数が増えた状態の残り報知画像９６１が表示される（図２８０（ｊ））。

【３０３９】

以上のように、本実施の形態では、時短遊技状態への移行後、有利小当たり結果Ａを引き当てることができないまま、大当たり回数（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）が時短リミッタ値に到達した場合には、５回目の大当たり遊技が実行された後、時短遊技状態への移行がなされず、連荘状態が終了する。一方、時短遊技状態への移行後、大当たり回数が時短リミッタ値に到達する前に有利小当たり結果Ａを引き当てることができた場合には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えた状態で時短遊技状態に移行し、連荘状態を延長させることができる。このため、遊技者は、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を意識しつつ、有利小当たり結果Ａになること、換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇで７図柄の当たりが発生することを目指して遊技を楽しむことができる。

【３０４０】

上記のように、有利小当たり結果Ａとなった場合は、その当選遊技回における変動表示の終了タイミング（タイミングｔ２）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。この場合、有利小当たり結果Ａへの当選に基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６の開放が開始される前に時短遊技状態が終了されることになる。これにより、右ルートを流下する遊技球が第２作動口６３に入賞することにより第２可変入賞装置６６に入賞不可となり、Ｖ入賞の成立が妨げられる事象の発生を抑制できる。

【３０４１】

ここで、本実施の形態では、普電役物６３ａにより開閉される普電開閉領域（普電役物６３ａが開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第２作動口６３に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で普電役物６３ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第２作動口６３に入賞することになる領域）から第２可変入賞装置６６により開閉される特電開閉領域（第２可変入賞装置６６が開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第２可変入賞装置６６に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で第２可変入賞装置６６が閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第２可変入賞装置６６に入賞することになる領域）までを遊技球が移動（流下）するのに要する期間（移動期間）が例えば０．５ｓｅｃとなるように、普電役物６３ａと第２可変入賞装置６６の距離やそれらの間の流路が構成される。加えて、上記当選遊技回の確定表示時間が例えば０．３ｓｅｃとされ、上記小当たり遊技のオープニング期間が例えば０．５ｓｅｃとされている。

【３０４２】

このような構成により、上記移動期間（０．５ｓｅｃ）が、サポートフラグがクリアされてから第２可変入賞装置６６の開放が開始されるまでの待機期間（確定表示時間とオープニング期間との合計である０．８ｓｅｃ）よりも短くされた構成が実現されている。この場合、サポートフラグがクリアされたタイミング（タイミングｔ２）で上記普電開閉領域又はそれより上流側の所定領域（例えば０．３ｓｅｃ分だけ上流側の位置）に位置する遊技球が、第２可変入賞装置６６が開放されるまでに第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達可能な構成することができる。これにより、第２可変入賞装置６６の開放よりも前に時短遊技状態が終了される構成において、第２可変入賞装置６６の開放が開始された場合に、第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞を速やかに果たさせることができる。

【３０４３】

なお、サポートフラグがクリアされてから第２可変入賞装置６６の開放が開始されるまでの待機期間（確定表示時間とオープニング期間との合計期間）は、上記のものに限定されず、任意に設定することができる。その際、上記待機期間が、役物開閉遊技における１回の開放の開放期間（上限開放期間、開放可能期間）よりも長くなるようにすることが好ましい。

【３０４４】

例えば、時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技にて普電役物６３ａが１回開放される構成とされ、その開放期間が１ｓｅｃである場合は、上記待機期間が１ｓｅｃよりも長くなるように確定表示時間及びオープニング期間を設定するとよい。このような構成とすることで、例えば、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされ、サポートフラグのクリア後に残りの役物開閉遊技（普電役物６３ａの残り開放）が実施される場合でも、普電役物６３ａが閉鎖状態とされてから第２可変入賞装置６６を開放させることが可能になる。なお、１の役物開閉遊技にて複数回の開放が行われる場合は、それらのうちの１の開放（好ましくは最終回の開放）の開放期間よりも上記待機期間が長くなる構成とするとよい。

【３０４５】

＜パンク時の流れについて＞

次に、パンク時の流れについて説明する。なお、ここでいう「パンク」とは、小当たり遊技の開始後、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する状態である。先ずは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れについて図２８１を参照しな

がら説明する。
【３０４６】
サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図２８１（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＣ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図２８１（ｃ）、（ｆ））。
【３０４７】
その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図２８１（ｄ））。例えば、小当たり遊技の開始後において遊技者が遊技球を発射させず、その状態を継続していると、第２可変入賞装置６６に遊技球が入賞しないため、Ｖ入賞が発生しない。既に説明したように、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃになった場合はＶ入賞の発生を契機としてサポートフラグがクリアされるため（図２７９）、Ｖ入賞が発生しない場合には、それに伴って時短遊技状態（高頻度サポートモード）が継続する（図２８１（ａ））。
【３０４８】
そして、その状態のまま第２可変入賞装置６６の上限開放時間（１．８ｓｅｃ）が経過すると、Ｖ入賞が発生しない状態で小当たり遊技が終了し、パンク状態となる（タイミングｔ４、図２８１（ｄ））。このようにパンク状態が発生すると、これに対応して、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図２８１（ａ）、図２６３のステップＳｊ１１０５、図２７３のステップＳｊ２３０１でＹＥＳ）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。
【３０４９】
図２７８～図２８１を参照して述べたように本実施の形態では、有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも有利小当たり結果Ａの方が遊技者にとって有利となっている。このような場合、図柄表示装置７５上で７図柄以外の図柄により当たり報知がなされ、有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃとなることを遊技者が把握できると、その小当たり結果に対応する小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６に遊技球を入賞させず、意図的にパンクを生じさせることが考えられる。すなわち、その小当たり結果に対応したＶ大当たり遊技が実施されないようにすることで時短遊技状態の終了を回避し、有利小当たり結果Ａを引き当てるまで（７図柄での当たりが発生するまで）それを繰り返すことが想定される。そのような行為が横行すると、遊技者間での公平性が阻害され、望ましくない。
【３０５０】
この点、上記のとおり、小当たり遊技にてパンク状態となったことに対応して時短遊技状態を終了させるため、遊技者が意図的にパンクを生じさせると、その時点で時短遊技状態が終了し、パンク後の遊技において第２作動口６３への入賞を生じさせることができなくなる。その結果、次の小当たり当選を生じさせることができなくなり、有利小当たり結果Ａへの当選を待つことが不可能となる。これにより、有利小当たり結果Ａ以外の場合はＶ入賞を見送り、有利小当たり結果Ａとなった場合を狙ってＶ入賞を発生させるという攻略行為の横行が抑止され、遊技の公平性を確保することが可能になる。
【３０５１】
小当たり遊技のパンクにより時短遊技状態を終了させる場合、図柄表示装置７５では、例えば「時短終了」等の文字表示がなされた終了報知画像９６３が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の終了が報知される。
【３０５２】
本実施の形態では、小当たり遊技におけるエンディング期間の終了に対応して時短遊技状態を終了させるため（図２６１のステップＳｊ８１３、図２６３のステップＳｊ１１０

６）、終了報知画像９６３は上記エンディング期間の終了後に表示されることになる。この際、終了報知画像９６３の表示期間と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示がなされる期間とが重複した場合には、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に終了報知画像９６３を表示させるとよい。これにより、図柄列Ｚ１～Ｚ３により終了報知画像９６３の視認性が低下することが抑制され、時短遊技状態の終了を遊技者に対して適切に伝えることができる。

【３０５３】

なお、パンク時の終了用報知（終了報知画像９６３）は、パンクを伴わないで時短遊技状態が終了する場合（例えば、遊技回の実行回数の上限回数への到達により時短遊技状態が終了する場合）に行われる終了用報知とは異なる態様で実行される。例えば、パンク時の終了用報知の場合は前述のとおり「時短終了」等の文字表示がなされる一方で、パンクを伴わない場合はそのような文字表示が行われることなく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に表示される背景画像の表示色が変化することで、時短遊技状態の終了が報知される。

【３０５４】

このようにパンク発生に対応して時短遊技状態が終了する場合に特殊な報知態様にて終了報知を行うことで、当該報知を目立たせることができる。これにより、小当たり遊技でのＶ入賞の発生を意図的に見送ると、時短遊技状態が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくすることができる。加えて、上記報知が目立つことで、周囲の遊技者やホール従業員からも目に付きやすくなり、意図的なパンク行為の抑止効果を高めることが可能になる。

【３０５５】

次に有利小当たり結果Ａになった場合の流れについて図２８２を参照しながら説明する。

【３０５６】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図２８２（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＡ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて７図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図２８２（ｃ）、（ｆ））。

【３０５７】

また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであることに対応して、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図２８２（ａ）、図２５９のステップＳｊ５１０、図２７０）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【３０５８】

その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図２８２（ｄ））。そして、タイミングｔ４においてＶ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了し、パンクが発生すると、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図２８２（ａ）、図２７３のステップＳｊ２３０６でＹＥＳ）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに復帰し、小当たり遊技が終了した後の遊技状態が時短遊技状態とされる。すなわち、小当たり当選や小当たり遊技の実行が時短遊技状態の終了契機として機能しない状態とされ、小当たり遊技の後も引き続き第２作動口６３に遊技球を入賞させることが可能になる。

【３０５９】

既に説明したように、有利小当たり結果Ａは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも遊技者にとって有利であるため、図柄表示装置７５での表示により有利小当たり結果Ａとなったことを認識した遊技者が、当該小当たり結果に対応する小当たり遊技で意図的にパンクを生じさせることは考えにくい。そこで、有利小当たり結果Ａとなった場合には、小当たり遊技でパンクが発生しても時短遊技状態を終了させない構成としており、

これによって、球詰まり等の発生によりＶ入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。特に有利小当たり結果Ａとなった状況で意図せず小当たり遊技でパンクが生じてしまった場合、遊技者の落胆は非常に大きくなると考えられるところ、本構成とすることで、そのようなパンクの発生後において次の小当たり当選を目指して遊技することができ、遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【３０６０】

パンク発生後も時短遊技状態を継続させる場合、図柄表示装置７５では、例えば「時短継続」等の文字表示がなされた継続報知画像９６４が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の継続が報知される。

【３０６１】

継続報知画像９６４は、パンク確定後に表示が開始され、その後、所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って表示が継続されるように設定される。このため、継続報知画像９６４の表示期間中に第２作動口６３への入賞が発生し、第２特図の遊技回が開始される場合がある。この場合は、第２作動口６３への入賞又は上記遊技回の開始（図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示の開始）を契機として継続報知画像９６４の表示が終了される。すなわち、第２作動口６３への入賞の発生は右打ちが行われていることを意味するため、時短遊技状態の継続を既に遊技者が認識したとみなし、継続報知画像９６４の表示を取り止める。このような構成とすることで、時短遊技状態の継続を遊技者に適切に伝えながらも、継続報知画像９６４により図柄列Ｚ１～Ｚ３の視認性が低下することを抑制できる。

【３０６２】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３０６３】

時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たり結果になった場合に、その後の所定タイミングにて時短遊技状態であるか否かを判定し、その結果に基づいて当否抽選の結果やＶ入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、上記判定において、時短遊技状態でない場合は、時短リミッタ値を再セットして時短リミッタ（時短遊技状態の強制終了）が作動するまでの残りの大当たり回数を増加させる一方、時短遊技状態である場合は、そのような再セットを行わず、残りの大当たり回数の増加が生じない構成とした。このような構成であることで、小当たり結果への当選やＶ入賞が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【３０６４】

時短遊技状態であるか否かの判定タイミングを、当否抽選の実行より後で且つ大当たり遊技の開始より前のタイミングとした。具体的には、時短遊技状態であるか否かの判定をＶ入賞の発生タイミングに合わせて行う構成とした。

【３０６５】

上記判定タイミングが当否抽選の実行より後であることで、時短遊技状態で当否抽選を実行しつつ、その後、上記判定タイミングの前で時短遊技状態を終了させるか否かを振り分けることにより、上記判定タイミングにて時短遊技状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。すなわち、当否抽選を行う段階では時短遊技状態の恩恵を受けながら、その後の判定タイミングにて時短遊技状態であるか否かにより時短リミッタ値の再セットの有無を異ならせることができる。

【３０６６】

加えて、上記判定タイミングが大当たり遊技の開始より前であることで、大当たり遊技の途中で時短遊技状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、大当たり遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、時短遊技状態であるか否かの判定処理が大当たり遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

【３０６７】

また、Ｖ入賞の発生は大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）への移行契機として機能するため、Ｖ入賞の発生タイミングは当選タイミングの１つとして見ることができる。本実施の

形態では、小当たり結果の種別が特定の種別（有利小当たり結果Ａ）であった場合は、Ｖ入賞の発生より前のタイミング（変動表示の終了タイミング）で時短遊技状態を終了させるようにした上で、当選タイミングとしてのＶ入賞の発生タイミングにて時短遊技状態であるか否かの判定を行うようにしている。このため、第２特図の当否抽選が行われるときの状態は時短遊技状態のみの１状態であるにもかかわらず、当選タイミングでの状態として時短遊技状態と非時短遊技状態（通常遊技状態）との２状態を取ることができる。これにより、大当たり遊技後の遊技特性の振り分けパターンを増やすことができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【３０６８】

小当たり結果の種別により、上記判定タイミングで時短遊技状態である場合とそうでない場合とが振り分けられるように構成した。具体的には、小当たり結果が有利小当たり結果Ａである場合は、変動表示の終了タイミングで時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングであるＶ入賞の発生時において時短遊技状態ではない状態とし、小当たり結果が有利小当たり結果Ｂ、Ｃである場合は、Ｖ入賞の発生時において上記判定が行われてから時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングにて時短遊技状態であるように構成した。これにより、当否抽選にて小当たり結果となった場合において、上記判定タイミングにて時短遊技状態とならず、時短リミッタ値の再セットが行われる有利小当たり結果Ａとなることを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【３０６９】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合において、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成とした。

【３０７０】

時短リミッタ値の再セットに対応しない側の有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にて意図的にＶ入賞を発生させず、時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果Ａとなった場合を狙ってＶ入賞を発生させる行為が行われる懸念がある。このような攻略行為が横行すると、遊技の公平性が害され、望ましくない。この点、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技でパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成であることで、当該小当たり遊技の後、第２作動口６３（第２特図の始動入賞口）への入賞を生じさせることができなくなり、延いては、小当たり当選を繰り返して有利小当たり結果Ａとなるのを待つことができなくなる。これにより、意図的にＶ入賞を発生させない行為が横行することが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【３０７１】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果Ａになった場合において、それに対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせても、時短遊技状態が終了せず、当該小当たり遊技より後の遊技を時短遊技状態にて行い得る構成とした。

【３０７２】

時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果Ａになった場合は、遊技者が小当たり遊技にて意図的にＶ入賞を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、有利小当たり結果Ａの場合は、小当たり遊技にてパンクが発生しても、その後の遊技が時短遊技状態にて行われるものなっている。これにより、球詰まり等の発生によりＶ入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。

【３０７３】

時短遊技状態である状況で有利小当たり結果Ａに当選し、その当選に基づく小当たり遊技が行われる場合に、有利小当たり結果Ａへの当選遊技回における変動表示の終了タイミングでサポートフラグをクリアし、上記小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放状態とされる前に時短遊技状態を終了させることが可能とした。

【３０７４】

例えば、第２可変入賞装置６６が開放状態である場合において普電役物６３ａが開放状

態であると、その遊技球によるＶ入賞の発生が、当該遊技球の第２作動口６３への入賞により妨げられる懸念がある。この点、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる前に時短遊技状態が終了されることで、普電役物６３ａが閉鎖状態とされてから第２可変入賞装置６６を開放させることができる。これにより、小当たり遊技において第２可変入賞装置６６が開放状態とされる状況では第２作動口６３への入賞が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を第２可変入賞装置６６に入賞させ、Ｖ入賞を発生させることが可能になる。よって、Ｖ入賞の発生が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しみやすい構成とすることが可能になる。

【３０７５】

時短遊技状態の終了タイミングを当選遊技回の変動表示の終了タイミングとし、時短遊技状態を終了させた場合に、所定期間（確定表示時間＋小当たり遊技のオープニング期間）が経過してから第２可変入賞装置６６が開放される構成とした。

【３０７６】

この場合、時短遊技状態が終了してから第２可変入賞装置６６が開放されるまでに猶予期間を確保することができる。例えば、役物開閉遊技の途中で時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア処理）が実行された場合において、時短遊技状態の終了後に残りの役物開閉遊技が実行される場合、この残りの役物開閉遊技を上記猶予期間の中で行わせることができる。これにより、普電役物６３ａの開放状態（第２作動口６３への入賞が生じやすい状態）を確実に終わらせてから第２可変入賞装置６６を開放させることができ、よりスムーズにＶ入賞を発生させることが可能になる。

【３０７７】

＜変形例１＞

上記第５の実施の形態の変形例１について図２８３～図２９１を参照しながら説明する。ここでは上記第５の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図２８３～図２９１において第５の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３０７８】

上記第１実施の形態では、時短遊技状態（高頻度サポートモード）への移行契機となった大当たり種別や小当たり種別にかかわらず、時短遊技状態の終了条件が共通化されたが、本変形例では、移行契機となった大当たり種別や小当たり種別により、時短遊技状態の終了条件が異なるように構成されている。すなわち、上記第１実施の形態では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が１０回に達するか、小当たりに当選するかのいずれかが成立すると、時短遊技状態が終了するように構成されているが、本変形例では、大当たり種別や小当たり種別によって、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が異なったり、終了条件に小当たり当選が含まれるか否かが異なったりするように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３０７９】

＜第１特図用の大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第１特図用の大当たり種別テーブルについて図２８３を参照しながら説明する。第１特図用の大当たり種別テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選（第１特図の当否抽選）にて大当たり結果となった場合において大当たり種別を決定する際に用いられるものである。なお、第２特図用の大当たり種別テーブルについては上記第１の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【３０８０】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、２Ｒ大当たり結果Ａと、２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が２回となるものである。

【３０８１】

２Ｒ大当たり結果Ａは、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該時短遊技状態

に移行してからの特図遊技回の回数が第１終了基準回数（例えば１００回）に達するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、２Ｒ大当たり結果Ａとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ａ」ということがある。

【３０８２】

２Ｒ大当たり結果Ｂは、第１の実施の形態に係る２Ｒ大当たり結果Ｂ（図２５２（ａ））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。

【３０８３】

＜第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブルについて図２８４を参照しながら説明する。第２特図用の小当たり種別テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、Ｖ大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてＶ入賞が発生した場合においてＶ大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第１特図の小当たり種別テーブルについては第５の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【３０８４】

第２特図用の小当たり種別テーブル（図２８４（ａ））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａと、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ～Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Ａには小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「９」が対応し、有利小当たり結果Ｂには小当たり種別カウンタＣ３の「１０」～「２９」が対応し、有利小当たり結果Ｃには小当たり種別カウンタＣ３の「３０」～「９９」が対応している。すなわち、有利小当たり結果Ａに振り分けられる確率は１０％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。

【３０８５】

Ｖ大当たり種別テーブル（図２８４（ｂ））では、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果Ａと、６ＲＶ大当たり結果Ｂと、３ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。６ＲＶ大当たり結果Ａ、Ｂは、５回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものであり、３ＲＶ大当たり結果は、２回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものであり、２ＲＶ大当たり結果は、１回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものである。

【３０８６】

６ＲＶ大当たり結果Ａは、小当たり種別が有利小当たり結果Ａであり且つＶ入賞時の状態が時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第１終了基準回数（例えば１００回）となるか、有利小当たり結果Ａに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【３０８７】

６ＲＶ大当たり結果Ｂは、小当たり種別が有利小当たり結果Ａであり且つＶ入賞時の状態が非時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば１０回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【３０８８】

３ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂである場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第３終了基準回数（例えば３回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【３０８９】

２ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃである場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第３終了基準回数（例えば３回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【３０９０】

本変形例では、６ＲＶ大当たり結果Ａとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ｂ」といい、６ＲＶ大当たり結果Ｂとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ｃ」といい、３ＲＶ大当たり結果、２Ｒ大当たり結果となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ｄ」ということがある。

【３０９１】

＜小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理＞

本変形例に係る小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理について図２８５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２５９）のステップＳｊ５１０で実行されるものであり、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【３０９２】

小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ３１０１にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【３０９３】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップＳｊ３１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートフラグＡ、サポートフラグＢ、サポートフラグＣ、サポートフラグＤのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートフラグＡは時短遊技状態Ａへの滞在中であることを示し、サポートフラグＢは時短遊技状態Ｂへの滞在中であることを示し、サポートフラグＣは時短遊技状態Ｃへの滞在中であることを示し、サポートフラグＤは時短遊技状態Ｄへの滞在中であることを示すものである。本ステップの処理を実行することにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。

【３０９４】

いずれかのサポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップＳｊ３１０３に進み、セットされているサポートフラグがサポートフラグＢ～Ｄのいずれかであるか否かを判定する。すなわち、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況であるか否かを判定する。

【３０９５】

サポートフラグＢ～Ｄのいずれかがセットされている場合は、ステップＳｊ３１０４にて、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａである場合は、ステップＳｊ３１０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【３０９６】

このように、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり当選となり

、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。
【３０９７】
ステップＳｊ３１０５の実行後は小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ３１０１で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップＳｊ３１０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、ステップＳｊ３１０３で否定判定した場合（セットされているサポートフラグがサポートフラグＡである場合）又はステップＳｊ３１０４で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Ａでない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ３１０５の処理を実行せずに小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。
【３０９８】
＜小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理＞
本変形例に係る小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理について図２８６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図２６５）のステップＳｊ１３０６で実行されるものであり、Ｖ入賞が発生した場合（遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過した場合）に実行されるものである。
【３０９９】
小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ３２０１にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。続くステップＳｊ３２０２では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【３１００】
前述のとおり、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で有利小当たり結果Ａとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップＳｊ３２０２の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップＳｊ３２０２でサポートフラグがセットされている場合とは、時短遊技状態Ａに滞在している状況でＶ入賞が発生した場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、Ｖ入賞が発生した場合であることを意味する。
【３１０１】
この場合はステップＳｊ３２０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。
【３１０２】
このように、時短遊技状態Ａに滞在している状況でＶ入賞が発生した場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、Ｖ入賞が発生した場合は、小当たり遊技におけるＶ入賞の発生タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。
【３１０３】
ステップＳｊ３２０３の実行後は小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ３２０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ３２０３の処理を実行せずに小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。
【３１０４】
＜当たり回数クリア用処理＞
本変形例に係る当たり回数クリア用処理について図２８７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図２６５）のステップＳｊ１３０５にて実行されるものであり、Ｖ入賞が発生した場合において小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理よりも先に実行されるものである。

【３１０５】
当たり回数クリア用処理では先ずステップＳｊ３３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞の発生時において時短遊技状態Ａ～Ｄのいずれかに滞在している状態であるか否かを判定する。
【３１０６】
前述のとおり、時短遊技状態Ａに滞在している場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなった場合は、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理（図２８６）のステップＳｊ３２０３において、Ｖ入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ３３０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグＡ～Ｄのいずれかがセットされた状態となっている。
【３１０７】
これに対し、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理（図２８５）のステップＳｊ３１０５において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ３３０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。
【３１０８】
ステップＳｊ３３０１でいずれのサポートフラグもセットされていないと判定した場合、すなわち、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、ステップＳｊ３３０２に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が０回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば５回）に再セットされる。
【３１０９】
ステップＳｊ３３０３では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置１４３に通知される。
【３１１０】
ステップＳｊ３３０３の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップＳｊ３３０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合（時短遊技状態Ａへの滞在中にＶ入賞が発生した場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、Ｖ入賞が発生した場合））は、当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップＳｊ３２０２以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。
【３１１１】
＜パンク時対応の高サポ終了用処理＞
本変形例に係るパンク時対応の高サポ終了用処理について図２８８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図２６３）のステップＳｊ１１０５にて実行されるものであり、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。
【３１１２】
パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ３４０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグＣ又はＤがセットされているか否かを判定する。サポートフラグＣ又はＤがセットされている場合はステップＳｊ３４０２に進み

、そのセットされているサポートモードをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【３１１３】

このように、時短遊技状態Ｃ又はＤに滞在している状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかった場合（パンクが発生した場合）には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態を終了させる。

【３１１４】

ステップＳｊ３４０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアし、その後、ステップＳｊ３４０４にて、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。

【３１１５】

ステップＳｊ３４０５では、演出制御装置１４３への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置１４３に通知される。

【３１１６】

ステップＳｊ３４０１で否定判定した場合（サポートフラグＣ又はＤがセットされていない場合）は、時短遊技状態Ａ又はＢに滞在している状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかったことを意味する。この場合は、滞在中の時短遊技状態を終了させないとして、ステップＳｊ３４０２以降の処理を実行せずにパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

【３１１７】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図２８９～図２９１を参照しながら説明する。

【３１１８】

通常遊技状態にて第１作動口６２に遊技球が入賞し、第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態Ａに移行する。この時短遊技状態Ａは、当該時短遊技状態Ａへの移行後、特図遊技回の実行回数が第１終了基準回数（例えば１００回）に到達すると終了する（図２８９（ａ））。

【３１１９】

その後、時短遊技状態Ａにおいて第２作動口６３に遊技球が入賞し、第２特図の当否抽選にて小当たり結果となったとする。その小当たり結果の小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図２８９（ｂ））。また、６ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Ｂに移行する。この時短遊技状態Ｂは、当該時短遊技状態Ｂへの移行後、特図遊技回の実行回数が第１終了基準回数（例えば１００回）に到達するか、有利小当たり結果Ａに当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する（図２８９（ａ））。

【３１２０】

時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、３ＲＶ大当たり遊技が実行される（図２８９（ｂ））。また、３ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Ｄに移行する。また、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される（図２８９（ｂ））。また、２ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Ｄに移行する。

【３１２１】

時短遊技状態Ｄは、当該時短遊技状態Ｄへの移行後、特図遊技回の実行回数が第３終了基準回数（例えば３回）に到達するか、小当たり結果に当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する（図２８９（ａ））。第３終了基準回数は第１終了基準回数よりも少ないため、時短遊技状態Ｄは、時短遊技状態が終了する前に小当たりに当選する確率（期待値）が第１時短遊技状態Ａよりも低くなっている。すなわち、時短遊技状態Ｄは、第１時短遊技状態Ａよりも遊技者にとって不利な時短遊技状態となっている。

【３１２２】

このように、時短遊技状態Ａへの滞在中は、有利小当たり結果Ａとなった状況でＶ入賞が発生することで、ラウンド数の多いＶ大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後も有利な時短遊技状態に移行するものとなる。このため、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ａを引き当てることが遊技者にとって最も有利となる。

【３１２３】

このような構成において、図２９０に示すように、時短遊技状態Ａでは、有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれかとなった場合、特図遊技回の変動終了時に時短遊技状態Ａが終了せず、また、小当たり遊技にてパンクを生じさせても時短遊技状態Ａが終了しないように構成されている。すなわち、遊技者にとって不利な有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合において、それに対応する小当たり遊技にて遊技者がＶ入賞を発生させず、当該小当たり遊技を意図的にパンクさせたとしても、その後も時短遊技状態Ａを継続させることが可能となっている。

【３１２４】

さらに、時短遊技状態Ａでの小当たり当選確率（第２特図の小当たり当選確率）が１／３であるのに対し（図２５１（ｂ））、時短遊技状態Ａに滞在可能な特図遊技回の実行回数は１００回（第１終了基準回数）と多くなっている。すなわち、時短遊技状態Ａは、複数回に亘って小当たりに当選することを見込めるものとなっている。

【３１２５】

このため、時短遊技状態Ａでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなった場合に、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞を発生させることを見送り、残り期間にて有利小当たり結果Ａとなることを待つようにして遊技することが可能になる。つまり、時短遊技状態Ａは、小当たりに当選した場合において、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞を発生させるか否かを遊技者が選択できるものとなっており、換言すれば、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることが可能となっている。

【３１２６】

そして、図柄表示装置７５では、そのような遊技をアシストするための報知が行われるようになっている。例えば、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、７図柄以外の奇数図柄又は偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出、リーチ当たりＣ演出が行われた後、例えば「ちょっと待ってね」等の文字表示がなされた回避用画像９７１が表示される（図２９１（ａ）、（ｂ））。回避用画像９７１は、遊技球の発射停止を促すものであり、延いては、Ｖ入賞の発生（第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞）を回避することを促すものである。

【３１２７】

有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合、高振分態様の小当たり遊技が実施されるため、そのまま右打ちを継続していると、Ｖ入賞が発生する可能性が高い。そのような構成において、小当たり遊技の実施に合わせて回避用画像９７１を表示することで、Ｖ入賞の回避を好適に補助することが可能になる。

【３１２８】

回避用画像９７１は、小当たり遊技の開始前、換言すれば、特図遊技回の終了前から表示が開始される。その際、遊技球発射機構１１０により発射されてから第２可変入賞装置６６に到達するまでの遊技球の移動期間の分だけ小当たり遊技の開始から遡ったタイミングよりも早く回避用画像９７１の表示が開始される。例えば、上記移動期間が１ｓｅｃで

ある場合は、小当たり遊技の開始（第２可変入賞装置６６の開放開始）の１ｓｅｃ前よりも早い時点から回避用画像９７１の表示が開始される。これにより、遊技者が回避用画像９７１を見てから遊技球の発射を停止した場合でも、Ｖ入賞の発生（第２可変入賞装置６６への入賞）を回避することが可能になる。

【３１２９】

上記の際、回避用画像９７１の表示期間と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止表示（確定表示）の期間とが重複することになるが、この場合、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に回避用画像９７１を表示させるとよい。これにより、図柄列Ｚ１～Ｚ３により回避用画像９７１の視認性が低下することが抑制され、回避用画像９７１によるアシストを好適に行うことが可能になる。

【３１３０】

また、回避用画像９７１の表示開始後は、小当たり遊技が終了するまで当該表示が継続される。これにより、小当たり遊技が終了するまで遊技球を発射しないように促すことができ、Ｖ入賞の回避をより好適にアシストすることが可能になる。

【３１３１】

さらに、図柄表示装置７５では、例えば「小当たり遊技中」等の文字表示がなされた小当たり中報知画像９７２が表示される。小当たり中報知画像９７２は、小当たり遊技の実行中であることを遊技者に報知するためのものである。小当たり中報知画像９７２は、回避用画像９７１と同一期間にて表示されてもよいし、小当たり遊技の実行期間にて表示されてもよい。

【３１３２】

一方、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ａになった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出が行われた後、例えば「Ｖを狙って！！」等の文字表示がなされた促進用画像９７３が表示される（図２９１（ｃ）、（ｄ））。促進用画像９７３は、遊技球の発射を促すものであり、延いては、Ｖ入賞の発生（第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞）を促すものである。

【３１３３】

Ｖ入賞を発生させる場合は、第２可変入賞装置６６の上限開放時間（例えば１．８ｓｅｃ）が経過する前に第２可変入賞装置６６への入賞が生じれば足りるため、促進用画像９７３は、必ずしも小当たり遊技の開始前（特図遊技回の終了前）から表示が開始される必要はなく、小当たり遊技が開始されてから表示が開始されてもよい。また、促進用画像９７３が表示される場合も、小当たり遊技の実行期間に対応させて小当たり中報知画像９７２が表示される。

【３１３４】

また、図２９０に示すように、時短遊技状態Ｂにおいても、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了しても、時短遊技状態Ｂが終了しないように構成されている。加えて、時短遊技状態Ｂに滞在可能な特図遊技回の実行回数は時短遊技状態Ａと同様に１００回（第１終了基準回数）であり、複数回の小当たり当選を見込めるものとなっている（図２８９（ａ））。このため、時短遊技状態Ｂでの遊技は、時短遊技状態Ａと同様に、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることが可能な遊技となっている。

【３１３５】

また、時短遊技状態Ｂにおいても、回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストが行われる。時短遊技状態Ｂで有利小当たり結果Ａとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞を発生させた場合、Ｖ大当たりの終了後、時短遊技状態Ｃに移行するため、時短遊技状態Ａの開始後、回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストに従ってＶ入賞を発生させた場合、時短遊技状態Ａ→時短遊技状態Ｂ→時短遊技状態Ｃの順序で時短遊技状態が変化することになる。

【３１３６】

ここで、時短遊技状態Ｂの終了条件には有利小当たり結果Ａになることが含まれており

（図２８９（ａ））、有利小当たり結果Ａになった場合には小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態Ｂが終了するように構成されている（図２９０）。このため、Ｖ入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされる。

【３１３７】

なお、時短遊技状態Ａで有利小当たり結果Ａになった場合、小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングとなっても時短遊技状態Ａが終了されない（図２９０）。このため、時短遊技状態Ａで有利小当たり結果Ａになり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しても、当たり回数カウンタエリアＡＣはクリアされず、時短リミッタ値の再セットは実行されない。

【３１３８】

図２９０に示すように、時短遊技状態Ｃでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Ｃが終了するように構成されている。このため、時短遊技状態Ａ、Ｂのように有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることはできない。また、時短遊技状態Ｃにおいて回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストも実行されない。

【３１３９】

さらに、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった際の小当たり遊技にてＶ入賞を発生させた場合に移行する時短遊技状態Ｄにおいても、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Ｃが終了するように構成されている（図２９０）。よって、時短遊技状態Ｄにおいても、時短遊技状態Ｃと同様に有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることはできず、回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストも実行されない。

【３１４０】

このため、時短遊技状態Ｃ、Ｄでの遊技は、有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなる前に有利小当たり結果Ａを引き当てることを目指す遊技となる。時短遊技状態Ｃ、Ｄにて有利小当たり結果Ａとなった場合、特図遊技回の変動終了タイミングにて時短遊技状態Ｃ、Ｄが終了し、Ｖ入賞時において非時短状態となる。よって、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされる。

【３１４１】

ちなみに、時短遊技状態Ｃに滞在可能な特図遊技回の実行回数は１０回（第２終了基準回数）であり、時短遊技状態Ｄの場合の３回（第３終了基準回数）よりも多くなっている（図２８９（ａ））。このため、時短遊技状態Ｃは、時短遊技状態が終了する前に小当たり当選する確率が時短遊技状態Ｄよりも高く、時短遊技状態Ｄよりも遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

【３１４２】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３１４３】

時短遊技状態Ｃ、Ｄでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技にてパンクを発生させると時短遊技状態が終了する一方で、時短遊技状態Ａ、Ｂでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技でパンクを発生させても時短遊技状態が終了しない構成とした。この場合、時短遊技状態Ｃ、Ｄでは、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技が規制され、時短遊技状態Ａ、Ｂでは、そのような遊技が許容される。すなわち、時短遊技状態の種別によって遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【３１４４】

時短遊技状態Ａ、Ｂにおいて、有利小当たり結果Ｂ、Ｃに対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置７５にて回避用画像９７１を表示し、有利小当たり結果Ａに対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置７５にて促進用画像９７３を表示す

る構成とした。これにより、Ｖ入賞を発生させるべきか否かを報知によって補助することができ、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの小当たり遊技と有利小当たり結果Ａの小当たり遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、有利小当たり結果Ａの場合にＶ入賞を発生させることが可能になる。

【３１４５】

有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技が許容される時短遊技状態Ａ、Ｂの時短回数として、そのような遊技が規制される時短遊技状態Ｃ、Ｄの時短回数よりも多い回数（１００回）が設定される構成とした。すなわち、時短遊技状態Ａ、Ｂにおいて実行可能な遊技回の数が多いことで、これらの時短遊技状態では、Ｖ入賞を発生させずに小当たり遊技を見送っても次の小当たり当選が生じることを見込みやすくなり、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。

【３１４６】

＜変形例２＞

上記第５の実施の形態の変形例２について図２９２～図３０９を参照しながら説明する。ここでは上記第５の実施の形態や上記変形例１との相違点についてのみ説明する。また、図２９２～図３０９において第５の実施の形態や上記変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１４７】

本変形例に係る保留球格納エリア３１４ｂについて図２９２を参照しながら説明する。本変形例では、保留球格納エリア３１４ｂにおいて第２作動口６３への入賞に基づく保留情報を格納する第２特図用保留エリアＲｂが設けられている。第２特図用保留エリアＲｂには、保留情報を格納するためのエリアとして第１エリア、第２エリアが設けられており、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が最大２個まで保留記憶されるようになっている。

【３１４８】

図２９３に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される保留表示部２００には、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂが設定されている。第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２が設定されており、各単位保留表示領域Ｇｂ１、Ｇｂ２には所定の保留用画像が表示されるようになっている。

【３１４９】

図２９２に示すように、本変形例では、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂに対して１の実行エリアＡＥが設けられており、第１特図に係る遊技回と第２特図の遊技回とが片方ずつ行われるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【３１５０】

＜大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る大当たり種別テーブルについて図２９４を参照しながら説明する。

【３１５１】

図２９４（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、２Ｒ大当たり結果Ａと、２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が２回となるものである。

【３１５２】

２Ｒ大当たり結果Ａは、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。

【３１５３】
２Ｒ大当たり結果Ｂは、第１の実施の形態に係る２Ｒ大当たり結果Ｂ（図２５２（ａ））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。
【３１５４】
図２９４（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として２Ｒ大当たり結果Ａが設定されている。この場合における２Ｒ大当たり結果Ａは、第１特図用の大当たり種別で設定される２Ｒ大当たり結果Ａと同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。
【３１５５】
＜第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブル＞
本変形例に係る第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブルについて図２９５を参照しながら説明する。
【３１５６】
第２特図用の小当たり種別テーブル（図２９５（ａ））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａと、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ～Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Ａに振り分けられる確率は１０％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。
【３１５７】
Ｖ大当たり種別テーブルでは、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。６ＲＶ大当たり結果は、５回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものであり、２ＲＶ大当たり結果は、１回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものである。
【３１５８】
６ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。
【３１５９】
２ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態も、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。
【３１６０】
＜情報取得処理＞
本変形例に係る情報取得処理について図２９６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、作動口用の入賞処理（図２５６）のステップＳｊ２０５で実行されるものであり、作動口６２、６３への入賞が発生した場合に実行されるものである。
【３１６１】
情報取得処理では先ずステップＳｊ４１０１にて、始動保留記憶数Ｎが上限値（第１特図の場合は４、第２特図の場合は２）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが

上限値未満である場合は、ステップＳｊ４１０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｊ４１０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【３１６２】

ステップＳｊ４１０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値（保留情報）を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ４１０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【３１６３】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ４１０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【３１６４】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ４１０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【３１６５】

ステップＳｊ４１０５では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップＳｊ４１０５の実行後又はステップＳｊ４１０１で否定判定した場合（始動保留記憶数Ｎが上限値未満でない場合）は情報取得処理を終了する。

【３１６６】

＜データ設定処理＞

本変形例に係るデータ設定処理について図２９７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２５９）のステップＳｊ１５０５で実行されるものであり、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

【３１６７】

データ設定処理では先ずステップＳｊ４２０１にて、第２特図用保留エリアＲｂに格納されている保留情報の数（第２始動保留記憶数ＲｂＮ）が「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｊ４２０２～ステップＳｊ４２０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｊ４２０９～ステップＳｊ４２１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【３１６８】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｊ４２０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｊ４２０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｊ４２０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【３１６９】

ステップＳｊ４２０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【３１７０】

ステップＳｊ４２０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図

フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグがセットされている場合は、ステップＳｊ４２０７にて第２特図フラグをクリアする。

【３１７１】

ステップＳｊ４２０７の実行後又はステップＳｊ４２０６で否定判定した場合（第２特図フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｊ４２０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【３１７２】

ステップＳｊ４２０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【３１７３】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｊ４２０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｊ４２１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｊ４２１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【３１７４】

ステップＳｊ４２１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｊ４２１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ４２１４にて第２特図フラグをセットする。

【３１７５】

ステップＳｊ４２１４の実行後又はステップＳｊ４２１３で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）は、ステップＳｊ４２１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【３１７６】

ステップＳｊ４２１３にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【３１７７】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図２９８～図２９９を参照しながら説明する。

【３１７８】

第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移

行する。この時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が３回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することになっている。そして、この時短遊技状態において３回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。

【３１７９】

その小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図２９８（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図２５９のステップＳｊ５１０、図２７０）。このため、図２９８（ａ）に示すように、Ｖ入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされる。

【３１８０】

小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった遊技回では、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出（図２７８（ａ）、（ｂ））が行われる。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

【３１８１】

小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった場合は、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアはＶ入賞時における状態判定の後に行われるため、Ｖ入賞時において時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされない。すなわち、時短リミッタ値の再セットは行われない。

【３１８２】

小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった遊技回では、７図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出（図２７８（ｄ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多い６ＲＶ大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。

【３１８３】

小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった場合は、有利小当たり結果Ｂの場合と同じく、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、Ｖ入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。

【３１８４】

小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＣ演出（図２７８（ｆ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない２ＲＶ大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。

【３１８５】

なお、時短遊技状態において小当たり当選することなく、３回目の特図遊技回が終了した場合は、当該３回目の特図遊技回における変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図２５９のステップＳｊ５１１、図２６９）。このようにして時短遊技状態が終了した場合には、その後、時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第２特図の保留情報が消化され、それに対応する特図遊技回（残り保留の特図遊技回）が実行される状態となる。本変形例では、２個を上限として第２特図の保留情報を保留記憶することが可能となっているため、残り保留の特図遊技回として２回の遊技回（第２特図の当否抽選）が行われることになる。

【３１８６】
そして、残り保留の特図遊技回にて小当たり結果となり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生することで、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図２９８（ｂ））。このときの特図遊技回は非時短状態（サポートフラグがクリアされた状態）の下で行われるため、Ｖ入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされる。すなわち、時短リミッタ値が再セットされるものとなり、時短遊技状態にて有利小当たり結果Ａになった場合と同様の特典が付与されることになる。この場合、有利小当たり結果Ａとなった遊技回では、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出が行われる。
【３１８７】
残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回は有利小当たり結果Ａの場合と同様に非時短状態の下で行われるため、Ｖ入賞時において非時短状態となる。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂであっても、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされることになる。つまり、残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｂとなった場合は、時短遊技状態にて有利小当たり結果Ａになった場合と同様の特典が付与される。
【３１８８】
残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｂになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Ｂになった場合とは異なり、図柄表示装置７５での遊技回用演出として７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出が実行される。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。
【３１８９】
残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回も非時短状態の下で行われるため、Ｖ入賞時において非時短状態となる。すなわち、有利小当たり結果Ｂの場合に限らず、有利小当たり結果Ｃの場合についても時短リミッタ値の再セットが生じることになる。
【３１９０】
残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｃになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Ｃになった場合とは異なり、図柄表示装置７５での遊技回用演出として３図柄により当たりが報知されるリーチ当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対し、２ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。
【３１９１】
以上のように本変形例では、時短遊技状態中の遊技において有利小当たり結果Ａになった場合にのみ時短リミッタ値が再セットされる一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技では、有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれになっても時短リミッタ値が再セットされる。すなわち、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に付与される特典が時短遊技状態中の遊技と時短遊技状態後の遊技とで変化し、後者の方が有利な特典を獲得し得るようになっている。
【３１９２】
一般に、当選状態が生じないまま時短遊技状態が終了する時短抜けが生じた場合、有利な状態が終了してしまったとして遊技者は落胆することになるが、本変形例によれば、時短遊技状態の終了後、より強い期待感を喚起して遊技者に遊技を行わせることができ、時短遊技状態及びその後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。
【３１９３】
ちなみに本変形例では、図２９９に示すように、時短遊技状態中の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は１０％となり、時短遊技状態中の遊

技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率（期待値）は約７％となる。一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は１００％となり、時短遊技状態後の残り保留の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率（期待値）は約５５％となる。

【３１９４】

すなわち、時短遊技状態中よりもその後の残り保留の消化期間の方が時短リミッタ値の再セットの発生期待値が高くなっている。このため、有利な状態（時短遊技状態）において大当たりや小当たりを引き当てることができず、その状態を抜けてしまうことで、より有利な状態に昇格するという意外性に富んだ遊技を提供することができる。これにより、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【３１９５】

しかも、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を３回とする一方で、第２特図の保留記憶の上限数を２個とし、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数が時短遊技状態の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数よりも少なくなっている。これにより、時短遊技状態後の残り保留の遊技において遊技者のドキドキ感を高め、当該遊技にて小当たりを引き当てた場合の喜びや嬉しさを格別なものとすることができる。

【３１９６】

なお、時短遊技状態にて小当たり当選した際に保留記憶されている第２特図の保留情報については、Ｖ大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態にて消化されることになる。このため、これらの保留情報に対応する遊技回では、小当たりに当選したとしても、その種別が有利小当たり結果Ａにならなければ時短リミッタ値の再セットが生じないことになる。

【３１９７】

＜保留先読み処理＞

ステップＳｊ４１０５（図２９６）の保留先読み処理について図３００のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理（図２６０）の実行に先立ち、大当たりや小当たりの有無、当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

【３１９８】

先ずステップＳｊ４３０１では、保留球格納エリア３１４ｂの各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶された始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮと、同保留球格納エリア３１４ｂの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数ＣＲＮとを読み出し、それらの情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。

【３１９９】

ステップＳｊ４３０２では、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づき、ステップＳｊ４１０４（図２９６）にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値（当否判定用の乱数値）を把握する。ステップＳｊ４３０３では、ステップＳｊ４３０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１特図又は第２特図用の当否テーブル（図２５１）とを用いて当否判定を行う。

【３２００】

ステップＳｊ４３０４では、ステップＳｊ４３０２における当否判定の結果が大当たり当選又は小当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選又は小当たり当選である場合は、ステップＳｊ４３０５にて、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ３の値を把握する。

【３２０１】

ステップＳｊ４３０６では、ステップＳｊ４３０５で把握した大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ３の値を用いて大当たり種別や小当たり種別の抽選を行う。大当たり当選である場合は大当たり種別テーブル（図２９４）を参照し、小当たり当選

である場合は小当たり種別テーブル（図２９５）を参照する。
【３２０２】
ステップＳｊ４３０７では、大当たりや小当たりであることを示す当たり情報と、ステップＳｊ４３０６で抽選した当たり種別を示す種別情報とをＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。
【３２０３】
ステップＳｊ４３０７の実行後又はステップＳｊ４３０４で否定判定した場合（大当たり当選、小当たり当選のいずれでもない場合）は、ステップＳｊ４３０８にて、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳｊ４３０９では、ステップＳｊ４３０８で把握した変動種別カウンタＣＳの値と変動パターンテーブルとを用いて変動パターンの抽選を行う。
【３２０４】
ステップＳｊ４３１０では、ステップＳｊ４３０９で抽選した変動パターンを示す変動パターン情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。ステップＳｊ４３１１では、演出制御装置１４３への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮの情報、共通保留数ＣＲＮの情報、当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、大当たりや小当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップＳｊ４３１１にて設定された保留コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【３２０５】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図３０１のブロック図を参照して以下に説明する。
【３２０６】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【３２０７】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【３２０８】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【３２０９】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【３２１０】

表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【３２１１】

ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３２１２】

プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【３２１３】

ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【３２１４】

ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【３２１５】

キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【３２１６】

なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。

【３２１７】

ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。

【３２１８】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【３２１９】

＜保留コマンド対応処理＞

保留コマンド対応処理について図３０２のフローチャートを参照しながら説明する。保留コマンド対応処理は、主制御装置１６２から送信される保留コマンド（図３００のステップＳｊ４３１１）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、作動口６２、６３への入賞が発生して保留情報が取得された場合に実行されるものである。

【３２２０】

保留コマンド対応処理では先ずステップＳｊ４５０１にて、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、保留情報（当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）をＲＡＭ

３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する。
【３２２１】
図３０３に示すように、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の保留球格納エリア３１４ｂと対応させて第１特図用保留エリアＳＲａと第２特図用保留エリアＳＲｂとが設けられている。第１特図用保留エリアＳＲａには第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアの４個の記憶エリアが設けられており、第２特図用保留エリアＳＲｂには第１エリア、第２エリアの２個の記憶エリアが設けられている。また、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の実行エリアＡＥに対応させて実行エリアＳＡＥが設けられている。
【３２２２】
ステップＳｊ４５０１では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア３４４ｃの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たり又は小当たりである場合はさらに当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第１特図に対応する２個目の保留情報である場合は、第１特図用保留エリアＳＲａの第２記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。
【３２２３】
ステップＳｊ４５０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１加算する。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップＳｊ４５０２では、対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。
【３２２４】
ステップＳｊ４５０３では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図３０４を参照しながら説明する。
【３２２５】
本実施の形態では、表示画面Ｇの保留表示部２００に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりや小当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されている。
【３２２６】
本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図３０４（ａ）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様ＨＭａが設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様ＨＭｂが設定されている。
【３２２７】
例えば、第２特図において２個目の保留記憶となる保留情報にて小当たり結果が先読みされた場合には、図３０４（ｂ）に示すように、保留表示部２００の第２保留表示領域Ｇｂにおける第２単位保留表示領域Ｇｂ２に青色表示態様ＨＭｂの保留用画像が表示される。これにより、遊技者に対し、当該保留情報に対応する特図遊技回にて小当たり当選となる可能性が高いことが報知又は示唆される。
【３２２８】
保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第１保留表示領域Ｇａ又は第２保留表示領域Ｇｂに表示されている期間（保留期間）での保留予告演出の実行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における保留予告演出の実行タイミングは、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイ

ミング等に合わせて設定されている。
【３２２９】
保留コマンド対応処理（図３０２）の説明に戻り、ステップＳｊ４５０３の保留予告用の設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの抽選を行ったり、保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。
【３２３０】
ステップＳｊ４５０４では、表示画面Ｇの保留表示部２００に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂにおいて対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置３５０への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第１特図又は第２特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であるかを示す情報が含まれる。ステップＳｊ４５０４の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。
【３２３１】
＜シフト時コマンド対応処理＞
シフト時コマンド対応処理について図３０５（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。シフト時コマンド対応処理は、主制御装置１６２から送信されるシフト時コマンド（図２９７のステップＳｊ４２０８、ステップＳｊ４２１５）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。
【３２３２】
シフト時コマンド対応処理では先ずステップＳｊ４６０１にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１減算する。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。
【３２３３】
ステップＳｊ４６０２では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃの第１エリアに記憶されている保留情報を実行エリアＳＡＥに移すとともに、第２エリア～第４エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア３４４ｅの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。
【３２３４】
また、シフト処理では、表示画面Ｇの保留表示部２００における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置３５０を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図３０５（ｂ１）に示すように、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１及び第２単位保留表示領域Ｇａ２に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図３０５（ｂ２）に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域Ｄ及び第１単位保留表示領域Ｇａ１に変更される。
【３２３５】
＜保留予告用の設定処理＞
ステップＳｊ４５０３の保留予告用の設定処理について図３０６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２から送信される保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。
【３２３６】
保留予告用の設定処理では先ずステップＳｊ４７０１にて、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、今回の保留情報における変動パターン等を把握する。すなわち、主制御装置１６２での保留先読み処理（図３００）により特定された先読み結果を把握する。
【３２３７】

ステップＳｊ４７０２では、ステップＳｊ４７０１で把握した変動パターンが特定変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、図２７５の変動パターン１Ａ（有利小当たり結果Ａに対応）、変動パターン１１Ａ、１２Ａ（有利小当たり結果Ｂに対応）、変動パターン２１Ａ、２２Ａ（有利小当たり結果Ｃに対応）、図２７６の変動パターン２Ｈ～４Ｈ（リーチ外れに対応）のいずれかであるか否かを判定する。

【３２３８】

特定変動パターンである場合は、ステップＳｊ４７０３に進み、保留予告用の可否判定処理を実行する。保留予告用の可否判定処理は、保留予告の実行を許容するか否かを判定するものであり、一部の状況において保留予告を制限するために設けられている。保留予告用の可否判定処理の詳細については後述する。

【３２３９】

保留予告用の可否判定処理にて保留予告の実行を許容すると判定した場合（ステップＳｊ４７０４のＹＥＳ）は、ステップＳｊ４７０５にて保留予告の実行抽選を行う。保留予告の実行抽選では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、その実行抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて、保留予告演出を実行するか否かの抽選を行う。保留予告実行抽選テーブルは、当たりの有無に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が小当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。

【３２４０】

上記実行抽選の結果が当選結果である場合（ステップＳｊ４７０６のＹＥＳ）は、ステップＳｊ４７０７にて保留予告演出の設定処理を実行する。保留予告演出の設定処理では、先読み対象となった保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様ＨＭｂで表示されるように設定する。加えて、特定表示態様での表示がどの時点から開始されるのかの表示変化タイミングの設定も行う。表示変化タイミングの設定では、例えば、保留用画像の表示開始の時点から特定表示態様で表示する旨の設定を行ったり、保留用画像の表示開始後の所定タイミング（例えば保留表示部２００でのシフト時）にて通常表示態様ＨＭａから特定表示態様ＨＭｂに切り替える旨の設定を行ったりする。

【３２４１】

ステップＳｊ４７０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【３２４２】

ステップＳｊ４７０２で否定判定した場合（把握した変動パターンが特定変動パターンでない場合）、ステップＳｊ４７０４で否定判定した場合（保留予告の実行を許容しない場合）、ステップＳｊ４７０６で否定判定した場合（実行抽選で外れとなった場合）は、ステップＳｊ４７０１に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【３２４３】

＜保留予告用の可否判定処理＞

ステップＳｊ４７０３の保留予告用の可否判定処理について図３０７のフローチャートを参照しながら説明する。

【３２４４】

保留予告用の可否判定処理では先ずステップＳｊ４８０１にて、先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものであるか否かを判定する。本変形例では、第２特図の保留情報を記憶可能な数が２個に設定されているため、時短遊技状態中における２回目遊技回の実行中に２個目の保留記憶として取得された保留情報や、時短遊技状態の最終遊技回（３回目遊技回）の実行中に取得された保留情報が、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報に該当する。

【３２４５】
先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものである場合は、ステップＳｊ４８０２に進み、その保留情報が大当たり結果に対応するものであるか否か（先読み結果が大当たり結果であるか否か）を判定する。この判定は、ステップＳｊ４７０１で把握した変動パターンが大当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。
【３２４６】
先読み対象の保留情報が大当たり結果に対応するものでない場合は、ステップＳｊ４８０３にて、当該保留情報が小当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものである場合は、ステップＳｊ４８０４に進み、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳｊ４７０１で把握した変動パターンが小当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。
【３２４７】
ステップＳｊ４８０４で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃに対応するものである場合は、ステップＳｊ４８０５に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。これにより、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生するか否かを判定する。この判定は、保留記憶中の保留情報だけでなく、遊技回を実行中の保留情報も対象にして行う。
【３２４８】
上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、ステップＳｊ４８０６にて、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグがセットされているか否かを参照することで行う。
【３２４９】
ステップＳｊ４８０６で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが含まれておらず、且つ当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップＳｊ４８０７に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。この場合、保留予告用の設定処理（図３０６）においてステップＳｊ４７０５に進み、保留予告演出の実行抽選を実行する。そして、当該抽選にて当選した場合は、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様ＨＭｂで表示されるように設定し、保留予告演出が実行されるようにする。
【３２５０】
また、ステップＳｊ４８０１で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が時短遊技状態中の遊技回に対応するものである場合）、ステップＳｊ４８０２で肯定判定した場合（先読み対象の保留情報が大当たり結果に対応する場合）、ステップＳｊ４８０４で肯定判定した場合（先読み対象の保留情報が有利小当たり結果Ａに対応するものである場合）も、ステップＳｊ４８０７に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。
【３２５１】
これらに対し、ステップＳｊ４８０５で肯定判定した場合、すなわち、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報について有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃが先読みされた状況において、当該保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在する場合は、ステップＳｊ４８０８に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限（規制）する。この場合、保留予告用の設定処理（図３０６）においてステップＳｊ４７０９に進み、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が通常表示態様ＨＭａで表示されるように設定する。つまり、当該保留情報につい

て保留予告演出が実行されないようにする。
【３２５２】
　また、ステップＳｊ４８０６で肯定判定した場合（先の保留情報について保留予告演出を実行中である場合）も、ステップＳｊ４８０８にて、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限するように判定する。これにより、上記先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在しない場合であっても、保留予告演出の実行中である場合は、先読み対象の保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。
【３２５３】
　ステップＳｊ４８０３で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものでない場合）は、先読み対象の保留情報がリーチ外れ演出に対応するものであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ４８０９に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。
【３２５４】
　上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合、すなわち、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生する場合は、ステップＳｊ４８１０に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、先読み対象の保留情報についての保留予告演出（いわゆるガセ演出）が実行されないようにする。
【３２５５】
　ステップＳｊ４８０９で否定判定した場合（先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合）は、ステップＳｊ４８１１に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。保留予告演出が実行されている場合は、ステップＳｊ４８１０に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。一方、上記先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップＳｊ４８１２に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。
【３２５６】
　＜保留予告演出の流れについて＞
　保留予告演出の流れについて図３０８～図３０９を参照しながら説明する。
【３２５７】
　図３０８（ａ）に示すように、本変例では、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなる場合において、その遊技回が時短遊技状態中に実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。これに対し、有利小当たり結果Ｂ又はＣとなる遊技回が、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットが生じる。すなわち、有利小当たり結果Ｂ又はＣとなる場合においては、その遊技回が時短遊技状態中に実行されるよりも時短遊技状態の終了後に実行される方が遊技者にとって有利となるようになっている。
【３２５８】
　かかる構成の下、図３０９（ａ）に示すように、時短遊技状態に移行してからの２回目の遊技回（保留情報Ａに対応する遊技回）が実行されており、且つ３回目の遊技回（時短遊技状態における最終回の遊技回）に対応する保留情報Ｂが保留記憶されている状況で、新たな保留情報Ｃが取得され、この保留情報Ｃが有利小当たり結果Ｂ又はＣに対応するものであったとする。この時点において保留情報Ｃは、時短遊技状態の終了後における残り保留に該当するため、図３０９（ｂ）に示すように、保留情報Ｃに対応する保留用画像を特定表示態様ＨＭｂで表示すると、遊技者は、時短遊技状態が終了した後の残り保留の遊技回（保留情報Ｃに対応する遊技回）にて小当たりが発生することを強く期待し、延いては時短リミッタ値が再セットされると予測する。
【３２５９】

このような状況において、例えば、図３０９（ｃ）に示すように、保留情報Ａの遊技回で小当たりが発生し、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生したとすると、Ｖ大当たり遊技に移行するとともに時短遊技状態が終了する。その結果、保留情報Ｂ、Ｃに対応する遊技回の実行前に時短遊技状態が終了することになり、保留情報Ｂ、Ｃに対応する遊技回は、Ｖ大当たり遊技の終了後に移行する次の時短遊技状態にて実行されるものとなる。この場合、保留情報Ｃに対応する遊技回は時短遊技状態中に行われる遊技回となるため、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。

【３２６０】

このため、図３０９（ｂ）に示すように、保留情報Ｃについての保留予告演出を実行している状態で、それよりも前の保留情報に対応する遊技回で小当たりが発生すると、遊技者に対して、保留情報Ｃについて時短リミッタ値の再セットが消失してしまったかのような印象を与えてしまい、小当たり当選したことの嬉しさが損なわれる懸念がある。

【３２６１】

この点、本変形例では、図３０８（ｂ）に示すように、対象保留情報（保留情報Ｃ）についての先読み結果が有利小当たり結果Ｂ又はＣであり、それよりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、上記先に取得された保留情報において小当たりが発生する前の時点において遊技者に対し、対象保留情報の遊技回にて時短リミッタ値の再セットが生じることへの強い期待感が喚起されることを抑制できる。その結果、小当たり発生時において遊技者が落胆することが抑制され、小当たり発生による嬉しさを好適に感受させることが可能になる。

【３２６２】

なお、上記先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報について保留予告演出が実行されている場合があるが、当該保留予告演出の有無にかかわらず、対象保留情報についての保留予告演出を制限する。すなわち、先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報についての保留予告演出が実行されている場合と実行されていない場合とのそれぞれにおいて、対象保留情報についての保留予告演出が実行されないようにする。

【３２６３】

一方、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されている場合において、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する（図３０８（ｂ））。例えば、図３０９（ｄ）に示すように、保留情報Ｂについての保留予告演出が実行されている状況で保留情報Ｃについての保留予告演出を実行した場合、遊技者において、保留情報Ｂの遊技回で小当たりが発生することの期待感よりも、保留情報Ｃの遊技回における時短リミッタ値の再セットがどうなってしまうかの不安感の方が強くなり、保留予告による演出効果が好適に発揮されなくなる懸念がある。この点、本変形例の構成であることで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【３２６４】

これに対し、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合において、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を許容する（図３０８（ｂ））。上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合、対象保留情報（保留情報Ｃ）の遊技回は、当該保留情報の取得時点での認識と同じく時短遊技状態後の残り保留に対応する遊技回として実行されるため、当該遊技回において時短リミッタ値が再セットされる。また、それよりも前の保留情報について保留予告演出による小当たり発生の煽りもないため、上記のような不安感が誘発される可能性も低い。よって、このような場合を対象として保留予告演出の実行を許容することで、時短リミッタ値の再セットが生じることへの期待感を喚起し、時短遊技状態での遊技を好適に盛り上げることができる。

【３２６５】
　また、図３０８（ｂ）に示すように、対象保留情報（保留情報Ｃ）がリーチ外れ演出に対応する場合の保留予告演出（いわゆるガセ演出）についても、上記と同様にして制限を行う。具体的には、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限し、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにより、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するか否かを切り替える。
【３２６６】
　対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する（外れ結果に対応する）ものであったとしても、保留予告演出の実行時点において遊技者がそれを把握することはできず、対象保留情報の遊技回にて小当たり当選すると予測する可能性が高いため、対象保留情報が有利小当たり結果Ｂ又はＣに対応する場合と同様の懸念が生じるおそれがある。この点、本変形例の構成とすることで、対象保留情報についての保留予告演出に起因して遊技者の不安感が煽れられてしまうことを抑制できる。
【３２６７】
　ちなみに、第１特図の保留情報が保留記憶されている状況で第２特図の保留情報が取得される場合があるが、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限は、第１特図の保留情報が保留記憶されているか否かにかかわらず行う。すなわち、第１特図の保留情報が保留記憶されている場合と保留記憶されていない場合とのそれぞれにおいて、同様に対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。
【３２６８】
　このことは、第１特図の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合も同様である。すなわち、第１特図の保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにかかわらず、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限を実行する。
【３２６９】
　図３０８（ｂ）に示すように、対象保留情報（保留情報Ｃ）が有利小当たり結果Ａに対応する場合は、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かや、先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かとは無関係に、対象保留情報についての保留予告の実行を許容する。小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、その遊技回が時短遊技状態中の遊技回として実行される場合と、時短遊技状態後の残り保留の遊技回として実行される場合との両方において、時短リミッタ値の再セットが行われるためであり、換言すれば、遊技回が実行されるときの状態によって有利度合いに差異が生じないためである。
【３２７０】
　なお、本変形例では、対象保留情報が有利小当たり結果Ｂ又はＣに対応する場合や、対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する場合において先の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合に、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するため、図３０９（ｄ）に示すように、保留情報Ｂ及び保留情報Ｃの両方について保留予告演出が実行された場合、対象保留情報Ｃについて有利小当たり結果Ａに対応するものであることが確定し、対象保留情報Ｃの遊技回で時短リミッタ値の再セットが生じる期待度が最も高い演出となる。
【３２７１】
　以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【３２７２】
　時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで、当否抽選の結果やＶ入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合においてその種別が有利小当たり結果Ｂ、Ｃである場合は、時短リミッタ値の再セットが行われないが、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合は、その種別が

有利小当たり結果Ｂ、Ｃであっても時短リミッタ値の再セットが行われる構成とした。
【３２７３】
このような構成であることで、時短遊技状態中に取得された保留情報について小当たり種別が同じ結果であっても、その保留状態に対応する遊技回が実行されるときの状況によって、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、当否抽選の結果や小当たり種別により時短リミッタ値の再セットの有無が定まる場合に比べて、遊技の多様化を図ることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【３２７４】
第２特図の保留記憶数の上限数（時短遊技状態での保留記憶数の上限数）が時短遊技状態の時短回数よりも少なくなる構成とした。この場合、残り保留により実行し得る遊技回の回数が時短遊技状態中に実行可能な遊技回の回数よりも少なく制限され、時短遊技状態の終了後、時短リミッタ値の再セットの生じやすさが優遇された遊技が行われる場合において、当該遊技が終了してしまうことへのドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【３２７５】
時短遊技状態中に取得され且つ時短遊技状態の終了後の遊技回に対応する保留情報（残り保留の保留情報）についての保留予告（先読み報知）の実行を制限可能とした。
【３２７６】
残り保留の保留情報についての当否判定等の結果が時短遊技状態の中で知らされると、遊技者が時短遊技状態での遊技を楽しみにくくなる場合がある。この点、上記構成であることで、残り保留の保留情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知らされることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により時短遊技状態の遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。
【３２７７】
残り保留の保留情報より先に取得された保留情報が大当たり結果や小当たり結果に対応する場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。
【３２７８】
残り保留の保留情報より先に取得された保留情報に対応する遊技回にて大当たり結果等となり、残り保留の保留情報が消化される前に時短遊技状態が終了すると、残り保留の保留情報に対応する遊技回は次の時短遊技状態で実行される。その結果、残り保留の保留情報の取得時とその保留情報の遊技回の実行時とで特典内容の不整合が生じる。このような場合を対象とし、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制できる。
【３２７９】
また、上記のような場合において、先の時短遊技状態では残り保留の保留情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の時短遊技状に移行してから当該先読み報知を許容するようにすれば、残り保留の保留情報についての先読み報知により、先の保留情報に対応する遊技回（大当たり結果や小当たり結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下するのを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。
【３２８０】
残り保留の保留情報より先に取得された保留情報についての先読み報知が実行中である場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。
【３２８１】
先の保留情報についての先読み報知が実行されている状況で残り保留の保留情報についての先読み報知が実行された場合、残り保留の保留情報が消化される前に大当たり結果等への当選が発生し、残り保留の保留情報に対応する遊技回が次の時短遊技状態で実行されるのではないかと遊技者に不安感を与える懸念がある。このような場合において、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、遊技者が遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【３２８２】
＜変形例３＞
上記第５の実施の形態の変形例３について図３１０～図３１７を参照しながら説明する。ここでは上記第５の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図３１０～図３１７において第５の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３２８３】
上記第５の実施の形態や各変形例では時短リミッタ値が１種類のみ設定されたが、本変形例では複数種類の時短リミッタ値が設定されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【３２８４】
＜第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブル＞
本変形例に係る第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブルについて図３１０を参照しながら説明する。第２特図用の小当たり種別テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、Ｖ大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてＶ入賞が発生した場合においてＶ大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第１特図の小当たり種別テーブルについては第５の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。
【３２８５】
第２特図用の小当たり種別テーブル（図３１０（ａ））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａ１と、有利小当たり結果Ａ２と、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ１、Ａ２、Ｂ、Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Ａ１には小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「４」が対応し、有利小当たり結果Ａ２には小当たり種別カウンタＣ３の「５」～「９」が対応し、有利小当たり結果Ｂには小当たり種別カウンタＣ３の「１０」～「２９」が対応し、有利小当たり結果Ｃには小当たり種別カウンタＣ３の「３０」～「９９」が対応している。すなわち、有利小当たり結果Ａ１に振り分けられる確率は５％、有利小当たり結果Ａ２に振り分けられる確率は５％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。
【３２８６】
Ｖ大当たり種別テーブル（図３１０（ｂ））では、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。６ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が５回となるものであり、２ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１回となるものである。
【３２８７】
また、６ＲＶ大当たり結果及び２ＲＶ大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。
【３２８８】
Ｖ大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果Ａ１、Ａ２、Ｂに対応して６ＲＶ大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Ｃに対応して２ＲＶ大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果Ａ１、Ａ２、Ｂの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に６ＲＶ大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Ｃの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に２ＲＶ大当たり遊技に移行するものとなる。よって、６ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結

果Ａ１の振分確率（５％）、有利小当たり結果Ａ２の振分確率（５％）、有利小当たり結果Ｂの振分確率（２０％）を合計した３０％となり、２ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ｃの振分確率（７０％）と同一の７０％である。

【３２８９】

＜Ｖ入賞用処理＞

本変形例に係るＶ入賞用処理について図３１１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図２５５）のステップＳｊ１０６にて実行されるものであり、図２６５のＶ入賞用処理に代えて実行されるものである。図３１１において図２６５と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３２９０】

Ｖ入賞用処理では先ずステップＳｊ１３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞が発生したことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３２９１】

Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ１３０２に進み、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する。Ｖ入賞が発生した場合は、ステップＳｊ１３０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグをセットする。続くステップＳｊ１３０４では、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。

【３２９２】

ステップＳｊ５１０１では、時短リミッタ値を再セットするためのリミッタ再セット用処理を実行する。リミッタ再セット用処理の詳細については後述する。続くステップＳｊ５１０２では、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行し、その後、Ｖ入賞用処理を終了する。小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理の詳細については後述する。

【３２９３】

＜小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理＞

本変形例に係る小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理について図３１２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２５９）のステップＳｊ５１０で実行されるものであり、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【３２９４】

小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ５２０１にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【３２９５】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップＳｊ５２０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（換言すれば、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３２９６】

サポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップＳｊ５２０３に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又は有利小当たり結果Ａ２であるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａ１又はＡ２である場合は、ステップＳｊ５２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【３２９７】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２となった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイ

ミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。
【３２９８】
ステップＳｊ５２０４の実行後は小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ５２０１で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップＳｊ５２０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｊ５２０３で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１、Ａ２のいずれでもない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ５２０４の処理を実行せずに小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。
【３２９９】
＜小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理＞
ステップＳｊ５１０２の小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理について図３１３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞が発生した場合（遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過した場合）に実行されるものである。
【３３００】
小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ５３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。これにより、Ｖ大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が０回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。
【３３０１】
ステップＳｊ５３０２では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２である場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップＳｊ５３０２の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップＳｊ５３０２でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ５３０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。
【３３０２】
このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃとなった場合は、小当たり遊技におけるＶ入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。
【３３０３】
ステップＳｊ５３０３の実行後は小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ５３０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ５３０３の処理を実行せずに小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。
【３３０４】
＜リミッタ再セット用処理＞
ステップＳｊ５１０１のリミッタ再セット用処理について図３１４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞が発生した場合に実行されるものであり、上述の小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理に先立って実行されるものである。
【３３０５】
リミッタ再セット用処理では先ずステップＳｊ５４０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞の発生時において時短遊技状態に滞在している状態であるか否かを判定する。
【３３０６】
前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合は、小当たり種別

対応の第２高サポ終了用処理（図３１３）のステップＳｊ５３０３において、Ｖ入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ５４０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっている。

【３３０７】

これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２である場合は、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理（図３１２）のステップＳｊ５２０４において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ５４０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。

【３３０８】

ステップＳｊ５４０１でサポートフラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２であり、Ｖ入賞時の状態が非時短状態である場合は、ステップＳｊ５４０２に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１であるか否かを判定する。今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１である場合は、ステップＳｊ５４０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣに第１リミッタ値（例えば５）をセットする。当たり回数カウンタエリアＡＣは、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数（大当たり及びＶ大当たりの合計数）をカウントするものである。

【３３０９】

有利小当たり結果Ａ１は、第２特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合に選択され得るものであり、有利小当たり結果Ａ１になるのは時短遊技状態で小当たり結果になった場合が対象となる。このため、ステップＳｊ５４０３の処理が実行されることにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第１リミッタ値（例えば５回）に再セットされることになる。

【３３１０】

ステップＳｊ５４０２で否定判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２である場合は、ステップＳｊ５４０４に進み、上記当たり回数カウンタエリアＡＣに上記第１リミッタ値とは異なる第２リミッタ値（例えば４）をセットする。これにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第２リミッタ値（例えば４回）に再セットされる。

【３３１１】

ステップＳｊ５４０３又はステップＳｊ５４０４の実行後は、ステップＳｊ５４０５にて、演出制御装置１４３への送信対象としてリミッタ再セット用コマンドを設定する。設定されたリミッタ再セット用コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。リミッタ再セット用コマンドには、時短リミッタ値が再セットされることを示す情報の他、再セット後の時短リミッタ値を示す情報（第１リミッタ値、第２リミッタ値のいずれであるかを示す情報）が含まれる。

【３３１２】

ステップＳｊ５４０５の実行後はリミッタ再セット用処理を終了する。また、ステップＳｊ５４０１で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合）は、時短リミッタ値を再セットしないとしてステップＳｊ５４０２以降の処理を実行せずにリミッタ再セット用処理を終了する。

【３３１３】

＜大当たり遊技終了時の移行処理＞

本変形例に係る大当たり遊技終了時の移行処理について図３１５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による大当たり遊技状態への移行処理（図２６６）のステップＳｊ１４１５で実行されるものであり、図２６７の大当たり遊技終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図３１５において図２６７と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３３１４】
大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳｊ５５０１にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が２Ｒ大当たり結果Ａ（図２５２（ａ））であるか否かを判定する。換言すれば、第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その種別が時短遊技状態への移行に対応した種別となったか否かを判定する。
【３３１５】
２Ｒ大当たり結果Ａである場合は、ステップＳｊ５５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。
【３３１６】
ステップＳｊ５５０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣに第１リミッタ値（例えば５）をセットする。これにより、時短リミッタ値が第１リミッタ値にセットされる。
【３３１７】
ステップＳｊ５５０１で否定判定した場合（２Ｒ大当たり結果Ａでない場合）は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であるか否かを判定する。Ｖ大当たり結果である場合は、ステップＳｊ５５０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているＶ当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。
【３３１８】
ステップＳｊ５５０３又はステップＳｊ５５０５の実行後は、ステップＳｊ５５０６にて当たり回数カウンタエリアＡＣの値を更新する。具体的には、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を１減算する。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が１減算される。
【３３１９】
ステップＳｊ５５０７では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数コマンドには、ステップＳｊ５５０６で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置１６２が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置１４３に通知される。
【３３２０】
ステップＳｊ５５０８では、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、残りの大当たり回数が０回となり、時短遊技状態での大当たり回数が時短リミッタ値に到達したか否かを判定する。
【３３２１】
当たり回数カウンタエリアＡＣの値が「０」ではなく、大当たり回数が時短リミッタ値に到達していない場合は、ステップＳｊ１５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。以後、ステップＳｊ１５０８、ステップＳｊ１５０９の処理を実行する。
【３３２２】
ステップＳｊ５５０８で肯定判定した場合、すなわち、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が「０」であり、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、ステップＳｊ１５１０に進み、演出制御装置１４３への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。ステップＳｊ１５１０の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、Ｖ大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。

【３３２３】
＜遊技の流れについて＞
本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図３１６～図３１７を参照しながら説明する。
【３３２４】
第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この際、時短リミッタ値は第１リミッタ値（５回）に設定される。また、この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１０回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図３１０（ｂ））。
【３３２５】
そして、この時短遊技状態において１０回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。その小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される（図３１０（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった場合は、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアはＶ入賞時における状態判定の後に行われるため、Ｖ入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、大当たり回数の更新（減算）だけが行われ、時短リミッタ値（５回）までの残りの大当たり回数が１減少して４回となる。
【３３２６】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＣ演出（図３１７（ｄ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない２ＲＶ大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。
【３３２７】
２ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１０回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図３１０（ｂ））。そして、この時短遊技状態において１０回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Ｂになったとする。
【３３２８】
当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図３１０（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった場合は、有利小当たり結果Ｃの場合と同じく、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、図３１６に示すように、Ｖ入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、時短リミッタ値（５回）までの残りの大当たり回数が再び減少し、残り３回となる。
【３３２９】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった遊技回では、７図柄及び３図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出（図３１７（ｃ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多い６ＲＶ大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。
【３３３０】
６ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１０回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図３１０（ｂ））。そして、この時短遊技状態において１０回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Ａ１になったとする。

【３３３１】
当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図３１０（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１となった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図３１６）。このため、Ｖ入賞時において非時短状態となり、時短リミッタ値が第１リミッタ値（５回）に再セットされる。この際、大当たり回数の更新（減算）も行われるため、Ｖ大当たり遊技の終了後における残りの大当たり回数は４回となる。
【３３３２】
上記Ｖ大当たり遊技の終了後は再び時短遊技状態に移行する。つまり、残り２回の状態でＶ大当たりとなった後、残りが４回に増えた状態に変化し、今回のＶ大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が３回上乗せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。
【３３３３】
また、有利小当たり結果Ａ１に代えて有利小当たり結果Ａ２になった場合は、これを契機とする小当たり遊技にてＶ入賞が発生することに基づき、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図３１０（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２となった場合は、有利小当たり結果Ａ１の場合と同じく、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミングでサポートフラグがクリアされる（図３１６）。このため、時短リミッタ値の再セットが行われるが、有利小当たり結果Ａ２の場合は、有利小当たり結果Ａ１の場合の第１リミッタ値（５回）よりも少ない第２リミッタ値（４回）に再セットされる。この場合も、大当たり回数の更新（減算）が行われるため、Ｖ大当たり遊技の終了後における残りの大当たり回数は３回となる。つまり、残り２回の状態でＶ大当たりとなった後、残りが３回に増えた状態に変化し、今回のＶ大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が２回上乗せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。
【３３３４】
このように、再セットされる場合の時短リミッタ値として第１リミッタ値と第２リミッタ値とを有し、小当たり種別によっていずれのリミッタ値が適用されるかが異なるため、再セットの実行に対応した小当たり種別を引き当てることだけでなく、時短リミッタ値の回数が多い側の小当たり種別を引き当てることを期待して遊技を楽しむことが可能になる。これにより、時短遊技状態における遊技の興趣をより一層高めることが可能になる。
【３３３５】
小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１となった遊技回では、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ１演出（図３１７（ａ））が行われる。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セットされる時短リミッタ値が多い側の第１リミッタ値とされる当選状態になったことが報知される。
【３３３６】
一方、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２となった遊技回では、３図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ２演出（図３１７（ｂ））が行われる。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セットされる時短リミッタ値が少ない側の第２リミッタ値とされる当選状態になったことが報知される。
【３３３７】
なお、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１となり、時短リミッタ値が第１リミッタ値（５回）に再セットされた後、次の時短遊技状態で有利小当たり結果Ａ２となった場合は、時短リミッタ値が第２リミッタ値（４回）に再セットされたとしても、残りの大当たり回数に変化が生じない。つまり、有利小当たり結果Ａ２になったときの残りの大当たり回数が４回であるため、時短リミッタ値として第２リミッタ値が再セットされた場合と、そのような再セットが行われなかった場合とのいずれもＶ大当たり遊技後の残りの大当たり

回数が同数となり、再セットによる残り回数の増加が生じない状態になる。
【３３３８】
このような場合は、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２となった遊技回において、７図柄及び３図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出（図３１７（ｃ））が行われる。すなわち、少ない側の第２リミッタ値に対応する有利小当たり結果Ａ２になった場合は、小当たり種別だけでなく、小当たり種別と遊技の状況（残り回数）とを参照して遊技回演出（当たり報知の態様）が設定される。
【３３３９】
例えば、上記のように結果的に残りの大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果Ａ２（時短リミッタ値が再セットされる小当たり種別）になったことを積極的に報知すると、そのような小当たり種別を引き当てたことに対して遊技者が損をした気分になり、逆効果になる懸念がある。この点、上記のような状況において、有利小当たり結果Ａ２になったことを明示せず、有利小当たり結果Ａ２になったことや時短リミッタ値が再セットされたことを遊技者が認識不可又は認識困難とすることで、遊技者に対して悪い印象を与えることを抑制可能となる。
【３３４０】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【３３４１】
第１リミッタ値と第２リミッタ値との複数のリミッタ値を設け、それら複数のリミッタ値のいずれかが設定される構成とした。いずれのリミッタ値が設定されるかにより、時短遊技状態への移行回数を異ならせることができ、延いてはＶ大当たり遊技の獲得回数（連荘回数）を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。
【３３４２】
小当たり結果になった場合の小当たり種別により、複数のリミッタ値のうちのいずれが設定されるかが定まる構成とした。この場合、当否抽選に小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なリミッタ値に対応した小当たり種別（有利小当たり結果Ａ１）を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【３３４３】
リミッタ値が設定されている状況で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Ａ１、Ａ２になると、新たなリミッタ値が再セットされる構成とした。そのような再セットが行われた場合、リミッタ値までの残りの大当たり回数を増やすことができるため、先のリミッタ値として不利な側のリミッタ値（第２リミッタ値）が設定されたとしても、遊技者がリミッタ値の再セットを目指して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【３３４４】
第２リミッタ値（不利な側のリミッタ値）に対応する小当たり種別（有利小当たり結果Ａ２）となった場合に、そのときの遊技の状況により遊技回での当たり報知の態様を異ならせるようにした。このように、第２リミッタ値に対応する小当たり種別になった場合の当たり報知の態様を遊技の状況によって使い分けることで、不利な側の第２リミッタ値であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、遊技回での当たり報知により第２リミッタ値の設定契機の成立を積極的に示唆する一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立が分かりにくい態様で当たり報知を行うことができる。
【３３４５】
＜変形例４＞
上記第５の実施の形態の変形例４について図３１８～図３２３を参照しながら説明する。ここでは上記第５の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図３１８～図３２３において第５の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３３４６】

上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了タイミングが複数設けられるが、時短遊技状態であるか否かの判定タイミングが複数設けられるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。なお、本変形例における大当たり種別テーブル、小当たり種別テーブル、Ｖ大当たり種別テーブルは、上記第５の実施の形態における大当たり種別テーブル（図２５２）、小当たり種別テーブル（図２５３（ａ）、（ｂ））、Ｖ大当たり種別テーブル（図２５３（ｃ））と同様である。

【３３４７】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図３１８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０３で実行されるものであり、図２５９の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図３１８において図２５９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３３４８】

ステップＳｊ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｊ５０７にて、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過している場合は、ステップＳｊ５０９に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。

【３３４９】

ステップＳｊ６１０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は小当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果又は小当たり結果である場合は、ステップＳｊ６１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。なお、サポートフラグがセットされている場合とは、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている状況（時短遊技状態である状況）で今回の特図当否抽選が行われたことを意味する。

【３３５０】

サポートフラグがセットされている場合は、ステップＳｊ６１０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。このように本変形例では、特図当否抽選の結果が小当たり結果になった場合、その種別にかかわらず、一律に変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【３３５１】

ステップＳｊ６１０３の実行後はステップＳｊ５１１に進み、変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。また、ステップＳｊ６１０１で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が外れ結果である場合）、ステップＳｊ６１０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを継続させるべく、ステップＳｊ６１０３の処理を実行せずにステップＳｊ５１１の変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。

【３３５２】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図３１９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動表示の開始タイミングにて実行されるものであり、図２６０の変動開始処理に代えて実行されるものである。図３１９において図２６０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３３５３】

ステップＳｊ６０７、ステップＳｊ６１１又はステップＳｊ６１２の実行後は、ステップＳｊ６１３にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。続くステップＳｊ６２０１では、今回の当否抽選結果が有利小当たり結果Ｂ又はＣであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合は、ステップＳｊ６２０２にて当たり回数クリア用処理を実行する。当たり回数クリア用処理の

詳細については後述する。
【３３５４】
ステップＳｊ６２０２の実行後はステップＳｊ６１４に進み、変動表示時間の設定処理を実行する。また、ステップＳｊ６２０１で否定判定した場合（今回の当否抽選結果が有利小当たり結果Ｂ、Ｃのいずれでもない場合）は、ステップＳｊ６２０２の処理を実行せずにステップＳｊ６１４の変動表示時間の設定処理を実行する。
【３３５５】
＜Ｖ入賞用処理＞
本変形例に係るＶ入賞用処理について図３２０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図２５５）のステップＳｊ１０６で実行されるものであり、図２６５のＶ入賞用処理に代えて実行されるものである。図３２０において図２６５と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３３５６】
ステップＳｊ１３０２で肯定判定した場合（Ｖ入賞が発生した場合）は、ステップＳｊ１３０３にてＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグをセットする。その後、ステップＳｊ１３０４にて、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。続くステップＳｊ６４０１では当たり回数クリア用処理を実行し、その後、Ｖ入賞用処理を終了する。
【３３５７】
＜当たり回数クリア用処理＞
ステップＳｊ６２０２の当たり回数クリア用処理、ステップＳｊ６４０１の当たり回数クリア用処理について図３２１のフローチャートを参照しながら説明する。これらの処理は同一のものである。
【３３５８】
当たり回数クリア用処理では先ずステップＳｊ６５０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにクリア無しフラグがセットされているか否かを判定する。クリア無しフラグは、当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行すべきでないことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【３３５９】
クリア無しフラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ６５０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。
【３３６０】
前述のとおり、小当たり結果となった場合はその種別にかかわらず、変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態が終了される。また、当たり回数クリア用処理は、変動表示の開始タイミング（ステップＳｊ６２０２）と、Ｖ入賞の発生タイミング（ステップＳｊ６４０１）とで実行するが、そのうち変動表示の開始タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合を対象として実行される（図３１９）。
【３３６１】
このため、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、変動表示の開始タイミングにて当たり回数用処理が実行される場合は、時短遊技状態の終了処理（変動表示の終了タイミング）より前に当たり回数用処理が実行されることになる。その結果、サポートフラグがセットされた状態でステップＳｊ６５０２の判定を実行することになり、ステップＳｊ６５０２では肯定判定することになる。
【３３６２】
この場合はステップＳｊ６５０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにクリア無しフラグをセットする。これにより、ＭＰＵ３１２において当たり回数のクリア処理（

時短リミッタ値の再セット）を実行しないと認識する。
【３３６３】
一方、Ｖ入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別にかかわらず実行されるが（図３２０）、ステップＳｊ６５０２の判定に先立ってクリア無しフラグがセットされているか否かが判定され（ステップＳｊ６５０１）、クリア無しフラグがセットされていない場合にのみ、ステップＳｊ６５０２の判定が実行される。このため、Ｖ入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理では、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合を対象としてステップＳｊ６５０２の判定が実行されることになる。
【３３６４】
この際、サポートフラグがセットされていない状態でステップＳｊ６５０２の判定を実行することになるため、ステップＳｊ６５０２では否定判定することになる。この場合はステップＳｊ６５０４に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が０回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば５回）に再セットされる。
【３３６５】
ステップＳｊ６５０５では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定し、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図２５８）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置１４３に通知される。
【３３６６】
なお、ステップＳｊ６５０１で肯定判定した場合（クリア無しフラグがセットされている場合）は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである状況で、Ｖ入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理を実行した状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｊ６５０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているクリア無しフラグをクリアし、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。
【３３６７】
＜遊技の流れについて＞
本変形例に係るパチンコ機１０における遊技の流れについて説明する。先ずは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れについて図３２２を参照しながら説明する。ここでは、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値が３である状態（残りの大当たり回数が２回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。
【３３６８】
ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図３２２（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＣ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図３２２（ｃ）、（ｉ））。
【３３６９】
また、有利小当たり結果Ｃである場合、タイミングｔ１の変動表示開始タイミングにて当たり回数クリア用処理（ステップＳｊ６２０２）が実行される。この際、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアするか否かが判定される（図３２１）。当たり回数カウンタエリアＡＣは、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、ＭＰＵ３１２が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【３３７０】
この時点では上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は、当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアしないとして上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにクリア無しフラグがセットされ（図３２２（ｇ））、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が現在の値（３）に維持される（図３２２（ｈ））。
【３３７１】
また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる（図３２２（ａ）、図３１８）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。
【３３７２】
タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図３２２（ｄ））、第２可変入賞装置６６が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球は、振分部材６６ｈによりＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられ、検知センサ６６ｍを通過する。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図３２２（ｅ））。
【３３７３】
その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始される（図３２２（ｆ））。これにより、第１可変入賞装置６５が開放状態とされ、遊技球を第１可変入賞装置６５に入賞させることが可能になる。
【３３７４】
そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算され、「４」に変更される（図３２２（ｇ））。また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図３２２（ａ））。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。
【３３７５】
次に有利小当たり結果Ａになった場合の流れについて図３２３を参照しながら説明する。
【３３７６】
サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図３２３（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＡ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて７図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図３２３（ｃ）、（ｉ））。
【３３７７】
また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる（図３２２（ａ）、図３１８）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。
【３３７８】
その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊

技が開始される（図３２３（ｄ））。そして、その小当たり遊技において遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過すると、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図３２３（ｅ））。

【３３７９】

タイミングｔ４のＶ入賞の発生タイミングでは、当たり回数クリア用処理（ステップＳｊ６４０１）が実行されるところ、有利小当たり結果Ａである場合は、当該当たり回数クリア用処理にてサポートフラグがセットされていないと判定され、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされて初期値（０）に変更される（図３２３（ｈ））。これにより、時短リミッタ値が５回に再セットされる。

【３３８０】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始され（図３２３（ｆ））、第１可変入賞装置６５が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算されるが、前述のとおり、Ｖ入賞時において当たり回数カウンタエリアＡＣの値が初期値（０）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアＡＣの値は「１」となる（図３２３（ｈ））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が４回とされた状態になる。

【３３８１】

また、Ｖ大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図３２３（ａ））。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【３３８２】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合には、今回のＶ大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされ、５回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Ａの方が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも遊技者にとって有利となっている。

【３３８３】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３３８４】

時短遊技状態であるか否かの判定結果により時短リミッタ値を再セットするか否かが振り分けられるとともに、時短遊技状態であるか否かの状態判定を行うタイミングを時短遊技状態の終了タイミングの前後に設ける構成とした。この場合、先のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態であるとの判定結果になり、後のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態でないとの判定結果になる。すなわち、いずれのタイミングで状態判定を行うかにより時短リミッタ値の再セットの有無を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【３３８５】

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、いずれのタイミングで状態判定を行うかが定まる構成とした。この場合、当否抽選にて小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なタイミングに対応した小当たり種別（有利小当たり結果Ａ）を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【３３８６】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第５の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第５の実施の形態や各変形例に対

して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第５の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第５の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【３３８７】

また、理解の容易のため、例えば「第５の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【３３８８】

（１）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、特定状態として第２作動口６３への入賞が生じやすくなる時短遊技状態を備えるが、これに代えて又は加えて、大当たりの当選確率が高くなり、通常遊技状態よりも大当たり結果になりやすくなる高確遊技状態を備える構成としてもよい。なお、特定状態は、必ずしも通常遊技状態（所定状態）よりも遊技者にとって有利なものである必要はなく、大当たりの当選確率やサポートモードが通常遊技状態とされたまま、通常遊技状態では設定されない何等かの内部状態が設定されるものでもよい。また、所定状態は必ずしも通常遊技状態である必要はなく、例えば、高確遊技状態と時短遊技状態を有する遊技機であれば、一方を特定状態とし、他方を所定状態とするものであってもよい。

【３３８９】

（２）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、大当たり種別や小当たり種別により時短遊技状態への移行条件が成立するが、それら以外の事象を契機として時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【３３９０】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【３３９１】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【３３９２】

上記のほか、当否判定で連続して外れ結果となった回数（いわゆるハマリ回数）が所定回数に到達することで、時短遊技状態に移行するものであってもよいし、特定の外れ結果になることにより時短遊技状態に移行するものであってもよい。これらの場合、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態に移行させるものとするとよい。なお、特定の外れ結果となるか否かの抽選は大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選により行われてもよいし、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選により外れ結果となった後、種別抽選用の乱数カウンタを用いた外れ種別抽選により行われてもよい。

【３３９３】
（３）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、所定特典として大当たり遊技の実行が付与される構成としたが、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。
【３３９４】
なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。
【３３９５】
（４）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、小当たり遊技にてＶ入賞が発生することを契機としてＶ大当たり遊技に移行するが、Ｖ大当たり遊技への移行契機はＶ入賞の発生とは異なるものであってもよい。例えば、当否抽選の結果が所定結果（小当たり結果であってもよいし、他の結果であってもよい）となることにより、他の所定抽選が有効化される状態に移行し、その状態で当該所定抽選により特定結果を引き当てることにより大当たり遊技が実行されてもよい。
【３３９６】
（５）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無により価値を異ならせるものとしたが、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態での時短回数の大小や時短遊技状態への移行有無により価値を異ならせるものであってもよい。例えば、第５の実施の形態において状態判定時（図２７２のステップＳｊ２２０１）での判定結果が時短中（サポートフラグのセット有り）の場合は、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態の時短回数が第１回数（例えば１０回）に設定され、上記判定結果が非時短中（サポートフラグのセット無し）の場合は時短回数が上記第１回数とは異なる第２回数（例えば２０回）に設定される構成としてもよい。
【３３９７】
また、大当たり遊技の有利度合いの違いにより価値を異ならせてもよい。例えば、上記判定結果が時短中の場合は大当たり遊技の総ラウンド数が第１ラウンド数（例えば５ラウンド）に設定され、上記判定結果が非時短中の場合は総ラウンド数が上記第１ラウンド数とは異なる第２ラウンド数（例えば１０ラウンド）に設定される構成としてもよい。
【３３９８】
（６）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、状態判定時に非時短中の場合に時短リミッタ値が再セットされ、状態判定時に時短中の場合に再セットされない構成としたが、前者の場合に時短リミッタ値が再セットされず、後者の場合に再セットされる構成としてもよい。すなわち、状態判定時に非時短中の場合よりも時短中の場合の方が遊技者にとって有利な構成としてもよい。
【３３９９】
（７）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に時短リミッタ値の再セットが実行されない構成としたが、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に上記再セットが実行可能とされつつ、有利小当たり結果Ａになった場合よりも実行されにくい（実行確率が低い）構成としてもよい。
【３４００】
（８）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無が遊技回での当たり報知での図柄により明示される構成としたが、明示するものでなくてもよい。例えば、上記再セットが行われる場合でも７図柄以外の図柄により当たり報知がされ得る構成とし、７図柄により当たり報知が行われた場合の方が７図柄以外の図柄により当たり報知が行われた場合よりも再セットの期待値が高くなる構成としてもよい。

【３４０１】
　また、Ｖ入賞が発生した場合のＶ入賞報知の態様（Ｖ入賞の文字色やエフェクトの有無等）により、上記再セットの明示又は示唆が行われる構成としてもよい。
【３４０２】
　（９）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を明示又は示唆する報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、上乗せ報知画像９６２や終了報知画像９６３等の他の報知についても同様である。
【３４０３】
　（１０）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たりＡの場合の時短リミッタ値（５回）が２Ｒ大当たり結果Ａの場合の時短リミッタ値（５回）と同じ値になるようにしたが、異なる値になるようにしてもよい。
【３４０４】
　例えば、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも多くなるようにしてもよい。この場合、時短遊技状態（右打ち遊技により第２特図の当否抽選を受けて遊技できる状態）の優位性を高めることができ、当該遊技を際立たせるうえで有効となる。
【３４０５】
　また、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも少なくしてもよい。この場合、時短リミッタ値の１回の再セットにおける残り大当たり回数の上乗せ分が少なく抑えられ、その結果、時短遊技状態（時短リミッタ値の再セットが繰り返され得る状態）にて許容される再セットの発生確率（有利小当たり結果Ａの振り分け確率）を高めることができ、上記再セットを遊技者が体験しやすい構成とすることができる。
【３４０６】
　（１１）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、時短遊技状態での当たり回数（大当たり及びＶ大当たりの回数）を計数（更新）し、その結果が上限数に到達した場合に時短遊技状態への移行を制限するが、遊技状態にかかわらず当たり回数を計数し、その結果に基づいて上記制限を行う構成としてもよい。例えば、遊技機の電源オンからの当たり回数を計数するものであってもよいし、所定の当たり（例えば、時短遊技状態への移行に対応する種別となった当たり）への当選回数を計数するものであってもよい。
【３４０７】
　（１２）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタを発動させるリミッタ条件（リミッタ値）が大当たり回数により規定されるが、大当たり回数以外の要素により規定されるものであってもよい。例えば、時短遊技状態中の外れ回数が所定回数以上になると、大当たり結果や小当たり結果になったときの種別にかかわらず、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が通常遊技状態とされるなど、時短遊技状態中の外れ回数によりリミッタ条件が規定されたりしてもよい。
【３４０８】
　なお、複数のリミッタ値を設定可能な変形例３においては、一のリミッタ値が大当たり回数により規定され、他の一のリミッタ値が外れ回数により規定されるなど、リミッタ値によって、リミッタ条件を規定する要素が異なる構成としてもよい。
【３４０９】
　（１３）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃに対応する小当たり遊技でパンクを生じさせると時短遊技状態が終了する構成とすることで、Ｖ入賞の発生を意図的に回避する攻略行為の抑止を図るが、これに代えて又は加えて次の構成としてもよい。発射された遊技球が第２可変入賞装置６６に到達するまでの流路の構造により、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知（第５の実施の形態では７図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知）を見てから遊技者が遊技球の発射を止めてもＶ入

賞の回避に間に合わないようにし、それによって、上記攻略行為への対策を行う構成とする。具体的には、発射された遊技球が第２可変入賞装置６６に到達するまでの移動期間が、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知（第５の実施の形態では７図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知）の開始から小当たり遊技の開始（第２可変入賞装置６６の開放開始）までの第１期間よりも長く、上記報知の開始から小当たり遊技の終了（第２可変入賞装置６６の開放終了）までの第２期間よりも短くなるように上記流路が形成される構成とすることが考えられる。

【３４１０】

（１４）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、当否抽選とは別の種別抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選するが、当否抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選する構成としてもよい。すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１を用いて大当たり種別や小当たり種別を抽選してもよい。

【３４１１】

（１５）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知（図柄列Ｚ１～Ｚ３による当たり報知）を遊技回にて実行するが、遊技回ではそのような報知を実行せず、大当たり遊技にて実行する構成としてもよい。この場合、時短遊技状態であるか否かの状態判定は、大当たり遊技より前に実行してもよいし、大当たり遊技中に実行してもよい。但し、大当たり遊技中は、第１可変入賞装置６５の開閉制御を行う必要があるとともに、多量の遊技球が払い出され、そのための制御も必要となるため、制御上の処理負荷が大きくなる。この点を踏まえると、時短遊技状態であるか否かの状態判定を大当たり遊技より前に実行するのが好ましい。

【３４１２】

（１６）上記第５の実施の形態及びその各変形例では、第１可変入賞装置６５と第２可変入賞装置６６とを備え、Ｖ入賞用領域６６ｆが設けられない可変入賞装置とＶ入賞用領域６６ｆが設けられる可変入賞装置とを各別に有するが、Ｖ入賞用領域６６ｆが設けられる可変入賞装置（第２可変入賞装置６６）のみを有する構成としてもよい。この場合、大当たり遊技中はＶ入賞の発生を無効化し、大当たり遊技中でのＶ入賞用領域６６ｆの遊技球通過が次の大当たり遊技の実行契機にならない構成とするとよい。

【３４１３】

（１７）上記第５の実施の形態及びその各変形例において、Ｖ入賞用領域６６ｆを有する可変入賞装置を複数設け、有利小当たり結果Ａの場合の小当たり遊技では、それら複数の可変入賞装置のうちの１つ（可変入賞装置Ａ）にて開閉制御が実行され、有利小当たりＢ、Ｃの場合の小当たり遊技では、上記複数の可変入賞装置のうちの他の１つ（可変入賞装置Ｂ）にて開閉制御が実行される構成としてもよい。この場合、当たり報知のときの図柄の種別だけでなく、開閉制御がなされる可変入賞装置によっても区別が行われるため、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり種別（有利小当たり結果Ａ）になったか否かをより分かりやすくすることができる。

【３４１４】

上記の場合において、可変入賞装置Ａが開閉制御される場合と可変入賞装置Ｂが開閉制御される場合とで遊技球の入球しやすさが異なる構成としてもよい。例えば、可変入賞装置Ａが開閉制御される場合において、その開放上限時間を可変入賞装置Ｂの場合よりも長くし、遊技球の入賞が発生しやすい構成とすることで、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり遊技の実行時においてＶ入賞を発生しやすくすることができる。

【３４１５】

なお、有利小当たり結果Ａの場合の小当たり遊技と有利小当たりＢ、Ｃの場合の小当たり遊技とで遊技球の入球しやすさを異ならせる構成は、Ｖ入賞用領域６６ｆを有する可変入賞装置が１個の場合にも適用可能である。例えば、小当たり遊技時の第２可変入賞装置６６の開放上限時間について有利小当たりＢ、Ｃの場合よりも有利小当たり結果Ａの場合の方が長い構成とすることができる。

【３４１６】

（１８）上記第５の実施の形態及びその各変形例において、時短遊技状態である状況で点灯し、時短遊技状態でない状況で消灯する時短ランプを設け、時短遊技状態の終了を遊技者が視覚的に認識できる構成としてもよい。これにより、時短遊技状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。なお、時短ランプに代えて、時短遊技状態への滞在中に対応する特定画像（時短マーク等）が図柄表示装置７５に表示され、この特定画像の表示の有無が時短遊技状態の有無に応じて切り換えられる構成としてもよい。

【３４１７】

（１９）上記第５の実施の形態では、時短遊技状態の終了に関する複数のタイミングとして変動表示の終了タイミングとＶ入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の２タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Ａの場合は小当たり遊技の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行され、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの場合は小当たり遊技の終了タイミング（エンディングの開始時又は終了時）にて時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定がＶ入賞発生時に実行される構成とすることができる。このことは変形例１～３においても同様である。

【３４１８】

（２０）上記第５の実施の形態では、小当たり種別により時短遊技状態の終了タイミング（時短リミッタ値の再セットの有無）が異なる構成としたが、小当たり種別とは別の抽選により上記終了タイミングの振り分けが行われる構成としてもよい。また、少なくとも第１通過部及び第２通過部を有する複数の通過部を備え、遊技球が第１通過部を通過した場合は第１タイミングで時短遊技状態が終了し、遊技球が第２通過部を通過した場合は第１タイミングとは異なる第２タイミングで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【３４１９】

（２１）上記第５の実施の形態では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果Ａの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としたが、小当たり種別にかかわらず小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【３４２０】

また、有利小当たり結果Ａの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としてもよい。

【３４２１】

（２２）上記第５の実施の形態では、終了報知画像９６３を図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に表示するが、奥側に表示してもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３と重ならない位置に表示してもよい。なお、終了報知画像９６３は必ずしも図柄列Ｚ１～Ｚ３と同一の表示画面上に表示される必要はなく、他の表示部に表示されてもよい。但し、遊技者が終了報知画像９６３に気付きやすくする上では、図柄列Ｚ１～Ｚ３と同一の表示画面上に表示することが好ましい。

【３４２２】

（２３）上記第５の実施の形態では、第２作動口６３への入賞に基づいて継続報知画像９６４を終了させるが、第２作動口６３への入賞後も継続報知画像９６４の表示が継続される構成としてもよい。その場合、終了報知画像９６３と同様に図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に継続報知画像９６４を表示してもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に継続報知画像９６４を表示してもよい。

【３４２３】

（２４）上記第５の実施の形態及び変形例１では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、始動入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となることにより大当たり遊技への移行が行われつつ、Ｖ入賞の発生を契機とする大当たり遊技への移行機能を備えない

いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。この場合、大当たり種別により時短遊技状態の終了タイミングが異なり、その結果によって時短リミッタ値の再セットの有無が振り分けられる構成とすることができる。例えば、大当たり当選した場合において大当たり種別が大当たり結果Ａになった場合に、変動開始時（当否判定より後）に時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア）が実行され、大当たり種別が大当たり結果Ｂになった場合に、変動終了時に時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定が変動終了時（時短遊技状態の終了処理より前）に実行される構成とするとよい。大当たり結果Ａの場合は、状態判定時にて非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行され、大当たり種別Ｂの場合は、状態判定時にて非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行されない構成とすることができる。

【３４２４】

（２５）上記第５の実施の形態の変形例１では、回避用画像９７１と小当たり中報知画像９７２の両方が表示されるが、これらのうちの一方のみを表示する構成としてもよい。

【３４２５】

（２６）上記第５の実施の形態の変形例１では、時短遊技状態Ａの終了条件を時短回数１００回（特図遊技回の実行回数が１００回）のみとし、小当たりに関する要件を含まないようにすることで、小当たり遊技の回数に制限を設けずに、有利小当たり結果Ａの場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技を許容する構成としたが、例えば、上記終了条件を時短回数１００回又は小当たり当選が３０回のいずれかの成立とすることで、小当たり遊技の回数に一定の制限を設けて上記遊技を許容する構成としてもよい。

【３４２６】

（２７）上記第５の実施の形態の変形例１では、時短遊技状態Ａ、Ｂ（有利小当たり結果Ａの場合を狙ってＶ入賞を生じさせる遊技が許容される時短遊技状態）にて有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技が高振分態様で実行されるが、低振分態様で実行される構成としてもよい。この場合、遊技者が強く意識しなくても小当たり遊技でのパンクが生じやすくなり、Ｖ入賞を回避しやすくすることが可能になる。また、上記小当たり遊技を第２可変入賞装置６６への入賞が不可又は有利小当たり結果Ａになった場合よりも当該入賞が生じにくい態様で実行する構成としてもよい。

【３４２７】

（２８）上記第５の実施の形態の変形例２では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂを含む複数の結果を有し、時短遊技状態中の大当たり当選では大当たり結果Ａになった場合のみに時短リミッタ値が再セットされ、残り保留の遊技回での大当たり当選では大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂのいずれの場合も時短リミッタ値が再セットされる構成とするとよい。

【３４２８】

（２９）上記第５の実施の形態の変形例２では、時短遊技状態中の小当たり当選では特定の小当たり種別（有利小当たり結果Ａ）を対象として時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされる構成としたが、これを逆としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では特定の小当たり種別を対象として時短リミッタ値が再セットされる構成としてもよい。

【３４２９】

（３０）上記第５の実施の形態の変形例２では、第２特図の保留記憶の上限数を２個としたが、１個としてもよいし、３個以上としてもよい。

【３４３０】

（３１）上記第５の実施の形態の変形例２において、第１移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態ａと、第２移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態ｂとを有し、それら時短遊技状態ａの時短回数が時短遊技状態ｂの時短回数より多い構成としても

よい。この場合、時短遊技状態ａは、時短遊技状態ａの中で大当たり結果や小当たり結果になりやすい一方、時短遊技状態ｂは、大当たり結果や小当たり結果にならないまま時短遊技状態が終了しやすく、時短遊技状態後の遊技が行われやすくなる。

【３４３１】

上記の際、時短遊技状態ａの時短回数は第２特図の保留記憶の上限数（２個）より多く、時短遊技状態ｂの時短回数は第２特図の保留記憶の上限数より少ない構成としてもよい。

【３４３２】

（３２）上記第５の実施の形態の変形例２では、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じる構成を対象として残り保留についての保留予告（先読み報知）を所定の状況で制限する構成としたが、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じない構成を対象として残り保留についての保留予告を制限してもよい。例えば、時短遊技状態中の遊技回にてＳＰリーチ演出等の上位演出が実行されている状況で残り保留の保留情報についての保留予告を行うと当該報知に遊技者の意識が向き、上位演出を行っているにもかかわらず、時短遊技状態中の遊技回への注目度が低下するおそれがある。このような場合に残り保留についての保留予告を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３４３３】

（３３）上記第５の実施の形態の変形例２において、残り保留についての保留予告の実行を全面的に制限する構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の遊技回の当否結果や当該遊技回に対応する保留情報についての保留予告の有無にかかわらず、残り保留についての保留予告を制限してもよい。

【３４３４】

（３４）上記第５の実施の形態の変形例２において、複数の時短遊技状態を備え、それら時短遊技状態の種別により、残り保留についての保留予告の制限の有無を異ならせる構成としてもよい。例えば、第１移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態Ａと、第２移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態Ｂとを有し、時短遊技状態Ａでは残り保留の保留情報についての保留予告を制限し、時短遊技状態Ｂでは残り保留の保留情報についての保留予告を許容する構成としてもよい。

【３４３５】

上記の場合において、時短遊技状態の種別を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行してもよい。例えば、時短遊技状態Ａの開始時又は実行中において第１報知を実行し、時短遊技状態Ｂの開始時又は実行中において上記第１報知とは異なる第２報知を実行する。これらの報知は図柄表示装置７５にて行ってもよいし、他の報知部にて行ってもよい。

【３４３６】

また、上記のような報知を行わず、滞在している時短遊技状態の種別を遊技者に予測させる構成としてもよい。

【３４３７】

（３５）上記第５の実施の形態の変形例２では、保留予告が行われる場合の保留用画像の特定表示態様として青色表示態様ＨＭｂの１種類を備える構成としたが、当該特定表示態様として２種類以上の態様を備える構成としてもよい。この場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関し、特定表示態様における複数の態様のうち所定の態様での保留予告を制限し、他の態様での保留予告を許容する構成としてもよい。例えば、特定表示態様として、下位態様（大当たり等の期待度が相対的に低い態様）の青色表示態様と、上位態様（大当たり等の期待度が相対的に高い態様）の赤色表示態様とを有し、残り保留の保留情報についての保留予告として赤色表示態様での実施を制限し、青色表示態様での実施を許容する構成とすることができる。

【３４３８】
（３６）上記第５の実施の形態の変形例２では、保留予告として保留用画像を特定表示態様で表示する演出を実行するが、これに代えて又は加えて連続予告演出による保留予告を実行してもよい。
【３４３９】
ここで、連続予告演出について図３２４を参照しながら説明する。連続予告演出では、取得された保留情報について小当たり結果等の所定の先読み結果が得られた場合、その保留情報に対応する遊技回と、それよりも前に実行される遊技回とからなる複数の遊技回に亘って所定の予告用絵柄を表示する。
【３４４０】
具体的には、所定の遊技回の実行中に保留情報（対象保留）が取得され、この保留情報について有利小当たり結果Ａの先読み結果が得られた場合（図３２４（ａ））、その次の遊技回の変動表示の開始タイミングにて所定の予告用絵柄としての泡画像を表示し（図３２４（ｂ））、その次の遊技回である対象保留の遊技回の変動表示の開始タイミングでも泡画像を表示する（図３２４（ｃ））。このように遊技回中の所定タイミングにて予告用絵柄が表示される演出を遊技回単位で繰り返すことにより、小当たり結果等に当選する遊技回が到来することを事前に示唆する。
【３４４１】
第５の実施の形態の変形例２で説明した保留予告（保留用画像を特定表示態様で表示する演出）は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示するのに対し、上記連続予告演出は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示しないものとなっている。
【３４４２】
そして、上記第５の実施の形態の変形例２において、保留予告の契機となった保留情報を明示する明示タイプの保留予告と、保留予告の契機となった保留情報を明示しない非明示タイプの保留予告との両方の実行機能を備える場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関して、明示タイプの保留予告での実行を制限し、非明示タイプの保留予告での実行を許容する構成としてもよい。残り保留の保留情報について、いずれの保留情報が対象であるかが明確化された上で保留予告が実行されると、上記変形例２で述べた不都合が生じやすくなるところ、明示タイプの保留予告の実行を制限することで、当該不都合の発生を抑制できる。その一方で、明示タイプに比べれば、そのような不都合が緩和されやすい非明示タイプの保留予告については、その実行を許容することで、残り保留の保留情報について保留予告を実行する機会を一定程度確保することができる。このように明示タイプ及び非明示タイプの各特性を踏まえ、残り保留の保留情報についての保留予告の制限の有無を使い分けることで、保留予告が遊技の妨げになることを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての保留予告の機会が過度に制限されることを抑制できる。
【３４４３】
なお、連続予告演出は、上記のように所定の予告絵柄を表示させるものに限らず、対象保留の遊技回よりも前の遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を利用して行うものであってもよい。具体的には、図３２４（ｅ）に示すように、有効ライン上に大当たり結果に対応する図柄の組合せが形成されず、且つ、表示画面（停止表示領域）内において同一の図柄が全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３で停止表示される態様（チャンス目）により図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させることで、保留予告を行うものであってもよい。
【３４４４】
（３７）上記第５の実施の形態の変形例３では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂを含む複数の結果を有し、大当たり結果Ａになると第１リミッタ値が再セットされ、大当たり結果Ｂになると第２リミッタ値が再セットされ、他の大当たり結果になると時短リミッタ値が再セットされない構成とするとよい。
【３４４５】

（３８）上記第５の実施の形態の変形例３では、第１リミッタ値として５回の大当たり回数が設定される一方、第２リミッタ値として４回の大当たり回数が設定され、両者の差分が１回とされる構成としたが、例えば、第１リミッタ値を５回としつつ、第２リミッタ値を３回とするなど、両者の差分が２回以上とされる構成としてもよい。この場合、例えば、第１リミッタ値が設定された次の大当たりで第２リミッタ値が設定されるなど、第２リミッタ値の設定タイミングによっては、残り大当たり回数が減少する場合が生じ得る。これにより、そのような減少が生じるかもしれないスリルを味合わせながら、残り大当たり回数の増加を目指す遊技を楽しませることができ、時短遊技状態の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【３４４６】

上記の際、残りの大当たり回数をそのまま報知（報知画像９６１）に反映させてもよいが、第２リミッタ値側の回数をベースとする報知を行うようにしてもよい。具体的には、時短リミッタ値が設定された場合において、設定されたリミッタ値が第１リミッタ値（５回）と第２リミッタ値（３回）のいずれであっても「残り３回」である旨を報知する。その後、報知上の残り回数が０回となった場合に、実際の残り分を参照し、１回以上残っていれば、残りの大当たり回数の上乗せ演出等を行ったうえで、上記残り分を報知に反映させる。その際、上記残り分が３回以下である場合は当該残り分に対応する回数を報知し、４回以上である場合は「残り３回」である旨を報知する。このような構成とすることで、残りの大当たり回数が減少した場合でも、それを遊技者に悟られにくくできるばかりか、上乗せ報知の頻度を高めることができ、残りの大当たり回数が増えやすい印象を与えることが可能になる。

【３４４７】

（３９）上記第５の実施の形態の変形例３では、有利小当たり結果Ａ１となってＶ入賞した場合と有利小当たり結果Ａ２となってＶ入賞した場合とで、Ｖ大当たり遊技が行われるラウンド数を等しくしたが、異ならせてもよい。その際、有利小当たり結果Ａ１の場合のＶ大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果Ａ１になった場合の優位性を際立たせることができる。一方、有利小当たり結果Ａ２の場合のＶ大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果Ａ１の場合に比べて時短リミッタ値の有利度合いが低いことをラウンド数でカバーすることができ、両者のバランスを取ることが可能になる。

【３４４８】

（４０）上記第５の実施の形態の変形例３では、残り大当たり回数が増える状況で有利小当たり結果Ａ２に当選した場合に３図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果Ａ２への当選や残り大当たり回数の上乗せ（増加）を遊技者が認識可能とする一方、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果Ａ２に当選した場合に７図柄及び３図柄以外の奇数図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果Ａ２への当選等が生じたことを遊技者が認識不可とする構成としたが、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果Ａ２に当選した場合において、有利小当たり結果Ａ２への当選等が生じたことを遊技者が認識可能でありながらも、残り大当たり回数が増える場合よりも当該当選の発生を認識しにくい構成としてもよい。具体的には、残り大当たり回数が増える場合は、３図柄による当たり報知とともに残り大当たり回数の報知等の特定表示を実行する一方、残り大当たり回数が増えない場合は、３図柄による当たり報知を実行しながらも上記特定表示を実行しない構成としたり、残り大当たり回数が増える場合は、３図柄による当たり報知を相対的に大きい表示サイズで行う一方、残り大当たり回数が増えない場合は３図柄による当たり報知を小さい表示サイズで行う構成としたりすることが考えられる。

【３４４９】

（４１）上記第５の実施の形態の変形例４では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂを含む複数の結果を有し、大当たり結果Ａになった場合は、時短遊技状態であるか否かの状態判定が第１タイミングで行われるとともに、大当た

り結果Ｂになった場合は上記状態判定が上記第１タイミングとは異なる第２タイミングで行われ、それら第１タイミングと第２タイミングとの間に時短遊技状態の終了タイミングが設定される構成とするとよい。

【３４５０】

（４２）上記第５の実施の形態の変形例４では、時短遊技状態であるか否かの状態判定の実行に関する複数のタイミングとして変動表示の開始タイミングとＶ入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の２タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Ａの場合は変動表示中の所定タイミングにて上記状態判定が実行され、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの場合は小当たり遊技の終了タイミング（エンディングの開始時又は終了時）にて上記状態判定が実行されるものとし、変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行される構成とすることができる。

【３４５１】

（４３）上記第５の実施の形態の変形例４では、有利小当たり結果に当選したときの小当たり種別により、時短遊技状態であるか否かの状態判定のタイミングが異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、小当たり種別とは別の要素により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。

【３４５２】

例えば、変形例１のように複数種類の時短遊技状態を備え、有利小当たり結果の当選時に滞在している時短遊技状態により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態Ｂ（６ＲＶ大当たり結果Ａとなったことを契機として移行する時短遊技状態）で有利小当たり結果に当選した場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、時短遊技状態Ｃ（６ＲＶ大当たり結果Ｂとなったことを契機として移行する時短遊技状態）で有利小当たり結果に当選した場合はＶ入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。

【３４５３】

また、小当たり種別の抽選とは別に所定の抽選処理を実行し、その結果に基づいて上記状態判定のタイミングを設定する構成としてもよい。例えば、上記所定の抽選処理の結果が第１結果である場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、上記所定の抽選処理の結果が上記第１結果とは異なる第２結果である場合はＶ入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。

【３４５４】

（４４）上記第５の実施の形態の変形例４では、ステップＳｊ６２０１で今回の小当たり結果が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃであると判定した場合に、ステップＳｊ６２０２の当たり回数クリア用処理を実行し、その当たり回数クリア用処理においてサポートフラグがセットされているか否かの判定を行う構成としたが、サポートフラグの有無判定を省略してもよい。すなわち、ステップＳｊ６２０１で今回の小当たり結果が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃであると判定した場合に、その判定結果に基づいて当たり回数カウンタエリアＡＣの値をクリアしない（残り大当たり回数の再セットを実行しない）旨を認識する構成としてもよい。この場合、ステップＳｊ６２０１の判定処理が実質的に時短遊技状態であるか否かの状態判定として機能することになる。

【３４５５】

（４５）上記第５の実施の形態や各変形例において、普電役物６３ａに代えて、図３２５に示す普電役物９８０を備える構成としてもよい。普電役物９８０は、遊技盤６０の前面部から前方に膨出する膨出部９８１を備えている。膨出部９８１の前面部９８１ａは、遊技機前後方向においてガラスパネル２３と対向しており、上記前面部９８１ａとガラスパネル２３との距離は遊技球の直径よりも小さく設定されている。これにより、膨出部９８１の前方を遊技球が通過することが防止されている。

【３４５６】

膨出部９８１には、上方に開口するようにして遊技球が入球可能な第２作動口６３が形

成されており、この第２作動口６３を上方から覆うようにして可動体としてのシャッタ９８２が配置されている。シャッタ９８２は、平板状をなしており、遊技盤６０の厚み方向（前後方向）へのスライド移動が可能な状態で保持されている。つまり、シャッタ９８２は、遊技盤６０の前面部から前方に突出する突出位置（前進位置）と、突出位置から後方に退避し、遊技機前方への突出量が抑えられた退避位置（後退位置）とに変位可能となっている。

【３４５７】

図３２５（ａ）に示すように、シャッタ９８２が突出位置に位置する場合には、シャッタ９８２により第２作動口６３が上方から覆われる。これにより、第２作動口６３（普電役物９８０）が閉鎖状態となり、右ルートを流下する遊技球が第２作動口６３の上方領域に到達しても当該作動口６３に入賞できない状態となる。シャッタ９８２の高さ位置は、当該シャッタ９８２が突出位置に位置する際、その上面部９８２ａが膨出部９８１の上面部９８１ｂと略面一となるように設定されている。

【３４５８】

図示を省略しているが、膨出部９８１の右側には、右ルートを流下する遊技球を膨出部９８１の上面部９８１ｂ上に案内する釘等の案内部が設けられている。このため、第２作動口６３が閉鎖状態にある状況で普電役物９８０に到達した遊技球は、膨出部９８１の上面部９８１ｂに載った後、シャッタ９８２の上面部９８２ａに受けられる。また、シャッタ９８２の上面部９８２の上方から流下し、膨出部９８１の上面部９８１ｂを介することなく、シャッタ９８２の上面部９８２に直接受けられる遊技球もある。そして、シャッタ９８２の上面部９８２ａに受けられた遊技球は、図３２５（ｂ）に示すように、右側から左側に移動するようにして当該上面部９８２ａ上を転動する。

【３４５９】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、後述する開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【３４６０】

図３２５（ｃ）に示すように、シャッタ９８２が退避位置に位置する場合には、第２作動口６３の上方からシャッタ９８２が退避し、第２作動口６３が上方に開放される。これにより、第２作動口６３が開放状態となり、第２作動口６３の上方領域の遊技球が当該作動口６３に入賞可能となる。シャッタ９８２の位置が突出位置から退避位置に切り換わる際、シャッタ９８２の上面部９８２ａ上に遊技球が載っていた場合には、それらの遊技球は、シャッタ９８２の後退に伴って下方に落下し、第２作動口６３に入賞する。

【３４６１】

図３２５（ａ）に示すように、シャッタ９８２の上面部９８２ａには、上方に突出する複数の突出部９８３が設けられている。これら突出部９８３は、上面部９８２ａの前端部に配置され、遊技機左右方向に所定の間隔を隔てて並べられる。また、遊技盤６０の前面部には、上記突出部９８３に対応して前方に突出する複数の突出部９８４が設けられている。突出部９８４は、遊技機左右方向において突出部９８３と互い違いとなるように配置されており、これら突出部９８３、９８４によりシャッタ９８２の上面部９８２ａには蛇行ルートが形成されている。このため、シャッタ９８２の上面部９８２ａに受けられた遊技球は、突出部９８３、９８４との衝突によりその移動速度が減速されつつ、蛇行して進むことで、上面部９８２ａ上での滞在期間が長期化される。つまり、突出部９８３、９８４によって、遊技球を上面部９８２ａ上に滞留させることが可能な滞留手段又は遊技球の移動速度を減速させる減速手段が構成されている。

【３４６２】

なお、滞留手段又は減速手段は、上記のように遊技球を蛇行させるものに限られず、例えば、前後方向に延び且つ上方に突出する複数の突条をシャッタ９８２の上面部９８２ａ上に設けるなど、他の構成であってもよい。

【３４６３】

また、複数の突出部９８３は、シャッタ９８２の上面部９８２ａに代えて、膨出部９８１の前面部９８１ａに設けた前カバー部（又は前側装飾体）に形成してもよい。具体的には、その横方向寸法が少なくともシャッタ９８２の横方向寸法よりも長い板状の前カバー部を膨出部９８１の前面部９８１ａに一体又は別体に設け、当該前カバー部の上端部がシャッタ９８２の上面部９８２ａよりも上方に位置するようにする。この際、前カバー部は、遊技機前方からシャッタ９８２の少なくとも一部が視認できるように、詳しくは、遊技者がシャッタ９８２の開閉を認識し得る程度にシャッタ９８２を視認できるように、前カバー部の少なくとも一部を有色又は無色透明な透光部とする。そして、シャッタ９８２の上面部９８２ａよりも上方において、前カバー部の内側面（突出部９８４との対向面）に、遊技盤６０側に突出させるようにして上記突出部９８３を形成する。この場合、各突出部９８３は、遊技盤６０側の突出部９８４と同様に上下方向に延在させるとよい。このような構成によっても、シャッタ９８２上を転動する遊技球を蛇行（減速）させることができ、図３２５に示す普電役物９８０と同様の作用効果を奏することができる。なお、突出部９８３は、前カバー部の内側面とシャッタ９８２の上面部９８２ａとの両方に設けてもよい。

【３４６４】

上記普電役物９８０は、シャッタ９８２が前進した場合に閉鎖状態となり、シャッタ９８２が後退した場合に開放状態となるように構成されるが、シャッタ９８２が前進した場合に開放状態となり、シャッタ９８２が後退した場合に閉鎖状態となるように構成されるものであってもよい。このような普電役物として、図３２６に示す普電役物９９０を備えてもよい。

【３４６５】

図３２６に示すように普電役物９９０では、シャッタ９８２の左側方においてシャッタ９８２に隣接して膨出部９９１が設けられている。膨出部９９１は、遊技盤６０の前面部から前方に突出しており、その側部には、シャッタ９８２側に開口するようにして第２作動口６３が設けられている。第２作動口６３は１個の遊技球が入賞可能な大きさとなっている。普電役物９９０には、第２作動口６３に入賞した遊技球を遊技盤６０の背面側に案内する案内通路９９２が設けられ、案内通路９９２の途中位置には、第２作動口６３に入賞した遊技球を検知する第２作動口用入賞センサ６３ｃ（図２４６）が配置されている。

【３４６６】

シャッタ９８２には、遊技球を第２作動口６３に案内する案内機能が付与されている。具体的には、シャッタ９８２の上面部９８２ａが第２作動口６３の下端部と同じ高さとなるようにシャッタ９８２の高さ位置が設定され、シャッタ９８２の上面部９８２ａ上を移動する遊技球が第２作動口６３に流入するように構成されている。また、シャッタ９８２の右側方には、右ルートを流下する遊技球をシャッタ９８２の上面部９８２ａ上に案内する案内部９９３が設けられている。

【３４６７】

図３２６（ｂ）に示すように、シャッタ９８２が突出位置（前進位置）に配置される場合には、シャッタ９８２の上面部９８２ａにより遊技球を第２作動口６３へと案内する球通路が形成される。このため、右ルートを流下する遊技球は、案内部９９３によりシャッタ９８２側へと案内された後、上記球通路（シャッタ９８２の上面部９８２ａ上）を転動して第２作動口６３に入賞可能となる。つまり、シャッタ９８２が突出位置に配置される状況で第２作動口６３への入賞が可能となり、普電役物９９０が開放状態となる。

【３４６８】

一方、図３２６（ｃ）に示すように、シャッタ９８２が退避位置（後退位置）に配置される場合には、シャッタ９８２の前端部が遊技盤６０の前面部よりも後方側に位置することで、上記球通路が消失する。よって、案内部９９３によりシャッタ９８２側に案内された遊技球は、第２作動口６３に至ることなく下方に落下し、第２可変入賞装置６６に導出される（図３２６（ｄ））。つまり、シャッタ９８２が退避位置に配置される状況で第２作動口６３への入賞が不可となり、普電役物９９０が閉鎖状態となる。

【３４６９】
なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。
【３４７０】
また、他の構成として、板状の開閉部材が閉鎖位置にて起立することで第２作動口６３を前方から覆う状態と、その状態から開閉部材が前方に回動することで第２作動口６３を開放する状態とが切り替わることで、第２作動口６３への入賞を不可とする閉鎖状態と第２作動口６３への入賞を可能とする開放状態との切り替えが行われる構成であってもよい。
【３４７１】
なお、上記普電役物９８０、９９０等の構成は、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６６にも適用することができる。すなわち、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６６において、可動体としてのシャッタが前後に進退することで、大入賞口が開閉される構成としてもよい。
【３４７２】
（４６）上記第５の実施の形態や各変形例において、普電役物６３ａの普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達可能となる構成としてもよい。換言すれば、上記普電開閉領域を通過しない遊技球が上記特電開閉領域に到達することを規制する規制手段（第２可変入賞装置６６までの遊技球の流路を形成する遊技釘や障害部等の流路形成部）を備える構成としてもよい。このような構成としては、例えば、図３２５に示す普電役物９８０であれば、普電役物６３ａが閉鎖状態（図３２５（ａ））とされている状況でシャッタ９８２の上面部９８２ａ状態を通過（転動）した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達可能となるものが考えられる。
【３４７３】
また、第２可変入賞装置６６（特電開閉領域）への遊技球の到達ルートとして複数の流路が設けられ、普電開閉領域を通過した遊技球だけでなく、普電開閉領域を通過していない遊技球についても第２可変入賞装置６６への到達が可能な構成としてもよい。例えば、右ルートにおいて普電役物６３ａ（普電開閉領域）を迂回する迂回路が設けられ、この迂回路を流下する遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能となるものが考えられる。
【３４７４】
なお、小当たり遊技における第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させるようにする場合は、普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達し得る構成に適用すると、特に有益である。すなわち、第２可変入賞装置６６に遊技球を到達させるには必ず普電開閉領域を経由させる必要がある構成にあっては、第２作動口６３への入賞によりＶ入賞の発生が阻害される程度が顕著となり、遊技者が気付きやすいため、このような構成において第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させることで、スムーズなＶ入賞の発生が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。
【３４７５】
（４７）上記第５の実施の形態や各変形例では、小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が１回開放される構成としたが、複数回開放される構成としてもよい。その場合において、第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させるにあたっては、初回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させることが好ましい。
【３４７６】
但し、例えば、１の小当たり遊技にて２回以上の開放が行われる場合において初回目開放で第２可変入賞装置６６に遊技球が入賞してもＶ入賞用領域６６ｆを通過することが規制され（通過不可とされ）、２回目開放で第２可変入賞装置６６に遊技球が入賞すると、Ｖ入賞用領域６６ｆを通過することが許容されるように、振分部材６６ｈの動作態様が設定されている場合は、必ずしも初回目開放の開始前である必要はなく、２回目開放の開始

前に時短遊技状態を終了させるものであってもよい。すなわち、複数回開放のうちＶ入賞用領域６６ｆへの通過を許容される最初の開放の開始前に時短遊技状態を終了させる構成とすることが好ましい。

【３４７７】

（４８）上記第５の実施の形態や各変形例において、有利小当たり結果Ａに基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放されるときに、閉鎖状態の普電役物６３ａの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達した場合にＶ入賞用領域６６ｆを通過する構成としてもよい。すなわち、上記小当たり遊技での第２可変入賞装置６６の開放時において、仮に普電役物６３ａが開放状態であれば第２作動口６３に入賞することにより第２可変入賞装置６６を通過しない遊技球が、第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態が終了され、普電役物６３ａが閉鎖状態であることにより、第２作動口６３に入賞せず、Ｖ入賞用領域６６ｆを通過する（Ｖ入賞の発生に寄与する）構成としてもよい。具体的には、普電役物６３ａの普電開閉領域から第２可変入賞装置６６の特電開閉領域までの遊技球の移動期間が、第２可変入賞装置６６が開放されてから振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に変位されるまでの期間よりも長く、第２可変入賞装置６６が開放されてから振分部材６６ｈが排出用領域６６ｇ側に戻されるまでの期間よりも短くなるように構成してもよい。換言すれば、第２可変入賞装置６６の開放タイミングにて普電役物６３ａの普電開閉領域に位置する遊技球が、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に変位されている期間中に第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達し得るように、上記移動期間及び振分部材６６ｈの振分態様（Ｖ入賞用領域６６ｆ側への変位タイミングや変位期間）が設定される構成としてもよい。

【３４７８】

このような構成によれば、小当たり遊技での第２可変入賞装置６６の開放後に時短遊技状態が終了される構成であれば、Ｖ入賞の発生に寄与することがなかった遊技球により、Ｖ入賞が果たされることになり、第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。

【３４７９】

（４９）上記第５の実施の形態や各変形例において、第２作動口６３への遊技球の入賞しやすさが異なる複数の時短遊技状態を設けてもよい。例えば、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とを設け、第１時短遊技状態では、サポート当選確率が第２時短遊技状態よりも低くなっていたり、１回当たりの普図遊技回の変動表示時間が長くなっていたりすることで、単位時間当たりの普電役物６３ａの開放頻度が低くされた構成としてもよい。この場合、第１時短遊技状態は、遊技者にとって第２時短遊技状態よりも不利な時短遊技状態として機能する。但し、例えば、１回当たりの普図遊技回の変動表示時間として通常遊技状態の場合よりも短いものが選ばれる又は選ばれやすくなっていることで、単位時間当たりの普電役物６３ａの開放頻度が通常遊技状態の場合よりも高く、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として機能する。かかる構成において、第１時短遊技状態を「所定状態」と解し、第２時短遊技状態を「特定状態」と解することができる。

【３４８０】

なお、第１時短遊技状態において第２時短遊技状態よりも第２作動口６３への入賞が生じにくくするための構成は、普電役物６３ａの開放時間（１回分の開放における開放時間や、複数回開放の総開放時間）として第２作動口６３の場合よりも短い時間が選ばれる又は選ばれやすい構成としてもよい。

【３４８１】

また、第１時短遊技状態は、必ずしも第２作動口６３への入賞が可能な遊技状態である必要はなく、例えば、普電役物６３ａの開放時間が極めて短いなど、第２作動口６３への入賞が生じない又は当該入賞を期待することができない遊技状態であってもよい。

【３４８２】

（５０）上記第５の実施の形態や各変形例において、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、当該クリアタイミングに対応させて役物開閉遊技を途中終了

させてもよい。例えば、普電役物６３ａの開放中にサポートフラグがクリアされた場合に、当該開放を途中で終了させつつ、役物開閉遊技を終了させる構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物６３ａを閉鎖状態とすることができ、有利小当たり結果Ａに基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放される前に普電役物６３ａを閉鎖状態とする構成を好適に実現することができる。

【３４８３】

また、普電役物６３ａの複数回開放が行われる役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、２回目以降の開放に対応するタイミング（開放開始タイミングや開放終了タイミング）に合わせて非時短遊技状態（低頻度サポートモード）用の動作態様への切り替えが行われる構成としてもよい。３回の開放が予定されている役物開閉遊技の１回目開放の途中でサポートフラグがクリアされた場合に２回目以降の開放を取り止めるようにしたり、２回目以降の開放を短い開放時間（低頻度サポートモード用の開放時間）で行ったりする構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリア時に実行されている普電役物６３ａの開放については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制しながらも、サポートフラグのクリアがなされた後、速やかに普電役物６３ａを閉鎖状態とすることができる。

【３４８４】

また、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その役物開閉遊技を途中終了されることなく、当初に設定された回数の開放が終了するか、当初に設定された上限開放時間が経過するか、当初に設定された上限入賞個数に達するかのいずれかの条件が成立するまで役物開閉遊技が継続されてもよい。

【３４８５】

（５１）上記第５の実施の形態や各変形例において、普図当否判定にて当たりとなった当選遊技回（普図遊技回）の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その当選遊技回が途中終了されるとともに、その後の役物開閉遊技の実行も取りやめる構成としてもよい。また、上記当選遊技回は最後まで行うものの、その後の役物開閉遊技の実行は取り止める構成としてもよい。これらの場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物６３ａを閉鎖状態とすることができる。

【３４８６】

なお、上記各構成において、普図当否判定の結果を外れ結果に書き換えることで、普図遊技回での停止結果として外れ結果が報知されるように構成としてもよい。例えば、普図遊技回での停止結果として当たり結果が報知される状況で役物開閉遊技が実行されない場合、遊技者に不自然な印象を与えたり、故障と勘違いさせたりする懸念がある。この点、上記構成とすることで、普図遊技回での停止結果を、その後に役物開閉遊技が実行されないことと整合させることができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３４８７】

また、上記当選遊技回の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その後の役物開閉遊技を含めて最後まで実行する構成としてもよい。

【３４８８】

（５２）上記第５の実施の形態や各変形例では、第２作動口６３に遊技球が入賞した場合に、その遊技球は、遊技盤６０の背面側に設けられた遊技球回収機構にて回収され、第２可変入賞装置６６のＶ入賞用領域６６ｆを通過不可となるように構成されているが、上記遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過可能となる構成としてもよい。

【３４８９】

このような構成としては、例えば、第２作動口６３に入賞した遊技球を遊技領域ＰＥ（遊技盤６０の前面側）に戻す案内通路を設け、第２作動口６３への入賞後、遊技領域ＰＥに戻された遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能な構成とすることが考えられる。また、第２作動口６３に入賞した遊技球が通過する球通路の途中位置にＶ入賞用領域６６ｆを配置し、第２作動口６３に入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過し、その後、上記遊技球回収機構にて回収される構成とすることが考えられる。さらには、第２作動口６

３に入賞した遊技球を第２可変入賞装置６６内におけるＶ入賞用領域６６ｆの上流部（例えば振分部材６６ｈよりも上流側の所定部）に案内する案内通路を設け、第２作動口６３に入賞した遊技球が上記上流部に案内された後、Ｖ入賞用領域６６ｆを通過可能となる構成とすることができる。

【３４９０】

しかしながら、これらいずれの構成においても、第２作動口６３に入賞した遊技球が通る球通路の構成が複雑となる懸念があり、そのような裏側構造の複雑化を抑制する観点では、上記第５の実施の形態や各変形例のように、第２作動口６３を入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過不可となる構成とすることが好ましい。

【３４９１】

（５３）上記第５の実施の形態や各変形例では、有利小当たり結果Ａに当選した場合にその当選遊技回の変動表示の終了タイミングで時短遊技状態が終了され、有利小当たり結果Ｂ、Ｃに当選した場合にそれらの小当たり結果に基づく小当たり遊技でのＶ入賞の発生タイミングで時短遊技状態が終了される構成としたが、小当たり結果の種別にかかわらず、当選遊技回の変動表示の終了タイミング（小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６の開放が開始される前のタイミング）にて時短遊技状態が終了される構成としてもよい。

【３４９２】

（５４）上記第５の実施の形態や各変形例では、大当たり結果や小当たり結果への当選に対応した報知が特図用表示部４３や図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。

【３４９３】

（５５）上記第５の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【３４９４】

（５６）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、２個未満であってもよいし（１個であってもよい）、３個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が同じである構成としてもよい。

【３４９５】

（５７）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【３４９６】

（５８）上記第５の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口

６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【３４９７】
（５９）上記第５の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。
【３４９８】
（６０）上記第５の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【３４９９】
（６１）上記第５の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。
【３５００】
（６２）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。
【３５０１】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【３５０２】
更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。
【３５０３】
＜第６の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第６の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図３２７はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図３２８及び図３２９はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図３２８では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【３５０４】
図３２７に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機本体１２とを有している。
【３５０５】
外枠１１は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホール（遊技場）の島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【３５０６】
遊技機本体１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機本体１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図３２８及び図３２９参照）。
【３５０７】
図３２８に示すように、遊技機本体１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【３５０８】
内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図３２９参照）。
【３５０９】
次に、前扉枠１４について説明する。図３２８に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。
【３５１０】
ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。
【３５１１】
なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。
【３５１２】
図３２７に示すように、ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手

段を内蔵したランプ部（環状電飾部）２６が設けられている。ランプ部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部２９が設けられている。

【３５１３】

前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１の内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２の内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【３５１４】

また、上側膨出部３１の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部３６（詳しくは押し操作ボタン）が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示された示唆等に従って演出用操作部３６が手動操作されることにより、表示画面Ｇ等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。

【３５１５】

下側膨出部３２（下皿３４）の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【３５１６】

下側膨出部３２（下皿３４）の左方には、ジャック部３７が設けられている。ジャック部３７はヘッドホン３８を接続するためのものであり、ジャック部３７にヘッドホン３８のプラグ部３９を差し込むことで、パチンコ機１０とヘッドホン３８とが接続され、パチンコ機１０からの音声がヘッドホン３８に出力されるようになる。なお、ジャック部３７に対しては、ヘッドホン３８に限らず、イヤホンを接続できるように構成してもよく、要は、遊技者（人）が耳や頭部に装着して使用する外付けタイプのリスニング機器（音声出力手段）を接続できるものであればよい。

【３５１７】

前扉枠１４の背面には、図３２８に示すように、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【３５１８】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。また、前扉枠１４の背面における回動先端側には、図３２８に示すように、後方に延びる鉤金具４９が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具４９は内枠１３に対する施錠機構を構成する。

【３５１９】

次に、図３２８及び図３２９に基づき内枠１３について詳細に説明する。内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす樹脂ベース５０を主体に構成されている。樹脂ベース５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース５０は外枠１１の上側枠部に寄せて配置され、外枠１１の下側枠部と樹脂ベース５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース５０（詳しくはその下端部）の下方に配置され

ており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では樹脂ベース５０が幕板の上に載ることとなる。

【３５２０】

樹脂ベース５０の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具５１，５２が取り付けられている。支持金具５１，５２には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠１４の突起軸が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【３５２１】

樹脂ベース５０の前面における回動先端側には、前扉枠１４の背面に設けられた鉤金具４９を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機１０では、図３２９に示すように、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置５５が内枠１３の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具４９が挿入孔を介して施錠装置５５（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置５５は、内枠１３の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材５７を有している。これら内枠用鉤部材５７が外枠１１の鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機本体１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【３５２２】

樹脂ベース５０の右下隅部には、施錠装置５５の解錠操作を行うためのシリンダ錠５８が設置されている。シリンダ錠５８は施錠装置５５に一体化されており、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように施錠装置５５が構成されている。

【３５２３】

樹脂ベース５０の中央部には略楕円形状の窓孔５４が形成され、樹脂ベース５０に装着された遊技盤６０によって窓孔５４が後方から塞がれている。遊技盤６０は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔５４を通じて樹脂ベース５０の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤６０の前面には、遊技球が流下する遊技領域ＰＥが形成されている。なお、遊技盤６０は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【３５２４】

以下、図３３０に基づき遊技盤６０（特に遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図３３０は遊技盤６０の正面図である。

【３５２５】

遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。

【３５２６】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【３５２７】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞

装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート６４への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成してもよい。

【３５２８】

遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。

【３５２９】

また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【３５３０】

遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図３２９）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられている。

【３５３１】

センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

【３５３２】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

【３５３３】

詳しくは、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール１００を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム７６の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

【３５３４】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図３３３）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第

１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。
【３５３５】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置されている。第２作動口６３の構成について図３３１を参照しながら説明する。
【３５３６】
第２作動口６３には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物６３ａ（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第２作動口６３としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。
【３５３７】
そして、上記各可動片が回動することで、図３３１（ａ）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図３３１（ｂ）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第２作動口６３の上部には、前方に突出するようにして突出部６３ｄが設けられており、図３３１（ａ）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部６３ｄとの隙間が遊技球の直径未満となり、第２作動口６３への遊技球の流入が阻止される。一方、図３３１（ｂ）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部６３ｄとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第２作動口６３への遊技球の流入が許容される。第２作動口６３には第２作動口用入賞センサ６３ｃが設けられており、当該入賞センサ６３ｃにより第２作動口６３に入賞した遊技球が検知される。
【３５３８】
また、普電役物６３ａには、各可動片を駆動する駆動部６３ｂが設けられている。各可動片は、駆動部６３ｂにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第１作動口６２には普電役物（開閉構造）が設けられていない。
【３５３９】
なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２作動口６３への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物６３ａの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第２作動口６３を開閉するものであってもよい。
【３５４０】
図３３０に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図３３３）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。
【３５４１】
スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。
【３５４２】
右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には可変入賞装置６５が配置されている。可変入賞装置６５の構成について図３３２を参照しながら説明する。

【３５４３】
可変入賞装置６５は、前方に開口する大入賞口６５ａと、当該大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。
【３５４４】
また、可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図３３２（ａ））と、大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図３３２（ｂ））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉６５ｂが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。
【３５４５】
開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置６５の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば１０ラウンド）を上限として可変入賞装置６５が繰り返し開放される態様がある。
【３５４６】
なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。
【３５４７】
ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。
【３５４８】
図３３０に示すように、可変入賞装置６５の下方には、主表示ユニット８１が設けられている。主表示ユニット８１は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤６０の前面から前方に突出している。主表示ユニット８１の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部４３及び普図用表示部４４が設けられている。これら各表示部４３，４４は、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット８１の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット８１の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部４３，４４の視認性が担保されている。
【３５４９】
特図用表示部４３には、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第１特図表示部ＡＳと、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２特図表示部ＢＳとが設けられている。
【３５５０】
第１特図表示部ＡＳでは、第１作動口６２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口６２への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第１特図表示部ＡＳにて変動表示が停止され、停止

結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。
【３５５１】
第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口６３への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第２特図表示部ＢＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。
【３５５２】
以下においては、第１作動口６２への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第２作動口６３への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第１特別図柄又は第１特図といい、後者を第２特別図柄又は第２特図ということがある。
【３５５３】
ここで、いずれかの作動口６２，６３への入賞に基づいて、対応する特図表示部ＡＳ，ＢＳにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口６２，６３への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。
【３５５４】
また、主表示ユニット８１には特図保留数表示部ＡＭが設けられている。遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部ＡＭには、第１特図（第１作動口６２）の保留数と第２特図（第２作動口６３）の保留数とを各別に表示可能となっている。
【３５５５】
普図用表示部４４は、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部４４では、スルーゲート６４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート６４への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物６３ａを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部４４にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート６４への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。
【３５５６】
ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。
【３５５７】
また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。
【３５５８】
特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。
【３５５９】
その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行

モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【３５６０】

次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。

【３５６１】

図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。

【３５６２】

図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【３５６３】

また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口６３，６４の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【３５６４】

ここで、遊技盤６０の裏面側において第１作動口６２の近傍には、磁石検知センサ４７と電波検知センサ４８とが設けられている。

【３５６５】

上述のとおり、第１作動口６２は内部抽選（第１特図の当否判定）のトリガとなるため、ガラスユニット２２の前方において第１作動口６２の周辺に磁石を近付け、不正に第１作動口６２へと遊技球を誘導させようとしたり、第１作動口６２に向けて電波を不正に出力し、第１作動口６２の入賞検知センサに遊技球の通過を誤検知させようとしたりする行為が想定される。これらに対して磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８が設けられていることで、磁石や電波を用いた不正行為が行われた場合に、それを検知することが可能となる。なお、不正行為への対策として、必ずしも磁石検知センサ４７と電波検知センサ４８との両方を設ける必要はなく、それら検知センサ４７、４８のいずれかのみを設ける構成としてもよい。

【３５６６】

再び図３２８を参照して内枠１３の構成について説明する。樹脂ベース５０において遊技盤６０の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えている。ベースプレート

１１４は樹脂ベース５０に固定されており、これにより、遊技球発射機構１１０が樹脂ベース５０と一体化されている。

【３５６７】

発射レール１１２は、遊技盤６０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【３５６８】

ソレノイド１１１は、後述する電源及び発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤６０側、詳しくは遊技盤６０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【３５６９】

図３３０に示すように、誘導レール１００は、遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分→出口部分）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。

【３５７０】

なお、遊技盤６０において出口部分の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【３５７１】

図３２８に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール１００，１１２を遊技盤６０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２との間に所定間隔の隙間を形成している。

【３５７２】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路４６が配設されている。ファール球通路４６は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路４６内に入ることとなる。ファール球通路４６は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路４６に入った遊技球は下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。

【３５７３】

樹脂ベース５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には樹脂ベース５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、樹脂ベース５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形

成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【３５７４】

樹脂ベース５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠１４を内枠１３に対して開いた状態では開閉部材１２４が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠１４を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。

【３５７５】

次に、図３２９に基づき内枠１３（樹脂ベース５０及び遊技盤６０）の背面構成について説明する。

【３５７６】

樹脂ベース５０の背面における回動基端側には、軸受け金具１３２が上下に並設されている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。

【３５７７】

樹脂ベース５０の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース５０に対して遊技盤６０が取り付けられている。ここで、遊技盤６０の背面の構成を説明する。

【３５７８】

遊技盤６０の中央に配置される可変表示ユニット６７には、当該可変表示ユニット６７を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット１４２が搭載されている。演出制御装置ユニット１４２は、演出制御装置１４３と、取付台１４４とを具備する構成となっており、取付台１４４上に演出制御装置１４３が装着されている。

【３５７９】

演出制御装置１４３は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４５に収容されて構成されている。

【３５８０】

遊技盤６０の背面には、図３２９に示すように、可変表示ユニット６７の下方に集合板１５０が設けられている。集合板１５０には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

【３５８１】

遊技球回収機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤６０の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤６０の下端付近にて合流しており、一般入賞口６１等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤６０の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤６０の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤６０の下方に集合した遊技球は、排出通路へと

導出される。なお、アウト口６８も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口６８を介して排出通路へ導出される。

【３５８２】

検知機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口６１等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口６１等の入球口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

【３５８３】

これら各種入賞センサは、遊技盤６０の背面側に設けられた主制御装置ユニット１６０（詳しくは主制御装置）に電気的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット１６０及びそれに付随する構成について説明する。

【３５８４】

主制御装置ユニット１６０は、集合板１５０を後側から覆うようにして遊技盤６０に搭載されており、合成樹脂製の取付台１６１と、取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とによって構成されている。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

【３５８５】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。封印部は、基板ボックス１６３の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

【３５８６】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われたことを容易に発見できる。

【３５８７】

基板ボックス１６３の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、取付台１６１に形成された複数の被結合片と１対１で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス１６３と取付台１６１との間で封印処理が行われる。

【３５８８】

次に、図３２８及び図３２９に基づき裏パックユニット１５について説明する。

【３５８９】

図３２８に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われてい

る。裏パックユニット１５は、裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【３５９０】

裏パック２０１は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図３２９に示すように払出機構部２０２などが取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有する。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット６７を囲むのに十分な大きさを有する。

【３５９１】

ベース部２１１には、その右側上部に外部出力端子２１３が設けられている。外部出力端子２１３には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣ（管理制御装置）に対して各種信号が出力される。また、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠１３に設けられた軸受け金具１３２（詳しくは軸受け部）に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。また、ベース部２１１における回動先端部には、内枠１３に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【３５９２】

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

【３５９３】

遊技球分配部は、払出装置２２２より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【３５９４】

図３２９に示すように、ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤２０３には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【３５９５】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とが搭載されている。これら払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とは、払出制御装置１８１がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【３５９６】

払出制御装置１８１においては基板ボックス内に払出装置２２２を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外

に突出している。例えば、払出装置２２２における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【３５９７】

電源及び発射制御装置１９１は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

【３５９８】

電源及び発射制御装置１９１には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）３１５が設けられている。本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置１９１にはＲＡＭ消去スイッチが設けられている。ＲＡＭ消去スイッチを押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【３５９９】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図３３３のブロック図に基づいて説明する。

【３６００】

主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【３６０１】

ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【３６０２】

なお、図３３３に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【３６０３】

ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。

【３６０４】

各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、大入賞口用入賞センサ６５ｃ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，６４ａ，６５ｃの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲ

ート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【３６０５】
メインＭＰＵ３１２の入力側には、さらに、磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８が接続されている。メインＭＰＵ３１２では、磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８から信号を受信し、その受信結果に基づいて、それぞれの検知対象となっている異常の発生の有無が判定される。
【３６０６】
ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。
【３６０７】
演出制御装置１４３には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。
【３６０８】
また、ＭＰＵ３１２の出力側には各種駆動部として、普電役物６３ａ用の駆動部６３ｂ、可変入賞装置６５用の駆動部６５ｄが接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂが駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物６３ａの各可動片が駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部４３における第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部４４の表示制御が実行される。
【３６０９】
さらには、ＭＰＵ３１２の出力側に上述した外部出力端子２１３が接続されており、この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。
【３６１０】
電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技ホールの商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。
【３６１１】
電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。
【３６１２】
電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がオフ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶保持用の電力が供給される。

また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【３６１３】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。払出制御装置１８１には、球受け皿としての下皿３４が遊技球で満杯状態となっているかを検知する満杯検知センサ８２ａと、タンク２２１内での遊技球の貯留量が不足する球無し状態となっているかを検知する球無し検知センサ８２ｂとが接続されている。満杯検知センサ８２ａは、下皿３４に遊技球を排出するための通路に設けられており、球無し検知センサ８２ｂは、タンク２２１から払出装置２２２に遊技球を供給するための通路に設けられている。満杯検知センサ８２ａ及び球無し検知センサ８２ｂは、検知信号を払出制御装置１８１に対して出力する。

【３６１４】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【３６１５】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図３３４～図３３６に基づいて説明する。

【３６１６】

図３３４（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【３６１７】

図３３５（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図３３５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【３６１８】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【３６１９】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【３６２０】

ここで、各図柄列の変動表示について図３３６を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図３３６（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図３３６（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図３３６（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【３６２１】

ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【３６２２】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図３３４）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【３６２３】

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

【３６２４】

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

【３６２５】

なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【３６２６】

また、図柄表示装置７５にて図柄の変動表示が行われる場合は、スピーカ部２９から所

定の変動音が出力される。変動音は変動表示中のＢＧＭ（背景音）であり、変動表示の開始タイミングに合わせてその出力が開始される。このように変動表示の期間に合わせて変動音が出力されることで、遊技者は、変動表示中であることを聴覚的にも認識することが可能になる。

【３６２７】

図３３５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【３６２８】

第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【３６２９】

例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【３６３０】

また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【３６３１】

例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【３６３２】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【３６３３】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図３３７を用いて説明する。

【３６３４】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図３３７に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１

と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４を用いることとしている。

【３６３５】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【３６３６】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【３６３７】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【３６３８】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【３６３９】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【３６４０】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア３１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率

モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。各当否テーブルでは、低確率モード用の当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。

【３６４１】

また、各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

【３６４２】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモード、という２つの条件に差異を設けることで設定されている。

【３６４３】

第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【３６４４】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、普図当たり乱数カウンタＣ４を用いた普図当否抽選におけるサポート当選結果（普図当たり）となる確率は同一（例えば、共に１／２）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、サポート当選結果となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいてサポート当選結果となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普図当否抽選が行われてから次の普図当否抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

【３６４５】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【３６４６】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放回数や１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第２作動口６３への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【３６４７】

また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結

果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【３６４８】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【３６４９】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。

【３６５０】

本実施の形態では、大当たり結果の種類として、通常大当たり結果と確変大当たり結果とが設定されている。通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。

【３６５１】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【３６５２】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図表示部用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図表示部用保留エリアＲｂに格納される。そして、ＲＯＭ３１３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【３６５３】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ３１２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【３６５４】

なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【３６５５】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、可変入賞装置６５の開閉実行モードとなる遊

技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【３６５６】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【３６５７】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置７５の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【３６５８】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【３６５９】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【３６６０】

普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。

【３６６１】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【３６６２】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図３３８のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【３６６３】

ステップＳｋ１０１では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ

３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【３６６４】
ステップＳｋ１０２では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【３６６５】
ステップＳｋ１０３では、遊技の進行を停止している状態（遊技停止状態）であるか否かを判定する。遊技停止状態であるか否かの判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに遊技停止フラグが格納されていることを条件に、遊技停止状態であると判定する。遊技停止状態であると判定した場合には、本タイマ割込み処理を終了する。
【３６６６】
一方、遊技停止状態でないと判定した場合は、ステップＳｋ１０４に進み、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【３６６７】
ステップＳｋ１０５では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｋ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ４の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【３６６８】
ステップＳｋ１０６では、作動口用の入賞処理を実行する。作動口用の入賞処理では、各作動口６２，６３のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、その入賞に基づいて遊技球を払い出させる賞球コマンドを設定するとともに、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行う。
【３６６９】
情報取得処理では、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第１作動口６２に入賞している場合には、第１特図表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第１始動保留記憶数ＲａＮとしてセットする。一方、遊技球が第１作動口６２に入賞していない場合には、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第２作動口６３に入賞している場合には、第２特図表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第２始動保留記憶数ＲｂＮとしてセットする。
【３６７０】
これらセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数Ｎを１増加するように更新する。そして、第

１始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図表示部用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第２始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図表示部用保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、演出制御装置１４３に対して、保留表示部２００の表示状態を更新させ、保留表示部２００にて現在の始動保留記憶数が示されるようにするための処理を実行する。

【３６７１】

ステップＳｋ１０７では異常監視処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。異常監視処理では、磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８の検知結果を参照して磁石検知や電波検知の有無を判定する。ここで、ステップＳｋ１０７の異常監視処理について図３３９のフローチャートを参照しながら説明する。

【３６７２】

異常監視処理では先ずステップＳｋ２０１にて、電波検知センサ４８により電波が検知されているか否かを判定する。電波が検知されている場合は、ステップＳｋ２０２にてＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに電波検知フラグをセットする。

【３６７３】

ステップＳｋ２０３では、演出制御装置１４３への送信対象として電波検知コマンドを設定する。電波検知コマンドは、電波の検知をＭＰＵ３１２にて特定したことを演出制御装置１４３に認識させるためのコマンドである。電波検知コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理において演出制御装置１４３に送信される。

【３６７４】

ステップＳｋ２０４では、電波の検知を特定したことを遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して信号出力すべく、異常用の外部出力処理を実行する。

【３６７５】

ステップＳｋ２０４の実行後又はステップＳｋ２０１で否定判定した場合（電波が検知されていない場合）は、ステップＳｋ２０５に進み、磁石検知センサ４７によって磁石が検知されているか否かを判定する。磁石が検知されていない場合は異常監視処理を終了する。

【３６７６】

一方、磁石が検知されている場合は、ステップＳｋ２０６に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに磁石検知フラグをセットする。続くステップＳｋ２０７では、演出制御装置１４３への送信対象として磁石検知コマンドを設定する。磁石検知コマンドは、磁石の検知をＭＰＵ３１２にて特定したことを演出制御装置１４３に認識させるためのコマンドである。磁石検知コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理において演出制御装置１４３に送信される。

【３６７７】

ステップＳｋ２０８では、磁石の検知を特定したことをホールコンピュータに対して信号出力すべく、異常用の外部出力処理を実行する。ステップＳｋ２０８の実行後又はステップＳｋ２０５で否定判定した場合（磁石が検知されていない場合）は、異常監視処理を終了する。

【３６７８】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図３４０のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理である。通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｋ３０１～ステップＳｋ３０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｋ３１１、ステップＳｋ３１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【３６７９】

通常処理では先ずステップＳｋ３０１にて、遊技停止判定処理を実行する。遊技停止判定処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに電波検知フラグ又は磁石検知フラグがセットされているか否かを参照し、不正が検知されたか否かを判定する。そして、電波検知フラグと磁石検知フラグの少なくとも１つがセットされている場合は、不正が検知されたとして、遊技停止状態に移行させる遊技停止処理（異常対応処理）を実行する。

【３６８０】

遊技停止処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに遊技停止フラグをセットするとともに、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。また、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行し、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されない状態とする。さらに、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制する。

【３６８１】

また、遊技停止処理では、演出制御装置１４３に対して遊技停止コマンドを出力する。演出制御装置１４３では、遊技停止コマンドを受信することで、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させる。その上で、図柄表示装置７５にてエラー報知画像を表示させたり、スピーカ部２９からエラー報知音声（不正検知音）を出力させたりするように制御する。

【３６８２】

さらに、遊技停止処理では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。

【３６８３】

ステップＳｋ３０１の遊技停止判定処理の実行後は、ステップＳｋ３０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに遊技停止フラグがセットされているか否かを判定することで、遊技停止状態（遊技の進行を停止している状態）であるか否かを判定する。遊技停止状態でない場合は、ステップＳｋ３０３に進み、外部信号出力処理を実行する。

【３６８４】

外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【３６８５】

ステップＳｋ３０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【３６８６】

ステップＳｋ３０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。

【３６８７】

ステップＳｋ３０６では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳｋ３０５の遊技回制御処理及びステップＳｋ３０６の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【３６８８】
ステップＳｋ３０７では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４から取得した数値情報を用いて普電役物６３ａを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物６３ａの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部４４の表示制御などを行う。
【３６８９】
ここで、既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。
【３６９０】
電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。
【３６９１】
ステップＳｋ３０８では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【３６９２】
ここで、ステップＳｋ３０２で肯定判定した場合（遊技停止状態であると判定した場合）は、ステップＳｋ３０３の外部処理からステップＳｋ３０８の遊技球発射処理をスキップして実行しない。また、タイマ割込み処理（図３３８）においても、ステップＳｋ１０３で遊技停止状態であると判定した場合は、ステップＳｋ１０４の各種センサ読み込み処理からステップＳｋ１０６の作動口用の入賞処理をスキップして実行しない。これらの処理は実質的に遊技を進行させるものであるため、これらの処理を実行しないことで、遊技が全く進行しない状態となる。
【３６９３】
ステップＳｋ３０８の実行後又はステップＳｋ３０２で肯定判定した場合は、ステップＳｋ３０９に進み、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視部３１５において停電の発生が確認され、ＭＰＵ３１２に停電信号が入力されることによりセットされるものである。
【３６９４】
停電フラグがセットされていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したこととなるので、ステップＳｋ３１０にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。
【３６９５】
つまり、ステップＳｋ３１０では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具

体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳｋ３１２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【３６９６】

ここで、ステップＳｋ３０３～ステップＳｋ３０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【３６９７】

一方、ステップＳｋ３０９にて、停電フラグがセットされていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップＳｋ３１３以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップＳｋ３１３では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップＳｋ３１４にてＲＡＭ判定値を算出、保存する。続くステップＳｋ３１５では、ＲＡＭ３１４のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【３６９８】

＜遊技回制御処理＞

次に、ステップＳｋ３０５の遊技回制御処理を図３４１のフローチャートを参照しながら説明する。

【３６９９】

遊技回制御処理では先ずステップＳｋ５０１にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にセットされ、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合にクリアされる。

【３７００】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳｋ５０２以降の処理、すなわちステップＳｋ５０３～ステップＳｋ５０５の遊技回開始用処理及びステップＳｋ５０６～ステップＳｋ５０９の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口６２，６３への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【３７０１】

開閉実行モード中でない場合は、ステップＳｋ５０２にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にセットされ、その変動表示が終了する場合にクリアされる。

【３７０２】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳｋ５０３～ステップＳｋ５０５の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳｋ５０３にて、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳの始動保留記憶数の合計である共通保留数Ｃ

ＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。

【３７０３】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合は、ステップＳｋ５０４にて第１特図表示部用保留エリアＲａ又は第２特図表示部用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｋ５０５にて特図用表示部４３における変動表示及び図柄表示装置７５における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。

【３７０４】

変動開始処理では、データ設定処理にて設定されたデータ（保留情報）に基づいて当否抽選を実行するとともに、当該当否抽選の結果に対応する停止結果で遊技回が終了するように、停止結果の設定を行う。また、今回実行する遊技回の変動表示時間を変動種別カウンタＣＳ等に基づいて設定する。

【３７０５】

また、変動開始処理では、今回実行する遊技回に対応する演出が行われるように、遊技結果の情報が含まれる変動用コマンドや変動表示時間の情報が含まれる種別コマンドを、演出制御装置１４３への送信対象として設定する。変動用コマンドや種別コマンドは、通常処理（図３３９）におけるステップＳｋ３０３にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したコマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置７５等の表示制御を実行する。

【３７０６】

ステップＳｋ５０５の変動開始処理の実行後又はステップＳｋ５０３で肯定判定した場合（共通保留数ＣＲＮが「０」である場合）は、遊技回制御処理を終了する。

【３７０７】

ステップＳｋ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｋ５０６～ステップＳｋ５０９の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップＳｋ５０６にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の変動表示時間カウンタエリアにセットされている変動表示時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、遊技回の開始に際して変動開始処理においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図３３８）が起動される度に、１ディクリメントされる。

【３７０８】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｋ５０７にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）し、遊技回制御処理を終了する。

【３７０９】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｋ５０８にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動開始処理の当否抽選の結果に基づいて設定された情報を特定し、その情報に対応した絵柄が特図用表示部４３にて停止表示されるように当該特図用表示部４３を制御する。

【３７１０】

続くステップＳｋ５０９では、演出制御装置１４３への送信対象として変動終了コマンドを設定し、その後、遊技回制御処理を終了する。ステップＳｋ５０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図３３９）におけるステップＳｋ３０３にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動

終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組合せを確定表示（最終停止表示）させる。

【３７１１】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｋ３０６（図３４０）の遊技状態移行処理について、図３４２のフローチャートを参照しながら説明する。

【３７１２】

先ず、ステップＳｋ６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｋ６０２に進み、１の遊技回の第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【３７１３】

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳｋ６０３にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。開閉実行モードへの移行に対応したものではない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【３７１４】

開閉実行モードの移行に対応したものである場合には、ステップＳｋ６０４にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードの開始前において可変入賞装置６５が閉鎖状態であることをチェックしたりする。また、開閉実行モードの開始処理では、開閉実行モードの開始に際して可変入賞装置６５の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたタイマカウンタＴに、ＲＯＭ３１３に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。タイマカウンタＴの値は、所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期、タイマ割込み処理が起動される都度）で１ディクリメントされる。

【３７１５】

続くステップＳｋ６０５では、ラウンド数の設定処理を実行する。ラウンド数の設定処理では、今回の開閉実行モードのラウンド数に対応する値を上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタＲＣにセットする。例えば、今回の開閉実行モードのラウンド数が１０ラウンドである場合は、ラウンドカウンタＲＣの値として「１０」をセットする。

【３７１６】

ステップＳｋ６０６では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。ラウンド表示の開始処理では、ステップＳｋ６０５で設定したラウンド数が特図用表示部４３のラウンド表示部にて表示されるように制御する。このラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【３７１７】

ステップＳｋ６０７では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３３９）におけるステップＳｋ３０３にて、演出制御装置１４３に送信される。

【３７１８】

ステップＳｋ６０８では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【３７１９】

上記ステップＳｋ６０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｋ６０９に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｋ６１０にて大入賞口開閉処理を実行する。

【３７２０】

ここで、大入賞口開閉処理について図３４３のフローチャートを参照しながら説明する。

【３７２１】

先ずステップＳｋ７０１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｋ７０２にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｋ７０３にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴの値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【３７２２】

タイマエリアＴの値が「０」である場合は、ステップＳｋ７０４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴに「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図３３８）が起動される都度、１ディクリメントされる。ステップＳｋ７０５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。

【３７２３】

ステップＳｋ７０６では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞駆動部３２ｃを駆動状態とする。ステップＳｋ７０７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図３４０）におけるステップＳｋ３０３にて演出制御装置１４３に送信される。

【３７２４】

上記ステップＳｋ７０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）又はステップＳｋ７０３で否定判定した場合（タイマエリアＴの値が０でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３７２５】

また、上記ステップＳｋ７０１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｋ７０８に進み、タイマエリアＴの値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｋ７０４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【３７２６】

タイマエリアＴの値が「０」でない場合は、ステップＳｋ７０９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｋ７１０にて入賞カウンタエリアＰＣの値を１ディクリメントし、その後、ステップＳｋ７１１にて入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３７２７】

上記ステップＳｋ７０８で肯定判定した場合（タイマエリアＴの値が０である場合）又はステップＳｋ７１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣの値が０である場合

）は、ステップＳｋ７１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｋ７１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値を１ディクリメントし、ステップＳｋ７１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。

【３７２８】

ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｋ７１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴに「１０００」をセットする。

【３７２９】

ステップＳｋ７１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図３４０）におけるステップＳｋ３０３にて演出制御装置１４３に送信される。

【３７３０】

上記ステップＳｋ７１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｋ７１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｋ７１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３４０）におけるステップＳｋ３０３にて演出制御装置１４３に送信される。

【３７３１】

遊技状態移行処理（図３４２）の説明に戻り、ステップＳｋ６１０の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｋ６１１にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３７３２】

ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合は、ステップＳｋ６１２に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３７３３】

エンディングが終了している場合は、ステップＳｋ６１３に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理では、開閉実行モード後の当否抽選モード及びサポートモードの設定を行う。具体的には、今回の開閉実行モードの契機が確変大当たり結果であった場合には、開閉実行モード終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態に移行し、通常大当たり結果となっている場合には、開閉実行モード終了後は低確率モード且つ回数限定の低頻度サポートモードの遊技状態に移行する。

【３７３４】

ステップＳｋ６１４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【３７３５】

ステップＳｋ６１５では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【３７３６】

＜払出状態検知処理＞
次に、払出制御装置１８１にて実行される払出状態検知処理について図３４４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、払出制御装置１８１により、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で定期的に起動される。
【３７３７】
払出状態検知処理では、先ずステップＳｋ８０１にて賞球完了状態を検知しているか否かを判定する。具体的には、主制御装置１６２から受信した賞球コマンドの賞球数に対応した遊技球が払出装置２２２から払い出された（払い出しが完了した）ことを確認する。なお、払出装置２２２には、その下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサが設けられており、その払出検知センサの出力結果に基づいて払い出しが完了したことの確認を行う。
【３７３８】
賞球完了状態を検知している場合は、ステップＳｋ８０２に進み、主制御装置１６２への送信対象として賞球完了コマンドを設定する。賞球完了コマンドは、主制御装置１６２からの賞球コマンドにより指定された賞球数の払い出しが完了したことを主制御装置１６２に通知するためのものである。
【３７３９】
ステップＳｋ８０２の実行後又はステップＳｋ８０１で否定判定した場合は、ステップＳｋ８０３にて、球無し検知センサ８２ｂの検知結果に基づいてタンク球無状態であるか否かを判定する。タンク球無状態である場合は、ステップＳｋ８０４に進み、主制御装置１６２への送信対象としてタンク球無コマンドを設定する。タンク球無コマンドは、タンク２２１での遊技球の貯留量が不足していること、換言すれば、払出装置２２２に送り出す遊技球が不足していることを主制御装置１６２に通知するためのものである。
【３７４０】
主制御装置１６２では、払出制御装置１８１からのタンク球無コマンドを受信した場合、演出制御装置１４３への送信対象として球無エラーコマンドを設定する。球無エラーコマンドは、タンク２２１にてタンク球無状態となり、球無エラーが発生していることを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドである。演出制御装置１４３では、球無エラーコマンドを受信した場合、球無エラーが発生していることを報知する球無エラー画像が図柄表示装置７５にて表示されたり、かかる報知が音声にて行われる球無エラー音がスピーカ部２９から出力されたりするように制御する。
【３７４１】
ステップＳｋ８０４の実行後又はステップＳｋ８０３で否定判定した場合（タンク球無状態でない場合）は、ステップＳｋ８０５に進み、満杯検知センサ８２ａの検知結果に基づいて下皿満杯状態であるか否かを判定する。下皿満杯状態である場合は、ステップＳｋ８０６に進み、主制御装置１６２への送信対象として下皿満杯コマンドを設定する。下皿満杯コマンドは、下皿３４が満杯状態になっていること、換言すれば、払出装置２２２から下皿３４に向けて遊技球を送り出すことができず、賞球の払い出しができないことを主制御装置１６２に通知するためのものである。
【３７４２】
主制御装置１６２では、払出制御装置１８１からの下皿満杯コマンドを受信した場合、演出制御装置１４３への送信対象として満杯エラーコマンドを設定する。満杯エラーコマンドは、下皿３４での遊技球の貯留量が満杯状態に達しており、下皿３４からの球抜きを遊技者に促すべき状態であることを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドである。演出制御装置１４３では、満杯エラーコマンドを受信した場合、満杯エラーが発生していることを知らせたり、下皿３４からの球抜きを促したりするための満杯エラー画像が図柄表示装置７５にて表示されたり、かかる報知が音声にて行われる満杯エラー音がスピーカ部２９から出力されたりするように制御する。
【３７４３】
ステップＳｋ８０６の実行後又はステップＳｋ８０５で否定判定した場合（下皿満杯状

態でない場合）は、払出状態検知処理を終了する。
【３７４４】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図３４５のブロック図を参照して以下に説明する。
【３７４５】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【３７４６】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【３７４７】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９、ジャック部３７が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【３７４８】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【３７４９】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【３７５０】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【３７５１】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【３７５２】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【３７５３】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、

ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【３７５４】

キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【３７５５】

なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。

【３７５６】

ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。

【３７５７】

次に、演出制御装置１４３のうち音声の出力制御に関する構成について図３４６を参照しながら説明する。

【３７５８】

演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２には、音（音声）の出力を制御するためのサウンドＩＣ８３が接続されている。サウンドＩＣ８３は、ＭＰＵ３１２からの指定に基づいて、出力対象となる音声の音信号を出力する。本実施の形態では、例えば、スピーカ部２９として、右上側のスピーカ、右下側のスピーカ、左上側のスピーカ、左下側のスピーカからなる４つのスピーカが搭載されており、音の出力チャンネルとして４チャンネルが設定されている。これに対応してサウンドＩＣ８３からは、４チャンネル分の音信号が出力される。

【３７５９】

なお、出力チャンネル数は４チャンネルに限定されるものではなく、５チャンネル以上であってもよいし、３チャンネル以下であってもよい。

【３７６０】

ＭＰＵ３４２のＲＯＭ３４３には、複数の音データが記憶される音データ記憶エリア８４が設けられている。図３４７（ａ）に示すように、各音データには、各音データに対して割り当てられる固有の識別情報と、音源となる音源データと、その音源を出力する際の基準音量を指定する音量情報と、出力チャンネルを指定するチャンネル情報等が含まれる。音源データとしては、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音のほか、変動音やリーチ発生音等の演出音の音源データが記憶されている。なお、変動音は、遊技回（変動表示）の実行を契機として出力されるものであり、変動表示中の背景音である。また、リーチ発生音は、リーチ表示の実行を契機として出力されるものであり、例えば「リーチ」などの音声からなるものである。

【３７６１】

また、ＲＯＭ３４３には、音データテーブルが記憶される音データテーブル記憶エリア８５が設けられている。図３４７（ｂ）に示すように、音データテーブルでは、各音データに割り当てられた識別情報と対応付けて、各音データの記憶領域（ＲＯＭ３４３のアドレス）を示すアドレス情報が記憶されている。

【３７６２】

なお、図３４７（ａ）、（ｂ）における「音種別」の項目は、便宜上付したものであり、音データ記憶エリア８４や音データテーブル記憶エリア８５に記憶されるものではない。

【３７６３】

図３４６に示すように、ＭＰＵ３４２のＲＡＭ３４４には、再生対象（出力対象）となる音データを記憶するための領域として再生音データ記憶エリア８６が設けられている。図３４７（ｃ）に示すように、再生音データ記憶エリア８６には複数のチャンネル対応エリア８６ａ～８６ｎが設けられており、これらチャンネル対応エリア８６ａ～８６ｎは、少なくとも、サウンドＩＣ８３の出力チャンネル数に応じた数（本実施の形態では４チャンネル分）が設定されている。

【３７６４】

ＭＰＵ３４２では、出力音として例えば球無しエラー音（図３４７（ａ））を出力する場合、ＲＯＭ３４３の音データテーブル記憶エリア８５に記憶されている音データテーブル（図３４７（ｂ））を参照し、球無しエラー音の音データが記憶されているアドレスを把握する。そして、把握したアドレスに基づいてＲＯＭ３４３の音データ記憶エリア８４から球無しエラー音の音データを読み出し、ＲＡＭ３４４の再生音データ記憶エリア８６に書き込む。

【３７６５】

その際、音データにおいて、例えば球無しエラー音をチャンネル１とチャンネル２で出力するように設定されている場合には、ＲＯＭ３４３の音データ記憶エリア８４から読み出した球無しエラー音の音データを、再生音データ記憶エリア８６におけるチャンネル１用のチャンネル対応エリア８６ａとチャンネル２用のチャンネル対応エリア８６ａとに書き込む。その後、サウンドＩＣ８３に対して音声を出力すべき旨の出力指示信号とともに、球無しエラー音の音データが記憶されているアドレス（ＲＡＭ３４４のアドレス）を示すアドレス情報を送信する。

【３７６６】

なお、上記の球無しエラー音の出力に関するＭＰＵ３４２の処理は、主制御装置１６２からの球無エラーコマンドを受信した場合に実行される。このようにしてＭＰＵ３４２から出力指示がなされると、サウンドＩＣ８３では、当該指示に基づき、スピーカ部２９から出力すべき音信号を出力するように動作する。

【３７６７】

ここで、サウンドＩＣ８３で実行される音出力処理について図３４８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、予め定められた周期（例えば１０ｍｓｅｃ）で定期的に起動される。

【３７６８】

ステップＳｋ９０１では、ＭＰＵ３４２からの出力指示信号を受信したか否かを判定する。出力指示信号を受信した場合は、ステップＳｋ９０２にて、出力対象である音声の音データを取得する。具体的には、ＭＰＵ３４２から送信されるアドレス情報に基づいて音データが記憶されているアドレス（ＲＡＭ３４４の再生音データ記憶エリア８６のアドレス）を把握し、当該アドレスにより示される領域から音データを読み出す。

【３７６９】

ステップＳｋ９０３では、取得した音データに含まれる識別情報を把握し、ステップＳｋ４９０４では、取得した音データに含まれる音源データを再生する。ステップＳｋ９０５では、ステップＳｋ９０２で取得した音データに基づいて出力対象である音声の音量を設定する。この場合に設定される音量は、各音声（音源）に対して予め設定されている基準音量である。ステップＳｋ９０６では、ステップＳｋ９０４で再生が開始された音声の音信号をＤ／Ａ変換部やアンプ部等を介して出力する。これにより、音データにより指定される音声の音信号がサウンドＩＣ８３から出力される。

【３７７０】

ステップＳｋ９０６の実行後又はステップＳｋ９０１で否定判定した場合（出力指示信号を受信していない場合）は、ステップＳｋ９０７にて、ＭＰＵ３４２からの終了指示信号を受信したか否かを判定する。終了指示信号は、出力対象の音声の出力期間が終了した場合に、その出力の終了を指示するものとしてＭＰＵ３４２から出力されるものである。音声の出力期間が終了した際、ＭＰＵ３４２からは、上記終了指示信号のほか、出力を終

了すべき音声の種類を示す識別情報が出力される。
【３７７１】
終了指示信号を受信した場合は、ステップＳｋ９０８にて、識別情報により指定される音声の再生及び出力を終了する。ステップＳｋ９０８の実行後又はステップＳｋ９０７で否定判定した場合（終了指示信号を受信していない場合）は、音出力処理を終了する。
【３７７２】
図３４６に戻り、再び、演出制御装置１４３のうち音声の出力制御に関する構成について説明する。
【３７７３】
上記のとおり、サウンドＩＣ８３は、ＭＰＵ３４２により指定される音声の音信号を出力するものであるところ、その出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をスピーカ部２９に伝送するための第１音信号経路８７が接続されている。第１音信号経路８７には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＳＰ出力制御ＩＣ８８が設けられており、ＳＰ出力制御ＩＣ８８により音量調整された音信号はスピーカ部２９に出力される。
【３７７４】
演出制御装置１４３の入力側には、スピーカ部２９からの放出音の音量を調整するための操作部として第１音量スイッチ８９と第２音量スイッチ９０とが接続されている。第１音量スイッチ８９は、演出制御基板３４１の表面部（素子搭載面）など、遊技盤６０を内枠１３とともに前方回動させた場合に操作可能となる位置に配置されており、ホール従業員が操作することを目的に設けられた音量調整部である。一方、第２音量スイッチ９０は、前扉枠１４の前面部（例えば上側膨出部３１）など、パチンコ機１０の外側に露出するようにしてパチンコ機１０の前面部に配置されており、主として遊技者が操作するための音量調整部である。
【３７７５】
演出制御装置１４３では、それら各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力されるように構成されている。その際、音量調整信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８に対して直接入力される構成であってもよいし、ＭＰＵ３４２やサウンドＩＣ８３を介してＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力される構成であってもよい。
【３７７６】
ＳＰ出力制御ＩＣ８８では、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減した後、スピーカ部２９に出力する。このため、ホール従業員が第１音量スイッチ８９を操作したり、遊技者が第２音量スイッチ９０を操作したりすることで、スピーカ部２９からの放出音の音量を変更することができる。各音量スイッチ８９、９０での音量調整は、例えば５段階で行うことができるようになっている。
【３７７７】
なお、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音（警報音）に対しては、上記各音量スイッチ８９、９０が操作されても音量調整が行われない。すなわち、これらの音声に対応する音信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力された場合は、各音量スイッチ８９、９０による音量設定にかかわらず、予め定められた固定音量でスピーカ部２９から放出されるようになっている。
【３７７８】
図３４６に示すように、サウンドＩＣ８３の出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をジャック部３７（ヘッドホン３８）に伝送するための第２音信号経路９３が接続されている。より詳しくは、サウンドＩＣ８３の出力部と第１音信号経路８７の入力部とを結ぶ音信号出力線９１の途中部から分岐線（分岐路）９２が分岐しており、この分岐線９２を介して第２音信号経路９３がサウンドＩＣ８３の出力部に接続されている。
【３７７９】
音信号出力線９１からの分岐線９２の分岐は、音信号出力線９１（サウンドＩＣ８３か

ら第１音信号経路８７に向かう出力用配線）の途中から第２音信号経路９３の入力側に向かう出力用配線が枝分かれするように、回路基板上の配線パターンが組まれることで実現されている。この際、スイッチ等による経路切替部を介していないため、サウンドＩＣ８３から出力される音信号は、第１音信号経路８７と第２音信号経路９３との両方に出力されることになる。

【３７８０】

なお、本実施の形態では、スピーカ部２９用の出力チャンネルを４チャンネルとする一方で、ジャック部３７（ヘッドホン３８）用の出力チャンネルを２チャンネルとしている。このため、分岐線９２では、音信号出力線９１を伝送される４チャンネル分の音信号を２チャンネル分に合成（ミキシング）するように構成されている。例えば、スピーカ部２９として、右上側のスピーカ、右下側のスピーカ、左上側のスピーカ、左下側のスピーカを備え、それら各スピーカに対して１つずつ出力チャンネルを割り当てている場合は、右上側のスピーカ用の音信号と右下側のスピーカ用の音信号が合成され、左上側のスピーカ用の音信号と左下側のスピーカ用の音信号とが合成されるように、上記配線パターンが組まれている。

【３７８１】

第２音信号経路９３には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＨＰ出力制御ＩＣ９４が設けられており、ＨＰ出力制御ＩＣ９４により音量調整された音信号はジャック部３７に出力される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４には、ＳＰ出力制御ＩＣ８８と同様に、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号が入力される。

【３７８２】

ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、音量調整信号により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減し、その後、ジャック部３７に向けて出力する。このため、ホール従業員が第１音量スイッチ８９を操作したり、遊技者が第２音量スイッチ９０を操作したりすることで、ヘッドホン３８から放出される音の音量を変更することができる。

【３７８３】

なお、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音（警報音）が音量調整の対象外となる点については、ＳＰ出力制御ＩＣ８８の場合と同様である。このため、エラー音に対応する音信号がＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力された場合は、各音量スイッチ８９、９０による音量設定にかかわらず、予め定められた固定音量でヘッドホン３８から放出される。

【３７８４】

ここで、第２音信号経路９３では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からの音信号の出力線９５がジャック部３７に対して直接的には繋がっておらず、絶縁トランス９６を介してジャック部３７に接続されている。すなわち、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側が絶縁トランス９６の１次側に接続され、絶縁トランス９６の２次側がジャック部３７の入力側に接続された状態となっている。

【３７８５】

ＨＰ出力制御ＩＣ９４から音信号が出力されて絶縁トランス９６の１次側にそれに応じた電流が流れると、絶縁トランス９６の２次側に誘導起電力が発生し、当該２次側において上記音信号の出力レベルに応じた大きさの電流が流れる。その結果、配線９７を通じて絶縁トランス９６の２次側に繋がるジャック部３７にも音信号の出力レベルに応じた大きさの電流が流れたり、電位の変化が生じたりするため、ＨＰ出力制御ＩＣ９４から出力された音信号がジャック部３７に伝送される。

【３７８６】

一方で、絶縁トランス９６の内部では１次側と２次側とがそれぞれ巻き線によって構成されており、これらの各巻き線は物理的には繋がっていない状態となっている。すなわち、絶縁トランス９６の１次側と２次側とは結線されておらず、絶縁された状態となっている。このため、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７との間に絶縁トランス９６を介在させることで、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部とを結線的に分

離しつつ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部からジャック部３７の入力部への音信号の流れを許容する伝送路を構築することができる。

【３７８７】

パチンコ機１０の前面部にジャック部３７を設けてヘッドホン３８を接続可能とした場合、遊技者は、周囲のパチンコ機からの音や遊技ホール内の騒音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技するパチンコ機からの演出音等を聴くことができ、演出音等を聴き取りやすくなって利便性が向上する。しかしながらその反面、ジャック部３７を狙って不正機器が使用され、ジャック部３７を通じて不正な外部信号がパチンコ機１０の内部に入力されるおそれがある。すなわち、ジャック部３７が悪用されて不正行為が行われる懸念がある。

【３７８８】

この点、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側からジャック部３７の入力側への音信号の伝送を許容しつつ、それらの間を結線的には分離された状態とすることで、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７とが直接的に結線されている場合に比べ、逆方向（ジャック部３７側からＨＰ出力制御ＩＣ９４側に向かう方向）への信号の流れを生じさせにくくすることができる。これにより、ジャック部３７を通じて不正な外部信号がパチンコ機１０内の制御部（例えばＭＰＵ３４２）に送り込まれることを抑制できる。

【３７８９】

加えて、本実施の形態では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４と絶縁トランス９６の１次側とを繋ぐ出力線９５がＨＰ出力制御ＩＣ９４側においてＯＵＴ端子９４ａに接続されている。このＯＵＴ端子９４ａは出力専用の端子であり、当該端子を通じたＨＰ出力制御ＩＣ９４への入力が規制されたものとなっている。このため、この端子を絶縁トランス９６の１次側に接続することで、仮に、ジャック部３７側から入力された不正な外部信号が絶縁トランス９６の１次側まで伝送されたとしても、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部より先は当該信号が到達できないようになっている。これにより、不正な外部信号がパチンコ機１０の内部に入力されることをより好適に抑制することが可能になる。

【３７９０】

さらに、本実施の形態では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部との間の伝送路において電源ラインが設けられておらず、当該伝送路では音信号のみが伝送されるように構成されている。例えば、上記伝送路において電源ラインを設けた場合、当該電源ラインから電力を得て検出回路等を駆動させることができるため、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続を電気的に検出したりすることが可能になる。しかしながらその反面、ジャック部３７を通じて不正機器が接続された場合に、上記電源ラインが不正機器の動作電力として悪用されるおそれがある。この点、本実施の形態のように構成することで、不正機器の接続を抑制することができ、不正行為に対する抑止効果を高めることが可能になる。

【３７９１】

なお、図３４６では図示を省略しているが、第２音信号経路９３での出力チャンネルが２チャンネルに設定されていることにより、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側からジャック部３７の入力側までの信号経路が２系統設けられている。絶縁トランス９６は、それら各系統（各チャンネル）の信号経路に対して１つずつ配置されている。

【３７９２】

＜ジャック部の構成について＞

ジャック部３７の構成について図３４９及び図３５０を参照しながら説明する。ここでは、ジャック部３７の説明に先だち、ジャック部３７に差し込まれるプラグ部３９の構成について説明する。

【３７９３】

本実施の形態において、ヘッドホン３８のプラグ部３９は、例えば、ステレオ用の３極プラグとして構成されている。プラグ部３９は、図３４９に示すように、絶縁性の持ち手部２３１から棒状に延びるプラグ本体２３０を有しており、プラグ本体２３０には、その

先端部から基端部に向けて順に第１電極２３２、第２電極２３３、第３電極２３４が配置されている。これら第１電極２３２～第３電極２３４はいずれも円環状をなしている。第１電極２３２と第２電極２３３との間には第１絶縁リング２３５が配置されるとともに、第２電極２３３と第３電極２３４との間には第２絶縁リング２３６が配置されている。これにより、第１電極２３２～第３電極２３４間が絶縁され、それらが各電極２３２～２３４が電気的に分離されている。

【３７９４】

第１電極２３２～第３電極２３４は、その内側にてケーブル４０内の導線に接続され、当該導線を介してヘッドホン３８に内蔵される左側ＨＰスピーカ２４１と右側ＨＰスピーカ２４２とに接続されている。より詳しくは、プラグ部３９の第１電極２３２が左側ＨＰスピーカ２４１の入力端子２４１ａに接続され、第２電極２３３が右側ＨＰスピーカ２４２の入力端子２４２ａに接続され、第３電極２３４が各ＨＰスピーカ２４１、２４２のＧＮＤ端子２４１ｂ、２４２ｂに接続されている。

【３７９５】

次に、ジャック部３７の構成について図３５０を参照しながら説明する。

【３７９６】

ジャック部３７は、例えば角柱状を有するジャック本体３７ａを備え、その内側には、プラグ部３９を挿入可能なプラグ挿入孔２５１が形成されている。プラグ挿入孔２５１は、ジャック本体３７ａの前面部に設けられた開口部２５２を通じて外側に開口している。

【３７９７】

ジャック本体３７ａ内には、導電性を有する第１接触端子２５３、第２接触端子２５４、第３接触端子２５５が設けられている。これら各接触端子２５３～２５５は、プラグ挿入孔２５１にプラグ部３９が差し込まれたときに、プラグ部３９の第１電極２３２、第２電極２３３、第３電極２３４とそれぞれ接触するように配置されている。

【３７９８】

第１接触端子２５３は、プラグ部３９の第３電極２３４に対応して設けられるものであり、その先端部には円環状のリング端子２５６が接続されている。リング端子２５６は、プラグ挿入孔２５１にプラグ部３９が差し込まれた際に、その内周側をプラグ部３９が通るようにして配置される。リング端子２５６の内径は、プラグ部３９における第３電極２３４の外径に対応しており、具体的には第３電極２３４の外径よりも僅かに小さい寸法となっている。

【３７９９】

第２接触端子２５４は、プラグ部３９の第２電極２３３に対応して設けられるものであり、ジャック本体３７ａの後部から前部側に向けて延びるようにして配置されている。第２接触端子２５４の先端部には、プラグ挿入孔２５１側に突出するようにして接触部２５４ａが形成され、接触部２５４ａは、プラグ部３９の挿入方向において、プラグ部３９の差し込み時に第２電極２３３に接触する位置に形成されている。第２接触端子２５４は、プラグ部３９が差し込まれていない状態において、接触部２５４ａがプラグ挿入孔２５１内に臨むようにして配置されている。

【３８００】

第３接触端子２５５は、プラグ部３９の第１電極２３２に対応して設けられるものであり、ジャック本体３７ａの後部から前部側に向けて延びるようにして配置されている。第３接触端子２５５の先端部には、プラグ挿入孔２５１側に突出するようにして接触部２５５ａが形成され、接触部２５５ａは、プラグ部３９の挿入方向において、プラグ部３９の差し込み時に第１電極２３２に接触する位置に形成されている。第３接触端子２５５は、プラグ部３９が差し込まれていない状態において、接触部２５５ａがプラグ挿入孔２５１内に臨むようにして配置されている。

【３８０１】

ジャック本体３７ａの後部において第２接触端子２５４と第３接触端子２５５との間には、第１接地端子２５７、第２接地端子２５８が設けられている。これら各接地端子２５

７、２５８はアース接続されており、その電位が接地電位に固定されている。各接地端子２５７、２５８は、プラグ部３９が差し込まれた際にプラグ部３９に接触しない長さで形成されるとともに、その先端部には第２接触端子２５４側、第３接触端子２５５側にそれぞれ突出する突出部２５７ａ、２５８ａが形成されている。

【３８０２】

ジャック本体３７ａ内において、第２接触端子２５４は、第１戻りばね２６１によって第１接地端子２５７側に付勢され、第３接触端子２５５は、第２戻りばね２６２によって第２接地端子２５８側に付勢されている。このため、プラグ部３９が差し込まれていない状態では、第２接触端子２５４が第１接地端子２５７の突出部２５７ａに当接し、第３接触端子２５５が第２接地端子２５８の突出部２５８ａに当接した状態となっている。

【３８０３】

なお、第１接触端子２５３～第３接触端子２５５、第１接地端子２５７、第２接地端子２５８は、金属板をプレス成型することなどによって形成される。

【３８０４】

次に、プラグ部３９を抜き差しした場合のジャック部３７の状態について説明する。

【３８０５】

プラグ部３９が差し込まれていない状態では、図３５０（ａ）に示すように、第２接触端子２５４が第１接地端子２５７の突出部２５７ａに当接し、第３接触端子２５５が第２接地端子２５８の突出部２５８ａに当接している。これにより、第２接触端子２５４の電位が第１接地端子２５７を通じて接地電位とされ、第３接触端子２５５の電位が第２接地端子２５８を通じて接地電位とされる。

【３８０６】

また、第１接触端子２５３は、絶縁トランス９６の２次側巻き線における一対の出力端子のうち一方に接続されている。また、他方の出力端子は、ジャック部３７の第３接触端子２５５に接続されている。このため、第１接触端子２５３は、絶縁トランス９６の２次側巻き線を通じて第３接触端子２５５と導通している状態となっており、これにより、第１接触端子２５３の電位が接地電位とされる。

【３８０７】

このような状態においてジャック部３７にプラグ部３９が差し込まれる場合は、プラグ部３９がプラグ挿入孔２５１内をジャック部３７の奥側に向けて差し込まれていく過程で、プラグ部３９（プラグ本体２３０）と第２接触端子２５４の接触部２５４ａとが当接する。その後、プラグ部３９がさらに奥側に差し込まれていくことで、プラグ部３９により第２接触端子２５４が外側に押し広げられる。そして、図３５０（ｂ）に示すように、プラグ部３９が所定の差し込み位置まで差し込まれた時点では、第２接触端子２５４の接触部２５４ａがプラグ部３９の第２電極２３３に接触してそれらが導通しつつ、第２接触端子２５４が第１接地端子２５７の突出部２５７ａから離間した状態となる。

【３８０８】

第３接触端子２５５についても同様に、プラグ部３９の挿入に伴って接触部２５５ａにプラグ部３９が当接し、その後、プラグ部３９がさらに奥側に差し込まれていくことで、第３接触端子２５５が外側に押し広げられる。そして、プラグ部３９が所定の差し込み位置まで差し込まれた時点では、第３接触端子２５５の接触部２５５ａがプラグ部３９の第１電極２３２に接触してそれらが導通しつつ、第３接触端子２５５が第２接地端子２５８の突出部２５８ａから離間した状態となる。

【３８０９】

また、第１接触端子２５３についても、リング端子２５６の内周部とプラグ部３９の第３電極２３４とが接触し、第３電極２３４と導通した状態となる。

【３８１０】

これらにより、プラグ部３９の各電極２３２～２３４と第２音信号経路９３における絶縁トランスの２次側とが接続された状態となる。より詳しくは、左側チャンネル用の信号経路に設けられた絶縁トランスの２次側とプラグ部３９の第１電極２３２及び第３電極２

３４とが接続され、右側チャンネル用の信号経路に設けられた絶縁トランスの２次側とプラグ部３９の第２電極２３３及び第３電極２３４とが接続される。この状態で、ＨＰ出力制御ＩＣ９４から絶縁トランスの１次側に向けて音信号が出力されることで、プラグ部３９の各電極２３２～２３４に音信号が伝送され、ヘッドホン３８から音が放出される。

【３８１１】

上記のような差し込み状態からプラグ部３９が引き抜かれる場合は、プラグ部３９がプラグ挿入孔２５１内を後退していくことに伴い、プラグ部３９による第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５への押圧力が徐々に解除され、外側に押し広げられていたそれらの端子２５４、２５５の位置が内側に戻っていく。この際、戻りばね２６１、２６２による戻り方向への付勢力が各接触端子２５４、２５５に付与されているため、各接触端子２５４、２５５における元の位置への復帰が円滑に行われる。

【３８１２】

そして、プラグ部３９の全体がプラグ挿入孔２５１から抜き出た時点では、図３５０（ａ）に示すように、第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５が元の位置（プラグ挿入前の位置）まで完全に戻り、各接触端子２５４、２５５が各接地端子２５７、２５８の突出部２５７ａ、２５８ａに当接した状態となる。これにより、第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５の電位が接地電位とされる。また、第１接触端子２５３の電位についても、上記のように絶縁トランスの２次側と第３接触端子２５５を通じて接地電位とされる。つまり、本実施の形態では、プラグ部３９の差し込み時にプラグ部３９の各電極２３２～２３４と接続される接触端子２５３～２５５の電位について、プラグ部３９が差し込まれていない状態では、いずれも接地電位に固定されるようになっている。

【３８１３】

前述のとおり、パチンコ機１０にジャック部３７を設けることで、遊技者の利便性を高めたりすることができる反面、ジャック部３７が不正行為の対象として狙われるおそれがある。その際、ジャック部３７内の各接触端子２５３～２５５の電位が不定となっており、それらの端子２５３～２５５が電気的に浮いた状態となっていると、不正信号の入力にそれらの端子２５３～２５５が利用されやすくなることが懸念される。この点、各接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定されていることで、それらの端子２５３～２５５に不正な外部信号が供給されても、当該信号がパチンコ機１０の内部に伝送されることを抑制できる。

【３８１４】

なお、図３５０に示すジャック部３７の内部構造は一例に過ぎず、プラグ部３９が差し込まれていない状態（換言すれば、ヘッドホン３８が使用されていない状態）において、ジャック部３７内の接触端子２５３～２５５を接地し、それらの電位を接地電位に固定できるものであれば、他の構造を有するものであってもよい。

【３８１５】

＜ヘッドホン３８の接続をパチンコ機１０が認識するための構成について＞

前述のように本実施の形態では、ジャック部３７に音信号を伝送するための第２音信号経路９３において、本来の出力方向とは逆方向（ジャック部３７からＭＰＵ３４２に向かう方向）の信号の流れが規制されている。これによって、ジャック部３７を通じて不正な外部信号が送り込まれても、当該信号が例えばＭＰＵ３４２まで到達することがないように防御されている。

【３８１６】

しかしながら、この場合、不正な外部信号に限らず、第２音信号経路９３を流れる全ての信号を対象として上記逆方向の流れが規制されるため、プラグ部３９が抜き差しされた場合の電位変化を検出し、その検出信号をＭＰＵ３４２側に出力しようとしても、第２音信号経路９３上では、それを行うことができない。つまり、ヘッドホン３８の接続やその解除をパチンコ機１０で認識することが困難となる。

【３８１７】

そこで、本実施の形態では、そのような場合でも、上記接続やその解除をパチンコ機１

０が認識できるように構成が工夫されている。以下、その構成について図３４６及び図３５１を参照しながら説明する。

【３８１８】

図３５１に示すように、前扉枠１４の前面部（前面側壁部１４ａ）においてジャック部３７の配置領域には、パチンコ機前方からジャック部３７を覆うことが可能な板状のカバー部２７１が設けられている。カバー部２７１は上下方向のスライド移動が可能なように支持されており、カバー部２７１の上下動によりジャック部３７の開口部２５２が開閉されるものとなっている。より詳しくは、図３５１（ａ）に示すように、カバー部２７１の下端位置（通常位置）において開口部２５２の全体をパチンコ機前方から覆う閉状態となり、図３５１（ｂ）に示すように、カバー部２７１の上端位置（上昇位置）において開口部２５２の全体を露出させる開状態となるように、カバー部２７１の上下位置が設定されている。

【３８１９】

そして、カバー部２７１の下端位置では、ジャック部３７の開口部２５２がカバー部２７１により塞がれることで、プラグ部３９の差し込みが規制される一方、カバー部２７１の上端位置では、プラグ部３９を差し込み可能な程度に開口部２５２が開放され、プラグ部３９の差し込みが許容される。つまり、カバー部２７１は、上端位置と下端位置との間を移動することで、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続可否を切り替えるものとなっている。

【３８２０】

カバー部２７１の前面部には、前方に突出する指掛け部２７７が設けられている。この指掛け部２７７に指を引っかけてカバー部２７１を持ち上げることで、カバー部２７１を上端位置に移動させることができる。

【３８２１】

カバー部２７１の少なくとも一部は透明又は半透明となっており（透光性を有しており）、カバー部２７１がジャック部３７を覆う状態（閉状態）において、カバー部２７１を介して後方のジャック部３７を視認し得るようになっている。このような構成であることで、カバー部２７１によりジャック部３７を覆いながらも、ジャック部３７の存在に遊技者が気付きやすくすることができ、ジャック部３７の積極的な利用を促すことが可能になる。

【３８２２】

カバー部２７１の裏面部には、パチンコ機後方側に突出するようにして突出片２７２が設けられている。突出片２７２は、その先端部２７２ａが前面側壁部１４ａの裏面部よりも後方側に位置するように突出している。

【３８２３】

前面側壁部１４ａの裏面側には、カバー部２７１の開閉を検知するための検知部２７３が設けられている。検知部２７３は、例えば、発光部と受光部が対向配置されたフォトセンサによって構成され、カバー部２７１と一体になって移動する突出片２７２に合わせてその配置位置が定められている。具体的には、カバー部２７１が上端位置まで移動した際に、突出片２７２が発光部と受光部の間に入り込むように、検知部２７３の位置が設定されている。この構成では、カバー部２７１の上端位置では、突出片２７２により発光部と受光部との間の光路が遮られる一方、他の位置では当該光路が遮られないことで、カバー部２７１が開状態となったことを検知できる。

【３８２４】

検知部２７３は、第２音信号経路９３とは別の独立した配線２７４によりＭＰＵ３４２と電気的に接続されており、検知部２７３からの検知信号ＤＳは配線２７４を通じてＭＰＵ３４２に出力される。これにより、カバー部２７１が開状態とされたことをＭＰＵ３４２が認識可能となる。

【３８２５】

なお、検知部２７３を動作させるには駆動電力（電源）の供給が必要となるが、そのた

めの供給路（電源ライン）は第２音信号経路９３とは別の独立した配線により確保される。この配線はパチンコ機１０の内部を通っており、外部からのアクセスが不可又は困難な状態とされる。このため、ジャック部３７を狙って不正機器が仕込まれた場合に、検知部２７３を動作させるための駆動電力が不正機器の動力として悪用されることを抑制できる。

【３８２６】

このように本実施の形態では、第２音信号経路９３を利用することなく、カバー部２７１が閉状態から開状態に切り替えられたことをＭＰＵ３４２が認識することができる。ジャック部３７にプラグ部３９を差し込むには、遊技者がカバー部２７１を上方に移動させてジャック部３７（開口部２５２）を露出させる必要があるため、カバー部２７１の開状態への切り替えの検知により、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたことの検知を代替することができる。よって、第２音信号経路９３において逆方向への信号伝達が規制される構成であっても、ジャック部３７にプラグ部３９が接続された場合に、パチンコ機１０がそれを把握することが可能になる。

【３８２７】

ここで、前面側壁部１４ａの裏面側では、カバー部２７１と前面側壁部１４ａとの間にコイルばね等の付勢部材２７５が架け渡されており、当該付勢部材２７５によりカバー部２７１が閉方向に付勢されている。このため、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外された場合は、遊技者が手でカバー部２７１を動かさなくても、プラグ部３９の取り外しに伴って自動的にカバー部２７１を閉じることができる。

【３８２８】

よって、ジャック部３７の使用後、カバー部２７１が開状態（ジャック部３７が露出状態）とされたままの状態となることが抑制される。これにより、プラグ部３９の取り外しに応じて検知部２７３における開状態の検知を終了させることができ、延いては、プラグ部３９が取り外されたことをＭＰＵ３４２（パチンコ機１０）において把握することが可能になる。

【３８２９】

＜ミュート制御について＞

前述のとおり、検知部２７３の検知信号ＤＳに基づいてカバー部２７１が開状態とされたこと、換言すれば、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたことをパチンコ機１０が認識することができる。これを利用し、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続時（ヘッドホン３８の使用時）においてスピーカ部２９からの放出音の音量を低減させるように構成されている。以下、そのための構成について図３４６、図３５２～図３５４を参照しながら説明する。

【３８３０】

図３４６に示すように、ＭＰＵ３４２の出力部からはミュート信号ＭＴが出力されるようになっており、このミュート信号ＭＴは、第１音信号経路８７（音信号をスピーカ部２９に伝送するための経路）のＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力されるようになっている。ミュート信号ＭＴは、音信号の音量（出力レベル）を低減することの指示信号である。

【３８３１】

＜ミュート制御処理＞

次に、ＭＰＵ３４２で実行されるミュート制御処理について図３５２を参照しながら説明する。ミュート制御処理は、スピーカ部２９からの放出音の音量を低減させるためのものであり、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で定期的に起動される。

【３８３２】

ミュート制御処理では先ずステップＳｋ１１０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ａに一時解除フラグがセットされているか否かを判定する。一時解除フラグの詳細については後述する。

【３８３３】

一時解除フラグがセットされていない場合は、ステップＳｋ１１０２に進み、上記各種

フラグ格納エリア３４４ａにミュートフラグがセットされているか否かを判定する。ミュートフラグは、ミュート処理、すなわち、スピーカ部２９からの放出音の音量が低減されていることをＭＰＵ３４２が把握するためのフラグである。

【３８３４】

ミュートフラグがセットされていない場合、すなわち、ミュート処理の実行状態でない場合は、ステップＳｋ１１０３にて、カバー部２７１が開状態であるか否かを判定する。この判定は、検知部２７３から出力される検知信号ＤＳを参照して行う。

【３８３５】

カバー部２７１が開状態である場合は、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたと推認し、ステップＳｋ１１０４にて、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオン状態とする。これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では、第１音量スイッチ８９、第２音量スイッチ９０からの音量調整信号にかかわらず、サウンドＩＣ８３から出力された音信号の音量レベル（出力レベル）を所定レベルにまで低減させる。より詳しくは、上記音信号の音量レベルを０レベルとし、スピーカ部２９から音が放出されないようにする。

【３８３６】

ミュート処理の実行に際しては、その時点での音量設定値（各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に基づくもの）を示す音量情報をＲＡＭ３４４の所定領域に記憶する。これは、ミュート処理が解除された際に元の音量に戻すための処理である。

【３８３７】

なお、サウンドＩＣ８３からの音信号は、ＳＰ出力制御ＩＣ８８だけでなく、第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）のＨＰ出力制御ＩＣ９４にも出力されているところ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、上記のようなミュート処理は実行されない。このため、スピーカ部２９への音信号に対してはミュート処理が実行される一方で、ジャック部３７に対しては、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じて音量調整された音信号が出力される。

【３８３８】

ステップＳｋ１１０５では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにミュートフラグをセットし、ミュート処理の実行状態であることをＭＰＵ３４２にて把握可能とする。ステップＳｋ１１０５の実行後又はステップＳｋ１１０３で否定判定した場合（カバー部２７１が開状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。

【３８３９】

ステップＳｋ１１０２で肯定判定した場合（ミュートフラグがセットされており、ミュート処理の実行状態である場合）は、ステップＳｋ１１０６にて、出力対象音がエラー音であるか否かを判定する。具体的には、今回の音出力処理において、出力対象の音信号が不正検知音、球無しエラー音、満杯エラー音のいずれかの音信号であるかを判定する。

【３８４０】

出力対象音がエラー音でない場合は、ステップＳｋ１１０７にて、カバー部２７１が閉状態であるか否か、換言すれば、カバー部２７１の開状態が検知されていない状態であるか否かを判定する。カバー部２７１が閉状態である場合は、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外されたと推認し、ステップＳｋ１１０８にて、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオフ状態とする。これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では音信号に対するミュート処理を解除するとともに、ＲＡＭ３４４の所定領域に記憶された音量情報に基づいて音量設定を行う。その結果、スピーカ部２９からは、ミュート処理の実行前の音量で音が放出されるようになる。

【３８４１】

この際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からも音信号が出力されるが、プラグ部３９が差し込まれていない状態では、ジャック部３７の各接触端子２５３～２５５や絶縁トランス９６の２次側の電位が接地電位に固定されているため、ジャック部３７には音信号が伝送されない。

【３８４２】
ステップＳｋ１１０９では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにセットされているミュートフラグをクリアし、ミュート処理の実行状態でないことをＭＰＵ３４２にて把握可能とする。ステップＳｋ１１０９の実行後又はステップＳｋ１１０７で否定判定した場合（カバー部２７１が閉状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。
【３８４３】
ステップＳｋ１１０６で肯定判定した場合（出力対象音がエラー音である場合）は、ステップＳｋ１１１０に進み、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオフ状態とする。すなわち、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続状態（ヘッドホン３８の使用状態）であっても、エラー音が出力対象となる場合は、ミュート状態を一時的に解除してスピーカ部２９からエラー音が放出されるようにする。この場合、スピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が出力されることになる。
【３８４４】
ステップＳｋ１１１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａに一時解除フラグをセットする。一時解除フラグは、出力対象音がエラー音であることによりミュート処理を解除している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。ステップＳｋ１１１１の実行後は、ミュート制御処理を終了する。
【３８４５】
ステップＳｋ１１０１で肯定判定した場合（一時解除フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ１１１２にて一時解除中処理を実行し、その後、ミュート制御処理を終了する。ここで、ステップＳｋ１１１２の一時解除中処理について図３５３のフローチャートを参照しながら説明する。
【３８４６】
一時解除中処理では先ずステップＳｋ１２０１にて、エラー音の出力が終了したか否かを判定する。エラー音の出力が終了した場合は、ステップＳｋ１２０２にて、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオン状態とする。これにより、ミュート処理を再開し、再びスピーカ部２９から音が放出されないようにする。
【３８４７】
ステップＳｋ１２０３では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにセットされている一時解除フラグをクリアし、その後、一時解除中処理を終了する。この場合、ミュートフラグがセットされたままの状態となっているため、ＭＰＵ３４２としては、ミュート処理の実行状態であることを把握することになる。
【３８４８】
ステップＳｋ１２０１で否定判定した場合（エラー音の出力が終了していない場合）は、ステップＳｋ１２０４にてカバー部２７１が閉状態であるか否かを判定する。カバー部２７１が閉状態である場合は、ミュート処理の一時解除中である状況で、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外されたことを意味する。
【３８４９】
この場合はステップＳｋ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにセットされているミュートフラグ、一時解除フラグをクリアする。その結果、エラー音の出力が終了した後もミュート処理が再開されず、スピーカ部２９から音が放出される状態が継続される。ステップＳｋ１２０５の実行後又はステップＳｋ１２０４で否定判定した場合（カバー部２７１が閉状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。
【３８５０】
＜ミュート処理の流れについて＞
次に、ミュート処理の流れについて図３５４を参照しながら説明する。ここでは、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されておらず、カバー部２７１が閉じられている状態を初期状態として説明を進める。
【３８５１】
タイミングｔ１においてカバー部２７１が閉状態である場合、ＭＰＵ３４２は、ジャッ

ク部３７にプラグ部３９が接続されていないとして、第１音信号経路８７（音信号をスピーカ部２９に伝送するための経路）のＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオフ状態とする（図３５５（ａ）、（ｂ））。この場合、第１音量スイッチ８９、第２音量スイッチ９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８から出力され、スピーカ部２９から音が放出される（図３５５（ｄ））。

【３８５２】

この際、サウンドＩＣ８３からの音信号は、第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）のＨＰ出力制御ＩＣ９４にも入力される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４ではミュート処理を実行しないため、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力される。しかしながら、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されていない状態では、当該音信号に対応する音の放出はなされない。

【３８５３】

タイミングｔ２において、カバー部２７１が開状態に切り替えられると（図３５５（ａ））、ＭＰＵ３４２では、検知部２７３から出力される検知信号ＤＳに基づいてそれを検知する。この場合、ＭＰＵ３４２は、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたとして、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオン状態に切り替える（図３５５（ｂ））。

【３８５４】

これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では、音信号に対するミュート処理を実行し、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号にかかわらず、音信号の音量レベル（出力レベル）を０レベルまで低減する（図３５５（ｄ））。これにより、スピーカ部２９から音が放出されなくなる。一方で、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力されているため、当該音信号がジャック部３７を通じてヘッドホン３８に出力されることにより、ヘッドホン３８から音が放出される（図３５５（ｅ））。

【３８５５】

このように、カバー部２７１の開状態への切り替えを検知した場合に、ジャック部３７に向けて出力される音信号については、遊技者が聴こえる状態での音量レベルにて出力する一方で、スピーカ部２９に向けて出力される音信号に対してはミュート処理を施し、スピーカ部２９からの放出音の音量を小さくするようにしている。これにより、ヘッドホン３８が接続されたパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しては、ヘッドホン３８を通じて演出音等が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、当該パチンコ機１０から発さられる音を小さくしたり、無くしたりすることで、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献する。

【３８５６】

上記ミュート処理の実行状態であるタイミングｔ３において、エラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合は、ＭＰＵ３４２は、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオフ状態に切り替える（図３５５（ｂ）、（ｃ））。これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では、音信号に対するミュート処理を解除し、エラー音に対応する音信号を所定の音量レベルで出力する。これにより、スピーカ部２９からエラー音が放出される。

【３８５７】

この際、ヘッドホン３８がジャック部３７に接続されている状態で、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からも上記所定の音量レベルでエラー音に対応する音信号が出力されるため、ヘッドホン３８からもエラー音が放出される。すなわち、ヘッドホン３８の接続状態でエラー音の出力状態となった場合は、スピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が放出されるように制御される。

【３８５８】

例えば、エラー音として不正検知音が出力される場合において、ヘッドホン３８が接続

されていることにより、当該不正検知音がヘッドホン３８のみから放出される構成とした場合には、周囲の遊技者やホール従業員に不正検知音が聞こえないようにすることができるため、ジャック部３７が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、出力対象音が不正検知音である場合にミュート状態を解除する構成であることにより、不正が検知されたことを周囲の遊技者やホール従業員に速やかに知らせることができ、不正行為の発見に遅れが生じることを好適に抑制できる。

【３８５９】

また、他の例として、ヘッドホン３８の接続状態において球無しエラー音が出力される場合に、当該球無しエラー音がヘッドホン３８のみから放出される構成であると、例えば、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合に、球無しエラー音が聴こえない結果、球無し状態の発生に遊技者が気付かず、遊技に支障を来たすおそれがある。この点、上記球無しエラー音がスピーカ部２９から放出されることにより、遊技者がヘッドホン３８を装着していなくてもエラー音が聴こえるものとなり、球無し状態の発生を速やかに認識させることが可能になる。

【３８６０】

また、満杯エラー音が出力される場合についても、ヘッドホン３８だけでなく、スピーカ部２９からも満杯エラー音が放出されることで、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合でも、球抜き操作を促すことができ、満杯状態が長期間に亘って放置されることを抑制できる。

【３８６１】

なお、スピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が放出される場合において、それらの音量レベルは同じレベルであってもよいし、異なるレベルであってもよい。ヘッドホン３８の使用時における耳の保護を図る上では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量レベルは、スピーカ部２９からのエラー音の音量レベルよりも低いものであることが好ましい。

【３８６２】

また、上記の場合においてスピーカ部２９からのエラー音は、ヘッドホン３８が接続されていない場合と同じ音量レベルで放出される。このような構成とすることで、例えば、エラー音が不正検知音である場合は、ヘッドホン３８の接続有無にかかわらず、不正行為者に対して同じレベルで警告を発したり、周囲の遊技者やホール従業員に対してそのパチンコ機１０への注目を好適に促したりすることが可能になる。

【３８６３】

その後、タイミングｔ４において、エラー状態の解消等になり、エラー音に対応する音信号の出力が終了すると（図３５５（ｃ））、ＭＰＵ３４２は、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオン状態に切り替える（図３５５（ｂ））。これにより、ＳＰ出力制御ＩＣ８８から出力される音信号の音量レベルが低減され、スピーカ部２９から音が放出されなくなる。この際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力されるため（図３５５（ｅ））、遊技者は、演出音等のパチンコ機１０から発せられる音を、ヘッドホン３８を通じて聴くことができる。

【３８６４】

そして、タイミングｔ５において、カバー部２７１が閉状態に切り替えられると（図３５５（ａ））、ＭＰＵ３４２では、検知部２７３から出力される検知信号ＤＳに基づいてそれを検知する。この場合、ＭＰＵ３４２は、ジャック部３７からプラグ部３９（ヘッドホン３８）が取り外されたとして、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオフ状態に切り替える（図３５５（ｂ））。

【３８６５】

その結果、ＳＰ出力制御ＩＣ８８では音信号に対するミュート処理が解除され、スピーカ部２９から音が放出されるようになる（図３５５（ｄ））。この場合、ミュート処理が実行される前の音量設定に従って、ＳＰ出力制御ＩＣ８８を伝送される音信号への音量調

整が行われるものとなり、プラグ部３９（ヘッドホン３８）が接続される前（ミュート処理の実行前）と同レベルの音量でスピーカ部２９から音が放出されることになる。

【３８６６】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３８６７】

パチンコ機１０にジャック部３７を設け、ヘッドホン３８を接続可能とした。この場合、遊技者は、周囲のパチンコ機からの音や遊技ホール内の騒音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技するパチンコ機からの演出音等を聴くことができる。よって、遊技中の演出音等を聴き取りやすくなり、利便性を向上させることが可能になる。

【３８６８】

ヘッドホン３８が接続されている場合に、スピーカ部２９への音信号に対してミュート処理を実行する構成とした。この場合、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しては、ヘッドホン３８を通じて演出音等が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、聴こえる態様でパチンコ機１０から音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【３８６９】

サウンドＩＣから出力される音信号を第１音信号経路８７（音信号をスピーカ部２９に伝送するための経路）と第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）との両方に出力する構成とした。

【３８７０】

この場合、サウンドＩＣから出力された音信号が、常に上記各音信号経路８７、９３の両方を通る状態とすることができる。よって、ヘッドホン３８の接続時において第１音信号経路８７でのミュート処理を実行するだけで、スピーカ部２９からの音量レベルを低減しつつ、ヘッドホン３８に対しては通常の音量レベルで出力させることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。また、かかる状態から、スピーカ部２９とヘッドホン３８の両方にて通常の音量レベルで音が出力される状態に切り替えたい場合も、第１音信号経路８７にて行っているミュート処理を解除するだけで足りるため、上記切り替えを簡単に行うことが可能になる。

【３８７１】

サウンドＩＣ８３の出力部と第１音信号経路８７の入力部とを結ぶ音信号出力線９１の途中部から分岐線９２を分岐させ、この分岐線９２を第２音信号経路９３の入力部に接続する構成とした。

【３８７２】

この場合、サウンドＩＣ８３での出力チャンネル数を増設しなくても、サウンドＩＣ８３からの音信号を第１音信号経路８７と第２音信号経路９３との両方に入力させることができる。例えば、スピーカ部２９用に既に多くのチャンネル数を割り当てており、ジャック部３７（ヘッドホン３８）用のチャンネルを確保することが困難な場合にあっては特に有効となる。

【３８７３】

スピーカ部２９への音信号に対するミュート処理の実行状態においてプラグ部３９が引き抜かれると、ＳＰ出力制御ＩＣ８８へのミュート信号ＭＴがオフ状態とされ、ミュート処理が解除される構成とした。

【３８７４】

例えば、ミュート処理の開始後、そのままの状態でパチンコ機が放置されると、次の遊技者が遊技を開始した場合にスピーカ部２９から音が放出されないことで、その遊技者を困惑させてしまうおそれがある。この点、プラグ部３９の引き抜き（カバー部２７１の閉状態への切り替え）に応じてミュート処理を解除する構成であることで、遊技者が手動で出力の切り替え操作を行わなくても、スピーカ部２９から音が放出される状態に自動的に復帰させることができる。これにより、ミュート処理の実行状態のままでパチンコ機が放

置されることが抑制され、次の遊技者を困惑させる事態の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３８７５】

ヘッドホン３８が接続されており、スピーカ部２９への音信号に対するミュート処理の実行状態において、エラー音が出力される状態になった場合には、ミュート処理を一時的に解除してスピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が出力される構成とした。

【３８７６】

例えば、ヘッドホン３８を接続することで、スピーカ部２９からエラー音が放出されない状態となった場合、不正行為者がこれを悪用するおそれがある。また、パチンコ機において球無しエラーや満杯エラーが発生した場合において、ヘッドホン３８が接続されているにもかかわらず、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合は、エラー音が聴こえないことで、それらのエラー状態が放置される懸念がある。この点、ミュート処理の実行状態であってもエラー音が出力対象となる場合は、スピーカ部２９からエラー音を出力させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【３８７７】

第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）においてＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７との間に絶縁トランス９６を介在させる構成とした。

【３８７８】

ジャック部３７を設けることで遊技者の利便性を高めることができる反面、ジャック部３７を狙って不正機器が使用され、ジャック部３７を通じて不正な外部信号がパチンコ機１０の内部に入力されるおそれがある。この点、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７との間に絶縁トランス９６を介在させることで、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部とを結線的に分離しつつ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部からジャック部３７の入力部への音信号の流れを許容する伝送路を構築することができる。この場合、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７とが直接的に結線されている場合に比べ、逆方向への信号の流れを生じさせにくくすることができ、不正な外部信号がパチンコ機１０内の制御部（例えばＭＰＵ３４２）に送り込まれることを抑制できる。

【３８７９】

ジャック部３７にプラグ部３９が取り付けられていない場合に、ジャック部３７の接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定される構成とした。

【３８８０】

ジャック部３７が不正行為の対象として狙われるおそれがあり、その際、ジャック部３７内の各接触端子２５３～２５５が電気的に浮いた状態となっていると、不正信号の入力にそれらの端子２５３～２５５が利用されやすくなることが懸念される。この点、各接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定されていることで、それらの端子２５３～２５５に不正な外部信号が供給されても、当該信号がパチンコ機１０の内部に伝送されることを抑制できる。

【３８８１】

ジャック部３７にプラグ部３９が取り付けられていない場合に、第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５が第１接地端子２５７及び第２接地端子２５８に当接することで、各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位とされ、プラグ部３９の取り付けに伴って付与される押圧力により、各接触端子２５４、２５５と各接地端子２５７、２５８とが離間する構成とした。

【３８８２】

この構成によれば、ジャック部３７からプラグ部３９が引き抜かれると、押圧力が解除されて再び各接触端子２５４、２５５と各接地端子２５７、２５８とが当接し、各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位に固定される。すなわち、プラグ部３９の着脱に連動して、各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位に固定される状態と、プラグ部３９の電極２３２、２３３と導通する状態とが機械的に切り替えられるため、プラグ部３９が取

り付けられていない場合に各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位に固定される構成を好適に実現することが可能になる。

【３８８３】

ジャック部３７（開口部２５２）を前方から覆うことでプラグ部３９の取り付けを規制可能なカバー部２７１を設け、このカバー部２７１について、上記取り付けを規制する閉状態（通常位置に位置する状態）と、上記取り付けを許容する開状態（上昇位置に位置する状態）とに切り替え可能な構成とした。

【３８８４】

この構成では、ジャック部３７（開口部２５２）を覆うことで、プラグ部３９が取り付けられていない状態で開口部２５２が剥き出しとなることを抑制し、不正行為者によってジャック部３７が狙われることを抑制できる。さらに、不正行為者がジャック部３７に不正を行おうとした場合に、カバー部２７１を通常位置から上昇位置に切り替える必要が生じ、不正行為を行う際の手間を増やすことができる。これにより、不正の抑止を図ることが可能になる。

【３８８５】

カバー部２７１を透明又は半透明なものとし、閉状態において、カバー部２７１を通してジャック部３７を視認できる構成とした。この場合、カバー部２７１が閉状態に保持される場合でも、遊技者がジャック部３７の存在に気付くことができる。これにより、不正の抑止効果を担保しながらも、遊技者に対してジャック部３７の積極的な利用を促すことができる。すなわち、不正への対策によって、ヘッドホン３８との接続を可能とした意義が損なわれることを抑制できる。

【３８８６】

カバー部２７１の開閉を検知部２７３によって検知し、その結果に基づいて、スピーカ部２９への音信号に対するミュート処理の有無を切り替える構成とした。

【３８８７】

ジャック部３７にプラグ部３９を取り付けてヘッドホン３８をパチンコ機１０に接続するには、カバー部２７１の閉状態から開状態への切り替えが不可欠となるため、カバー部２７１の開放に応じてミュート処理を実行することで、ヘッドホン３８の接続がなされるのに合わせてスピーカ部２９から音が出なくなる構成とすることができる。

【３８８８】

この場合、ヘッドホン３８（プラグ部３９）の接続検知をカバー部２７１の開放検知によって代替できるため、プラグ部３９が抜き差しされた場合の電位変化を検知（検出）する回路を第２音信号経路９３上に設けなくても、パチンコ機１０にてヘッドホン３８（プラグ部３９）の接続を把握し得るものとなる。例えば、そのような検知回路を設けた場合、当該回路を駆動させるための電源ラインを第２音信号経路９３に組み込む必要があるが、ジャック部３７を狙って不正機器が仕込まれた場合、その電源ラインが不正機器の動力として悪用されるおそれがある。この点、本構成によれば、上記検知回路を省略できるため、第２音信号経路９３上に電源ラインを設けない構成とすることができ、当該電源ラインが不正に利用されることを抑制できる。これにより、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【３８８９】

＜変形例１＞

上記第６の実施の形態の変形例１について図３５５を参照しながら説明する。ここでは上記第６の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図３５５において第６の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３８９０】

上記第６の実施の形態では、ジャック部３７の前方にカバー部２７１を設け、そのカバー部２７１の開閉を検知部２７３により検知する構成としたが、本変形例では、カバー部２７１を設けず、ジャック部３７へのプラグ部３９の抜き差しを検知するように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【３８９１】
図３５５に示すように、ジャック部３７の前方には検知部２９１が配置されている。この検知部２９１は、発光部２９１ａと受光部２９１ｂとが分離した状態でそれぞれ配置される分離型フォトセンサである。
【３８９２】
本変形例では、ジャック部３７における開口部２５２の前方領域を発光部２９１ａと受光部２９１ｂとの間に挟むようにして検知部２９１が配置されている。この際、発光部２９１ａの発光面と受光部２９１ｂの受光面とは対向する状態となっている。
【３８９３】
このような構成において、ジャック部３７にプラグ部３９が差し込まれている場合は、プラグ部３９によって発光部２９１ａと受光部２９１ｂとの間の光路が遮られる一方、プラグ部３９が差し込まれていない場合は、当該光路が遮られない。このため、検知部２９１からは、プラグ部３９の抜き差しに応じて出力レベルが変化する検知信号ＤＳが出力されることになる。
【３８９４】
ＭＰＵ３４２では、上記検知信号ＤＳを参照することで、ジャック部３７へのプラグ部３９の取り付け有無を把握することができる。そして、プラグ部３９が取り付けられたことを把握した場合は、ヘッドホン３８が接続されたと推認し、ＳＰ出力制御ＩＣ８８へのミュート信号ＭＴをオン状態としてミュート処理を実行させる。これにより、ヘッドホン３８が接続された場合を対象として、スピーカ部２９から音が放出されないようにすることができる。
【３８９５】
なお、検知信号ＤＳが伝送される配線は、上記第６の実施の形態と同様に、第２音信号経路９３とは別の独立したものとなっている。また、検知部２９１の駆動電力の供給路は第２音信号経路９３とは別の独立した配線により確保されており、この配線はパチンコ機１０の内部を通っており、外部からのアクセスが不可又は困難な状態となっている。このため、ジャック部３７を狙って不正機器が使用されても、検知部２７３を動作させるための駆動電力が不正機器の動力として悪用されることを抑制できる。
【３８９６】
例えば、第６の実施の形態において、プラグ部３９が外されているにもかかわらず、カバー部２７１が上端位置に保持されることがあった場合、スピーカ部２９から音が放出されなくなるおそれがある。この点、本変形例では、プラグ部３９の抜き差しを検知する構成としたため、カバー部２７１を省略したり、カバー部２７１を設ける場合でも、ミュート処理の有無をカバー部２７１の開閉に連動させなくても済んだりするものとなり、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。
【３８９７】
＜変形例２＞
上記第６の実施の形態の変形例２について図３５６～図３７３を参照しながら説明する。ここでは上記第６の実施の形態やその変形例１との相違点についてのみ説明する。また、図３５６～図３７３において第６の実施の形態等と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３８９８】
上記第６の実施の形態では、ジャック部３７の前方にカバー部２７１を設け、そのカバー部２７１が開状態とされることに基づいて、遊技者によるヘッドホン３８の使用をパチンコ機１０が認識する構成としたが、本変形例では、パチンコ機１０に設けた所定の操作部を遊技者が操作することで、ヘッドホン３８とスピーカ部２９のいずれを使用するかを選択し得るものとし、その選択操作に基づいてヘッドホン３８の使用をパチンコ機１０が認識するように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。
【３８９９】
＜音声の出力制御に関する構成について＞

本変形例にかかる音声の出力制御に関する構成について図３５６を参照しながら説明する。

【３９００】

サウンドＩＣ８３の出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をスピーカ部２９に伝送するための第１音信号経路８７が接続されている。第１音信号経路８７には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＳＰ出力制御ＩＣ８８が設けられており、ＳＰ出力制御ＩＣ８８により音量調整された音信号はスピーカ部２９に出力される。

【３９０１】

演出制御装置１４３の入力側には、各種入力操作を行うための入力用操作部３００と、音量を調整するための第１音量スイッチ３０１とが接続されている。ここで、これら入力用操作部３００及び第１音量スイッチ３０１について図３５７を参照しながら説明する。

【３９０２】

入力用操作部３００及び第１音量スイッチ３０１は、例えば、前扉枠１４の前面部（例えば上側膨出部３１）など、パチンコ機１０の外側に露出するようにしてパチンコ機１０の前面部に配置されており、遊技者が操作可能となっている。このうち入力用操作部３００は、遊技者が遊技演出（遊技の進行に伴って実行される演出）に関する設定を変更したりするものである。遊技演出に関する設定変更（カスタマイズ）としては、所定演出についての大当たり期待度や出現頻度等を変更するものがある。

【３９０３】

図３５７（ａ）に示すように、入力用操作部３００は、平面視で円形を有する膨出状のスイッチ本体３８１を有しており、スイッチ本体３８１の中央部には中スイッチ３８２が設けられている。また、スイッチ本体３８１には、中スイッチ３８２を環状に囲むようにして、上スイッチ３８３、右スイッチ３８４、下スイッチ３８５、左スイッチ３８６が設けられている。上下左右のスイッチ２６３～２６６は、項目の選択等に用いられる所謂十字キーとして機能するものであり、中スイッチ３８２は、選択している項目の決定等に用いられる所謂決定キーとして機能するものである。

【３９０４】

上記各スイッチ３８２～３８６は、例えば押し下げ操作が可能な押しボタンスイッチとして構成されており、上下への変位が可能な状態で支持されている。スイッチ本体３８１内において各スイッチ３８２～３８６の下方には、それら各スイッチ３８２～３８６の押し下げ（下方への変位）を検知するためのセンサ（不図示）が配置されており、演出制御装置１４３では、それらセンサから出力される検知信号を参照することで、いずれのスイッチ３８２～３８６が操作されたかを把握することが可能となっている。

【３９０５】

第１音量スイッチ３０１は、主として遊技者が操作するための音量設定用の操作部であり、図３５７（ｂ）に示すように、音量を増大させるためのアップスイッチ３８８と、音量を低減させるためのダウンスイッチ３８９とを備えている。これら各スイッチ３８８、３８９は、例えば押しボタンスイッチとして構成されており、入力用操作部３００と同様に、それら各スイッチ３８８、３８９の下方に配置されたセンサ（不図示）により、それら各スイッチ３８８、３８９に対する押し下げ操作を検知することが可能となっている。演出制御装置１４３では、それらセンサから出力される検知信号を参照することで、いずれのスイッチ３８８、３８９が操作されたかを把握することが可能となっている。

【３９０６】

また、演出制御装置１４３の入力側には、他の音量設定用の操作部として第２音量スイッチ３０２が接続されている。第２音量スイッチ３０２は、ホール従業員が操作することを目的に設けられた音量設定用の操作部であり、演出制御基板３４１の表面部（素子搭載面）など、内枠１３及び遊技盤６０を前方回動させた場合に操作可能となる位置に配置されている。

【３９０７】

図３５６に示すように、演出制御装置１４３では、入力用操作部３００、第１音量スイ

ッチ３０１、第２音量スイッチ３０２からの検知信号（操作信号）がＭＰＵ３４２に入力されるように構成されている。ＭＰＵ３４２では、入力用操作部３００等からの操作信号に基づき、入力用操作部３００等に対する遊技者の操作内容を把握し、その結果に基づいて第１音量制御信号ＶＣ１を出力する。

【３９０８】

第１音量制御信号ＶＣ１は、スピーカ部２９からの放出音の音量を変更したりするためのものであり、第１音信号経路８７のＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力される。ＳＰ出力制御ＩＣ８８では、第１音量制御信号ＶＣ１により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減した後、スピーカ部２９に出力する。なお、スピーカ部２９からの放出音の音量調整は、例えば５段階で行うことができるようになっている。

【３９０９】

図３５６に示すように、サウンドＩＣ８３の出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をジャック部３７（ヘッドホン３８）に伝送するための第２音信号経路９３が接続されている。より詳しくは、サウンドＩＣ８３の出力部と第１音信号経路８７の入力部とを結ぶ音信号出力線９１の途中部から分岐線（分岐路）９２が分岐しており、この分岐線９２を介して第２音信号経路９３がサウンドＩＣ８３の出力部に接続されている。

【３９１０】

音信号出力線９１からの分岐線９２の分岐は、音信号出力線９１（サウンドＩＣ８３から第１音信号経路８７に向かう出力用配線）の途中から第２音信号経路９３の入力側に向かう出力用配線が枝分かれするように、回路基板上の配線パターンが組まれることで実現されている。この際、スイッチ等による経路切替部を介していないため、サウンドＩＣ８３から出力される音信号は、第１音信号経路８７と第２音信号経路９３との両方に出力されることになる。

【３９１１】

第２音信号経路９３には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＨＰ出力制御ＩＣ９４が設けられており、ＨＰ出力制御ＩＣ９４により音量調整された音信号はジャック部３７に出力される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４には、ＭＰＵ３４２から出力される第２音量制御信号ＶＣ２が入力される。

【３９１２】

第２音量制御信号ＶＣ２は、ヘッドホン３８からの放出音の音量を変更したりするためのものであり、第１音量制御信号ＶＣ１と同様に、入力用操作部３００等の操作内容に基づいて生成される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、第２音量制御信号ＶＣ２により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減し、その後、ジャック部３７に向けて出力する。このため、遊技者が入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１を操作したりすることで、ヘッドホン３８から放出される音の音量を変更することができる。

【３９１３】

また、第２音信号経路９３では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からの音信号の出力線９５がジャック部３７に対して直接的には繋がっておらず、絶縁トランス９６を介してジャック部３７に接続されている。すなわち、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側が絶縁トランス９６の１次側に接続され、絶縁トランス９６の２次側がジャック部３７の入力側に接続された状態となっている。

【３９１４】

なお、本変形例では、上記第６の実施の形態に係るカバー部２７１及び検知部２７３や、上記変形例１に係る検知部２９１が設けられておらず、ジャック部３７にプラグ部３９が差し込まれたことの検知は行われない。

【３９１５】

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理について説明する。

【３９１６】
＜メイン処理＞
図３５８は、パチンコ機１０への電源投入（演出制御装置１４３への電力供給の開始）に伴い起動されるメイン処理を示すフローチャートである。
【３９１７】
メイン処理では先ずステップＳｋ１４０１にて、初期化処理を実行する。初期化処理では、スタックポインタの値をＭＰＵ３４２内に設定するとともに、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後、ＭＰＵ３４２内のレジスタ群やＩ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。
【３９１８】
ステップＳｋ１４０２では、立ち上げ時音量設定処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理では、スピーカ部２９からの放出音の音量を予め定められた初期音量に設定したりするための処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理の詳細については後述する。
【３９１９】
ステップＳｋ１４０３では、停電状態（電断状態）が発生しているか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２からの停電コマンドを受信しているか否かを判定することにより行う。なお、停電コマンドは、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて停電状態の発生が認識された場合、すなわち、図３４０のステップＳｋ３０９にて肯定判定した場合に出力されるものである。停電コマンドを受信しており、停電状態が発生している場合は、ステップＳｋ１４０４にて停電処理を実行する。
【３９２０】
ステップＳｋ１４０３で否定判定した場合（停電状態が発生していない場合）は、ステップＳｋ１４０５に進み、各種演出の選択等の際に用いる乱数値の更新処理を行う。続くステップＳｋ１４０６では、タイマ割込み用処理を実行する。タイマ割込み用処理では、例えば、タイマ割込み処理の割込みタイミングである否かを判定し、割込みタイミングである場合には、当該タイマ割込み処理を起動させるための処理を行う。タイマ割込み処理では、各種タイマカウンタや設定済みの演出データの更新処理等を行う。
【３９２１】
ステップＳｋ１４０７では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置１６２から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。
【３９２２】
例えば、コマンド対応処理では、特図遊技回が開始される場合に主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドを受信しているか否かを判定し、変動開始コマンドを受信している場合は、当該変動開始コマンドに基づいて今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かや、今回の特図遊技回における変動表示時間（変動パターン情報）を把握する。そして、それらの把握結果に基づいて今回の特図遊技回にて実行する遊技回演出の設定を行う。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果、リーチ演出の有無や種別、予告演出の有無や種別等の設定を行う。
【３９２３】
また、コマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置１６２から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部２００にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置１６２から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部２００の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。
【３９２４】
ステップＳｋ１４０７のコマンド対応処理を実行した後は、ステップＳｋ１４０８にて操作対応処理を実行する。操作対応処理は、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１が操作された場合の処理を実行するものであり、各種演出のカスタイマイズや音量設定

等を行ったりするための処理を実行する。操作対応処理の詳細については後述する。
【３９２５】
ステップＳｋ１４０９では音出力設定処理を実行する。音出力設定処理は、ステップＳｋ１４０８で設定された遊技回演出に対応する演出音や、エラー発生時に主制御装置１６２から送信されるエラーコマンドに対応するエラー音を、スピーカ部２９やヘッドホン３８（ジャック部３７）から出力させるための処理である。音出力設定処理の詳細については後述する。
【３９２６】
上記ステップＳｋ１４０３～ステップＳｋ１４０９のループ処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で実行されるように設定されている。このため、ステップＳｋ１４０８の操作対応処理やステップＳｋ１４０９の音出力設定処理は、２ｍｓｅｃ周期で定期的に実行されることになる。
【３９２７】
＜操作対応処理＞
ステップＳｋ１４０８の操作対応処理について図３５９のフローチャートを参照しながら説明する。
【３９２８】
操作対応処理では先ずステップＳｋ１５０１にて、音量設定画面４１１の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面４１１の詳細については後述する。
【３９２９】
音量設定画面４１１の表示中でない場合は、ステップＳｋ１５０２に進み、メニュー画面４０５の表示中であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面４０５について図３６９及び図３７０を参照しながら説明する。
【３９３０】
メニュー画面４０５は、入力用操作部３００の操作に基づいて図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されるウィンドウ状の操作用画面であり、遊技演出のカスタマイズを行ったりするためのユーザーインターフェイスである。例えば、図３６９（ａ）に示すように、メニュー画面４０５は横長の長方形状をなしており、表示画面Ｇの左下部に表示されるようになっている。
【３９３１】
図３６９（ｂ）に示すように、メニュー画面４０５内には、演出カスタマイズメニュー等の各種選択項目を表示するためのメニューバー４０６が設けられている。メニューバー４０６に表示可能な選択項目は複数となっており、例えば、図３７０（ａ）に示すように、遊技回演出として所定の予告演出（例えば「〇〇予告」）が実行された場合の大当たりへの期待度を高めるための期待度アップ項目ＫＰ１ａ、所定の予告演出（例えば「××予告」）の出現率（実行頻度）を高めるための出現率アップ項目ＫＰ１ｂ等を含む演出カスタマイズ項目ＫＰ１や、ヘッドホン３８の使用有無を切り替えるためのヘッドホン項目ＫＰ２、演出カスタマイズの設定状態を初期状態に戻すための設定リセット項目ＫＰ３等が設定されている。これら各選択項目ＫＰ１～ＫＰ３は、メニューバー４０６において文字等によって示されている。
【３９３２】
メニューバー４０６には、上記各選択項目ＫＰ１～ＫＰ３のうちの１つが表示されるようになっており、入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５を操作することで、メニューバー４０６への表示対象となる選択項目を順次に切り替えることが可能になっている。
【３９３３】
また、メニューバー４０６には、当該メニューバー４０６にて示される選択項目を適用するか否かを選択するためのオンボタン４０７及びオフボタン４０８が設けられている。これらオンボタン４０７及びオフボタン４０８は、その時点で選択状態となっている側が、例えば明るく表示されるなどして強調表示されるようになっている。

【３９３４】
例えば、メニューバー４０６に期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状態で、オフボタン４０８が強調表示されている場合は、期待度アップの設定が適用されていないことを示すことになる。このため、遊技者は、メニュー画面４０５上のメニューバー４０６を視認することで、各選択項目が適用されているか否かを容易に理解することができる。
【３９３５】
そして、オフボタン４０８が強調表示されている状況で、入力用操作部３００の左スイッチ３８６を操作してオンボタン４０７を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで、メニューバー４０６に表示されている選択項目の非適用状態から適用状態への切り替えを行うことが可能になる。なお、以下の説明においては、オンボタン４０７の選択状態で中スイッチ３８２を操作することを「オン操作」といい、オフボタン４０８の選択状態で中スイッチ３８２を操作することを「オフ操作」ということがある。
【３９３６】
操作対応処理（図３５９）の説明に戻り、ステップＳｋ１５０２で否定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中でない場合）は、ステップＳｋ１５０３に進み、メニュー画面４０５を表示するための操作（メニュー表示の操作）が行われたか否かを判定する。メニュー表示の操作は特に限定されるものではないが、例えば、メニュー画面４０５が表示されていない状況で入力用操作部３００の中スイッチ３８２を押し下げる操作が該当する。
【３９３７】
メニュー表示の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１５０４に進み、メニュー画面４０５を表示させるためのメニュー画面の表示用処理を実行する。これにより、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにてメニュー画面４０５の表示が開始される。
【３９３８】
メニュー画面の表示用処理では、表示制御装置３５０への送信対象として、メニュー画面４０５の表示を開始させるためのコマンドを設定する。表示制御装置３５０では、当該コマンドを受信すると、メニュー画面４０５用の画像データをキャラクタＲＯＭ３７６から読み出し、当該画像データが表示画面Ｇに表示されるように図柄表示装置７５を制御する。なお、以下の各種表示を行う場合の処理において、表示のためのコマンドを表示制御装置３５０に送信したり、表示制御装置３５０にて、対応する画像データを読み出して表示画面Ｇに表示させたりする点については同様であるため、その説明を省略する。
【３９３９】
ステップＳｋ１５０５では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に設けられたメニュー表示タイマカウンタエリア（以下、単に「メニュー表示タイマ」という）にメニュー画面４０５の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。メニュー表示カウンタの値は、操作対応処理が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｋ１５０５の実行後は操作対応処理を終了する。
【３９４０】
ステップＳｋ１５０３で否定判定した場合（メニュー表示の操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１５０６に進み、第１音量スイッチ３０１が操作されているか否かを判定する。第１音量スイッチ３０１が操作されている場合は、ステップＳｋ１５０７にて、音量設定画面４１１を表示するための表示用処理を実行する。当該表示用処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１５０７の実行後又はステップＳｋ１５０６で否定判定した場合（第１音量スイッチ３０１が操作されていない場合）は、操作対応処理を終了する。
【３９４１】
ステップＳｋ１５０２で肯定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中である場合）は、ステップＳｋ１５０８に進み、メニュー表示中の操作対応処理を実行する。また、ステップＳｋ１５０１で肯定判定した場合（音量設定画面４１１の表示中である場合）は、ステップＳｋ１５０９に進み、音量設定表示中の操作対応処理を実行する。これらメニュ

ー表示中の操作対応処理や音量設定表示中の操作対応処理の詳細については後述する。
【３９４２】
＜メニュー表示中の操作対応処理＞
ステップＳｋ１５０８のメニュー表示中の操作対応処理について図３６０のフローチャートを参照しながら説明する。メニュー表示中の操作対応処理は、メニュー画面４０５の表示中において入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。
【３９４３】
メニュー表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ１６０１にて、選択項目の切替操作が行われたか否かを判定する。具体的には、メニュー画面４０５の表示状態において入力用操作部３００の上スイッチ３８３又は下スイッチ３８５が操作されているか否かを判定する。
【３９４４】
選択項目の切替操作が行われている場合は、ステップＳｋ１６０２に進み、選択項目の切替表示用処理を実行する。当該切替表示用処理では、メニューバー４０６に表示される選択項目を、操作されたスイッチに対応する側の選択項目に切り替える処理を実行する。例えば、期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状況で下スイッチ３８５が操作された場合は、出現率アップ項目ＫＰ１ｂが表示されるようにメニューバー４０６の表示を切り替える。
【３９４５】
ステップＳｋ１６０３では、メニュー表示タイマにメニュー画面４０５の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃに相当）を再入力する。これにより、メニュー画面４０５の残り表示期間が上限期間（例えば２０ｓｅｃ）まで延長される。ステップＳｋ１６０３の実行後は、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。
【３９４６】
ステップＳｋ１６０１で否定判定した場合（選択項目の切替操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１６０４に進み、カスタム項目の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー４０６に演出カスタマイズ項目ＫＰ１が表示されているか否かを判定する。カスタム項目の選択状態である場合は、ステップＳｋ１６０５にて、演出カスタムの実行操作が行われているか否かを判定する。具体的には、演出カスタマイズ項目ＫＰ１の表示状態でオン操作が行われているか否かを判定する。
【３９４７】
演出カスタムの実行操作が行われている場合は、ステップＳｋ１６０６にて演出カスタム処理を実行する。演出カスタム処理では、メニューバー４０６に表示される選択項目が適用されるように演出設定を行う。例えば、メニューバー４０６に期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状況でオン操作が行われた場合は、対象演出（例えば〇〇予告）について、当該対象演出が実行された場合の大当たりの期待度を高めるように演出設定を変更する。具体的には、当否抽選結果が外れ結果である外れ遊技回での出現頻度を低下させたり、当否抽選結果が大当たり結果である場合の当たり遊技回での出現頻度を増大させたりするように設定する。
【３９４８】
ステップＳｋ１６０６の実行後はメニュー表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ１６０５で否定判定した場合（演出カスタムの実行操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１６０６の処理を実行せずにメニュー表示中の操作対応処理を終了する。
【３９４９】
ステップＳｋ１６０４で否定判定した場合（カスタム項目の選択状態でない場合）は、ステップＳｋ１６０７に進み、ヘッドホン設定の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー４０６にヘッドホン項目ＫＰ２が表示されている状態（図３７０（ｂ））であるか否かを判定する。ヘッドホン設定の選択状態である場合は、ステップＳｋ１

６０８にて、オン／オフ切替の操作が行われているかを判定する。すなわち、ヘッドホン項目ＫＰ２の表示状態でオン操作又はオフ操作のいずれかが行われているか否かを判定する。

【３９５０】

オン操作又はオフ操作のいずれかが行われている場合は、ステップＳｋ１６０９にて、当該操作がオン操作であるか否かを判定する。オン操作である場合は、ヘッドホン３８の不使用状態から使用状態に切り替えるための操作が行われていることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１０に進み、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグをセットする。ＨＰフラグは、ヘッドホン３８の使用状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【３９５１】

ステップＳｋ１６０９で否定判定した場合、すなわち、オフ操作が行われている場合は、ヘッドホン３８を使用状態から不使用状態に切り替えるための操作が行われていることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１１に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされているＨＰフラグをクリアする。ここで、本変形例では、ヘッドホン３８の不使用状態である場合、自動的にスピーカ部２９の使用状態となるように構成されている。このため、上記各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされていない場合は、ヘッドホン３８の不使用状態であるのと同時にスピーカ部２９の使用状態であることを示すものとなる。

【３９５２】

ステップＳｋ１６１０又はステップＳｋ１６１１の実行後は、ステップＳｋ１６１２にて出力切替用処理を実行する。出力切替用処理は、パチンコ機１０から発する演出音等の各種音を出力（放出）する出力デバイスをスピーカ部２９とヘッドホン３８（ジャック部３７）との間で切り替えるための処理である。出力切替用処理の詳細については後述する。

【３９５３】

ステップＳｋ１６１３では、音量設定画面４１１を表示するための表示用処理を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。なお、ステップＳｋ１６１３の処理は、ステップＳｋ１５０７（図３５９）と同様のものであり、これらの処理の詳細については後述する。

【３９５４】

ステップＳｋ１６０７で否定判定した場合（ヘッドホン設定の選択状態でない場合）は、リセット設定の選択状態（設定リセット項目ＫＰ３の表示状態）であることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１４に進み、リセット操作が行われているか否かを判定する。リセット操作は、設定中の期待度変更等についてそれらを解除するための操作（クリア操作）であり、設定リセット項目ＫＰ３の表示状態でオン操作を行うことにより実行されるものである。

【３９５５】

リセット操作が行われている場合は、ステップＳｋ１６１５にて変更解除処理（初期化処理）を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。ステップＳｋ１６１５の変更解除処理では、遊技演出に関する設定変更に関して初期状態（変更前の状態）に戻すように設定する。例えば、所定の予告演出の大当たり期待度を高める設定変更がなされていた場合であれば、上記変更解除処理の実行により、通常の大当たり期待度となるように切り替えが行われる。

【３９５６】

ここで、本変形例では、放出音の出力デバイスに関してスピーカ部２９から音を放出する状態が初期状態（デフォルト状態）とされるが、上記リセット操作が行われた場合の対応に関して、ヘッドホン３８の使用については変更解除処理の例外とされる。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態で上記リセット操作が行われた場合、スピーカ部２９の使用状態への切り替えは行われず、ヘッドホン３８の使用状態が維持されるように構成されてい

る。
【３９５７】
ちなみに、スピーカ部２９の使用状態で上記リセット操作が行われた場合も、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えは行われず、スピーカ部２９の使用状態が維持される。すなわち、本変形例では、上記変更解除処理が実行された場合において、ヘッドホン３８とスピーカ部２９とのいずれを使用するかに関しては変化が生じないものとなっている。
【３９５８】
ステップＳｋ１６１４で否定判定した場合（リセット操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１６１６にてメニュー表示タイマの値が「０」になったか否かを判定する。また、ステップＳｋ１６０８で否定判定した場合（オン／オフ切替の操作が行われていない場合）も同様に、ステップＳｋ１６１６に進み、メニュー表示タイマの値が「０」になったか否かを判定する。
【３９５９】
メニュー表示タイマの値が「０」になった場合は、ステップＳｋ１６１７にてメニュー画面の消去用処理を実行する。これにより、メニュー画面４０５が消去される。このため、メニュー画面４０５の表示を開始した後、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１を用いた操作が行われないまま放置されていた場合は、所定期間（例えば２０ｓｅｃ）の経過後に自動的にメニュー画面４０５が消去される。
【３９６０】
ステップＳｋ１６１７の実行後はメニュー表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ１６１６で否定判定した場合（メニュー表示タイマの値が０でない場合）は、メニュー画面４０５の表示を継続すべく、ステップＳｋ１６１７の処理を実行せずにメニュー表示中の操作対応処理を終了する。
【３９６１】
＜音量設定画面の表示用処理＞
ステップＳｋ１５０７（図３５９）、ステップＳｋ１６１３（図３６０）の音量設定画面の表示用処理について説明する。音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに音量設定画面４１１を表示するための処理である。ここで、音量設定画面４１１について図３７１を参照しながら説明する。
【３９６２】
音量設定画面４１１は、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１の操作に基づいて表示画面Ｇに表示されるウィンドウ状の操作用画面であり、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれを使用するかを選択したり、スピーカ部２９やヘッドホン３８からの放出音の音量を変更（調節）したりするためのユーザーインターフェイスである。例えば、図３７１（ａ）に示すように、音量設定画面４１１は矩形状をなしており、表示画面Ｇの右下部に表示されるようになっている。
【３９６３】
図３７１（ｂ）に示すように、音量設定画面４１１内には、スピーカ部２９の使用状態であることを示したり、スピーカ部２９の使用を選択したりするためのスピーカボタン４１５（以下、「ＳＰボタン４１５」という）と、ヘッドホン３８の使用状態であることを示したり、ヘッドホン３８の使用を選択したりするためのヘッドホンボタン４１６（以下、「ＨＰボタン４１６」という）とが設けられている。これらＳＰボタン４１５及びＨＰボタン４１６は、その時点で選択状態となっているものが、例えば明るく表示されるなどして強調表示されるようになっており、遊技者は、それらのボタン４１５、４１６を視認することで、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれが選択状態となっているかを把握することができる。
【３９６４】
図３７１（ｂ）では、ＨＰボタン４１６が選択状態となっている場合を例示している。なお、ＳＰボタン４１５及びＨＰボタン４１６の選択状態の切り替えは、入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５を操作することで行うことが可能となってい

る。その他、音量設定画面４１１には、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうちいずれが使用状態となっているかを文字等により報知する状態報知画像４２５が表示される。

【３９６５】

また、音量設定画面４１１では、スピーカ部２９からの放出音の音量を示す第１音量表示部４１７と、ヘッドホン３８からの放出音の音量を示す第２音量表示部４１８とが設けられている。第１音量表示部４１７はＳＰボタン４１５の右側に配置され、第２音量表示部４１８はＨＰボタン４１６の右側に配置されている。

【３９６６】

各音量表示部４１７、４１８には、図３７１（ｃ）に示すように、それぞれに音量レベル画像ＯＰを表示可能な複数のレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５が設定されている。音量レベル画像ＯＰ及びレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５は、その時点での音量を表すためのものである。

【３９６７】

レベル表示領域Ｍ１～Ｍ５は、音量変更（音量調整）の段数に対応してその表示数が設定されている。本変形例では、スピーカ部２９からの放出音とヘッドホン３８からの放出音とのそれぞれについて５段階での音量変更が可能となっているため、各音量表示部４１７、４１８には５本のレベル表示領域（Ｍ１～Ｍ５）が設定されている。

【３９６８】

そして、どのレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５に音量レベル画像ＯＰが表示されるかにより、その時点での音量レベルが示される。例えば、レベル表示領域Ｍ１～Ｍ３に音量レベル画像ＯＰが表示されている場合は、５段階のうち３段階目の音量レベル（音量レベル３）であることを示す状態となる。音量レベルは音量の大きさに対応しており、音量レベルが高いほど放出音の音量が大きいことを表すものとなる。レベル表示領域Ｍ１～Ｍ５において音量レベル画像ＯＰが表示されない状態では、それらレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５の輪郭だけが表示されるようにしてもよいし、何らの表示も行われないようにしてもよい。

【３９６９】

なお、音量レベルの段数は必ずしも５段である必要はなく、４段以下であってもよいし、６段以上であってもよい。

【３９７０】

音量レベルは、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６や、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作することで、切り替えることが可能になっている。その際、ＳＰボタン４１５及びＨＰボタン４１６のうちその時点で選択状態になっているものに対応する側の音量レベルが切り替え対象となるようになっている。例えば、ＳＰボタン４１５の選択状態で右スイッチ３８４等を操作した場合は、スピーカ部２９からの放出音の音量が変更される。

【３９７１】

各音量表示部４１７、４１８には、上記音量レベル画像ＯＰ及びレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５の他、その時点での音量レベルを文字等により報知する音量レベル画像４２２や、エラー音の音量レベルを文字等により報知するエラー音レベル画像４２３が表示される。なお、エラー音の音量レベルについては後に詳述する。

【３９７２】

次に、音量設定画面の表示用処理について図３６１のフローチャートを参照しながら説明する。

【３９７３】

音量設定画面の表示用処理では先ずステップＳｋ１７０１にて、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうちいずれが使用状態となっているかを把握する。この把握は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定することにより行う。具体的には、ＨＰフラグがセットされている場合はヘッドホン３８の使用状態であると認識し、ＨＰフラグがセットされていない場合はスピーカ部２９の使用状態であると認識する。

【３９７４】

ステップＳｋ１７０２では、スピーカ部２９用の音量設定カウンタの値を把握する。本変形例では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に音量設定カウンタエリア（以下、単に「音量設定カウンタ」という）が設けられている。音量設定カウンタは、現在設定されている音量レベルを示すカウンタであり、「０」～「５」のうちのいずれかが入力されるようになっている。音量設定カウンタの値が「０」である場合とは放出音の音量が０であること、すなわち、音が出力されない状態であることを意味する。また、音量設定カウンタの値が「１」～「５」のいずれかである場合は、５段階の音量レベルのうちのいずれかのレベルに設定されている状態であることを意味する。例えば、音量レベル１の場合は音量設定カウンタの値が「１」とされ、音量レベル５の場合は音量設定カウンタの値が「５」とされる。なお、音量レベル１は、音が出力されない状態よりも音量が高いものであり、音が出力される状態においてその音量が最小である状態に対応する。

【３９７５】

上記各種カウンタエリア３０５には、スピーカ部２９用の音量設定カウンタと、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタとが設けられており、ステップＳｋ１７０２では、そのうちの前者の音量設定カウンタの値を把握する。これにより、ＭＰＵ３４２において、スピーカ部２９に対して設定されている現在の音量レベルが把握される。

【３９７６】

ステップＳｋ１７０３では、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値を把握する。すなわち、ヘッドホン３８に対して設定されている現在の音量レベルを把握する。

【３９７７】

ステップＳｋ１７０４では、ステップＳｋ１７０１～ステップＳｋ１７０３の把握結果に基づいて音量設定画面４１１を表示する。これにより、音量設定画面４１１の表示が開始される。なお、音量設定画面４１１の表示に先立ちメニュー画面４０５が表示されている場合は、音量設定画面４１１の表示と併せてメニュー画面４０５の消去を行う。

【３９７８】

音量設定画面４１１の表示にあたっては、第１音量表示部４１７においてステップＳｋ１７０２で把握したスピーカ部２９用の音量設定カウンタの値に対応する分の音量レベル画像ＯＰがレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５に表示されるように設定する。例えば、把握した音量設定カウンタの値が２であれば、レベル表示領域Ｍ１、Ｍ２に音量レベル画像ＯＰが表示されるように設定する。また、第２音量表示部４１８においても同様に、ステップＳｋ１７０３で把握したヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値に対応する分の音量レベル画像ＯＰがレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５に表示されるように設定する。

【３９７９】

加えて、音量設定画面４１１の表示に際しては、ステップＳｋ１７０１の把握結果に応じた強調表示が行われるように設定する。例えば、把握した状態がヘッドホン３８の使用状態である場合は、図３７１（ｂ）に示すように、ヘッドホン３８に対応する部分（ＨＰボタン４１６及び第２音量表示部４１８）が明るく表示され、スピーカ部２９に対応する部分（ＳＰボタン４１５及び第１音量表示部４１７）が暗く表示（暗転表示）されるようにする。

【３９８０】

ステップＳｋ１７０５では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に設けられた音量表示タイマカウンタエリア（以下、単に「音量表示タイマ」という）に音量設定画面４１１の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。音量表示タイマの値は、操作対応処理（図３５９）が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｋ１７０５の実行後は音量設定画面の表示用処理を終了する。

【３９８１】

＜音量設定表示中の操作対応処理＞

ステップＳｋ１５０９（図３５９）の音量設定表示中の操作対応処理について図３６２のフローチャートを参照しながら説明する。音量設定表示中の操作対応処理は、音量設定画面４１１の表示中において入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１により各種操

作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。
【３９８２】
音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ１８０１にて、音量の決定操作が行われているか否かを判定する。音量の決定操作が行われていない場合は、ステップＳｋ１８０２にて音量表示タイマの値が「０」になったか否かを判定する。
【３９８３】
音量表示タイマの値が「０」になっていない場合、すなわち、音量設定画面４１１の表示継続期間中である場合は、ステップＳｋ１８０３に進み、音量を変更するための操作が行われているか否かを判定する。具体的には、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９が操作されているか否かを判定する。
【３９８４】
音量を変更するための操作が行われている場合は、ステップＳｋ１８０４に進み、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうちいずれが使用状態となっているかを把握する。この把握は、ステップＳｋ１７０１（図３６１）と同様にＨＰフラグを参照して行う。
【３９８５】
ステップＳｋ１８０５では、使用状態となっている側の音量設定カウンタの値を更新する。例えば、ステップＳｋ１８０４でヘッドホン３８の使用状態が把握されており、ステップＳｋ１８０３でダウンスイッチ３８９の操作が把握されている場合は、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値を１減算する。
【３９８６】
ステップＳｋ１８０６では、ステップＳｋ１８０５の音量設定カウンタの更新結果に基づいて使用状態となっている側の音量表示部４１７、４１８の表示内容を更新する。上記のような把握状態である場合は、第２音量表示部４１８において、報知されている音量レベルが１段階下がるようにその表示内容が変更される。例えば、レベル表示領域Ｍ１～Ｍ３に音量レベル画像ＯＰが表示され、音量レベル３が報知されている状況であれば、レベル表示領域Ｍ３に表示されている音量レベル画像ＯＰが消去され、音量レベル２が報知されるように設定される。
【３９８７】
ステップＳｋ１８０７では、ステップＳｋ１８０５の音量設定カウンタの更新結果に基づき、各音量制御信号ＶＣ１、ＶＣ２をＳＰ出力制御ＩＣ８８、ＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。例えば、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値が１減算された場合、すなわち、ヘッドホン３８の使用状態においてダウンスイッチ３８９が操作されている場合であれば、ヘッドホン３８からの放出音の音量を１段階低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、音量変更を指定する第２音量制御信号ＶＣ２が入力された場合、その設定を次の音量変更の指定があるまで保持するように構成されている。このため、ヘッドホン３８からの放出音の音量が１段階だけ低下した状態は、遊技者が次の音量変更操作を行うまで維持される。
【３９８８】
ステップＳｋ１８０７の実行後又はステップＳｋ１８０３で否定判定した場合（音量を変更するための操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１８０８に進み、出力切替の操作が行われているか否かを判定する。すなわち、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうち使用状態とする側を切り替えるための操作が行われているか否かを判定する。使用状態の切り替え操作には、ＳＰボタン４１５とＨＰボタン４１６において、入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５により使用状態になっていない側を選択状態とする逆側選択の下で中スイッチ３８２を押し下げて決定操作を行うものや、上記逆側選択の下で右スイッチ３８４、左スイッチ３８６、アップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を押し下げて音量変更操作を行うものが該当する。ステップＳｋ１８０８では、上記逆側選択である状況で中スイッチ３８２等の操作が行われているか否かを判定する。
【３９８９】

出力切替の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１８０９に進み、切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態であるか、すなわち、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われているか否かを判定する。切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態である場合は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグをセットする。一方、切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態でない場合、すなわち、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えである場合は、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされているＨＰフラグをクリアする。

【３９９０】

ステップＳｋ１８１０又はステップＳｋ１８１１の実行後は、ステップＳｋ１８１２にて出力切替用処理を実行する。出力切替用処理は、パチンコ機１０から発する演出音等の各種音を出力（放出）する出力デバイスをスピーカ部２９とヘッドホン３８（ジャック部３７）との間で切り替えるための処理である。なお、ステップＳｋ１８１２の処理は、ステップＳｋ１６１２（図３６０）と同様のものであり、これらの処理の詳細については後述する。

【３９９１】

ステップＳｋ１８１２の実行後は音量設定表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ１８０８で否定判定した場合（出力切替の操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１８０９～ステップＳｋ１８１２の処理を実行せずに音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

【３９９２】

ステップＳｋ１８０１で肯定判定した場合（音量の決定操作が行われている場合）又はステップＳｋ１８０２で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「０」になった場合）は、ステップＳｋ１８１３にて音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、音量設定画面４１１が消去される。なお、音量の決定操作には、音量変更を行った状態で中スイッチ３８２を押し下げ操作するものが該当する。ステップＳｋ１８１３の実行後は音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

【３９９３】

＜出力切替用処理＞

ステップＳｋ１６１２、ステップＳｋ１８１２の出力切替用処理について図３６３のフローチャートを参照しながら説明する。出力切替用処理は、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替え又はヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合に実行されるものである。

【３９９４】

出力切替用処理では先ずステップＳｋ１９０１にて、切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態であるか、すなわち、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定する。

【３９９５】

ＨＰフラグがセットされており、ヘッドホン３８の使用状態である場合は、ステップＳｋ１９０２に進み、スピーカ部２９からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。具体的には、スピーカ部２９から音が放出されないようにすべく、スピーカ部２９からの放出音の音量を０に低減させる旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。このように本変形例では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合、スピーカ部２９から音が放出されないように音量の低減処理が実行される。

【３９９６】

その際、切り替え前のスピーカ部２９の音量は参照されない。すなわち、切り替え前のスピーカ部２９の音量の大きさとは無関係に、その音量が０となるように低減処理が実行される。

【３９９７】

ステップＳｋ１９０３では、上記低減処理に対応させてスピーカ部２９用の音量設定カウンタの値を更新する。具体的には、当該音量設定カウンタに「０」を入力する。これにより、ＭＰＵ３４２において、スピーカ部２９から音が放出されない状態であることが把握される。

【３９９８】

ステップＳｋ１９０４では、ヘッドホン３８からの音量を増大させる処理を実行する。具体的には、ヘッドホン３８からの放出音の音量を１段階増大させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。本変形例では、スピーカ部２９の使用状態ではヘッドホン３８からの音量が０となるように構成されており、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えを行った時点では、ヘッドホン３８から音が放出されない状態になっている。ステップＳｋ１９０４では、そのような状態から、遊技者がヘッドホン３８用の音量を上げる操作を行わなくても、ヘッドホン３８から音が放出される状態となるようにすべく、音量を自動的に増大させる。続くステップＳｋ１９０５では、上記増大処理に対応させるべく、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタに「１」を入力する。

【３９９９】

ステップＳｋ１９０５の実行後はステップＳｋ１９０６にて、音量設定画面４１１の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面４１１の表示中である場合は、ステップＳｋ１９０７に進み、スピーカ部２９及びヘッドホン３８用の各音量設定カウンタの値に基づき、第１音量表示部４１７、第２音量表示部４１８の表示内容を更新する。具体的には、図３７２に示すように、第１音量表示部４１７において、スピーカ部２９の音量レベルが「０」であることに対応した表示内容とされるとともに、第２音量表示部４１８において、ヘッドホン３８の音量レベルが「１」であることに対応した表示内容とされる。また、ＨＰボタン４１６及び第２音量表示部４１８にて強調表示が行われるとともに、ヘッドホン３８の使用状態であることを示す状態報知画像４２５が表示される。

【４０００】

ステップＳｋ１９０７の実行後又はステップＳｋ１９０６で否定判定した場合（音量設定画面４１１の表示中でない場合）は、出力切替用処理を終了する。なお、音量設定画面４１１の表示中でない場合は、メニュー画面４０５の表示中に出力切替操作が行われたこと、換言すれば、ステップＳｋ１６１２（図３６０）にて出力切替用処理が実行された状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１３の音量設定画面の表示用処理が実行されることにより、図３７２に示す表示内容にて音量設定画面４１１の表示が開始されることになる。

【４００１】

ステップＳｋ１９０１で否定判定した場合、すなわち、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えである場合は、ステップＳｋ１９０８に進み、ヘッドホン３８からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。ステップＳｋ１９０２の場合と同様に、ヘッドホン３８から音が放出されないようにすべく、ヘッドホン３８からの放出音の音量を０に低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。その後、ステップＳｋ１９０９にて、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタに「０」を入力する。

【４００２】

ステップＳｋ１９１０では、スピーカ部２９からの音量を増大させる処理を実行する。ステップＳｋ１９０４の場合と同様に、スピーカ部２９から音が放出されるようにすべく、スピーカ部２９からの音量を１段階増大させる旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。その後、ステップＳｋ１９１１にて、スピーカ部２９用の音量設定カウンタに「１」を入力する。

【４００３】

ステップＳｋ１９１１の実行後はステップＳｋ１９０６に進み、音量設定画面４１１の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面４１１の表示中である場合は、ステップＳ

ｋ１９０７の処理を実行し、音量設定画面４１１の表示中でない場合は、そのまま出力切替用処理を終了する。

【４００４】

＜音出力設定処理＞

ステップＳｋ１４０９（図３５８）の音出力設定処理について図３６４のフローチャートを参照しながら説明する。音出力設定処理は、演出音やエラー音等の各種音声をスピーカ部２９やヘッドホン３８から出力させるための処理である。

【４００５】

音出力設定処理では先ずステップＳｋ２００１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に一時解除フラグがセットされているか否かを判定する。一時解除フラグがセットされていない場合は、ステップＳｋ２００２にて、出力対象の音データが存在するか否かを判定する。すなわち、スピーカ部２９やヘッドホン３８から放出すべき演出音やエラー音等が存在するか否かを判定する。

【４００６】

出力対象の音データが存在する場合は、ステップＳｋ２００３にて、出力対象の音データを設定する処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ３４３の音データテーブル記憶エリア８５に記憶されている音データテーブル（図３４７（ｂ））を参照して出力対象の音データが記憶されているアドレスを把握し、その把握したアドレスに基づいてＲＯＭ３４３の音データ記憶エリア８４から出力対象の音データを読み出し、さらに、その読み出した音データをＲＡＭ３４４の再生音データ記憶エリア８６に書き込む。

【４００７】

続くステップＳｋ２００４では、今回の出力対象の音データがエラー音の音データであるか否かを判定する。すなわち、出力対象音が不正検知音、球無しエラー音、満杯エラー音のいずれかであるかを判定する。出力対象音がエラー音である場合は、ステップＳｋ２００５にてエラー音対応処理を実行する。エラー音対応処理の詳細については後述する。

【４００８】

ステップＳｋ２００５の実行後又はステップＳｋ２００４で否定判定した場合（出力対象音がエラー音でない場合）は、ステップＳｋ２００６にて、サウンドＩＣ８３に対する出力指示を行う。当該処理では、音声を出力すべき旨の出力指示信号とともに、出力対象音の音データが記憶されているアドレス（ＲＡＭ３４４のアドレス）のアドレス情報をサウンドＩＣ８３に送信する。

【４００９】

ステップＳｋ２００６の実行後は音出力設定処理を終了する。また、ステップＳｋ２００２で否定判定した場合（出力対象の音データが存在しない場合）は、ステップＳｋ２００３～ステップＳｋ２００６の処理を実行せずに音出力設定処理を終了する。

【４０１０】

ステップＳｋ２００１で肯定判定した場合（一時解除フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ２００７にて一時解除中処理を実行し、その後、音出力設定処理を終了する。一時解除中処理の詳細については後述する。

【４０１１】

＜エラー音対応処理＞

ステップＳｋ２００５のエラー音対応処理について図３６５のフローチャートを参照しながら説明する。エラー音対応処理は、今回の出力対象音がエラー音である場合に実行されるものである。

【４０１２】

エラー音対応処理では先ずステップＳｋ２１０１にて、ヘッドホン３８の使用状態であるか、すなわち、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定する。ヘッドホン３８の使用状態である場合は、ステップＳｋ２１０２に進み、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値を把握する。

【４０１３】

ステップＳｋ２１０３では、今回の出力対象音であるエラー音をヘッドホン３８から放出する際の音量設定を行う。この設定は、ステップＳｋ２１０２で把握したヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３０３に記憶されているエラー音量設定テーブルとに基づいて行う。ここで、エラー音量設定テーブルについて図３６６を参照しながら説明する。

【４０１４】

エラー音量設定テーブルは、ヘッドホン３８からエラー音を放出する場合の音量が規定されるものであり、音量設定カウンタの値、すなわち、演出音を放出する場合の音量レベルに対応付けてエラー音を放出する場合の音量レベルが設定されたものとなっている。この設定は、演出音の音量が大きいほど、エラー音の音量が大きくなるものとされる。また、演出音の場合は５段階で音量を変更可能となっているのに対し、エラー音の場合は３段階とされ、演出音の場合よりも段数が少なくなっている。その上で、エラー音の最小音量は、演出音の最小音量よりも大きくなるように設定されている。

【４０１５】

ヘッドホン３８からエラー音を放出させるにあたり、遊技者がヘッドホン３８を装着した状態で大きな音量の音声が放出されると、遊技者が不快に感じて遊技意欲を低下させるおそれがある。このため、ヘッドホン３８からエラー音が出力される場合の音量変更を可能とし、エラー音の音量を小さくできるようにすることは、遊技者のニーズに応えて利便性を高めることに繋がる。しかしながらその反面、音量変更の自由度を高め、エラー音の音量を小さくできるようにし過ぎると、ヘッドホン３８からエラー音が聴こえにくくなり、注意喚起を図るというエラー音本来の役割が適切に果たされなくなるおそれがある。

【４０１６】

この点、エラー音の音量変更を可能としながらも、音量を低減させる方向への変更については演出音の場合よりも自由度を狭く制限することで、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音としての本来の機能が損なわれることを抑制しつつ、遊技者の意思とは無関係にヘッドホン３８から大きな音が出力されることを抑制可能となる。

【４０１７】

エラー音量設定テーブルは、例えば、図３６６に示すように、音量設定カウンタの値＝「１」～「３」（演出音の音量レベル１～３）に対してエラー音の音量レベル３が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「４」（演出音の音量レベル４）に対してエラー音の音量レベル４が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「５」（演出音の音量レベル５）に対してエラー音の音量レベル５が割り当てられるように設定されている。

【４０１８】

その際、本変形例では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同一レベルである場合、それらは同じ音量となるように演出音及びエラー音の各音量が設定されている。このため、エラー音の音量レベルが３である場合は、演出音の音量レベルが３である場合と同等の音量でエラー音が放出される。演出音の音量レベルの最小値は１であるのに対し、エラー音の音量レベルの最小値は３であるため、エラー音が出力される場合の最小音量は、演出音が出力される場合の最小音量よりも大きくなっている。

【４０１９】

ステップＳｋ２１０３においてＭＰＵ３４２では、エラー音量設定テーブルを参照し、ステップＳｋ２１０２で把握した音量設定カウンタの値に対応したエラー音の音量（音量レベル）を特定する。そして、特定した音量レベルに対応する音量のエラー音が出力されるように、ＨＰ出力制御ＩＣ９４に第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。

【４０２０】

このように本変形例では、エラー音を出力する場合に、エラー音の音量を音量設定カウンタの値に対応した音量に設定するため、遊技者により演出音の音量が変更されるのに連動してエラー音の音量を変化させることができる。これにより、遊技者の好みに応じてエラー音の音量を増減できるようにしながらも、エラー音を対象とした専用の音量変更操作

を不要化することができ、操作の煩わしさを解消したり、音量変更のし忘れを抑制したりすることが可能になる。

【４０２１】

図３７２に示すように、音量設定画面４１１の第２音量表示部４１８（ヘッドホン３８用の音量表示部）では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量を変更できることに対応して、その時点でのエラー音の音量レベルを報知するエラー音レベル画像４２３が表示される。

【４０２２】

エラー音対応処理（図３６５）の説明に戻り、ステップＳｋ２１０３の実行後はステップＳｋ２１０４にて、ヘッドホン３８の使用状態でエラー音を出力する場合のスピーカ部２９側の音量設定を行う。本ステップでは、スピーカ部２９からの放出音に対して実行している低減処理を解除し、スピーカ部２９からエラー音が放出されるように音量設定を行う。この際、スピーカ部２９の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量でエラー音が出力されるように、ＳＰ出力制御ＩＣ８８への第１音量制御信号ＶＣ１の出力を行う。

【４０２３】

また、スピーカ部２９から放出されるエラー音の音量変更は不可とし、予め定められた所定の音量（例えば演出音の音量レベル５相当）でエラー音が出力されるようにする。これに対応して音量設定画面４１１の第１音量表示部４１７（スピーカ部２９用の音量表示部）では、エラー音の音量変更ができないことを文字等により報知するエラー音用画像４２４が表示される（図３７２）。

【４０２４】

ステップＳｋ２１０５では、上記各種フラグ格納エリア３０４に一時解除フラグをセットする。一時解除フラグは、出力対象音がエラー音であることにより、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減処理を解除している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。ステップＳｋ２１０５の実行後はエラー音対応処理を終了する。

【４０２５】

ステップＳｋ２１０１で否定判定した場合、すなわち、スピーカ部２９の使用状態でエラー音を出力する場合は、ステップＳｋ２１０６に進み、スピーカ部２９からエラー音を放出する場合の音量設定を行う。前述のとおり、この場合のエラー音の音量は、予め定められた所定の音量に設定される。ステップＳｋ２１０６の実行後はエラー音対応処理を終了する。

【４０２６】

＜一時解除中処理＞

ステップＳｋ２００７の一時解除中処理について図３６７のフローチャートを参照しながら説明する。一時解除中処理は、ヘッドホン３８の使用状態において、エラー音が出力されることに対応してスピーカ部２９からの放出音に対する音量低減処理を解除している場合に実行されるものである。

【４０２７】

一時解除中処理では先ずステップＳｋ２２０１にて、エラー音の出力が終了したか否かを判定する。エラー音の出力が終了した場合は、ステップＳｋ２２０２にて、スピーカ部２９からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。これにより、再びスピーカ部２９から音が放出されない状態となる。続くステップＳｋ２２０３では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にセットされている一時解除フラグをクリアし、その後、一時解除中処理を終了する。

【４０２８】

ステップＳｋ２２０１で否定判定した場合（エラー音の出力が終了していない場合）は、ステップＳｋ２２０４にて、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替え操作が行われているか否かを判定する。当該切り替え操作が行われている場合は、ステップＳｋ２２０５にて、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされている

一時解除フラグをクリアする。
【４０２９】
ステップＳｋ２２０５の実行後は一時解除中処理を終了する。また、ステップＳｋ２２０４で否定判定した場合（上記切り替え操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ２２０５の処理を実行せずに一時解除中処理を終了する。
【４０３０】
＜立ち上げ時音量設定処理＞
ステップＳｋ１４０２（図３５８）の立ち上げ時音量設定処理について図３６８のフローチャートを参照しながら説明する。立ち上げ時音量設定処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合に実行されるものである。
【４０３１】
立ち上げ時音量設定処理では先ずステップＳｋ２３０１にて、スピーカ部２９の使用状態を設定する。具体的には、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされていない状態を維持する。
【４０３２】
ステップＳｋ２３０２では、スピーカ部２９からの放出音の音量をスピーカ部２９用の初期音量（第１基準音量）に設定する。スピーカ部２９用の初期音量は、音量レベル１の音量、換言すれば、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態に切り替えられたときの音量よりも高いものであり、例えば音量レベル３とされる。本ステップの設定処理では、スピーカ部２９用の音量設定カウンタに「３」を入力する。
【４０３３】
ステップＳｋ２３０３では、ヘッドホン３８からの放出音の音量をヘッドホン３８用の初期音量（第２基準音量）に設定する。ヘッドホン３８用の初期音量は０であり、本ステップでは、ヘッドホン３８から音が放出されないようにすべく、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタに「０」を入力する。
【４０３４】
ステップＳｋ２３０４では、スピーカ部２９用及びヘッドホン３８用の各音量設定カウンタの値に対応させて各音量制御信号ＶＣ１、ＶＣ２を出力する。具体的には、音量レベル３に対応する音量とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力し、音量を０とする旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。ステップＳｋ２３０４の実行後は立ち上げ時音量設定処理を終了する。
【４０３５】
＜音量制御の流れについて＞
メニュー画面４０５や音量設定画面４１１を用いて音量設定を行った場合等の音量制御の流れについて図３７３を参照しながら説明する。ここでは、パチンコ機１０への電源投入後、メニュー画面４０５や音量設定画面４１１を用いた音量設定が行われておらず、スピーカ部２９側の使用となっている状態を初期状態として説明を進める。
【４０３６】
タイミングｔ１においてスピーカ部２９の使用状態である場合、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９からの放出音の音量を初期音量（例えば音量レベル３）とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９から演出音が初期音量で放出される（図３７３（ａ）、（ｄ））。
【４０３７】
上記の際、ＭＰＵ３４２は、ヘッドホン３８の使用状態でないことに対応して、ヘッドホン３８からの放出音の音量を０とする旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。この場合、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からジャック部３７に対して音信号が出力されず、この状態でジャック部３７にヘッドホン３８（プラグ部３９）を接続しても、ヘッドホン３８からは演出音が放出されない（図３７３（ｂ）、（ｅ））。
【４０３８】
スピーカ部２９の使用状態であるタイミングｔ２において、エラー音に対する音信号を

出力する状態となった場合、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９からの放出音の音量をエラー音用の所定音量（例えば音量レベル５）とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９からエラー音が上記所定音量で放出される（図３７３（ｃ）、（ｄ））。

【４０３９】

その際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４に対しては音量変更を指定する旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力せず、ヘッドホン３８から音が放出されない状態が維持される（図３７３（ｅ））。すなわち、スピーカ部２９の使用状態においてエラー音を出力する状態となった場合、当該エラー音はスピーカ部２９のみから放出され、ヘッドホン３８からは放出されない。

【４０４０】

エラー音の出力が終了した後のタイミングｔ３において、メニュー画面４０５や音量設定画面４１１を用いてスピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替え操作が行われると、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９の使用状態を解除すべく、スピーカ部２９からの放出音の音量を０とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９から演出音が放出されない状態となる（図３７３（ａ）、（ｄ））。

【４０４１】

上記と併せ、ＭＰＵ３４２は、ヘッドホン３８からの放出音の音量を増大させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。より詳しくは、ヘッドホン３８からの放出音の音量を音量レベル１とする旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。これにより、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からジャック部３７への音信号の出力が開始され、ジャック部３７にヘッドホン３８を接続した際にヘッドホン３８から演出音が聴こえる状態となる（図３７３（ｂ）、（ｅ））。

【４０４２】

このように、スピーカ部２９からヘッドホン３８への使用状態の切り替え操作が行われた場合に、遊技者がヘッドホン３８の音量を上げる操作を行わなくても、自動的に音量を増大させるため、ヘッドホン３８側に使用状態が切り替わったことを分かりやすくすることができる。

【４０４３】

その際、スピーカ部２９の音量設定（音量レベル３）を引き継き、同一の音量レベルでヘッドホン３８から音が放出されるように自動設定することも考えられるが、遊技者がヘッドホン３８を装着した状態で出力の切り替え操作を行った場合、スピーカ部２９の使用状態としていたときの音量設定によっては、突然、ヘッドホン３８から大きな音が放出されるおそれがある。特に、スピーカ部２９の使用状態に設定して音量をある程度上げていた遊技者が遊技をやめて離席した後、次の遊技者がヘッドホン３８の使用状態で遊技を始めようした場合にあっては、その遊技者は前の遊技者の音量設定を知らない可能性が高いため、上記の事象が生じやすくなることが想定される。

【４０４４】

この点、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え時における音量を低く抑えるため（本変形例では音量レベル１とする）、スピーカ部２９の使用状態としていたときの音量よりも小さい音量でヘッドホン３８からの演出音の放出を開始させることができる。これにより、切り替えと同時にヘッドホン３８から演出音が放出されるようにして出力が切り替わったことを分かりやすくしながらも、突然、ヘッドホン３８から大きな音が放出される事象の発生を抑制することが可能になる。

【４０４５】

上記のようにヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合、音量設定画面４１１では、図３７２に示すように、スピーカ部２９に対応した第１音量表示部４１７において、スピーカ部２９の音量レベルが「０」であることが報知されるとともに、ヘッドホン３８に対応した第２音量表示部４１８において、ヘッドホン３８の音量レベルが「１」

であることが報知される。また、ヘッドホン３８の使用状態であることを示すべく、ＨＰボタン４１６及び第２音量表示部４１８にて強調表示が行われる。

【４０４６】

その後、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６や、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９により音量変更の操作が行われると、ＭＰＵ３４２は、当該変更操作に対応した指定内容の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。これにより、ヘッドホン３８から放出される演出音の音量が増減される。

【４０４７】

なお、ヘッドホン３８は遊技者が頭部に装着して使用する分、耳からの距離が近い状態で音が放出されるため、小さめの音であっても聴き取ることができる。このため、ヘッドホン３８からの放出音の音量は、同一の音量レベルであっても、スピーカ部２９からの放出音の音量よりも低く設定されている。

【４０４８】

上記のように、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われることに伴い、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減が実行された後、例えばそのままの状態で遊技者が放置していた場合は、音量設定画面４１１の表示継続期間が経過することに基づき、音量設定画面４１１が消去される。

【４０４９】

その後、遊技者が入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１を操作し、音量設定画面４１１を再表示させると、ヘッドホン３８の使用状態が報知された状態（ＨＰボタン４１６が強調表示された状態）で当該音量設定画面４１１が立ち上がる。この状態で第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作して音量レベルを増減すると、ヘッドホン３８からの放出音の音量が変更される。但し、スピーカ部２９からの放出音の音量は変更されず、音量低減（音量０）がなされたままとなる。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態では、第１音量スイッチ３０１が操作されても、スピーカ部２９からは演出音が放出されない状態が維持される。

【４０５０】

なお、このことはスピーカ部２９の使用状態で第１音量スイッチ３０１を操作した場合も同様であり、第１音量スイッチ３０１の操作にかかわらず、ヘッドホン３８からは演出音が放出されない状態が維持される。

【４０５１】

ちなみに本変形例では、メニュー画面４０５にて表示可能な選択項目において、ヘッドホン３８の使用有無を切り替えるためのヘッドホン項目ＫＰ２（図３７０）が含まれ、メニュー画面４０５の表示状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えを行うことができる。また、メニュー画面４０５にて表示可能な選択項目には設定リセット項目ＫＰ３が含まれており、設定リセット項目ＫＰ３の選択状態にてオン操作を行うことにより各種設定をリセット（初期化）することが可能になっている。

【４０５２】

そのような構成の下、本変形例では、上記リセット操作が行われた場合に、その影響がヘッドホン３８の使用有無や音量設定には及ばないようになっている。このため、ヘッドホン３８の使用状態において、演出カスタマイズ項目ＫＰ１により変更した期待度等の設定を初期状態に戻すべく、遊技者が上記リセット操作を行った場合でも、勝手にスピーカ部２９への使用状態に切り替わることがなく、ヘッドホン３８の使用状態やその時点での音量設定がそのまま維持されることになる。

【４０５３】

ヘッドホン３８の使用状態であるタイミングｔ４において、エラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減を解除すべく、スピーカ部２９からの放出音の音量をエラー音用の所定音量（例えば音量レベル５）とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する

。これにより、スピーカ部２９からエラー音が上記所定音量で放出される（図３７３（ｃ）、（ｄ））。

【４０５４】

なお、この場合のエラー音の音量は、スピーカ部２９の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量となるように設定される。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９から出力されるエラー音は、スピーカ部２９の使用状態で出力されるエラー音と同様の音量設定がなされたものであり、音量変更が不可とされているものである。

【４０５５】

上記の際、ヘッドホン３８からもエラー音が放出されるため（図３７３（ｅ））、ヘッドホン３８の使用状態でエラー音の出力状態となった場合は、スピーカ部２９とヘッドホン３８の両方からエラー音が放出されることになる。

【４０５６】

例えば、エラー音として不正検知音が出力される場合において、ヘッドホン３８の使用状態とされていることにより、当該不正検知音がヘッドホン３８のみから放出される構成とした場合には、周囲の遊技者やホール従業員に不正検知音が聞こえないようにすることができるため、ヘッドホン３８の接続を可能とした機能が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、出力対象音が不正検知音である場合にスピーカ部２９に対する音量低減を解除する構成であることにより、不正が検知されたことを周囲の遊技者やホール従業員に速やかに知らせることができ、不正行為の発見に遅れが生じることを好適に抑制できる。

【４０５７】

また、他の例として、ヘッドホン３８の使用状態において球無しエラー音が出力される場合に、当該球無しエラー音がヘッドホン３８のみから放出される構成であると、例えば、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合に、球無しエラー音が聴こえない結果、球無し状態の発生に遊技者が気付かず、遊技に支障を来たすおそれがある。この点、上記球無しエラー音がスピーカ部２９から放出されることにより、遊技者がヘッドホン３８を装着していなくてもエラー音が聴こえるものとなり、球無し状態の発生を速やかに認識させることが可能になる。

【４０５８】

ヘッドホン３８から放出されるエラー音に関しては、その音量変更を行うことが可能となっている。エラー音の音量変更は、演出音に対する音量変更を行うことに連動して行われる（図３６５のステップＳｋ２２０１～ステップＳｋ２２０３、図３６６）。これにより、演出音の音量変更とエラー音の音量変更とを各別に行うことの煩わしさを解消できると同時に、エラー音の音量変更をし忘れを抑制することができる。

【４０５９】

その後、タイミングｔ５において、エラー状態の解消等になり、エラー音に対応する音信号の出力が終了すると（図３７３（ｃ））、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９に対する音量低減を再開すべく、音量を０とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、ＳＰ出力制御ＩＣ８８から出力される音信号の音量レベルが低減され、スピーカ部２９から音が放出されなくなる。この際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１による音量設定に応じた音量レベルの音信号が出力されるため（図３７３（ｅ））、遊技者は、演出音等のパチンコ機１０から発せられる音を、ヘッドホン３８を通じて聴くことができる。

【４０６０】

そして、タイミングｔ６において、スピーカ部２９への使用状態への切り替え操作が行われると（図３７３（ａ））、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９に対する音量低減を解除するとともに、ヘッドホン３８に対する音量低減を開始する（図３７３（ｄ）、（ｅ））。これにより、スピーカ部２９から演出音が放出されつつ、ヘッドホン３８からは演出音が放出されない状態となる。

【４０６１】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【４０６２】
スピーカ部２９からヘッドホン３８への使用状態の切り替えが行われることに応じて、スピーカ部２９からの音量を低減し、スピーカ部２９から演出音が放出されないように構成した。
【４０６３】
この場合、遊技者が使用する側の出力としてヘッドホン３８を選択することにより、スピーカ部２９から演出音が放出されないように自動変更されるため、スピーカ部２９側の音量を低減させるための別途の操作を遊技者に強いることなく、パチンコ機１０から演出音が放出されないようにすることができる。これにより、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者に対してはヘッドホン３８を通じて演出音が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、聴こえる態様でパチンコ機１０から音が発せられることを抑制できる。よって、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。
【４０６４】
また、上記のようにスピーカ部２９から音量を低減した後、ヘッドホン３８の使用状態で音量変更の操作を行った場合に、ヘッドホン３８からの音量が変更されるのみで、スピーカ部２９からは演出音が放出されない状態が維持される構成とした。
【４０６５】
この場合、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えによりスピーカ部２９からの音量が低減された後は、スピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われるまでスピーカ部２９から演出音が放出されない状態とされる。このため、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。
【４０６６】
ヘッドホン３８からスピーカ部２９への使用状態の切り替えが行われることに応じて、ヘッドホン３８からの音量を低減し、ヘッドホン３８から演出音が放出されないように構成した。
【４０６７】
例えば、スピーカ部２９の使用状態が設定されている状況でスピーカ部２９及びヘッドホン３８から同様に演出音が出力される構成であると、スピーカ部２９の使用状態にしたまま、遊技者がヘッドホン３８を装着して演出音を聴くことが可能になる。このため、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者がヘッドホン３８を通じて演出音を聴いている状態で、スピーカ部２９から大きな音量で演出音が放出される懸念がある。
【４０６８】
この点、スピーカ部２９の使用状態にてヘッドホン３８から演出音が放出されない構成とすることで、スピーカ部２９の使用状態に設定したままで、遊技者がヘッドホン３８を使用することを抑制できる。これにより、遊技者がヘッドホン３８を通じて演出音を聴いている状態で、スピーカ部２９から大きな音量で演出音が放出されることが抑制され、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができる。
【４０６９】
スピーカ部２９用の第１音量表示部４１７とヘッドホン３８用の第２音量表示部４１８とを設け、それらが図柄表示装置７５（１の表示画面）内に同時に表示される構成とした。
【４０７０】
この場合、スピーカ部２９からの演出音の音量レベルと、ヘッドホン３８からの演出音の音量レベルとを遊技者が同時に把握することができる。このため、使用出力の切替操作により使用状態とは反対側の出力の音量が自動変更される構成であっても、遊技者がそれを視覚的に認識することができ、上記反対側の出力の音量が勝手に変化する構成であっても遊技者が困惑することを抑制できる。
【４０７１】
スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合

に、遊技者が音量を上げる操作を行わなくても、ヘッドホン３８からの音量を所定レベル（音量レベル１）に増大させる構成とした。

【４０７２】

例えば、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合に、スピーカ部２９からの音量に対しては低減処理が実行されることにより演出音が放出されず、ヘッドホン３８からの音量についてもスピーカ部２９の使用状態にて音量が０とされていた状態がそのまま引き継がれる状態であると、切り替え操作の直後ではスピーカ部２９とヘッドホン３８の双方から演出音が放出されない状態になり、使用出力の切り替わりが分かりにくくなる懸念がある。この点、切り替え操作が行われるのに伴ってヘッドホン３８からの音量を自動的に増大させることで、スピーカ部２９からヘッドホン３８への使用状態の切り替わりが生じていることを分かりやすくすることが可能になる。

【４０７３】

その際、ヘッドホン３８からの音量を増大させるにあたり、スピーカ部２９側の音量設定を引き継いだり、スピーカ部２９の使用状態とされる前の過去のヘッドホン３８側の音量設定を適用したりするのではなく、予め定めた所定音量（音量レベル１）に増大させる構成とした。

【４０７４】

この場合、遊技者がヘッドホン３８を装着した状態でスピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替え操作を行ったとしても、ヘッドホン３８において無音状態から突然大きな音量で演出音が放出されることがなく、遊技者に不快感を与えることを抑制できる。

【４０７５】

演出カスタマイズ項目ＫＰ１を含むメニュー画面４０５からヘッドホン３８の使用有無を切り替えられる構成とした。

【４０７６】

この場合、仮に遊技者がヘッドホン３８を使用する意思がない状態であっても、メニュー画面４０５を操作することで、ヘッドホン項目ＫＰ２が表示されることになり、ヘッドホン３８の接続機能に気付きやすくすることができる。これにより、ヘッドホン３８の積極利用を促すことができ、延いては遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【４０７７】

ヘッドホン３８の使用状態でメニュー画面４０５から設定リセット項目ＫＰ３が選択され、リセット操作が行われた場合でも、スピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われない構成とした。

【４０７８】

例えば、演出カスタムによる期待度変更等の実行状態では、遊技者が気分を変えたい場合等に設定リセット項目ＫＰ３の選択状態としてリセット操作を行い、演出の期待度等に関する設定を初期状態に戻すことがある。上記構成では、そのようなリセット操作をヘッドホン３８の使用状態になっている状況で行ったとしても、リセット操作に基づく初期化処理がヘッドホン３８の使用有無に適用されないため、ヘッドホン３８の使用状態を維持することができる。これにより、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え操作のやり直しを強いられることが抑制され、遊技者においてヘッドホン３８の使用状態であるか否かを気にせずに演出カスタムのリセット操作を行うことが可能になる。

【４０７９】

ヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量を遊技者が変更できる構成とした。

【４０８０】

ヘッドホン３８では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合にスピーカ部２９からの場合よりも遊技者がそれを感受しやすくなることが想定される。このため、エラー音とはいえ、ヘッドホン３８から大きな音量で放出されると、遊技者が不快に

感じて遊技意欲を低下させるおそれがある。この点、ヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量変更を可能としたため、遊技者に不快感を与えて遊技意欲が低下することを抑制できる。

【４０８１】

その際、ヘッドホン３８からのエラー音に関する音量変更の段数を、ヘッドホン３８からの演出音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【４０８２】

上記のように、ヘッドホン３８からエラー音が出力される場合の音量変更を可能とし、エラー音の音量を小さくできるようにすることは、遊技者のニーズに応えて利便性を高めることに繋がる。しかしながらその反面、音量変更の自由度を高め、エラー音の音量を小さくできるようにし過ぎると、ヘッドホン３８からエラー音が聴こえにくくなり、注意喚起を図るというエラー音本来の役割が適切に果たされなくなるおそれがある。この点、エラー音に関する音量変更の自由度を演出音の場合よりも狭く制限するため、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音の音量変更を可能としながらも、エラー音が聴こえなくなることが抑制され、エラー音としての本来の機能が損なわれることを抑制可能となる。

【４０８３】

ヘッドホン３８の使用状態でエラー音が出力される場合に、スピーカ部２９に対する音量低減を解除し、スピーカ部２９からエラー音が放出される構成とした。

【４０８４】

例えば、ヘッドホン３８の使用状態ではスピーカ部２９からエラー音が放出されない構成であると、不正行為者がこれを悪用するおそれがある。また、パチンコ機において球無しエラーや満杯エラーが発生した場合において、ヘッドホン３８の使用状態が選択されているにもかかわらず、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合には、エラー音が聴こえないことで、それらのエラー状態が放置される懸念がある。この点、ヘッドホン３８の使用状態であり、スピーカ部２９からの音量を低減している状態であっても、エラー音が出力対象となる場合は、スピーカ部２９からエラー音を放出させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【４０８５】

ヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量変更を可能とする一方で、スピーカ部２９から放出されるエラー音については音量変更を不可とする構成とした。これにより、音量調整によりスピーカ部２９からのエラー音が小さくされて不正利用されることを抑制できる。

【４０８６】

＜変形例３＞

上記第６の実施の形態の変形例３について図３７４～図３７６を参照しながら説明する。なお、本変形例は、上記第６の実施の形態の変形例２と基本的な構成が共通するため、当該変形例２との相違点についてのみ説明する。また、図３７４～図３７６において上記変形例２と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４０８７】

上記第６の実施の形態の変形例２では、スピーカ部２９から放出されるエラー音の音量を固定する構成としたが、本変形例では、当該エラー音の音量を変更可能なように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【４０８８】

＜エラー音対応処理＞

本変形例に係るエラー音対応処理について図３７４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、音出力設定処理（図３６４）のステップＳｋ２００５で実行されるものであり、今回の出力対象音がエラー音である場合に実行されるものである。図３７４において、図３６５のエラー音対応処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４０８９】
ステップＳｋ２１０１で否定判定した場合、すなわち、スピーカ部２９の使用状態において今回の出力対象音がエラー音である場合は、ステップＳｋ２５０１に進み、スピーカ部２９用の音量設定カウンタの値を把握する。
【４０９０】
ステップＳｋ２５０２では、今回の出力対象音であるエラー音をスピーカ部２９から放出する際の音量設定を行う。この設定は、ステップＳｋ２５０１で把握したスピーカ部２９用の音量設定カウンタの値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３０３に記憶されているスピーカ用のエラー音量設定テーブルとに基づいて行う。ここで、スピーカ用のエラー音量設定テーブルについて図３７５（ｂ）を参照しながら説明する。なお、図３７５（ａ）はヘッドホン用のエラー音量設定テーブルであり、図３６６に示すものと同様である。
【４０９１】
スピーカ用のエラー音量設定テーブルは、スピーカ部２９からエラー音を放出する場合の音量が規定されるものであり、音量設定カウンタの値、すなわち、演出音を放出する場合の音量レベルに対応付けてエラー音を放出する場合の音量レベルが設定されたものとなっている。この設定は、演出音の音量が大きいほど、エラー音の音量が大きくなるものとされる。また、演出音の場合は５段階で音量を変更可能となっているのに対し、エラー音の場合は２段階とされ、演出音の場合よりも段数が少なくなっている。
【４０９２】
具体的には、音量設定カウンタの値＝「１」～「３」（演出音の音量レベル１～３）に対してエラー音の音量レベル４が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「４」、「５」（演出音の音量レベル４、５）に対してエラー音の音量レベル５が割り当てられるように設定されている。本変形例では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同一レベルである場合、それらは同じ音量となるように演出音及びエラー音の各音量が設定されている。このため、エラー音の音量レベルが４である場合は、演出音の音量レベルが４である場合と同等の音量でエラー音が放出される。演出音の音量レベルの最小値は１であるのに対し、エラー音の音量レベルの最小値は４であるため、エラー音が出力される場合の最小音量は、演出音が出力される場合の最小音量よりも大きくなっている。
【４０９３】
ここで、図３７５（ａ）のヘッドホン用のエラー音量設定テーブルでは、エラー音の音量変更の段数が３段階であるのに対し、図３７５（ｂ）のスピーカ用のエラー音量設定テーブルでは、エラー音の音量変更の段数が２段階となっており、ヘッドホン用のエラー音量設定テーブルの場合より少なくなっている。すなわち、スピーカ部２９から放出されるエラー音については、ヘッドホン３８から放出されるエラー音よりも音量変更の自由度が狭く制限されている。
【４０９４】
スピーカ部２９から放出されるエラー音について音量変更の自由度を高め、当該エラー音の音量を演出音と同程度に小さくできるようにすると、エラー音が周囲の者に聴こえにくくなり、音量変更の機能が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、エラー音の音量を低減させる方向への変更に関して、その自由度をヘッドホン３８から放出されるエラー音の場合よりも狭く制限することで、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更を可能としながらも、当該エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制できる。これにより、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更を可能とする機能が、不正行為に悪用されることを抑制可能となる。
【４０９５】
ステップＳｋ２５０２の実行後はエラー音対応処理を終了する。
【４０９６】
図３７６に示すように、本変形例に係る音量設定画面４１１では、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更が可能であることに対応し、第１音量表示部４１７（スピーカ部２

９用の音量表示部）において、エラー音の音量レベルを文字等により報知するエラー音レベル画像４２６が表示される。遊技者は、エラー音レベル画像４２６を視認することで、スピーカ部２９からのエラー音に関して都度の音量を把握することができる。

【４０９７】

なお、ＭＰＵ３４２では、ヘッドホン３８の使用状態でエラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合（図３７４のステップＳｋ２１０１で肯定判定した場合）、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減を解除し、スピーカ部２９からエラー音が放出されるようにする（ステップＳｋ２１０４）。この場合のエラー音の音量は、スピーカ部２９の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量となるように設定される。

【４０９８】

すなわち、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９から出力されるエラー音は、スピーカ部２９の使用状態で出力されるエラー音と同様の音量設定がなされたものであり、段数を２段として音量変更が許容されているものである。その際のエラー音の音量レベルは、ヘッドホン３８の使用状態に切り替えられる前のスピーカ部２９の使用状態での演出音の音量レベル、換言すれば、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え時に設定されていたスピーカ部２９側の音量レベルに基づいて決定される。

【４０９９】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【４１００】

スピーカ部２９からのエラー音に関する音量変更の段数を、スピーカ部２９からの演出音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【４１０１】

この場合、エラー音に関する音量変更の自由度を演出音の場合よりも狭く制限し、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音の音量変更を可能としながらも、エラー音が聴こえなくなることが抑制され、注意喚起や不正抑止等のエラー音本来の機能が損なわれることを抑制できる。

【４１０２】

ヘッドホン３８から放出されるエラー音とスピーカ部２９から放出されるエラー音とのいずれについても音量変更を可能としつつ、スピーカ部２９からのエラー音に関する音量変更の段数をヘッドホン３８からのエラー音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【４１０３】

スピーカ部２９から放出されるエラー音では、当該エラー音を周囲の者に聴かせることにより、不正行為の抑止を図る役割もある。この点、本構成であることにより、スピーカ部２９からのエラー音が過度に小さくされ、エラー音が周囲の者に聴こえなくなることを抑制できる。すなわち、本構成によれば、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更を許容しながらも、当該変更機能が不正行為に悪用されることを抑制できる。

【４１０４】

＜変形例４＞

上記第６の実施の形態の変形例４について図３７７～図３８８を参照しながら説明する。なお、本変形例は、上記第６の実施の形態の変形例２と基本的な構成が共通するため、当該変形例２との相違点についてのみ説明する。また、図３７７～図３８８において上記変形例２と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４１０５】

本変形例では、ヘッドホン３８からの放出音の音量設定（音量変更）に関する構成が、上記第６の実施の形態の変形例２と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。なお、スピーカ部２９とヘッドホン３８での出力切替や、出力切替時の音量低減、スピーカ部２９の音量変更等については、上記変形例２の場合と同様であるため、説明や図示を省略する。

【４１０６】

先ずは、本変形例に係るヘッドホン３８の音量設定操作について概略的に説明する。
【４１０７】
本変形例では、第１音量操作による第１音量の設定と、第２音量操作による第２音量の設定との２種類の音量設定が組み合わされることにより、ヘッドホン３８からの放出音の音量が設定されるように構成されている。第１音量操作は、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６を操作することで実行することが可能であり、第２音量操作は、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作することで実行することが可能になっている。すなわち、第１音量操作及び第２音量操作は、相互に異なる操作部によって実現されるものとなっている。
【４１０８】
第１音量操作により設定される第１音量は、例えば、「大」、「中」、「小」の３段階で変更し得るものとなっている。これらの各段階の第１音量は、第２音量操作により設定される第２音量の選択範囲を規定するものとなっており、「大」→「中」→「小」の順で第２音量の選択範囲が狭くなっていく。
【４１０９】
具体的には、第１音量が「大」の場合は、第２音量として音量レベル１～５の範囲で音量レベルを選択可能になり、第１音量が「中」の場合は、第２音量として音量レベル１～４の範囲で音量レベルを選択可能になり、第１音量が「小」の場合は、第２音量として音量レベル１～３の範囲で音量レベルを選択可能になる。そして、そのような選択範囲の中で設定される第２音量が、ヘッドホン３８からの放出音の音量（音量レベル）となる。
【４１１０】
上記では、第１音量が「中」の場合は第２音量操作で音量レベル５を選択できず、第１音量が「中」の場合は第２音量操作で音量レベル４、５を選択できなくなる。つまり、第１音量が「中」又は「小」である場合は、「大」である場合よりも第２音量操作により選択可能な音量レベルの上限値が低く制限されるものとなる。そのような意味において第１音量は、第２音量操作により設定される第２音量（ヘッドホン３８からの放出音の音量レベル）の上限値を規定するものともいえる。
【４１１１】
ヘッドホン３８では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合に遊技者がそれを感受しやすくなり、スピーカ部２９からの放出音の場合よりも大きな音に対して強い不快感を抱く懸念がある。このような場合において第１音量操作により第１音量を「小」に設定することで、音量レベル４、５での音声出力を制限することができ、大きめの音量でヘッドホン３８から演出音等が放出されることを未然に回避しておくことが可能になる。
【４１１２】
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理について説明する。なお、下記の説明において、上記第６の実施の形態の変形例２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【４１１３】
＜操作対応処理＞
本変形例に係る操作対応処理について図３７７のフローチャートを参照しながら説明する。
【４１１４】
操作対応処理では先ずステップＳｋ３００１にて、第１音量設定画面４３０の表示中であるか否かを判定する。第１音量設定画面４３０の詳細については後述する。第１音量設定画面４３０の表示中でない場合は、ステップＳｋ３００２にて第２音量設定画面４３１の表示中であるか否かを判定する。第２音量設定画面４３１の詳細については後述する。
【４１１５】
第２音量設定画面４３１の表示中でない場合は、ステップＳｋ３００３に進み、メニュー画面４０５の表示中であるか否かを判定する。メニュー画面４０５の表示中でない場合

は、ステップＳｋ３００４にて、メニュー画面４０５を表示するための操作（メニュー表示の操作）が行われたか否かを判定する。

【４１１６】

メニュー表示の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１５０４に進み、メニュー画面４０５を表示させるためのメニュー画面の表示用処理を実行する。一方、メニュー表示の操作が行われていない場合は、ステップＳｋ３００５にて、ヘッドホン３８の使用状態であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定することにより行う。

【４１１７】

ヘッドホン３８の使用状態でない場合は、そのまま操作対応処理を終了する。一方、ヘッドホン３８の使用状態である場合は、ステップＳｋ３００６に進み、第１音量操作が行われているか否かを判定する。第１音量操作は、ヘッドホン３８の使用状態において入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６を操作することで実現されるものである。第１音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３００７にて第１音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、第１音量設定画面４３０を表示するためのものであるが、その詳細については後述する。ステップＳｋ３００７の実行後は操作対応処理を終了する。

【４１１８】

ステップＳｋ３００６で否定判定した場合（第１音量操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ３００８に進み、第２音量操作が行われているか否かを判定する。第２音量操作は、ヘッドホン３８の使用状態において第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作することで実現されるものである。

【４１１９】

第２音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３００９にて第２音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、第２音量設定画面４３１を表示するためのものであるが、その詳細については後述する。ステップＳｋ３００９の実行後は操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ３００８で否定判定した場合（第２音量操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ３００９の処理を実行せずに操作対応処理を終了する。

【４１２０】

ステップＳｋ３００１で肯定判定した場合（第１音量設定画面４３０の表示中である場合）は、ステップＳｋ３０１０に進み、第１音量設定表示中の操作対応処理を実行する。また、ステップＳｋ３００２で肯定判定した場合（第２音量設定画面４３１の表示中である場合）は、ステップＳｋ３０１１に進み、第２音量設定表示中の操作対応処理を実行する。ステップＳｋ３０１０、ステップＳｋ３０１１の実行後は操作対応処理を終了する。なお、それら各ステップの操作対応処理の詳細については後述する。

【４１２１】

ステップＳｋ３００３で肯定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中である場合）は、ステップＳｋ３０１２にてメニュー表示中の操作対応処理を実行し、その後、操作対応処理を終了する。メニュー表示中の操作対応処理の詳細については後述する。

【４１２２】

＜第１音量設定画面の表示用処理＞

ステップＳｋ３００７の第１音量設定画面の表示用処理について説明する。第１音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに第１音量設定画面４３０を表示するための処理である。ここで、第１音量設定画面４３０について図３８５（ａ）を参照しながら説明する。

【４１２３】

第１音量設定画面４３０は、第１音量の設定を確認したり、第１音量の設定を変更したりするための操作用画面である。第１音量設定画面４３０には、ＳＰボタン４１５（図３７１）や第１音量表示部４１７（図３７１）、ＨＰボタン４１６のほか、第１音量用の音量表示部４３５が設けられている。

【４１２４】
第１音量用の音量表示部４３５には、現在の第１音量を表すものとして、「小」、「中」、「大」の各設定値にそれぞれ対応する３つの第１音量用アイコン４３６ａ～４３６ｃが表示されるようになっている。これら第１音量用アイコン４３６ａ～４３６ｃは、強調表示により、第１音量における現在の設定値を示すものとなっている。例えば、第１音量が「大」に設定されている場合は、「大」に対応する第１音量用アイコン４３６ｃが明るく表示され、「小」、「中」に対応する第１音量用アイコン４３６ａ、４３６ｂが暗く表示される。
【４１２５】
また、第１音量用の音量表示部４３５には、第１音量の変更操作の実行が規制されている場合に、それを報知する規制中画像４３７が表示されるようになっている。詳細は後述するが、本変形例では、第１音量を変更するための操作である第１音量操作が行われても、その操作結果が第１音量の設定に反映されず、第１音量の変更を規制することが可能となっている。規制中画像４３７は、そのような規制状態であることを遊技者に報知するものとなっている。
【４１２６】
なお、上記のような規制状態でない場合には、図３８５（ｂ）に示すように、第１音量用の音量表示部４３５において規制中画像４３７が表示されない。このような状況下では、第１音量操作を行うことで、第１音量の設定値を変更することが可能となっている。
【４１２７】
次に、第１音量設定画面の表示用処理について図３７８のフローチャートを参照しながら説明する。
【４１２８】
第１音量設定画面の表示用処理では先ずステップＳｋ３１０１にて、第１音量の変更が規制される規制状態の有無を把握する。続くステップＳｋ３１０２では、第１音量設定カウンタの値を把握する。
【４１２９】
本変形例では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に第１音量設定カウンタエリア（以下、単に「第１音量設定カウンタ」という）が設けられている。第１音量設定カウンタは、第１音量の現在の設定値を示すカウンタであり、「１」～「３」のうちのいずれかが入力されるようになっている。具体的には、図３７９に示すように、現在の第１音量が「小」の場合は第１音量設定カウンタの値が「１」とされ、第１音量が「中」の場合は第１音量設定カウンタの値が「２」とされ、第１音量が「大」の場合は第１音量設定カウンタの値が「３」とされる。
【４１３０】
ステップＳｋ３１０３では、第１音量設定画面４３０が表示されるように設定する。その際、ステップＳｋ３１０１及びステップＳｋ３１０２の把握結果が第１音量設定画面４３０に反映されるようにする。例えば、ステップＳｋ３１０１にて上記規制状態であることを把握した場合は、第１音量設定画面４３０（第１音量用の音量表示部４３５）にて規制中画像４３７が表示されるように設定し、ステップＳｋ３１０２にて第１音量設定カウンタの値が「３」であることを把握した場合は、「大」に対応する第１音量アイコン４３６ｃが強調表示されるように設定する（図３８５（ａ））。ステップＳｋ３１０３の処理が実行されることにより、第１音量設定画面４３０の表示が開始される。
【４１３１】
ステップＳｋ３１０４では、音量表示タイマに第１音量設定画面４３０の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。ステップＳｋ３１０４の実行後は第１音量設定画面の表示用処理を終了する。
【４１３２】
＜第２音量設定画面の表示用処理＞
ステップＳｋ３００９の第２音量設定画面の表示用処理について説明する。第２音量設

定画面の表示用処理は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに第２音量設定画面４３１を表示するための処理である。ここで、第２音量設定画面４３１について図３８６を参照しながら説明する。

【４１３３】

第２音量設定画面４３１は、第２音量（ヘッドホン３８からの放出音の音量レベル）の設定を確認したり、第２音量の設定を変更したりするための操作用画面である。第２音量設定画面４３１には、ＳＰボタン４１５や第１音量表示部４１７、ＨＰボタン４１６のほか、第２音量用の音量表示部４３９が設けられている。

【４１３４】

第２音量用の音量表示部４３９には、現在の第２音量を表すものとして、音量レベル画像ＯＰを表示可能な複数のレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５が設定される。これら音量レベル画像ＯＰ及びレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５については、上記変形例２に係るものと同様であるため、説明を省略する。また、第２音量用の音量表示部４３９には、現在の第１音量の設定値を報知する第１音量報知画像４４０が表示される。

【４１３５】

次に、第２音量設定画面の表示用処理について図３８０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４１３６】

第２音量設定画面の表示用処理では先ずステップＳｋ３２０１にて、第１音量設定カウンタの値を把握する。この処理は、第１音量設定画面の表示用処理（図３７８）におけるステップＳｋ３１０２と同様のものである。

【４１３７】

ステップＳｋ３２０２では、第２音量設定カウンタの値を把握する。本変形例では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に第２音量設定カウンタエリア（以下、単に「第２音量設定カウンタ」という）が設けられている。第２音量設定カウンタは、第２音量の現在の設定値を示すカウンタであり、「０」～「５」のうちのいずれかが入力されるようになっている。音量設定カウンタの値が「０」である場合とは放出音の音量が０であること、すなわち、音が出力されない状態であることを意味する。また、音量設定カウンタの値が「１」～「５」のいずれかである場合は、５段階の音量レベルのうちのいずれかのレベルに設定されている状態であることを意味する。

【４１３８】

また、本変形例では、第１音量により第２音量の選択範囲が規定されるため、第１音量がいずれに設定されているかにより、第２音量設定カウンタに入力される値の範囲が変動するようになっている。具体的には、図３７９に示すように、第１音量が「小」の場合は第２音量設定カウンタに「１」～「３」のいずれかが入力され、第２音量が「中」の場合は第２音量設定カウンタに「１」～「４」のいずれかが入力され、第２音量が「大」の場合は第２音量設定カウンタに「１」～「５」のいずれかが入力される。

【４１３９】

ステップＳｋ３２０３では、第２音量設定画面４３１が表示されるように設定する。その際、ステップＳｋ３２０１、ステップＳｋ３２０２の把握結果が第２音量設定画面４３１にて反映されるようにする。

【４１４０】

例えば、ステップＳｋ３２０１で第１音量設定カウンタの値が「３」であることを把握し、ステップＳｋ３２０２で第２音量設定カウンタの値が「４」であることを把握した場合は、第２音量設定画面４３１（第２音量用の音量表示部４３９）にて５本のレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５を設定した上で、レベル表示領域Ｍ１～Ｍ４に音量レベル画像ＯＰが表示されるように設定する（図３８６（ａ））。また、第１音量が「大」であることを報知する第１音量報知画像４４０が表示されるように設定する。なお、ステップＳｋ３２０１で把握した第１音量設定カウンタの値が「２」や「１」である場合は、図３８６（ｂ）、（ｃ）に示すように、第２音量用の音量表示部４３９にて、第１音量値の設定値に対応した

本数のレベル表示領域が設定されるようにする。ステップＳｋ３２０３の処理が実行されることにより、第２音量設定画面４３１の表示が開始される。

【４１４１】

ステップＳｋ３２０４では、音量表示タイマに第２音量設定画面４３１の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。ステップＳｋ３２０４の実行後は第２音量設定画面の表示用処理を終了する。

【４１４２】

＜第１音量設定表示中の操作対応処理＞

ステップＳｋ３０１０の第１音量設定表示中の操作対応処理について図３８１のフローチャートを参照しながら説明する。第１音量設定表示中の操作対応処理は、第１音量設定画面４３０の表示中において入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【４１４３】

第１音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ３３０１にて、決定操作が行われているか否かを判定する。本ステップの「決定操作」には、第１音量の変更後に入力用操作部３００の中スイッチ３８２を操作して設定音量を確定させる音量の決定操作や、第１音量設定画面４３０の表示中において第１音量の変更を行わず、単に中スイッチ３８２を押し下げするだけの操作が含まれる。決定操作が行われていない場合は、ステップＳｋ３３０２にて音量表示タイマが「０」になったか否かを判定する。

【４１４４】

音量表示タイマが「０」になっていない場合、すなわち、第１音量設定画面４３０の表示継続期間中である場合は、ステップＳｋ３３０３に進み、第１音量操作が行われているか否かを判定する。具体的には、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６が操作されているか否かを判定する。

【４１４５】

第１音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３３０４にてＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグは、第１音量の変更が規制されていることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４１４６】

本変形例では、パチンコ機１０の電源が投入された場合に、上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされるように構成されており、電源投入後、遊技者が遊技を開始する前の初期段階にて、既に第１音量の変更が規制された状態になっている。このため、遊技に際して遊技者が第１音量を変更するには、規制状態を解除するための規制解除操作を行い、変更規制フラグがクリアされた状態に切り替える必要がある。規制解除操作の詳細については後述する。

【４１４７】

変更規制フラグがセットされておらず、第１音量の変更が規制されていない場合は、ステップＳｋ３３０５にて第１音量設定カウンタの値を更新する。例えば、行われた第１音量操作が左スイッチ３８６を操作するものであり、第１音量を小さい側の音量に変更することに対応した操作である場合は、第１音量設定カウンタの値を１減算する。例えば、それまでの第１音量の設定値が「大」であり、左スイッチ３８６による第１音量操作が行われた場合であれば、更新後の第１音量設定カウンタの値が「２」とされる。

【４１４８】

ステップＳｋ３３０６では、ステップＳｋ３３０５の第１音量設定カウンタの更新結果に基づいて第１音量用の音量表示部４３５の表示内容を更新する。例えば、上記のように第１音量設定カウンタの値が「３」から「２」に更新された場合は、第１音量用の音量表示部４３５において、「大」に対応する第１音量用アイコン４３６ｃが強調表示されている状態（図３８５（ａ））から「中」に対応する第１音量用アイコン４３６ｂが強調表示されている状態に変更されるように、その表示内容を更新する。

【４１４９】
ステップＳｋ３３０７では、第２音量設定カウンタの値を把握する。第２音量設定カウンタは、第２音量の現在の設定値を示すカウンタである。
【４１５０】
ステップＳｋ３３０８では、現在の第２音量の設定値が、変更後の第１音量に対して割り当てられている第２音量の選択範囲外のものであるか否かを判定する。例えば、ステップＳｋ３３０７で把握した第２音量設定カウンタの値が「５」であり、ステップＳｋ３３０５での更新による更新後の第１音量設定カウンタの値が「２」である場合は、現在の第２音量が音量レベル５であり、変更後の第１音量が「中」であることを意味する。第１音量が「中」である場合の第２音量の選択範囲は音量レベル１～４となっているため、上記の場合は現在の第２音量が選択範囲外のものであると判定する。
【４１５１】
現在の第２音量が選択範囲外のものである場合は、ステップＳｋ３３０９に進み、第２音量の設定値が選択範囲内のものとなるように第２音量設定カウンタの値を更新する。具体的には、第２音量設定カウンタの値を１減算する。続くステップＳｋ３３１０では、ステップＳｋ３３０９の第２音量設定カウンタの更新結果に基づき、第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。すなわち、ヘッドホン３８からの放出音の音量を１段階低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。
【４１５２】
ここで、ステップＳｋ３３０４で肯定判定した場合、すなわち、変更規制フラグがセットされている場合は、上記ステップＳｋ３３０５～ステップＳｋ３３１０の処理をスキップしてこれらを実行しないものとなっている。このため、規制状態では、第１音量操作を行っても第１音量を変更することが不可となる。
【４１５３】
ステップＳｋ３３１０の実行後、ステップＳｋ３３０３で否定判定した場合（第１音量操作が行われていない場合）又はステップＳｋ３３０４で肯定判定した場合は、ステップＳｋ３３１１にて第２音量操作が行われているか否かを判定する。すなわち、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９が操作されているか否かを判定する。
【４１５４】
第２音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３３１２に進み、第２音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、ステップＳｋ３００９（図３７７）の第２音量設定画面の表示用処理と同様のものである。ステップＳｋ３３１２の実行後又はステップＳｋ３３１１で否定判定した場合（第２音量操作が行われていない場合）は、第１音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【４１５５】
ステップＳｋ３３０１で肯定判定した場合（決定操作が行われている場合）又はステップＳｋ３３０２で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「０」になった場合）は、ステップＳｋ３３１３に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされておらず、規制状態になっていない場合は、ステップＳｋ３３１４にて上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグをセットし、規制状態への切り替えを行う。
【４１５６】
ステップＳｋ３３１４の実行後又はステップＳｋ３３１３で肯定判定した場合（変更規制フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ３３１５に進み、第１音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、第１音量設定画面４３０が消去される。ステップＳｋ３３１５の実行後は第１音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【４１５７】
＜第２音量設定表示中の操作対応処理＞
ステップＳｋ３００９の第２音量設定表示中の操作対応処理について図３８２のフロー

チャートを参照しながら説明する。第２音量設定表示中の操作対応処理は、第２音量設定画面４３１の表示中において第１音量スイッチ３０１や入力用操作部３００により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【４１５８】

第２音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ３４０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされておらず、規制状態になっていない場合は、ステップＳｋ３４０２にて上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグをセットし、規制状態への切り替えを行う。すなわち、第１音量の変更が規制されていない状況で第２音量設定画面４３１の表示状態（第２音量操作による第２音量の変更を行い得る状態）となった場合は、第１音量の変更を規制する状態に切り替えてから以降の処理（第２音量を変更するための処理）を実行する。

【４１５９】

ステップＳｋ３４０２の実行後又はステップＳｋ３４０１で肯定判定した場合（変更規制フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ３４０３にて決定操作が行われているか否かを判定する。本ステップの「決定操作」には、第２音量の変更後に入力用操作部３００の中スイッチ３８２を操作して設定音量を確定させる音量の決定操作や、第２音量設定画面４３１の表示中において第２音量の変更を行わず、単に中スイッチ３８２を押し下げするだけの操作が含まれる。

【４１６０】

決定操作が行われていない場合は、ステップＳｋ３４０４にて音量表示タイマが「０」になったか否かを判定する。音量表示タイマが「０」になっていない場合、すなわち、第２音量設定画面４３１の表示継続期間中である場合は、ステップＳｋ３４０５に進み、第２音量操作が行われているか否かを判定する。具体的には、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９が操作されているか否かを判定する。

【４１６１】

第２音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３４０６にて第２音量設定カウンタの値を更新する。その際、行われた第２音量操作がアップスイッチ３８８を操作するものであり、第２音量の音量レベルを増大させることに対応した操作である場合は、第２音量設定カウンタの値を１加算する。例えば、第２音量が音量レベル３に設定されている状況で上記第２音量操作が行われた場合であれば、更新後の第２音量設定カウンタの値が「４」とされる。

【４１６２】

上記の際、例えば、第１音量が「小」に設定され、第２音量の選択範囲が音量レベル１～３となっている状況で、今回の第２音量操作が第２音量を音量レベル３から音量レベル４に上げることに対応するものであった場合は、当該第２音量操作を無効なものとし、第２音量設定カウンタの更新を実行しない。すなわち、第１音量により規定される第２音量の選択範囲において、現在の第２音量がその上限レベルに達している状況では、音量レベルを増大させる側の操作が行われても音量レベルが変更されず、操作時点での音量レベルがそのまま維持される。

【４１６３】

ステップＳｋ３４０７では、ステップＳｋ３４０６の第２音量設定カウンタの更新結果に基づいて第２音量用の音量表示部４３９の表示内容を更新する。すなわち、更新後の第２音量設定カウンタの値に対応する音量レベルが上記音量表示部４３９にて報知されるように、音量レベル画像ＯＰの表示制御が行われる。この処理は、上記変形例２に係るステップＳｋ１８０５（図３６２）の処理と同様であるため、説明を省略する。

【４１６４】

ステップＳｋ３４０８では、ステップＳｋ３４０６の第２音量設定カウンタの更新結果に基づき、第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。例えば、上記のように第２音量操作として音量レベルを増大させる操作が行われた場合は、ヘッドホン３

８からの放出音の音量を１段階増大させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。
【４１６５】
ステップＳｋ３４０８の実行後又はステップＳｋ３４０５で否定判定した場合（第２音量操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ３４０９にて第１音量操作が行われているか否かを判定する。すなわち、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６が操作されているか否かを判定する。
【４１６６】
第１音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３４１０に進み、第１音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、ステップＳｋ３００７（図３７７）の第１音量設定画面の表示用処理と同様のものである。ステップＳｋ３４１０の実行後又はステップＳｋ３４０９で否定判定した場合（第１音量操作が行われていない場合）は、第２音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【４１６７】
ステップＳｋ３４０３で肯定判定した場合（決定操作が行われている場合）又はステップＳｋ３４０４で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「０」になった場合）は、ステップＳｋ３４１１にて第２音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、第２音量設定画面４３１が消去される。ステップＳｋ３４１１の実行後は第２音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【４１６８】
＜メニュー表示中の操作対応処理＞
本変形例に係るメニュー表示中の操作対応処理について図３８３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は図３６０のメニュー表示中の操作対応処理に代えて実行されるものである。
【４１６９】
ステップＳｋ１６０４で否定判定した場合（カスタム項目の選択状態でない場合）は、ステップＳｋ１６０７に進み、ヘッドホン設定の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー４０６にヘッドホン項目ＫＰ２が表示されている状態（図３７０（ｂ））であるか否かを判定する。
【４１７０】
ヘッドホン設定の選択状態でない場合は、ステップＳｋ３６０１に進み、変更規制項目の選択状態であるか否かを判定する。本変形例では、図３８７（ａ）に示すように、メニュー画面４０５のメニューバー４０６に表示可能な選択項目として、演出カスタマイズ項目ＫＰ１やヘッドホン項目ＫＰ２、設定リセット項目ＫＰ３のほか、変更規制項目ＫＰ４が含まれるように構成されている。変更規制項目ＫＰ４は、第１音量の変更規制の有無を確認したり、切り替えたりするための項目である。本ステップでは、メニューバー４０６に変更規制項目ＫＰ４が表示されている状態（図３８７（ｂ））であるか否かを判定する。
【４１７１】
ステップＳｋ３６０１で肯定判定した場合（変更規制項目の選択状態である場合）は、ステップＳｋ３６０２にて規制切替用処理を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。規制切替用処理の詳細については後述する。
【４１７２】
一方、ステップＳｋ３６０１で否定判定した場合（変更規制項目の選択状態でない場合）は、リセット設定の選択状態（設定リセット項目ＫＰ３の表示状態）であることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１４に進み、リセット操作が行われているか否かを判定する。
【４１７３】
＜規制切替用処理＞
ステップＳｋ３６０２の規制切替用処理について図３８４のフローチャートを参照しながら説明する。規制切替用処理は、変更規制項目の選択状態（変更規制項目ＫＰ４の表示

状態）である場合に実行されるものであり、第１音量の変更規制の有無を切り替えるための処理である。

【４１７４】

規制切替用処理では先ずステップＳｋ３７０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされており、現在の状態が規制状態（第１音量の変更が規制される状態）である場合は、ステップＳｋ３７０２に進み、オフ状態への切替操作が行われたか否かを判定する。オフ状態への切替操作は、図３８７（ｃ）に示すように、メニューバー４０６に変更規制項目ＫＰ４が表示されている状況で入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６を操作してオフボタン４０８を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで実現される。

【４１７５】

オフ状態への切替操作が行われている場合は、ステップＳｋ３７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされている変更規制フラグをクリアする。これにより、上記規制状態が解除され、第１音量の変更が許容される状態となる。

【４１７６】

ステップＳｋ３７０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて規制解除報知が実行されるように設定する。規制解除報知は、例えば「第１音量の変更が可能になりました」などの文字画像等が表示されることにより行われる。ステップＳｋ３７０４の実行後又はステップＳｋ３７０２で否定判定した場合（オフ状態への切替操作が行われていない場合）は、規制切替用処理を終了する。

【４１７７】

ステップＳｋ３７０１で否定判定した場合（変更規制フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｋ３７０５に進み、オン状態への切替操作が行われたか否かを判定する。オン状態への切替操作は、図３８７（ｂ）に示すように、変更規制項目ＫＰ４の表示状態でオンボタン４０７を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで実現される。

【４１７８】

オン状態への切替操作が行われている場合は、ステップＳｋ３７０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグをセットする。続くステップＳｋ３７０７では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて規制設定報知が実行されるように設定する。規制設定報知は、例えば「第１音量の変更が規制されました」などの文字画像等が表示されることにより行われる。ステップＳｋ３７０７の実行後又はステップＳｋ３７０５で否定判定した場合（オン状態への切替操作が行われていない場合）は、規制切替用処理を終了する。

【４１７９】

＜音量設定の流れについて＞

第１音量の設定と第２音量の設定との組み合わせによるヘッドホン３８の音量設定の流れについて図３８５～図３８８を参照しながら説明する。ここでは、第１音量の変更が規制され且つ第１音量が「大」に設定されている状態を初期状態として説明を進める。

【４１８０】

上記初期状態の下で、遊技者が入力用操作部３００の右スイッチ３８４又は左スイッチ３８６を操作すると、図３８５（ａ）に示すように、第１音量が「大」に設定されていることを報知する態様の第１音量設定画面４３０が表示される。この第１音量設定画面４３０では、第１音量の変更が規制されていることを示す規制中画像４３７が表示される。

【４１８１】

この状態で遊技者が上記右スイッチ３８４又は左スイッチ３８６を再び操作して第１音量操作を行ったとしても、それらの操作は無効化され、第１音量は変更されない。すなわち、第１音量の設定が「大」に固定される。

【４１８２】

また、上記初期状態の下で、遊技者が第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作すると、図３８６（ａ）に示すように、第１音量が「大」の場合に対応した態様の第２音量設定画面４３１が表示される。第１音量が「大」になっている場合、第２音量の選択範囲が音量レベル１から音量レベル５までの５段階となるため（図３７９）、第２音量設定画面４３１では、音量レベル画像ＯＰを表示可能な領域としてレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５が設定される。

【４１８３】

上記の際、第２音量の変更は規制されていないため、上記アップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作して第２音量操作を行うことにより、第２音量を音量レベル１から音量レベル５までの範囲で変更することが可能になる。そして、第２音量の音量レベルが変更された場合、それに応じた内容の第２音量制御信号ＶＣ２がＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力される。これにより、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からジャック部３７に出力される音信号の出力レベルが増減され、ヘッドホン３８からの放出音の音量が変更される。すなわち、第２音量の音量レベルに対応した大きさの演出音がヘッドホン３８から放出されることになる。ここでは、例えば、第２音量が音量レベル４に設定されたとする。

【４１８４】

上記のように第２音量設定画面４３１の表示状態とすることで、第２音量の変更操作を行うことができるが、その場合でも第１音量に対する変更は規制されたままの状態が維持される。このため、第２音量設定画面４３１の表示中に遊技者が右スイッチ３８４や左スイッチ３８を操作しても、第１音量を変更することはできない。但し、現状の第１音量の設定を視認できるようにすべく、第１音量設定画面４３０を表示させることは可能となっている。

【４１８５】

かかる状態において、遊技者が入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５又は中スイッチ３８２を操作してメニュー画面４０５を表示させるとともに、上記上スイッチ３８３又は下スイッチ３８５を操作して選択項目を切り替えていくと、図３８７（ｂ）に示すように、メニューバー４０６に変更規制項目ＫＰ４を表示させ、変更規制項目ＫＰ４の選択状態とすることが可能になる。そして、その状態で右スイッチ３８４を操作してオフボタン４０８を選択し、中スイッチ３８２を操作すると、第１音量の変更規制が解除される。

【４１８６】

このように第１音量の変更規制が解除された状態で遊技者が右スイッチ３８４や左スイッチ３８を操作すると、第１音量が「大」であることに対応した第１音量設定画面４３０が表示されるが、この第１音量設定画面４３０では、図３８５（ｂ）に示すように、規制中画像４３７が表示されず、第１音量の変更が許容されている状態であることが示唆される。この状態で遊技者が右スイッチ３８４又は左スイッチ３８６を操作して第１音量操作を行うことで、第１音量を変更することが可能になる。

【４１８７】

そして、遊技者が所望の音量を選択した状態で中スイッチ３８２を操作すると、第１音量の変更が適用される。このようにして第１音量が変更されると、第１音量の変更規制が解除された状態から当該変更が規制される状態に復帰する。

【４１８８】

ここでは、第１音量が「小」に変更されたとする。第１音量が「小」である場合の第２音量の選択範囲は音量レベル１～３であるところ（図３７９）、例えば、その時点での第２音量が音量レベル４であったとすると、その音量レベルは変更後の第１音量が対応する第２音量の選択範囲に属さないものとなる。この場合は、変更後の選択範囲の上限値まで第２音量の音量レベルを低減させるべく、音信号の出力レベルを低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２がＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力される。これにより、第１音量の変更に応じてヘッドホン３８からの放出音の音量が自動調整される。

【４１８９】

かかる状態の下、遊技者がアップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作すると、図３８８（ａ）に示すように、第１音量が「小」の場合に対応した態様の第２音量設定画面４３１が表示される。上記のように、第２音量の音量レベルは、第１音量が「小」である場合の選択範囲に自動調整されているため、この場合の第２音量設定画面４３１では、第２音量（ヘッドホン３８からの放出音の音量）が音量レベル３であるように報知される。

【４１９０】

そして、上記のような第２音量設定画面４３１が表示されている状態で、遊技者がアップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作すると、図３８８（ａ）～（ｃ）に示すように、音量レベル１～３の範囲で第２音量を変更することができる。その際、第２音量が音量レベル３となっている状態でアップスイッチ３８８を操作しても有効化されず、ヘッドホン３８からの放出音の音量は増大されない。このため、事前に第１音量を「小」に設定することで、音量レベル４以上の大きさの演出音がヘッドホン３８から放出されないように音量制限をかけておくことが可能になる。

【４１９１】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【４１９２】

音量レベルを選択可能な範囲を規定する第１音量の設定状態と、その規定された範囲内で音量レベルを選択する第２音量の設定状態との組み合わせにより、ヘッドホン３８からの放出音の音量が設定される構成とし、その上で、第２音量を変更可能な状況では第１音量の変更が規制される構成とした。

【４１９３】

ヘッドホン３８では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合にスピーカ部２９からの場合よりも遊技者がそれを感受しやすく、不快な印象を与えて遊技意欲を低下させる懸念がある。この点、上記構成では、第１音量の設定状態により第２音量の操作で選択可能な音量レベルの範囲が規定されるため、第１音量操作により第１音量を下げておくことで、ヘッドホン３８から大きな音量で演出音等が放出されることを未然に回避しておくことが可能になる。

【４１９４】

しかも、第２音量の設定状態を変更する第２音量操作が実行可能な状況では、仮に第１音量の設定状態を変更する第１音量操作を行ったとしても、当該操作が無効化されて第１音量の変更が規制される。このため、第２音量を変更するための第２音量設定画面４３１を表示させている状況で、誤解や操作ミス等により第１音量操作を行った場合でも、第１音量の設定状態が変更されて音量レベルの選択範囲が拡がってしまうことが抑制される。これにより、第２音量操作によるヘッドホン３８の音量調整時に演出音等の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【４１９５】

なお、本変形例では、ヘッドホン３８から放出されるエラー音について触れていないが、上記変形例２や変形例３のようにヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量変更を可能とする場合は、当該音量変更のための構成として本変形例の構成を適用してもよい。すなわち、エラー音の音量変更を行う場合の選択範囲（上限値）が第１音量の設定値によって規定されるとともに、規制解除操作が行われていない状況では、当該設定値の変更が規制される構成とすることができる。

【４１９６】

入力用操作部３００を操作することで、第１音量の設定状態を変更する第１音量操作を実施することができ、第１音量スイッチ３０１を操作することで、第２音量の設定状態を変更する第２音量操作を実施することができる構成とした。

【４１９７】

この場合、第１音量操作及び第２音量操作の各操作で用いる操作部が異なるため、第２音量の変更中に誤って第１音量の設定を変更する操作を行ってしまう事象が生じにくくな

り、そもそもの構成として、第２音量操作によるヘッドホン３８の音量調整時に演出音等の音量が過大となりにくい構成とすることができる。そして、そのような構成において仮に上記のような事象が発生した場合でも、第１音量の設定状態の変更が規制されていることにより、ヘッドホン３８からの音量が過大となることが回避される。すなわち、音量調整時に出力音量が過度に大きくなることへの抑止機能を強化することが可能になる。

【４１９８】

メニュー画面４０５から変更規制項目ＫＰ４を選択し、その状態でオフ操作を行うことで、第１音量の変更規制を解除できる構成とした。これにより、遊技者が現状の上限レベルを超えてヘッドホン３８からの音量を上げたい場合には、メニュー画面４０５の表示操作、変更規制項目ＫＰ４の選択操作、オフ操作を順に行うことで、ヘッドホン３８からの音量を大きくすることが可能になる。

【４１９９】

その際、規制状態を解除するための規制解錠操作において、第２音量の設定変更に用いる第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９の操作が含まれない構成とした。これにより、上記各スイッチ３８８、３８０を操作して第２音量の設定を変更している際に、意図せず規制解除操作が実施されてしまうことを抑制できる。

【４２００】

第１音量の設定状態を変更した場合に、その時点での第２音量の設定状態（音量レベル）が変更後の第１音量が対応する選択範囲外である場合は、第２音量の設定状態を自動変更する構成とした。

【４２０１】

この場合、遊技者が第１音量の設定を下げたことに追従して第２音量の設定も下がるため、手動で逐一第２音量を設定し直さなくても足りる。すなわち、第１音量及び第２音量の両方の変更操作を行う必要がないため、操作の煩わしさを軽減して利便性を高めることが可能になる。

【４２０２】

第１音量の設定状態を変更した場合に、当該変更操作の終了後、自動的に規制状態に復帰する構成とした。

【４２０３】

この場合、変更操作の終了後も規制解除状態が継続されることが抑制され、延いては意図せず第１音量の設定状態が変更されることを抑制できる。これにより、ヘッドホン３８からの音量が過大となることがより好適に抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【４２０４】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第６の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第６の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第６の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第６の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【４２０５】

また、理解の容易のため、例えば「第６の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【４２０６】

（１）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、ミュート処理において音信号の音量レベルを０レベルとし、スピーカ部２９から音が放出されない構成としたが、ミュート処理が実行されない場合の音量レベルよりも低く且つ０レベルよりも高い所定レベルに低

減されるものであってもよい。すなわち、ミュート処理の不実行時よりもスピーカ部２９からの放出音の音量が低下するものであれば、スピーカ部２９から音が放出されるものであってもよい。

【４２０７】

スピーカ部２９から音が放出されない構成では、その分、そのパチンコ機にて発生する発射音（遊技球発射機構１１０にて遊技球を発射するときに発生する打球音）や弾球音（遊技領域ＰＥを流下する遊技球が遊技釘に接触することで発生する衝突音）が際立つようになり、ヘッドホン３８を装着せずに遊技している周囲の遊技者からすると、それらの音が耳障りになるおそれがある。そのような場合に、スピーカ部２９から比較的に小さな音で演出音等を放出し、それによって発射音や弾球音を目立ちにくくなるようにすることで、周囲の遊技者が遊技しにくくなることを抑制できる。

【４２０８】

この場合、遊技ホール内の騒音レベルを低減する上では、ミュート処理の実行状態にてスピーカ部２９から放出する演出音等の音量は、通常音量（遊技者が操作可能な第２音量スイッチ９０が操作されていない場合の初期音量（基準音量））よりも低く、当該通常音量で放出される場合よりも演出音等の内容を遊技者が聴き取りにくいもの（認識困難なもの）とすることが好ましい。例えば、音が放出される範囲での音量調整として５段階が設定されている場合であれば、ミュート処理の実行状態での音量は、そのうち１段階目（最小音量）や２段階目（その次の音量）と同程度の音量とすることができる。ミュート処理の実行に際しては、そのような予め定められたミュート用の専用音量に自動変更される構成とするとよい。

【４２０９】

（２）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、第１音信号経路８７を伝送されるスピーカ部２９用の音信号のみを対象としてミュート処理を実行するが、第２音信号経路９３を伝送されるジャック部３７（ヘッドホン３８）用の音信号についてもミュート処理を実行する構成としてもよい。この場合におけるジャック部３７用の音信号へのミュート処理は、スピーカ部２９が使用される場合（カバー部２７１の開状態が検知されない場合）を対象として行うとよい。このような構成とすることで、スピーカ部２９とヘッドホン３８との間でハウリングが発生することを抑制できる。

【４２１０】

なお、ハウリングの発生を抑止する観点では、スピーカ部２９の使用時において所定の音量レベル以上の音が出力される場合を対象として、ジャック部３７用の音信号へのミュート処理（レベル低減処理）を行う構成としてもよい。

【４２１１】

（３）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、ジャック部３７へのプラグ部３９（ヘッドホン３８）の接続状態においてスピーカ部２９から音が放出されないようにする場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号の音量レベル（出力レベル）を低減させるようにしたが、第１音信号経路８７における音信号の伝送経路を遮断し、音信号がスピーカ部２９まで伝送されないようにすることで、スピーカ部２９から音が放出されないようにしてもよい。例えば、上記伝送経路上に当該伝送経路の導通／非導通を切り替え可能なスイッチ回路を設け、当該スイッチ回路について、カバー部２７１の開状態が検知されない状況では導通状態で動作させ、上記開状態が検知される状況では非導通状態で動作させる構成としたりすることが考えられる。

【４２１２】

（４）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、カバー部２７１の開状態が検知される場合にスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行するが、カバー部２７１の開状態が検知され且つジャック部３７用の音信号が出力される場合（ヘッドホン３８から音を放出させる場合）にスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行する構成としてもよい。

【４２１３】

（５）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されている場合にパチンコ機１０にてヘッドホン３８用の出力（外部出力）の使用有無を遊技者が選択できる構成としてもよい。この場合、外部出力の使用が選択（設定）されている場合を対象としてスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行する構成としてもよい。なお、外部出力の使用有無の選択は演出用操作部３６や他の操作部（遊技者が操作可能な位置に設けられるもの）を用いて実行できる構成とするとよい。

【４２１４】

上記の際、カバー部２７１が開状態から閉状態に切り替えられたことや、ジャック部３７からプラグ部３９が引き抜かれたことに応じて、ミュート処理の実行状態を解除する構成としてもよいし、遊技者が出力の切り替え操作（外部出力からスピーカ出力に戻す操作）を行うことに応じてミュート処理の実行状態を解除する構成としてもよい。但し、出力の戻し忘れを抑制する観点では、前者のようにカバー部２７１の閉状態への切り替え等に応じて自動解除される構成とするのが好ましい。

【４２１５】

（６）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続状況にかかわらず、スピーカ部２９用の音信号に対するミュート処理が実行されない構成としてもよい。すなわち、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続に応じてミュート処理を実行する機能を備えず、常にスピーカ部２９とヘッドホン３８との両方から音が放出され得る構成としてもよい。

【４２１６】

（７）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、カバー部２７１の開状態が検知された場合や、プラグ部３９がジャック部３７に挿入されたことが検知された場合に、ジャック部３７への接続がなされたとして、第１音信号経路８７を伝送される音信号へのミュート処理を実行したが、上記とは異なる条件でミュート処理が実行されてもよい。例えば、遊技者が操作可能な操作手段（演出用操作部３６や他の操作部）にて所定操作が行われたことを条件として、ミュート処理が実行される構成としてもよい。すなわち、遊技者の意思によってミュート処理が実行されてもよく、このような構成であっても、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能となる。

【４２１７】

（８）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、エラー音に対応する音信号が出力される場合にミュート処理を解除する構成としたが、エラー音以外の音に対応する音信号が出力される場合にミュート処理を解除する構成としてもよい。例えば、パチンコ機の返却ボタン（カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める場合に操作される操作部）が操作された場合の返却音が出力される際にミュート処理を解除する構成としてもよい。この場合、他者によって返却ボタンが操作された場合に、返却音が聴こえないことによりカード等の抜き取りに気付きにくくなることを抑制できる。

【４２１８】

なお、上記カード等は、カードユニットに挿入された状態で所定の投入口に現金が投入された場合に残額情報が記録されたりする記録媒体であり、遊技者は、パチンコ機の貸出ボタンを操作することで、カード等に記録された残額の範囲内で貸し球の提供を受けることができる。貸し球の提供（遊技球の貸し出し）は、既に説明したように払出装置２２２を介して行われる。

【４２１９】

（９）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、エラー音に対応する音信号が出力される場合に、その種類にかかわらず、画一的にミュート処理を解除する構成としたが、エラー音の種類に応じて解除の有無を異ならせる構成としてもよい。例えば、不正検知音のように周囲の遊技者やホール従業員にも聴こえる方が好ましいもの（不正に関するもの）については、当該検知音の出力に応じてミュート処理を解除する一方、満杯エラー音のように、そのパチンコ機を遊技している遊技者にさえ報知がなされれば足りるようなもの（正規に遊技している中で生じる事象に関するもの）については、かかるエラー音が出力

される状態になってもミュート処理を解除しない構成としてもよい。ミュート処理の解除時においては、パチンコ機１０からの音が聞こえない状態から突然に音が放出されるため、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなる懸念があるところ、そのような機会が低減されることで、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【４２２０】

また、エラー音の種類に応じて解除の度合い（音量レベルの低減度合い）を異ならせるようにしてもよい。例えば、不正検知音の場合はミュート処理を完全に解除し、ミュート処理の不実行時と同じ音量で不正検知音がスピーカ部２９から放出されるようにする一方、満杯エラー音の場合は、例えば解除の度合いを半分程度とし、ミュート処理の不実行時の半分の音量で満杯エラー音が放出されるようにしてもよい。このような構成とすることで、周囲の遊技者を驚かせるのを抑制しつつ、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者がヘッドホン３８を未装着の場合でも満杯エラーの発生を知らせることが可能になる。

【４２２１】

なお、返却音の場合は重要性が高いため、不正検知音の場合と同様にミュート処理を完全に解除し、ミュート処理の不実行時と同じ音量でスピーカ部２９から放出されるようにすることが好ましい。

【４２２２】

（１０）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、エラー音の出力に合わせてミュート処理を解除する場合、すなわち、ミュート処理の実行状態でエラー音を出力する場合に、当該エラー音として、演出音に対するミュート処理の実行状態でないときとは異なる音声が出力される構成としてもよい。例えば、満杯エラーが発生したときのエラー音として、ミュート処理の実行状態でないときは、スピーカ部２９から「球を抜いて下さい」という音声が放出される一方で、ミュート処理の解除時には、「ピッピッ」などの上記の場合よりも目立ちにくい音声が放出される構成としてもよい。満杯エラーの発生時には図柄表示装置７５にその旨の表示がなされるのが一般的であるため、そのような目立ちにくい音声であっても、注意喚起して図柄表示装置７５への視線移動を促すことができれば、満杯エラーの発生を知らせることが可能になる。このため、上記のような構成とすることで、周囲の遊技者を驚かせることを抑制しながら、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者に対してエラーの発生を知らせることができる。

【４２２３】

（１１）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、カバー部２７１の開状態から閉状態への切り替えやジャック部３７からのプラグ部３９の引き抜きに基づいてミュート処理を解除する構成としたが、これに代えて又は加えて、遊技者による出力の切り替え操作が実行されたことに基づいてミュート処理を解除する構成としてもよい。なお、出力の切り替え操作は、遊技者が手動で出力を切り替えることができれば特に限定されるものではないが、例えば、演出用操作部３６又は遊技者が操作可能な他の操作部により所定操作が行われることにより、外部出力状態（ミュート処理の実行状態）からスピーカ出力状態（スピーカ部２９から音を放出させる状態）への設定変更が行われるものとすることができる。

【４２２４】

（１２）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、カバー部２７１の開状態から閉状態への切り替えやジャック部３７からのプラグ部３９の引き抜きに基づいてミュート処理を解除する場合に、ミュート処理を実行する前の音量レベルをそのまま適用するのではなく、音量レベルを下げてスピーカ部２９から放出させるようにしてもよい。例えば、ミュート処理を実行する前の音量レベル（又は音量設定）を参照し、所定の基準レベルよりも高い場合は、当該基準レベルまで低下させた状態で放出させるようにしてもよい。このような構成とすることで、突然、スピーカ部２９から大きな音が放出されることが抑制され、周囲の遊技者を驚かせて遊技に集中しにくくなることを抑制できる。本構成は上記（１１）の構成にも適用することができる。

【４２２５】

なお、ミュート処理を実行する前の音量レベルが基準レベルより低い場合はそのまま出力するようにしてもよいし、基準レベルまで上げてから出力するようにしてもよい。ちなみに後者の場合は、実質的に「ミュート処理を実行する前の音量レベルにかかわらず、解除後の音量レベルを基準レベルに設定してスピーカ部２９から音を放出させるもの」になる。

【４２２６】

（１３）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、エラー音に対応する音信号が出力される場合であってもミュート処理を実行する（ミュート処理を解除しない）構成としてもよい。

【４２２７】

（１４）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、第２音量スイッチ９０が操作された場合に、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて音量調整用表示を行う構成としてもよい。音量調整用表示としては、現在の音量レベルや音量の上げ下げなどを遊技者が認識できるようにするものであればよい。その場合において、図３８９（ａ）に示すように、スピーカ部２９用の音量調整用表示２９５と、外部出力（ヘッドホン３８）用の音量調整用表示２９６とが各別に行われるとともに、それら音量調整用表示２９５、２９６が、スピーカ部２９と外部出力とのどちらの使用中であるかを遊技者が認識できる態様で表示される構成としてもよい。例えば、外部出力の使用状態であれば、音量調整用表示２９６が明るく表示され、音量調整用表示２９５が暗く表示される構成とすることができる。

【４２２８】

上記第６の実施の形態及びその各変形例のように、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続時においてスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行する構成の場合、それまで遊技していた遊技者がそのままの状態で遊技をやめて離席した場合、次の遊技者はスピーカ部２９から音が放出されない状態で遊技を行うことになる。この場合、その遊技者は、音を放出させようとして第２音量スイッチ９０を操作すると想定されるところ、上記のように、外部出力の使用状態であることを認識できる表示が行われることで、音が放出されない要因を速やかに察知することができ、遊技者が困惑することを抑制できる。

【４２２９】

また、図３８９（ｂ）に示すように、スピーカ部２９用と外部出力用とで兼用される１の音量調整用表示２９７を行い、それとは別に、スピーカ部２９と外部出力とのどちらの使用中であるかを示す使用デバイス表示２９８を行うようにしてもよい。このような構成によっても上記と同様の効果を期待することができる。なお、使用デバイス表示２９８は、外部出力の使用状態でのみ行われてもよいし、スピーカ部２９の使用状態と外部出力の使用状態とのそれぞれにおいてどちらが使用状態であるかを報知する態様で行われてもよい。

【４２３０】

（１５）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、スピーカ部２９からのエラー音とヘッドホン３８からのエラー音との双方について固定音量とし、音量調整できない構成としたが、スピーカ部２９からのエラー音については固定音量とする一方で、ヘッドホン３８からのエラー音については音量調整できる構成としてもよい。ヘッドホン３８の場合、放出される音が直接、耳に入る構造であり、大きな音が発せられた際の遊技者への影響が大きいと考えられるところ、上記の構成とすることで、ヘッドホン３８から過剰に大きな音が発せられることを抑制できる。

【４２３１】

その場合、演出音用の音量調整とエラー音用の音量調整とを各別に行えるようにしてもよいし、演出音用の音量調整に連動して自動的にエラー音用の音量調整が行われる構成としてもよい。調整操作の煩わしさを解消したり、エラー音に対する音量調整のし忘れを抑制したりする上では、後者の連動タイプの構成とすることが好ましい。

【４２３２】

その際、エラー音の音量調整の段数は、演出音用の音量調整の段数と同じにしてもよい

し、異なるものとしてもよい。エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制する上では、エラー音の音量調整の段数を演出音用の音量調整の段数よりも少なくすることが好ましい。例えば、図３９０に示すように、演出音用の音量調整の段数として５段階が設定され、１段階目から５段階目にかけて順に音量レベルが大きくなっていく場合であれば、エラー音の音量調整の段数を３段階とする。その上で、第２音量スイッチ９０により演出音用の音量レベルが１段階目から３段階目の範囲で設定される場合にはエラー音の音量レベルが１段階目で設定される構成とする。

【４２３３】

この場合、演出音用の音量レベルを１段階目から３段階目の範囲で変えても、エラー音の音量レベルを１段階目の音量レベルで固定することができる。この１段階目の音量レベルにエラー音の音量レベルとして最低限必要な基準レベルを割り当てることで、第２音量スイッチ９０により演出音用の音量レベルが３段階目から１段階目に向けて低減される中でも、エラー音の音量レベルとして一定以上のレベルを確保することができ、エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制できる。

【４２３４】

その際のエラー音の音量レベル（１段階目の音量レベル）は、演出音用の音量レベルの１段階目から３段階目のうちのいずれかと同じレベルであってもよいし、それらのいずれとも異なり、独自に設定されるレベルであってもよい。エラー音の特性上、注意喚起を果たす必要があるため、そのような意味では、大きめの音であることが好ましく、このような観点からすると、後者の構成とすることが好ましい。すなわち、エラー音における１段階目の音量レベルは、演出音における３段階目の音量レベルよりも大きいものであることが好ましい。

【４２３５】

なお、演出音用の音量調整の段数とエラー音の音量調整の段数とを等しくする場合においても、各段階における両者の音量レベルを同じにしてもよいし、異なるものとしてもよい。但し、上で述べたエラー音の役割を考慮すると、演出音よりも大きな音量でエラー音が発せられる方が好ましく、そのような観点では、エラー音の音量レベルが独自に設定されるものであることが好ましい。

【４２３６】

また、エラー音の音量調整を可能とする場合において、エラー音の種類によって音量調整の可否を異ならせる構成としてもよい。例えば、球無しエラー音や満杯エラー音については音量調整を可能とする一方で、不正検知音については音量調整を不可として固定音量で出力する構成としてもよい。すなわち、不正に関するエラー音については固定音量とし、不正行為者が当該検知音の音量を小さくできない構成とする一方で、そうではないエラー音については、遊技者が好みに応じて音量を変えられる構成としてもよい。

【４２３７】

なお、音量調整を不可とするエラー音としては、不正検知音のほか、前扉枠１４が開放された場合に発せられる扉開放音や、パチンコ機１０の電源が投入された場合（電源スイッチがオン状態とされた場合）に発せられる電源投入音が考えられる。前扉枠１４の開放操作や電源スイッチの投入操作は、それら自体が不正行為ではなくても、不正行為が行われる際に併せて実施されるおそれがあるためである。

【４２３８】

また、スピーカ部２９からのエラー音についての音量調整を可能とする構成としてもよい。この場合、ヘッドホン３８からのエラー音についても音量調整できる構成としてもよいし、ヘッドホン３８からのエラー音については固定音量とする構成としてもよい。

【４２３９】

（１６）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、音信号出力線９１から分岐線９２を分岐させることで、サウンドＩＣ８３からの音信号を第２音信号経路９３に出力する構成としたが、サウンドＩＣ８３の出力部において、音信号を第１音信号経路８７に出力する経路と、音信号を第２音信号経路９３に出力する経路とが各別に設けられる構成とし

てもよい。例えば、サウンドＩＣ８３の出力チャンネルとして６チャンネルを設定し、そのうちの４チャンネルを第１音信号経路８７への出力経路として用い、残りの２チャンネルを第２音信号経路９３への出力経路として用いる構成としてもよい。

【４２４０】

この場合、第１音信号経路８７と第２音信号経路９３とのいずれに音信号を出力するかをサウンドＩＣ８３にて切り替えることが可能になり、それによって、スピーカ部２９から音が放出されないようにできるため、ミュート処理の実行機能を省略することができる。但し、サウンドＩＣ８３にて確保すべき出力チャンネル数が多くなるため、そのような意味では、上記第６の実施の形態及びその各変形例のように分岐させる構成の方が好ましい。

【４２４１】

（１７）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、スピーカ部２９とジャック部３７とに同じ内容の音信号を出力する構成としたが、異なる内容の音信号を出力する構成としてもよい。例えば、ヘッドホン３８を使用する場合、遊技球の発射音や遊技球の釘への衝突音が聴こえにくくなり、遊技している実感が得にくくなることが想定されるため、ジャック部３７への音信号に対して上記発射音や衝突音に対応する音を合成してもよい。この場合、「対応する音」は、実際の発射音等を録音したものであってもよいし、人為的に作成した音であってもよい。

【４２４２】

（１８）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、サウンドＩＣ８３にて音信号を基準音量まで増幅した後、ＳＰ出力制御ＩＣ８８やＨＰ出力制御ＩＣ９４にて音量調整に応じて再び増幅する構成としたが、サウンドＩＣ８３にて増幅せず、各出力制御ＩＣ８８、９４でのみ増幅する構成としてもよい。

【４２４３】

（１９）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、第２音信号経路９３に配置した絶縁トランス９６を省略してもよい。すなわち、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側とジャック部３７の入力側とを結線する構成としてもよい。

【４２４４】

（２０）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、絶縁トランス９６に代えて、一対の発光素子と受光素子とが対向するフォトカプラを配置する構成としてもよい。この場合、発光素子がＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側に位置し、受光素子がジャック部３７の入力部側に位置するようにフォトカプラを配置する。ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側とジャック部３７の入力部側とが結線的に分離されつつ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側からジャック部３７の入力部側への信号の流れが許容されるようにすることができる。同時に、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側からジャック部３７の入力部側への信号の流れが許容されつつ、それとは逆方向への信号の流れが規制されるようにすることができる。

【４２４５】

なお、フォトカプラの配置位置は、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部との間に限らず、サウンドＩＣ８３の出力部とＨＰ出力制御ＩＣ９４の入力部との間であってもよい。また、絶縁トランス９６と併せてフォトカプラを用いてもよい。この場合、フォトカプラは、絶縁トランス９６の１次側に配置してもよいし、２次側に配置してもよい。

【４２４６】

その他、フォトカプラに代えてダイオードを用いるようにしてもよい。但し、ダイオードよりもフォトカプラの方が逆方向への信号の流れをより強く規制できるため、そのような意味ではフォトカプラを用いる方が好ましい。なお、ダイオードを絶縁トランス９６やフォトカプラと併用してもよい。

【４２４７】

（２１）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、ジャック部３７にプラグ部３９

が差し込まれていない場合に、接触端子２５３～２５５の全てについて、その電位が接地電位に固定されるが、それら接触端子２５３～２５５のうちの一部について、その電位が接地電位に固定される構成としてもよい。このような場合でも、それら接触端子２５３～２５５の全てが不定状態である場合よりは不正な信号を流しにくくなり、一定の不正抑止効果を見込めるものとなる。

【４２４８】

また、固定される電位は、必ずしも接地電位である必要はなく、例えば５Ｖ等の他の電位であってもよい。

【４２４９】

（２２）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、プラグ部３９を差し込んだときの押圧力が第２接触端子２５４、第３接触端子２５５に付与されることにより、第１接地端子２５７、第２接地端子２５８との離間が果たされる構成としたが、上記押圧力が各接地端子２５７、２５８に直接的又は間接的に付与されることにより、それら各接地端子２５７、２５８が各接触端子２５４、２５５から離れる方向に押されるなどして、各接触端子２５４、２５５との離間が果たされる構成としてもよい。また、上記押圧力が各接触端子２５４、２５５及び各接地端子２５７、２５８とは異なる箇所に付与されることにより、それらの離間が果たされる構成してもよい。

【４２５０】

（２３）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、プラグ部３９の引き抜きに機械的に連動して各接触端子２５３～２５５を接地化する構成としたが、制御によりそれら各接触端子２５３～２５５の接地化を図る構成としてもよい。

【４２５１】

例えば、パチンコ機１０のアース部に繋がる配線と各接触端子２５３～２５５とをスイッチ部（例えば接点スイッチ）を介して接続し、当該スイッチ部に対してＭＰＵ３４２等からスイッチ制御信号を出力し、スイッチ部の動作を切り替え可能とする。このような構成の下、カバー部２７１の開状態やプラグ部３９の差し込み状態が検知部２７３、２９１により検知されている場合は、ＭＰＵ３４２等からのスイッチ制御信号をオフ状態として上記スイッチ部を非導通状態とする一方で、上記開状態や差し込み状態が検知されない場合は、スイッチ制御信号をオン状態として上記スイッチ部を導出状態とし、各接触端子２５３～２５５をアース接続して接地化する。このような構成においても、ジャック部３７にプラグ部３９が取り付けられていない場合に各接触端子２５３～２５５の電位を接地電位に固定する構成を実現することが可能になる。

【４２５２】

なお、上記スイッチ部を用いた構成において、プラグ部３９を差し込んだときの押圧力がスイッチ部により付与されることにより、プラグ部３９の引き抜きに機械的に連動して各接触端子２５３～２５５を接地化する構成としてもよい。すなわち、プラグ部３９の差し込み時における押圧力がスイッチ部に直接的又は間接的に付与されることで、当該スイッチ部が非導通状態に切り替わる一方、プラグ部３９の引き抜きに応じて上記押圧力が解除されることにより上記スイッチ部が導通状態に切り替わって各接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定される構成としてもよい。

【４２５３】

（２４）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、パチンコ機１０にジャック部３７を設け、パチンコ機１０とヘッドホン３８とを有線接続する構成としたが、パチンコ機１０に無線通信装置を設け、パチンコ機１０とヘッドホン３８とを無線接続する構成としてもよい。

【４２５４】

（２５）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、スマートフォンなどの表示端末（外部機器）を接続するための接続部をパチンコ機１０に設け、遊技演出表示等の画像を上記表示端末の画面上に表示させながら遊技可能とする構成としてもよい。この際、表示端末との接続状態又は当該表示端末の画面上に遊技演出表示等の画像を表示している

状態では、図柄表示装置７５での表示を行わないようにしたり、図柄表示装置７５での表示が暗くなるようにして行われたりする構成としてもよい。なお、遊技演出表示等の画像が図柄表示装置７５以外の表示部でも表示され得るパチンコ機にあっては、図柄表示装置７５に代えて、当該表示部での表示を行わないようにしたりする構成としてもよい。

【４２５５】

（２６）上記第６の実施の形態では、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外された場合に、付勢部材２７５の付勢力によりカバー部２７１が開状態から閉状態に切り替わる構成としたが、付勢部材２７５を省略し、カバー部２７１の自重により閉状態への切り替えが行われる構成としてもよい。

【４２５６】

また、カバー部２７１の開状態から閉状態への切り替わりに遊技者の閉操作を要する構成としてもよい。但し、この場合、遊技者が閉操作を行わず、遊技の終了後もカバー部２７１の開状態が維持されるおそれがあり、特に、カバー部２７１が開状態であることに応じてミュート処理を実行する構成にあっては、遊技の終了後もミュート状態が維持され続ける懸念がある。これを踏まえ、カバー部２７１が開状態とされている状況で、既に遊技者が遊技をやめていると推認できる場合（例えば、遊技球の発射操作や作動口６２、６３への遊技球の入賞が所定期間に亘ってなされていない場合）に、ミュート状態を解除する構成とすることが好ましい。

【４２５７】

（２７）上記第６の実施の形態では、カバー部２７１がスライド移動するが、回動する構成であってもよい。また、カバー部２７１の移動方向についても上下に限らず、左右であってもよい。要は、ジャック部３７を開閉することができ、且つ、開状態と閉状態の少なくとも一方を検知部によって検知できるものであれば、その具体的な構成は任意である。

【４２５８】

（２８）上記第６の実施の形態では、カバー部２７１の閉状態（図３５１（ａ））において、ジャック部３７の開口部２５２の全体がカバー部２７１により覆われるが、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続が規制される範囲で、開口部２５２の一部がカバー部２７１により覆われる構成としてもよい。

【４２５９】

また、カバー部２７１の開状態（図３５１（ｂ））において、カバー部２７１が開口部２５２と全く重ならず、開口部２５２の全体が露出する構成としたが、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続が許容される範囲で、カバー部２７１と開口部２５２の一部とが重なる構成としてもよい。

【４２６０】

（２９）上記第６の実施の形態では、カバー部２７１の開状態を検知する構成としたが、カバー部２７１の閉状態を検知する構成（検知部２７３がカバー部２７１の閉位置に合わせて配置される構成）としてもよい。また、カバー部２７１の開位置、閉位置のそれぞれに合わせて各別の検知部が配置され、開状態と閉状態の両方を検知可能な構成としてもよい。

【４２６１】

また、上記第６の実施の形態では、検知部２７３としてフォトセンサを用いたが、カバー部２７１の位置を検知できるものであれば、センサの種類は特に限定されるものではなく、他のセンサを用いてもよい。このことは、上記第６の実施の形態の変形例１においても同様であり、プラグ部３９の抜き差しを検知する検知部２９１として分離型フォトセンサ以外のセンサを用いてもよい。

【４２６２】

（３０）上記第６の実施の形態では、ジャック部３７へのプラグ部３９への接続を規制する接続規制部をカバー部２７１（開口部２５２を覆うもの）により構成したが、上記接続を規制できるものであれば、他の構成であってもよい。例えば、棒状の突き出し部がプ

ラグ挿入孔２５１の奥側から前方に向けて延びており、それによって、プラグ挿入孔２５１へのプラグ部３９の挿入（ジャック部３７へのプラグ部３９への接続）が阻害される構成としてもよい。

【４２６３】

この場合、例えば、遊技者が操作可能な所定操作部をパチンコ機１０の前面部に設け、当該操作部にて所定操作が行われている状態では、上記突き出し部が奥側に収容可能となり、プラグ部３９とともに突き出し部を押し込むことで、ジャック部３７への接続が許容される構成とすることができる。かかる構成では、上記所定操作が行われていない場合、上記突き出し部の位置がロック（固定）され、突き出し部を押し込めないことにより、ジャック部３７への接続が規制されることになる。

【４２６４】

（３１）上記第６の実施の形態では、カバー部２７１を透明又は半透明なものとしたが、不透明なものとし、カバー部２７１の閉状態においてジャック部３７を視認できない又は視認しにくい構成としてもよい。これにより、プラグ部３９（ヘッドホン３８）の未接続時においてジャック部３７（開口部２５２）が目立つことを抑制し、ジャック部３７の存在によりパチンコ機１０（前扉枠１４）の見映えが損なわれることを抑制できる。

【４２６５】

（３２）上記第６の実施の形態においてカバー部２７１が開状態とされたことを検知した場合や、上記第６の実施の形態の変形例１においてプラグ部３９の差し込みを検知した場合に、所定報知を行う構成としてもよい。例えば、カバー部２７１の開状態の検知に応じて行う場合の報知は、カバー部２７１が開状態とされたことを示唆するものであってもよいし、プラグ部３９（ヘッドホン３８）が接続されたことを示唆するものであってもよい。また、外部出力の使用状態になったことを示唆するものであってもよい。

【４２６６】

（３３）上記第６の実施の形態では、カバー部２７１の開閉を検知するための検知部２７３に対し、その電源（動作電力）を第２音信号経路９３とは別の経路により供給するが、当該電力供給用の別経路を備えず、検知部２７３の動作電力を第２音信号経路９３にて得る構成としてもよい。例えば、絶縁トランス９６の２次側を流れる音信号（音信号としての電流）を検知部２７３の動作電力に利用することが考えられる。上記第６の実施の形態の変形例１において、プラグ部３９がジャック部３７に差し込まれたことを検知する検知部２９１についても同様であり、絶縁トランス９６の２次側を流れる音信号（音信号としての電流）を検知部２９１の電源（動作電力）に利用する構成としてもよい。

【４２６７】

その他、検知部２７３からの検知信号を１次側（上流側）に返す構成とした場合において、当該信号経路に逆流防止用のフォトカプラ（発光素子側を２次側、受光素子を１次側）を配置することが考えられるが、このフォトカプラの電源（動作電力）として上記２次側の電流（音信号）を利用する構成としてもよい。

【４２６８】

（３４）上記第６の実施の形態の変形例１では、カバー部２７１を省略する構成としたが、これを設ける構成としてもよい。この場合、カバー部２７１は検知部２９１よりも手前側に配置するものとし、このような構成とすることで、プラグ部３９が取り付けられていない場合において、外部の光が検知部２９１（受光部２９１ｂ）に入射することを抑制できる。

【４２６９】

（３５）上記第６の実施の形態の変形例１では、プラグ部３９の取り付けを光学的に検知する構成としたが、電気的に検知する構成としてもよい。プラグ部３９の引き抜きに応じて第２接触端子２５４、第３接触端子２５５の電位が接地電位とされるところ、例えば、それら各接触端子２５４、２５５の少なくとも１つの電位変化を検知する検知信号を出力する検知部を設けてもよい。この検知部からの検知信号は、上記電位変化に応じて出力レベルが変化するものとし、ＭＰＵ３４２等では当該検知信号の出力レベルを参照するこ

とで、プラグ部３９の接続有無を把握することができる。
【４２７０】
（３６）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部２９からの放出音について音量低減が行われ、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン３８からの放出音について音量低減が行われる構成としたが、それらのうちの一方のみが行われる構成としてもよい。例えば、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン３８からの放出音に対する音量低減が行われない構成では、スピーカ部２９の使用状態においてジャック部３７にプラグ部３９を差し込んだ場合にヘッドホン３８から演出音等が放出される状態になる。
【４２７１】
（３７）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部２９からの音量を低減したが、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え後、ヘッドホン３８からの放出音の音量変更が行われた場合にスピーカ部２９からの音量を低減してもよい。この場合、変更後の音量にかかわらず、音量変更操作の実行に応じて音量低減を行う構成としてもよいし、変更後の音量が所定音量（所定音量レベル）未満の状況では音量低減を行わず、所定音量以上となった場合に音量低減を行う構成としてもよい。
【４２７２】
（３８）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれが使用状態であるかや、スピーカ部２９やヘッドホン３８の音量レベル等を画像表示により報知する構成としたが、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知する構成としてもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、音声による聴覚的な報知であってもよい。
【４２７３】
（３９）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、音量変更操作を行う際に表示される画面において、スピーカ部２９用の第１音量表示部４１７とヘッドホン３８用の第２音量表示部４１８との両方を表示するが、使用状態となっている側の音量表示部だけが表示される構成としてもよい。この場合、当該表示される画面において、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれが使用状態であることを遊技者が認識できる表示（状態報知画像４２５）を行うとよい。このような表示態様としては、例えば図３８９（ｂ）のものを用いることができる。
【４２７４】
（４０）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン３８の音量レベルを音量レベル１に増大するが、音量レベルを増大することなく、０のままとする構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え後、ヘッドホン３８の音量レベルを増大させる音量変更操作が遊技者によって行われない限り、音量レベル０の状態が継続される構成としてもよい。また、音量レベルを自動的に増大させる場合において、音量レベル１以外のレベル（例えば音量レベル２）に増大させてもよい。
【４２７５】
これらのことは、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合についても同様であり、ヘッドホン３８の音量レベルを音量レベル１以外のレベルに増大させてもよいし、増大自体を行わない構成としてもよい。
【４２７６】
なお、スピーカ部２９とヘッドホン３８の双方について音量レベルの増大を行う場合、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合とスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合とで増大後の音量レベルが異なる構成としてもよい。例えば、スピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合は音量レベル３に増大される一方で

、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合は音量レベル１に増大されるなど、前者の方が後者の場合よりも高い音量レベルに増大される構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技ホール内の騒音が大きい場合でも、スピーカ部２９から音が発せられていることが分かりやすくなり、スピーカ部２９への使用状態の切り替えを遊技者が認識しやすい構成とすることができる。

【４２７７】

また、スピーカ部２９とヘッドホン３８の増大後の音量レベルを設定するための操作部を設け、使用状態の切り替え時において、使用状態とされた側の出力の音量レベルをいずれとするかをホール従業員や遊技者が設定し得る構成としてもよい。この場合、スピーカ部２９とヘッドホン３８のそれぞれについて各別の音量レベルを設定し得るようにしてもよいし、それらをまとめて１の音量レベルを設定し得るようにしてもよい。

【４２７８】

（４１）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部２９からの音量を低減したが、上記切り替え以外を条件としてスピーカ部２９からの音量低減を実行する構成としてもよい。

【４２７９】

例えば、音量を小さくするための小音量スイッチをパチンコ機１０の前面部等に設けて遊技者が操作可能な態様で配置し、上記小音量スイッチが操作された場合にスピーカ部２９からの音量を低減する構成としてもよい。この場合、ヘッドホン３８の接続機能を備えない構成であってもよい。

【４２８０】

また、図柄表示装置７５にデモ画面（遊技の進行を待機する待機用画面）が表示される場合に、スピーカ部２９からの音量低減を実行する構成としてもよい。なお、デモ画面の表示状態への移行は、遊技回の実行状況や発射操作の実行状況を参照して行うことができる。例えば、遊技回の実行状況を参照する場合であれば、遊技回の終了後に開閉実行モードに移行しない状況で、当該遊技回の終了から次の遊技回が開始されるまでの経過期間（遊技回が実行されない期間）が予め定められた所定期間に達した場合（例えば、次の遊技回に対応する保留記憶がない状況で作動口６２、６３への始動入賞が発生せず、その状態が継続している場合）に、遊技が行われていないと認識し、デモ画面の表示状態に移行させることができる。この場合、ヘッドホン３８の接続機能を備えない構成であってもよい。

【４２８１】

（４２）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９側の音量変更操作とヘッドホン３８側の音量変更操作とが共通の操作部（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）にて行われる構成としたが、スピーカ部２９側の音量変更操作を行うための操作部と、ヘッドホン３８側の音量変更操作を行うための操作部とが各別に設けられる構成としてもよい。この場合、一方の操作部の操作中に誤って他方の操作部を操作してしまうことを抑制するため、上記両操作部は距離を離して配置するとよい。具体的には、遊技者が片手で上記両操作部を操作できない距離、すなわち、一方の操作部に遊技者の手（片手）が触れている状況でその手の指が他方の操作部には届かない距離以上に上記両操作部を離間させるとよい。

【４２８２】

（４４）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、ヘッドホン３８の使用状態においてリセット操作（変更規制項目ＫＰ４の選択し、オン操作を行う操作）が行われた場合にヘッドホン３８の使用状態が維持されるが、スピーカ部２９の使用状態（デフォルト状態）に切り替えられる構成としてもよい。

【４２８３】

また、上記リセット操作が遊技者により手動で行われる場合と、時間経過により自動で行われる場合とがある構成とした上で、手動リセットの場合と自動リセットの場合とで使

用状態の切り替えに関する取り扱いが異なる構成としてもよい。例えば、手動リセットの場合はヘッドホン３８の使用状態が維持され、自動リセットの場合はスピーカ部２９の使用状態に切り替えられる構成としてもよい。この構成では、手動リセット時にヘッドホン３８の使用状態が維持されることで、遊技者によりリセット（演出カスタム設定の初期化）が行われた場合に、その後にヘッドホン３８の使用状態に戻す操作が強いられることを抑制できる。一方、自動リセット時にスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われることで、前の遊技者がヘッドホン３８の使用状態で遊技をやめた後、次の遊技者が遊技を行う場合において、スピーカ部２９から演出音等が発せられる状態で遊技が開始されるようにすることができる。

【４２８４】

なお、時間経過による自動リセットは、遊技回の実行状況や発射操作の実行状況を参照して行うことができる。例えば、遊技回の実行状況を参照する場合であれば、遊技回の終了後に開閉実行モードに移行しない状況で、当該遊技回の終了から次の遊技回が開始されるまでの経過期間が予め定められた所定期間に達した場合に、遊技が行われていないと認識し、リセット処理を行う構成とすることができる。また、発射操作の実行状況を参照する場合であれば、遊技球の発射操作が行われていない期間が予め定められた所定期間に達した場合に、遊技が行われていないと認識し、リセット処理を行う構成とすることができる。その他、いずれの入球部にも入球が生じていない期間が所定期間に達した場合や、所定入球部への入球が所定期間に亘って生じていない場合など、遊技者が遊技をやめていると推認できる状況でリセット処理を行う構成とすることができる。

【４２８５】

（４５）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９とヘッドホン３８との一方を使用状態にすると、それらの他方の音量が自動的に低減される構成としたが、自動的な音量低減が実行されない構成としてもよい。この場合、一方の使用状態にて他方の音量（音量レベル）を変更できる構成としてもよいし、他方の音量を変更できない構成としてもよい。前者の場合は、一方の音量変更と独立して他方の音量変更を実行できる構成とするとよい。

【４２８６】

（４６）上記第６の実施の形態の変形例２～４において、遊技中の遊技者が視認可能な箇所にてヘッドホン３８の使用設定を促す表示を行う構成としてもよい。例えば、「メニュー画面等からヘッドホン使用を選択してください」などの文字が記載されたシール等をジャック部３７の周辺部に貼付するとよい。

【４２８７】

また、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて「ヘッドホンを使用したい場合はメニュー画面等からヘッドホン使用を選択してください」などの文字表示が行われてもよい。その際、そのような表示が常に行われていると、ヘッドホン使用の意思がない遊技者にとっては煩わしくなるおそれがあるため、例えばデモ画面の表示状態等の遊技が行われていない所定状況にて上記文字表示が行われる構成とするとよい。

【４２８８】

（４７）上記第６の実施の形態の変形例２～４において、ヘッドホン３８の使用状態であることによりスピーカ部２９から音が放出されない場合に、その旨を遊技者が認識できる所定報知を実行する構成としてもよい。例えば、「ヘッドホン使用中であるため、スピーカから音が出ていません」などの文字表示が図柄表示装置７５にて行われる構成とするとよい。その場合、そのような報知がヘッドホン３８の使用状態において常に行われる構成としてもよいし、上記使用状態における一部の期間にて行われる構成としてもよい。後者の場合は、例えば、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合に所定期間（例えば１分間）に亘って上記所定報知が行われたり、デモ画面の表示状態等の遊技が行われていない所定状況で上記所定報知が行われたりする構成とするとよい。

【４２８９】

また、上記第６の実施の形態や変形例１の場合は、上記所定報知がカバー部２７１の開放状態で行われたり、プラグ部３９がジャック部３７に差し込まれている状態で行われたりする構成とするとよい。

【４２９０】

（４８）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９とヘッドホン３８との一方の音量レベルを増大させると（使用状態とすると）、他方の音量レベルが低減させる構成としたが、一方の音量レベルを増大させると他方の音量レベルが増大されたり、一方の音量レベルを低減させると他方の音量レベルが低減されたりする構成としてもよい。例えば、スピーカ部２９の使用状態においてジャック部３７にプラグ部３９を接続すると、ヘッドホン３８から演出音等が放出される構成とした上で、スピーカ部２９の音量を上げると、それに対応してヘッドホン３８の音量が上がる構成とすることができる。この場合、スピーカ部２９を通じて演出音等を聴いていた遊技者がヘッドホン３８を装着した場合に、スピーカ部２９の使用時に行った音量変更が反映された状態でヘッドホン３８からの演出音等を聴くことが可能になる。

【４２９１】

（４９）上記第６の実施の形態の変形例２～４では、第１出力手段及び第２出力手段としてヘッドホン３８（ジャック部３７）とスピーカ部２９との組み合わせを例示したが、他の組み合わせであってもよい。例えば、遊技者の耳の位置に対して相対的に近い側のスピーカ（例えば上側スピーカ）と、遊技者の耳の位置に対して相対的に遠い側のスピーカ（例えば下側スピーカ）との組み合わせとしてもよいし、ヘッドホンとイヤホンをそれぞれ接続できるようにした上でヘッドホンとイヤホンの組み合わせとしてもよい。

【４２９２】

（５０）上記第６の実施の形態の変形例２、３では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量について、ヘッドホン３８からの演出音の音量レベルを変更すると、それに連動して当該エラー音の音量レベルが変更される構成としたが、ヘッドホン３８からのエラー音の音量レベルをヘッドホン３８からの演出音の音量レベルと独立して変更し得る構成としてもよい。

【４２９３】

（５１）上記第６の実施の形態の変形例２、３では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量変更の段数をヘッドホン３８からの演出音の音量変更の段数よりも少なくしたが、それらが同じである構成としてもよい。その際、エラー音の最小音量を演出音の最小音量よりも大きくするとよい。

【４２９４】

（５２）上記第６の実施の形態の変形例２、３では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同じである場合に、それらの音量が同じになるように構成したが、異なる音量であってもよい。例えば、演出音の音量を音量レベル１～５で設定可能であり、エラー音の音量を音量レベル１～３で設定可能である場合は、音量レベル１～３の少なくとも１つにおいて演出音の音量とエラー音の音量とが異なる構成とすることができる。この場合、エラー音における音量レベル１の音量が演出音における音量レベル１の音量よりも大きいことが好ましい。また、エラー音における音量レベル３の音量が演出音における音量レベル５の音量よりも大きいことが好ましい。

【４２９５】

（５３）上記第６の実施の形態の変形例２、３において、ヘッドホン３８からのエラー音の音量変更を不可とする構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン３８からの演出音の音量設定にかかわらず、ヘッドホン３８からのエラー音が予め定められた所定音量で出力される構成としてもよい。

【４２９６】

（５４）上記第６の実施の形態の変形例２、３では、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９から放出されるエラー音の音量をスピーカ部２９の使用状態でスピーカ部２９から放出されるエラー音の音量と同じにしたが、これらが異なる構成としてもよい。例え

ば、ヘッドホン３８の使用状態での音量がスピーカ部２９の使用状態での音量よりも小さい構成としてもよい。ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９からエラー音が出力される場合、それまでスピーカ部２９から演出音が放出されていなかった状態から突然エラー音が鳴り出すため、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなるおそれがある。この点、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９からエラー音が放出される場合の音量を小さめに設定することで、エラー音が周囲の遊技者に聴こえるようにしながらも、いたずらにそれらの遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【４２９７】

（５５）上記第６の実施の形態の変形例２、３において、ヘッドホン３８の使用状態においてエラー音が出力対象となった場合に、スピーカ部２９からエラー音を放出しない（スピーカ部２９側の音量低減を解除しない）構成としてもよい。

【４２９８】

（５６）上記第６の実施の形態の変形例２、３では、エラー音が出力される第１出力手段及び第２出力手段としてヘッドホン３８（ジャック部３７）とスピーカ部２９との組み合わせを例示したが、他の組み合わせであってもよい。

【４２９９】

例えば、遊技者の耳の位置に対して相対的に近い側のスピーカ（例えば上側スピーカ）と、遊技者の耳の位置に対して相対的に遠い側のスピーカ（例えば下側スピーカ）との組み合わせとしてもよい。この場合、上側スピーカから出力されるエラー音の音量（音量レベル）を変更可能とし、下側スピーカから出力されるエラー音の音量の変更を不可としてもよい。つまり、近い側のスピーカからのエラー音の音量変更を許容することで、エラー音がうるさくて遊技者が不快感を抱くことを抑制しつつ、遠い側のスピーカについてはエラー音の音量変更を不可とすることで、エラー音の音量として一定以上の音量を確保し、注意喚起等の機能が適切に果たされなくなることを抑制できる。

【４３００】

また、ヘッドホンとイヤホンをそれぞれ接続できるようにした上でヘッドホンとイヤホンの組み合わせとしてもよい。この場合、ヘッドホンから出力されるエラー音の音量を変更可能とし、イヤホンから出力されるエラー音の音量の変更を不可としてもよい。ヘッドホンの場合、装着状態からの取り外しがイヤホンの場合よりも行いにくいことが想定されるが、そのような場合において、ヘッドホンからのエラー音の音量が変更可能であることで、大きな音量でエラー音が出力されないようにエラー音の音量を低減させておくことができる。

【４３０１】

（５７）上記第６の実施の形態の変形例４では、第１音量の変更についてその内容にかかわらず一切を規制する構成としたが、音量（設定値）を低減させる側への変更については許容されてもよい。すなわち、第１音量の変更が規制される規制状態において、音量を増大させる側への変更だけが規制対象となる構成としてもよい。

【４３０２】

（５８）上記第６の実施の形態の変形例４では、パチンコ機１０の電源投入に応じて変更規制フラグがセットされ、その後、規制解除操作が行われるまで変更規制フラグのセット状態が継続されることで、第１音量の変更が常に規制されるが、少なくとも第２音量設定画面４３１の表示状態（第２音量の変更操作を行い得る状況）で第１音量の変更が規制されればよい。この場合でも、第２音量の変更による音量調整時に誤って第１音量を変更してしまい、意図せずヘッドホン３８から大きな音量で演出音等が放出され得る状態になることを抑制できる。

【４３０３】

（５９）上記第６の実施の形態の変形例４では、パチンコ機１０の電源投入に応じて変更規制フラグがセットされ、パチンコ機１０の起動時から第１音量の変更が規制される構成としたが、パチンコ機１０の電源投入後、第１音量の変更を規制するための規制変更操作や第１音量の設定を変更する変更操作が行われた場合に変更規制フラグがセットされ、

第１音量の変更が規制される構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者が遊技の開始前に第１音量について自らが好む設定値に設定し、その状態で遊技に臨むことができる。その際、設定変更が行われたこと、設定変更後に遊技が開始されたこと（遊技球の発射開始や遊技回の開始等）、設定変更の完了から所定期間が経過したことなどに応じて、変更規制フラグのセット状態（規制状態）に移行する構成とするとよい。

【４３０４】

（６０）上記第６の実施の形態の変形例４では、第１音量の変更が制御処理によってソフト的に規制される構成としたが、機械的（物理的）に規制される構成としてもよい。例えば、第１音量を変更するための操作部を上方から覆うようにして開閉可能なカバー部を設け、第１音量の変更を規制する場合には、当該カバー部を閉鎖状態にて開放不能にロックする。これにより、遊技者が上記操作部に触れないようにし、第１音量を変更するための操作自体を規制する。なお、第１音量の変更を許容する場合は、カバー部に対する上記ロックを解除することで、遊技者がカバー部を開放して上記操作部を露出させることを可能にする。

【４３０５】

（６１）上記第６の実施の形態の変形例４において、遊技回の実行中（変動表示中）である状況では、第１音量の変更が規制されつつ第２音量の変更が許容され、遊技回の実行中でない状況（例えばデモ画面の表示状態等）では、第１音量の変更が許容される構成としてもよい。遊技回の実行中に第２音量の変更を許容し、ヘッドホン３８からの演出音を遊技者が実際に聴きながらその大きさを変えられようにすることで、利便性を高めることができる。しかしながらその反面、遊技回の実行中は遊技者が遊技に気を取られやすく、あまり手元を見ないで操作を行っている可能性が高いことが想定される。そのような場合において第１音量の変更が規制されていることで、意図せず第１音量を変更してヘッドホン３８からの演出音等が過大になることを抑制できる。

【４３０６】

なお、遊技回の実行中でない状況で第１音量の変更を許容する場合に、併せて第２音量の変更を許容してもよいし、第２音量の変更を規制してもよい。但し、遊技回の実行中でない状況で第１音量の設定を変えて第２音量の選択範囲を変更した場合に、引き続き第２音量の変更操作を行って細かい音量調整をできるようにする上では、前者の構成とすることが好ましい。

【４３０７】

また、遊技回の実行中でない状況で第１音量の変更を許容する場合に、遊技回が実行されていない状態で常に当該変更を許容するのではなく、遊技回の終了後、所定期間に亘って次の遊技回が開始されていないなどの特定の状況を対象として第１音量の変更を許容する構成としてもよい。

【４３０８】

（６２）上記第６の実施の形態の変形例４では、第１音量の設定値によって第２音量操作にて選択可能な音量レベルの上限値が規定される構成としたが、上限値と下限値の両方が規定される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、パチンコ機１０の性能として音量レベル１～７の範囲で音量レベルを選択可能としておき、第１音量の設定値が「小」の場合は音量レベル１～５の範囲で選択可能となり、第１音量の設定値が「中」の場合は音量レベル２～６の範囲で選択可能となり、第１音量の設定値が「大」の場合は音量レベル３～７の範囲で選択可能となる構成とすることが考えられる。

【４３０９】

（６３）上記第６の実施の形態の変形例４では、第１音量操作と第２音量操作が異なる操作部により実行されるが、第１音量操作のための操作部と第２音量操作のための操作部とを共通化して部品点数の低減を図り、その上で第１音量操作の操作方法と第２音量操作の操作方法とが異なる構成としてもよい。但し、第２音量操作の実行中に誤って第１音量操作を行ってしまう事態の発生を抑制する上では、第１音量操作と第２音量操作が異なる操作部により実行される構成とすることが好ましい。

【４３１０】
（６４）上記第６の実施の形態の変形例４では、変更規制項目ＫＰ４を選択状態としてオン操作を行うことにより規制状態が解除される構成としたが、他の条件により規制状態が解除される構成としてもよい。例えば、解除ボタン等の規制解除用の操作部がパチンコ機１０に設けられ、当該規制解除用の操作部により所定操作が行われることに応じて規制状態が解除される構成としてもよい。また、前述のように、遊技回の実行中でない状況に移行すること（遊技回が終了すること）に応じて規制状態が解除される構成としてもよい。
【４３１１】
（６５）上記第６の実施の形態の変形例４では、ヘッドホン３８から放出されるエラー音について、演出音の場合と同様に、音量レベルの選択範囲（上限値）が第１音量の設定値により規定される構成としたが、エラー音については第１音量の設定値の影響を受けない構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン３８からのエラー音について、第１音量の設定値にかかわらず、予め定められた所定音量で出力される構成としてもよい。このことは、返却ボタンが操作された場合の返却音についても同様である。
【４３１２】
（６６）上記第６の実施の形態の変形例４において、パチンコ機１０の電源が遮断された場合に、ＲＡＭ３４４にバックアップ電力が供給されることにより、少なくとも第１音量の設定結果が記憶保持され、パチンコ機１０の電源投入後の第１音量の設定として電源遮断時の設定が適用される構成としてもよい。例えば、パチンコ機１０の電源が遮断され、その後、電源が投入された場合に第１音量等の設定が初期状態に戻る構成であると、遊技中に何らかの不具合が生じてパチンコ機１０の再起動が必要になった場合に、その再起動後に第１音量等の設定し直しを遊技者に強いることになるが、上記構成とすることで、そのようなやり直しを不要化することができる。本構成において記憶保持の対象は第１音量の設定結果だけであってもよいし、第１音量の設定結果と第２音量の設定結果との両方であってもよい。
【４３１３】
（６７）上記第６の実施の形態の変形例４において、第１音量操作で設定できる設定値の中に、第２音量操作を規制（無効化）するものが含まれる構成としてもよい。具体的には、第１音量操作の設定値として「小」、「中」、「大」とは別に「固定小」、「固定中」、「固定大」を設け、第１音量操作が「固定小」～「固定大」のいずれかに設定されている状態では、第２音量操作を行っても第２音量レベルが変更されない構成としてもよい。このような設定値を、設定可能な第１音量の設定値として含むことで、ヘッドホン３８からの演出音等の音量が過大となることをより好適に抑制できる。
【４３１４】
（６８）上記第６の実施の形態の変形例４の構成をスピーカ部２９から放出される演出音等に適用してもよい。すなわち、スピーカ部２９からの演出音等の音量変更を行う場合の選択範囲（上限値）が第１音量の設定値によって規定されるとともに、規制解除操作が行われていない状況では、当該設定値の変更が規制される構成とすることができる。ヘッドホン３８の場合のほど顕著ではなくても、スピーカ部２９から大きな音量で演出音等が放出されると不快感を抱く遊技者がいることも想定されるため、本構成とすることで、そのような遊技者のニーズに応えることが可能になる。なお、本構成において、ヘッドホン３８の接続機能は備えてもよいし、備えなくてもよい。
【４３１５】
（６９）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、予め定められた音量（例えば０）とするように音量低減を実行したが、低減後の音量にかかわらず、予め定められた低減量だけ音量を低減させるようにしてもよい。すなわち、音量低減に際し、低減後の音量が定められているものに限らず、低減量が定められているものであってもよい。
【４３１６】
（７０）上記第６の実施の形態及びその各変形例では、音量レベルが０となり、音が放

出されないように音量低減を実行したが、１以上の所定レベルとなるように音量低減を実行してもよい。例えば、音量レベル４となるように音量低減を実行してもよい。この場合、音量低減が実施された出力側では、音量レベル５（音量変更が可能な範囲における上限値、換言すれば、パチンコ機１０にて出力可能な最大音量）での出力が不可となる。この際、音量低減前の音量レベルが音量レベル４未満である場合は、その音量レベルをそのまま維持する構成とするとよい。

【４３１７】

なお、上記のように低減後の音量レベルを０以外とする場合における低減後の音量レベル（低減時用レベル）は、音量変更が可能な範囲（音量レベル１～５）における中間レベル（音量レベル３）よりも低いレベル（例えば音量レベル２）とすることが好ましい。この場合、例えば、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合においてスピーカ部２９からの放出音の音量を小さく抑えることができ、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。その際、それまでのスピーカ部２９の音量設定によっては切り替え時のレベルが低減時用レベル（例えば音量レベル２）よりも低い場合があり得るが、この場合は、その時点での音量レベルを維持してもよいし、低減時用レベルまで音量レベルを増大させてもよい。

【４３１８】

（７１）上記第６の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部３７が設けられず、ヘッドホン３８の接続機能を備えない構成としてもよい。

【４３１９】

（７２）上記第６の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【４３２０】

（７３）上記第６の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【４３２１】

（７４）上記第６の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【４３２２】

（７５）上記第６の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【４３２３】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移

行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【４３２４】

（７６）上記第６の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【４３２５】

（７７）上記第６の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【４３２６】

（７８）上記第６の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【４３２７】

（７９）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【４３２８】

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

【４３２９】

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

【４３３０】

＜第７の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図６を参照して説明した遊技盤６０等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【４３３１】

＜遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成＞
遊技領域ＰＥを流下した遊技球の排出に関する構成について図３９１を参照しながら説明する。
【４３３２】
一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤６０の背面側に導かれて遊技領域ＰＥから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域ＰＥに流入した遊技球は一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球することにより遊技領域ＰＥから排出されることとなる。
【４３３３】
遊技盤６０の背面には、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のそれぞれに対応させて排出通路部９１～９６が形成されている。排出通路部９１～９６に流入した遊技球はその流入した排出通路部９１～９６を流下することにより、遊技盤６０の背面側において遊技盤６０の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。
【４３３４】
各排出通路部９１～９６には遊技球を検知するための各種検知センサ９１ａ～９６ａが設けられている。これら排出通路部９１～９６及び検知センサ９１ａ～９６ａについて以下に説明する。
【４３３５】
一般入賞口６１は３個設けられており、それら３個のそれぞれに対応させて２個の排出通路部９１，９２が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口６１に対応する第１排出通路部９１には１個の検知センサ９１ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部９１の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ９１ａが設けられており、最も左の一般入賞口６１に入球した遊技球は第１排出通路部９１を通過する途中で第１入賞口検知センサ９１ａにて検知される。
【４３３６】
また、右側２個の一般入賞口６１に対しては途中位置で合流するように形成された第２排出通路部９２が設けられている。当該第２排出通路部９２は、２個の一般入賞口６１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第２排出通路部９２における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ９２ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口６１に入球した遊技球は第２排出通路部９２を通過する途中で第２入賞口検知センサ９２ａにて検知される。
【４３３７】
第１作動口６２に対応させて第３排出通路部９３が設けられている。第３排出通路部９３の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ９３ａが設けられており、第１作動口６２に入球した遊技球は第３排出通路部９３を通過する途中で第１作動口検知センサ９３ａにて検知される。第２作動口６３に対応させて第４排出通路部９４が設けられている。第４排出通路部９４の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ９４ａが設けられており、第２作動口６３に入球した遊技球は第４排出通路部９４を通過する途中で第２作動口検知センサ９４ａにて検知される。
【４３３８】
可変入賞装置６５に対応させて第５排出通路部９５が設けられている。第５排出通路部９５の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ９５ａが設けられており、可変入賞装置６５に入球した遊技球は第５排出通路部９５を通過する途中で大入賞口検知センサ９５ａにて検知される。アウト口６８に対応させて第６排出通路部９６が設けられている。第６排出通路部９６の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ９６ａが設けられており、アウト口６８に入球した遊技球は第６排出通路部９

６を通過する途中でアウト口検知センサ９６ａにて検知される。
【４３３９】
なお、各種検知センサ９１ａ～９６ａのうちいずれか１個の検知センサ９１ａ～９６ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ９１ａ～９６ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート６４に対してもゲート検知センサ９７ａが設けられており、遊技領域ＰＥを流下する途中でスルーゲート６４を通過する遊技球はゲート検知センサ９７ａにて検知される。
【４３４０】
各種検知センサ９１ａ～９７ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ９１ａ～９７ａは後述する主制御装置１６２と電気的に接続されており、各種検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果は主制御装置１６２に出力される。具体的には、各種検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。
【４３４１】
＜主制御装置１６２の構成＞
次に主制御装置１６２の構成について図３９２を参照しながら説明する。図３９２は主制御装置１６２の正面図である。
【４３４２】
主制御装置１６２は、図３９２に示すように、主制御基板３１１が基板ボックス１６３ａに収容されてなる。主制御基板３１１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。基板ボックス１６３ａは当該基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス１６３ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。
【４３４３】
主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面を露出させることにより、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部１６３ｂを通じてＭＰＵ３１２を目視することが可能となる。
【４３４４】
基板ボックス１６３ａは複数のケース体１６３ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体１６３ｃには、これらケース体１６３ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体１６３ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部１６３ｅが設けられている。結合部１６３ｅは、略直方体形状の基板ボックス１６３ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部１６３ｅを利用してケース体１６３ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部１６３ｅを破壊してケース体１６３ｃを分離したとしても、その後に別の結合部１６３ｅを結合状態とすることでケース体１６３ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体１６３ｃの分離に際して結合部１６３ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部１６３ｅを目視確認することでケース体１６３ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。
【４３４５】
また、基板ボックス１６３ａにおいて結合部１６３ｅが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体１６３ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール１６３ｆが貼り付けられている。封印シール１６３ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体１６３ｃに残る。これ

により、ケース体１６３ｃの分離に際して封印シール１６３ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【４３４６】

上記構成の主制御装置１６２において主制御基板３１１には、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられた主側ＲＡＭ３１４（図３９３）のデータをクリアするために操作されるリセットボタン１６６ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅとが設けられている。また、主制御基板３１１に搭載されたＭＰＵ３１２には、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子１６６ｄが設けられている。

【４３４７】

これらリセットボタン１６６ｃ、読み取り用端子１６６ｄ及び第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄはいずれも主制御基板３１１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板３１１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂと対向しているが、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄは対向壁部１６３ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部１６３ｂにはリセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス１６３ａの開放を要することなく、リセットボタン１６６ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【４３４８】

リセットボタン１６６ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン１６６ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン１６６ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン１６６ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアすることはできない。

【４３４９】

読み取り用端子１６６ｄは、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには、読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子１６６ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子１６６ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

【４３５０】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれもその表示面が主制御基板３１１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂにより覆われている。

【４３５１】

この場合に、基板ボックス１６３ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス

１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容された第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部１６３ｂを通じて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。

【４３５２】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

【４３５３】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図３９３のブロック図に基づいて説明する。

【４３５４】

主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る主制御基板３１１を具備しており、主制御基板３１１にはＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、主側ＲＯＭ３１３及び主側ＲＡＭ３１４のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【４３５５】

主側ＲＯＭ３１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ３１３は、ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【４３５６】

主側ＲＡＭ３１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ３１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ３１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ３１４は、主側ＲＯＭ３１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【４３５７】

ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各入球検知センサ９１ａ～９７ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ９１ａ～９７ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ、アウト口検知センサ９６ａ及びゲート検知センサ９７ａが含まれる。これら入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づいて、ＭＰＵ３１２にて各入球部への入球判定が行われる。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【４３５８】

また、ＭＰＵ３１２の入力側には、主制御基板３１１に設けられたリセットボタン１６６ｃが設けられている。リセットボタン１６６ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン１６６ｃが

押圧操作されているか否かを特定する。
【４３５９】
ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置１４３には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。
【４３６０】
ＭＰＵ３１２の出力側には、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開閉動作させる特電用の駆動部６５ｄ、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉動作させる普電用の駆動部６３ｂ、特図用表示部４３及び普図用表示部４４が接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。
【４３６１】
つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置６５が開閉されるように、ＭＰＵ３１２において特電用の駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、普電役物６３ａの開放状態当選となった場合には、普電役物６３ａが開閉されるように、ＭＰＵ３１２において普電用の駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。
【４３６２】
各遊技回に際しては、ＭＰＵ３１２において特図用表示部４３の表示制御が実行される。普電役物６３ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、ＭＰＵ３１２において普図用表示部４４の表示制御が実行される。第１作動口６２若しくは第２作動口６３への入賞が発生した場合、又は特図用表示部４３において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において特図保留数表示部ＡＭの表示制御が実行される。スルーゲート６４への入賞が発生した場合、又は普図用表示部４４において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において普図保留数表示部ＦＭの表示制御が実行される。
【４３６３】
ＭＰＵ３１２の出力側には、外部出力端子２１３が接続されている。この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。
【４３６４】
ＭＰＵ３１２の出力側には、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが接続されている。これら第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを通じて遊技履歴の管理結果等の情報が報知される。
【４３６５】
ＭＰＵ３１２には読み取り用端子１６６ｄが設けられている。読み取り用端子１６６ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子１６６ｄに外部装置が接続されている場合、ＭＰＵ３１２における遊技履歴の管理結果や主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。
【４３６６】
電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。
【４３６７】
電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部

３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主側ＲＡＭ３１４にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部２０２には電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【４３６８】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【４３６９】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【４３７０】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図３９４～図３９６に基づいて説明する。

【４３７１】

図３９４（ａ）～（ｊ）に示すように、図柄表示装置７５に表示される図柄（演出用の装飾図柄）は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【４３７２】

図３９５（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図３９５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【４３７３】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ライン

Ｌ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【４３７４】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「確変図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の確変図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非確変図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非確変図柄の組み合わせが停止表示される。

【４３７５】

ここで、各図柄列の変動表示について図３９６を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図３９６（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。

【４３７６】

次いで、図３９６（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図３９６（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【４３７７】

ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【４３７８】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図３９４）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【４３７９】

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

【４３８０】

ちなみに、特図用表示部４３にて実行される特図遊技回では、図柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた図柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（図柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部４３

での図柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部４４にて実行される普図遊技回においても同様である。

【４３８１】

なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【４３８２】

図３９５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【４３８３】

第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【４３８４】

例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【４３８５】

また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【４３８６】

例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【４３８７】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【４３８８】

保留表示部２００の表示サイズは、主表示ユニット８１に設けられた保留数表示部ＡＭよりも大きく、保留数表示部ＡＭよりも保留表示部２００の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部ＡＭにおいて複数の発光部（ＬＥＤ等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４、Ｇｂ１～Ｇｂ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表

示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域Ｄ又は当該領域Ｄに表示される保留用画像の表示サイズは各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４、Ｇｂ１～Ｇｂ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【４３８９】

保留表示部２００は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部ＡＭにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【４３９０】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図３９７を用いて説明する。

【４３９１】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図３９７に示すように、当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における表示継続時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｂに設けられている。

【４３９２】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が主側ＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【４３９３】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【４３９４】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【４３９５】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第

１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【４３９６】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【４３９７】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ３１３に当否テーブルとして記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図３９８を参照しながら説明する。

【４３９８】

当否テーブルには、２進数の情報からなるアドレス情報と、同じく２進数の情報からなる大当たり数値情報とが１対１で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は１０進数で表して「１」～「５」の５種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は１０進数で表して「７」，「１７」，「２７」，「３７」，「４７」の５種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが１対１で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタＣ１において更新され得る乱数情報の数値範囲である「０」～「１９９」に含まれている。

【４３９９】

ここで、本パチンコ機１０では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「１」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が１個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い５個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が１／２００であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が１／４０であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【４４００】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【４４０１】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、主側ＲＯＭ３１３に大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図３９９を

参照しながら説明する。
【４４０２】
大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図３９９（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図３９９（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。
【４４０３】
図３９９（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。
【４４０４】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。
【４４０５】
また、４Ｒ確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数と同数の第２上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。
【４４０６】
すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（第２上限回数）に達するまでは高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第１上限回数（第２上限回数）に達した後は低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態（通常遊技状態）に移行する。なお、第２上限回数は、第１上限回数と同数に限定されるものではなく、第１上限回数よりも多い回数であってもよいし、第１上限回数よりも少ない回数であってもよい。
【４４０７】
ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタＣ４を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物６３ａの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには１回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。
【４４０８】
このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球（遊技価値としての遊技者の持ち分）を

あまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【４４０９】
ちなみに、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて持ち球の減りを少なく抑えることができるものの、高頻度サポートモードの全体で見た場合、第２作動口６３への入賞に基づく賞球の付与による持ち球の増加分が発射球数（消化球数）よりも多くなることはなく、持ち球が増えない又はほぼ増えない状態となる。換言すれば、高頻度サポートモードは、当該モード中での遊技球の合計払出個数を、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＥに供給された遊技球の合計個数）で除算した出玉率（ベース値）が１以下となる状態である。なお、低頻度サポートモードの出玉率は、高頻度サポートモードの出玉率よりも小さい値となる。
【４４１０】
高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放回数や１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第２作動口６３への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。
【４４１１】
４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数に達するまでは低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となり、第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。
【４４１２】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１５％に設定されている。
【４４１３】
図３９９（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。
【４４１４】
なお、第２特図用の大当たり種別テーブルで設定される４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別テーブルで設定される４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として４Ｒ通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短遊技状態となり、この時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。
【４４１５】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１５％に設定されている。
【４４１６】

このように、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図用の大当たり種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図用の大当たり種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【４４１７】

以上のとおり、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【４４１８】

また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される図柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり図柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり図柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【４４１９】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置７５における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【４４２０】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【４４２１】

リーチ表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Ｇの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【４４２２】

予告表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおいて図柄の変動表示が開始されてか

ら、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【４４２３】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【４４２４】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置１６２において行うのではなく、演出制御装置１４３において行われる。この場合、演出制御装置１４３は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置７５にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【４４２５】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３における表示継続時間と、図柄表示装置７５における図柄の表示継続時間とをＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部４３における変動表示の開始時及び図柄表示装置７５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【４４２６】

普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。

【４４２７】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＥに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

【４４２８】

ベース値に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域ＰＥからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば６００００個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の

計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。

【４４２９】

図４００（ａ）に示すように、ベース値の表示に際しては、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうち第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂを識別用表示部として使用し、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄを比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第５報知用表示装置１６９ｅは使用しない。

【４４３０】

図４００（ｂ）は、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が６００００個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに切り換えて表示される。

【４４３１】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂ）に「ｂＬ．」を表示し、比率用表示部（第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄ）に現状ベース値を２桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

【４４３２】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日約１００００～２００００個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が６００００個ごとのベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第１作動口６２や一般入賞口６１への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

【４４３３】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【４４３４】

なお、上記構成では、過去３回分の計測区間についてベース値を表示するが、２回分のベース値を表示してもよいし、４回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【４４３５】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個

数から総アウト個数（遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数（例えば９５０００個）から減算する。そして、その減算結果が所定数（例えば０個）となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【４４３６】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

【４４３７】

図４０１は、主側ＲＯＭ３１３におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図４０１に示すように、主側ＲＯＭ３１３においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【４４３８】

具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【４４３９】

また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【４４４０】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ３１３における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【４４４１】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【４４４２】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【４４４３】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【４４４４】

図４０２は、主側ＲＡＭ３１４における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図４０２に示すように、主側ＲＡＭ３１４においても特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【４４４５】

具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア３９１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア３９２として設定されている。

【４４４６】

また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア３９３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４として設定されている。

【４４４７】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ３１４における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【４４４８】

上記のように特定制御用のワークエリア３９１と、非特定制御用のワークエリア３９３とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ３１４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア３９１，

３９３への情報の書き込み及び各ワークエリア３９１，３９３からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてロード命令が行われる。

【４４４９】

特定制御用のスタックエリア３９２と、非特定制御用のスタックエリア３９４とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、ＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア３９２，３９４への情報の書き込みに際してはＭＰＵ３１２にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア３９２，３９４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【４４５０】

ここで、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しが可能である。また、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【４４５１】

一方、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能である。また、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【４４５２】

なお、主側ＲＡＭ３１４にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【４４５３】

＜ＭＰＵ３１２の処理構成について＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的

に（例えば４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。
【４４５４】
＜メイン処理＞
先ず、図４０３のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップＳｎ１１２）については非特制御用のプログラムにより実行される。
【４４５５】
先ずステップＳｎ１０１では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には１ｓｅｃ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置７５の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。
【４４５６】
ステップＳｎ１０２では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図４０４）の割込み周期を所定周期（例えば４ｍｓｅｃ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば大当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【４４５７】
ステップＳｎ１０３では、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。
【４４５８】
リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている場合は、ステップＳｎ１０４に進み、特定制御用のエリアについて第１初期化処理を実行する。当該第１初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２を「０」クリアする。すなわち、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に記憶されている情報を全消去する。
【４４５９】
なお、上記第１初期化処理では、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【４４６０】
ステップＳｎ１０５では、第２部分クリア用処理を実行する。この処理は、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報を消去するものであるが、その詳細については後述する。
【４４６１】
ステップＳｎ１０３で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｎ１０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図４０４）の停電情報記憶処理（ステップＳｎ４０１）にて停電時処理が実行された場合に「１」がセットされるものであり、電源遮断（電断状態）が発生したことや、電源遮断時において停電時処理が適切に行われたことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【４４６２】
停電フラグに「１」がセットされている場合は、ステップＳｎ１０７にて、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。続く

ステップＳｎ１０８では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【４４６３】

ステップＳｎ１０６又はステップＳｎ１０８のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップＳｎ１０９）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップＳｎ１０４の第１初期化処理が実行されることにより解除される。

【４４６４】

ステップＳｎ１０８で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップＳｎ１１０にて、特定制御用のワークエリア３９１にセットされている停電フラグを「０」クリアする。ステップＳｎ１１０又はステップＳｎ１０５の実行後はステップＳｎ１１１にて超過時立ち上げ用処理を実行し、その後、ステップＳｎ１１２にて第１部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。続くステップＳｎ１１３では、電断状態から復電した際に演出制御装置１４３や払出制御装置１８１に送信するコマンドを設定するための復電時用のコマンド設定処理を実行する。復電時用のコマンド設定処理の詳細については後述する。

【４４６５】

ステップＳｎ１１４では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って継続する。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来たすおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作の都度、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

【４４６６】

ステップＳｎ１１５では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップＳｎ１１６～ステップＳｎ１１９の残余処理に進む。つまり、ＭＰＵ３１２はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳｎ１１６～ステップＳｎ１１９の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳｎ１１６～ステップＳｎ１１９の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【４４６７】

残余処理では、まずステップＳｎ１１６にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｎ１１７では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｎ１１８にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア３９１の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｎ１１９にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳｎ１１９の処理を実行した場合、ステップＳｎ１１６に戻り、ステップＳｎ１１６～ステップＳｎ１１９の処理を繰り返す。

【４４６８】

＜タイマ割込み処理＞

次に、図４０４のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【４４６９】

先ずステップＳｎ２０１では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部３１５から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

【４４７０】

ステップＳｎ２０２では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｎ２０３ではステップＳｎ１１６と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｎ２０４にてステップＳｎ１１７と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【４４７１】

ステップＳｎ２０５では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機１０には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【４４７２】

ステップＳｎ２０６では報知用表示処理を実行する。報知用表示処理では、主制御装置１６２に設けられた第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行う。ステップＳｎ２０７では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。遊技停止判定用処理の詳細については後述する。

【４４７３】

ステップＳｎ２０８では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップＳｎ２０９に進み、ポート出力処理を実行する。

【４４７４】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部６３ｂ，６５ｄに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置６５を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部６５ｄへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口６３の普電役物６３ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部６３ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【４４７５】

ステップＳｎ２１０では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【４４７６】

ステップＳｎ２１１では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知

センサ９１ａ～９７ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口６８、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びスルーゲート６４への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【４４７７】

ステップＳｎ２１２では、主側ＲＡＭ３１４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【４４７８】

ステップＳｎ２１３では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル４１への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳｎ２１４では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【４４７９】

ステップＳｎ２１５では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート６４への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【４４８０】

ステップＳｎ２１６では、直前のステップＳｎ２１４及びステップＳｎ２１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部ＡＭに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部ＦＭに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳｎ２１６では、直前のステップＳｎ２１４及びステップＳｎ２１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【４４８１】

ステップＳｎ２１７では、払出制御装置１８１から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップＳｎ２１８では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップＳｎ２１９では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【４４８２】

ステップＳｎ２２０では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップＳｎ２０８で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｎ２２１にて超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｎ２０９からステップＳｎ２１６までの各種処理を実行することなくステップＳｎ２１７の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｎ２０９からステップＳｎ２１９までの各種処理を実行することなくステップＳｎ２２０のベース値及び差球数処理を実行する。このように

超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細は後述する。

【４４８３】

＜特図特電制御処理＞

ステップＳｎ２１３の特図特電制御処理について図４０５のフローチャートを参照しながら説明する。

【４４８４】

特図特電制御処理では先ずステップＳｎ３０１にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留球格納エリア３１４ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算するとともに、タイマ割込み処理のステップＳｎ２０２で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留球格納エリア３１４ｂの空き保留エリアのうち最初の保留エリアに格納する。

【４４８５】

なお、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数を示す画像（保留用画像）の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【４４８６】

ステップＳｎ３０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップＳｎ３０３では、主側ＲＯＭ３１３に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップＳｎ３０４では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップＳｎ３０５では、ステップＳｎ３０６～ステップＳｎ３１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップＳｎ３０６～ステップＳｎ３１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかをＭＰＵ３１２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳｎ３０６～ステップＳｎ３１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【４４８７】

具体的には、特図特電カウンタは「０」～「６」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に１対１で対応させて開始アドレスの情報（「ＳＡ０」～「ＳＡ６」）が設定されている。この場合、開始アドレスＳＡ０は、ステップＳｎ３０６の特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ１は、ステップＳｎ３０７の特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ２は、ステップＳｎ３０８の特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ３は、ステップＳｎ３０９の特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ４は、ステップＳｎ３１０の特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ５は、ステップＳｎ３１１の特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ６は、ステップＳｎ３１２の特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

【４４８８】

特図特電カウンタは、現状格納されている数値情報に対応した処理を終了した場合に当該数値情報を更新すべき条件が成立していることを契機として、その次の処理回における特図特電制御処理にて実行される処理に対応させて、１加算、１減算又は「０」クリア（

初期化）される。したがって、各処理回における特図特電制御処理では、特図特電カウンタにセットされている数値情報に応じた処理を実行すればよいこととなる。

【４４８９】

＜特図変動開始処理＞

ステップＳｎ３０６の特図変動開始処理について図４０５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「０」である場合に実行されるものである。

【４４９０】

特図変動開始処理では先ずステップＳｎ４０１にて、保留球格納エリア３１４ｂに格納されている保留情報の個数（保留数）Ｎが１以上であるか否かを判定する。保留数Ｎが１以上でない場合、すなわち、０である場合はそのまま特図変動開始処理を終了する。

【４４９１】

一方、保留数Ｎが１以上である場合は、ステップＳｎ４０２にてデータ設定処理を実行する。データ設定処理では、第２特図の保留数ＲｂＮが１以上である場合は、当該保留数ＲｂＮを１減算するとともに、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納された実行エリアＡＥに移動する。その後、第２特図用保留エリアＲｂの第２エリア～第４エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。第２特図の保留数ＲｂＮが０である場合は、第１特図の保留数ＲａＮを１減算するとともに、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納された実行エリアＡＥに移動する。その後、第１特図用保留エリアＲａの第２エリア～第４エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。

【４４９２】

上記シフト処理は、第１エリア～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４エリアを「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、保留表示部２００における保留用画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【４４９３】

ステップＳｎ４０３では、主側ＲＯＭ３１３から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

【４４９４】

ステップＳｎ４０４では、ステップＳｎ４０３にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳｎ４０３にて読み出した当否テーブル（図３９８）に設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【４４９５】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳｎ４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ４０６にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ３１３に設けられた大当たり種別テーブル（図３９９）を参照し、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【４４９６】

この際、今回の当否判定処理が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図３９９（ａ））を参照し、４Ｒ確変大当たり結果及び４Ｒ通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。一方

、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図３９９（ｂ））を参照し、１０Ｒ確変大当たり結果及び４Ｒ通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【４４９７】

ステップＳｎ４０７では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を上記停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。

【４４９８】

ステップＳｎ４０８では、種別判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には各大当たり結果の種類に対応した種別フラグが設けられており、ステップＳｎ４０８では、それら各大当たり結果の種類に対応した種別フラグのうち、ステップＳｎ４０６の種別判定処理の結果に対応するものに「１」をセットする。例えば、特定された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりである場合は、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた１０Ｒ確変大当たりフラグに「１」をセットする。

【４４９９】

一方、ステップＳｎ４０４の当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップＳｎ４０５：ＮＯ）は、ステップＳｎ４０９にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる図柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている外れ用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この場合に選択される図柄の態様の情報は、大当たり当選の場合に選択される図柄の態様の情報とは異なっている。

【４５００】

ステップＳｎ４０８及びステップＳｎ４０９のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳｎ４１０にて高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を実行する。高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理では、高確率モード及び高頻度サポートモードにて実行される遊技回の回数を更新する。ステップＳｎ４１０の詳細については後述する。

【４５０１】

ステップＳｎ４１１では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の特図遊技回において図柄表示装置７５にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、大当たり結果でなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【４５０２】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間の情報（変動パターン情報）を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間の情報を取得する。ちなみに、リーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間と異なっている。

【４５０３】

なお、リーチ非発生時における変動表示時間は、第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂの保留数ＲａＮ，ＲｂＮが多いほど変動表示時間が短くなるように設

定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留数ＲａＮ，ＲｂＮが同一である場合で比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用の変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留数ＲａＮ，ＲｂＮやサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に変動表示時間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた変動表示時間の振分が行われることとなる。

【４５０４】

また、ステップＳｎ４１１では、取得した変動表示時間の情報を、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳｎ４１２）にて実行される。

【４５０５】

ステップＳｎ４１２では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置１４３に送信する。変動用コマンドには、変動表示時間（変動パターン）の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置１４３では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【４５０６】

演出制御装置１４３は変動用コマンド及び種別コマンドをＭＰＵ３１２から受信した場合、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置７５では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【４５０７】

ステップＳｎ４１３では、特図用表示部４３における図柄の変動表示を開始させる。続くステップＳｎ４１４では特図特電カウンタを１加算する。特図変動開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。

【４５０８】

＜特図変動中処理＞

ステップＳｎ３０７（図４０５）の特図変動中処理について図４０７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「１」である場合に実行されるものである。

【４５０９】

特図変動中処理では先ずステップＳｎ５０１にて、ステップＳｎ４１１で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｎ５０２にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、特図用表示部４３での図柄の変動表示が継続されるように各表示用セグメントの発光制御を行う。具体的には各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように制御する。

【４５１０】

変動表示時間が経過した場合（ステップＳｎ５０１：ＹＥＳ）は、ステップＳｎ５０３にて、高確率モード及び高頻度サポートモードを終了させるための高確率モード・高頻度

サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｎ５０３の詳細については後述する。
【４５１１】
ステップＳｎ５０４では、今回の特図遊技回の確定表示時間（最終停止時間）の設定処理を実行する。確定表示時間の設定処理では、特図用表示部４３にて図柄を停止表示させる際の継続時間として確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報を主側ＲＯＭ３１３から取得し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。
【４５１２】
ステップＳｎ５０５では、確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている図柄がステップＳｎ４０７（図４０６）又はステップＳｎ４０９で設定した停止結果で停止表示されるように特図用表示部４３を制御する。
【４５１３】
ステップＳｎ５０６では特図特電カウンタを１加算する。特図変動中処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「１」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「２」となる。
【４５１４】
＜特図確定中処理＞
ステップＳｎ３０８（図４０５）の特図確定中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「２」である場合、換言すれば、特図用表示部４３における図柄の停止表示が開始された後に実行されるものである。特図確定中処理では、ステップＳｎ５０４で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「３」に更新する。
【４５１５】
＜特電開始処理＞
ステップＳｎ３０９（図４０５）の特電開始処理について図４０８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「３」である場合に実行されるものである。
【４５１６】
特電開始処理では先ずステップＳｎ６０１にてオープニングコマンドを送信済みであるか否かを判定する。オープニングコマンドは、演出制御装置１４３に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。
【４５１７】
オープニングコマンドの送信前である場合は、ステップＳｎ６０２にて、開閉実行モードの開始処理を実行する。開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた開閉実行モードフラグに「１」をセットする。開閉実行モードフラグは、開閉実行モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【４５１８】
また、開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確フラグ及びサポートフラグに「１」がセットされている場合は「０」クリアする。高確フラグは、現在の当否抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【４５１９】
ステップＳｎ６０３では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているオープニング時間（例えば４ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。ステップＳｎ６０４では、演出制御装置１４３への出力対象としてオープニングコマンドを設定する。演出制御装置１４３はオープニングコマンド

を受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてオープニング演出が実行されるように制御する。

【４５２０】

ステップＳｎ６０４の実行後又はステップＳｎ６０１でオープニングコマンドを送信済みであると判定した場合（ステップＳｎ６０１：ＹＥＳ）は、ステップＳｎ６０５に進み、オープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過している場合は、ステップＳｎ６０６にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたラウンドカウンタに今回の大当たり結果に対応したラウンド数をセットする。具体的には、今回の大当たり結果が１０Ｒ大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「１０」をセットし、４Ｒ大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「４」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数をＭＰＵ３１２にて特定するためのカウンタである。

【４５２１】

ステップＳｎ６０７では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた入賞カウンタに対し、一のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「１０」）をセットする。入賞カウンタは、上限入賞個数までの残り個数をＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。

【４５２２】

ステップＳｎ６０８では、初回目のラウンド遊技における可変入賞装置６５の上限開放時間を設定する。具体的には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている上記上限開放時間（例えば３０ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【４５２３】

ステップＳｎ６０９では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞装置６５用の駆動部６５ｄを駆動状態とする。また、ステップＳｎ６０９では、開放コマンドを演出制御装置１４３への出力対象として設定する。開放コマンドは、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。

【４５２４】

ステップＳｎ６１０では、特図特電カウンタを１加算する。特電開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「３」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「４」となる。

【４５２５】

ステップＳｎ６１０の実行後は特電開始処理を終了する。また、ステップＳｎ６０５で肯定した場合（オープニング時間が経過していない場合）は、オープニングを継続すべく、ステップＳｎ６０６～ステップＳｎ６１０の処理を実行することなく特電開始処理を終了する。

【４５２６】

＜特電開放中処理＞

ステップＳｎ３１０（図４０５）の特電開放中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「４」である場合に実行されるものである。特電開放中処理では、可変入賞装置６５への入賞個数が上限入賞個数に達するか、可変入賞装置６５の上限開放時間が経過するかのいずれかが成立した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立したとして可変入賞装置６５を開放状態から閉鎖状態に切り換えるとともに、ラウンドカウンタの数値情報を１減算して更新する。また、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている閉鎖時間（例えば２ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。そして、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「５」に更新する。

【４５２７】

上記の通り、開閉実行モードでは、可変入賞装置６５が開放されるため、可変入賞装置６５への入賞が見込めるものとなる。開閉実行モード中の可変入賞装置６５への入賞に基

づく遊技球の合計払出個数は、開閉実行モード中の消化球数（遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数）を上回るため、遊技者は、大当たりに当選して開閉実行モードに移行させることで、持ち球を増やすことが可能になる。すなわち、開閉実行モードでは、上記合計払出個数を上記消化球数で除算した出玉率が１よりも大きくなる。

【４５２８】

＜特電閉鎖中処理＞

ステップＳｎ３１１（図４０５）の特電閉鎖中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「５」である場合に実行されるものである。特電閉鎖中処理では、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技でなければ、特電開放中処理に設定した閉鎖時間（ラウンド遊技間のインターバル時間）が経過したか否かを判定する。閉鎖時間が経過した場合には、次のラウンド遊技を開始すべく、可変入賞装置６５への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「１０」）を入賞カウンタにセットするとともに、可変入賞装置６５の上限開放時間（例えば３０ｓｅｃ）を特図特電タイマカウンタにセットし、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態に切り換える。その後、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を「４」に更新する。

【４５２９】

一方、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技である場合は、エンディング時間を設定するとともに、エンディングコマンドを演出制御装置１４３への出力対象として設定する。演出制御装置１４３はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてエンディング演出が実行されるように制御する。その後、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「６」に更新する。

【４５３０】

＜特電終了処理＞

ステップＳｎ３１２（図４０５）の特電終了処理について図４０９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「６」である場合に実行されるものである。

【４５３１】

特電終了処理では先ずステップＳｎ７０１にて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過している場合は、ステップＳｎ７０２にて開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【４５３２】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図４１０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４５３３】

開閉実行モード終了時の移行処理では先ずステップＳｎ８０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｎ８０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確フラグに「１」をセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードに移行する。

【４５３４】

ステップＳｎ８０３では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた確変カウンタＫＣに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高確率モードの上限回数（例えば３５回）に対する数値情報を設定する。確変カウンタＫＣは、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【４５３５】

ステップＳｎ８０４では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポートフラグに「１」をセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。続くステップＳｎ８０５では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポー

トカウンタＳＣに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば３５回）を設定する。サポートカウンタＳＣは、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【４５３６】

ステップＳｎ８０１で否定判定した場合（確変大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり結果が通常大当たり結果であることを意味する。この場合はステップＳｎ８０６に進み、上記サポートフラグに「１」をセットし、サポートモードを高頻度サポートモードに移行させる。続くステップＳｎ８０７では、上記サポートカウンタＳＣに対し、今回の通常大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば５０回）を設定する。

【４５３７】

特電終了処理（図４０９）の説明に戻り、ステップＳｎ７０２の開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後は、ステップＳｎ７０３にて開閉実行モードの終了処理を実行する。開閉実行モードの終了処理では、特定制御用のワークエリア３９１における種別フラグ及び開閉実行モードフラグを「０」クリアする。

【４５３８】

ステップＳｎ７０４では特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアし、その後、特電終了処理を終了する。また、ステップＳｎ７０１で否定判定した場合（エンディング時間が経過していない場合）は、エンディングを継続すべく、ステップＳｎ７０２～ステップＳｎ７０４の処理を実行することなく特電終了処理を終了する。

【４５３９】

＜高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｎ４１０の高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理について図４１１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動開始処理（図４０５）の一部とされ、変動表示の開始タイミングに合わせて実行される。

【４５４０】

先ずステップＳｎ９０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｎ９０２にて、特定制御用のワークエリア３９１における高確フラグが「１」であるか否か、すなわち、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【４５４１】

高確フラグが「１」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｎ９０３にて、特定制御用のワークエリア３９１における確変カウンタＫＣの数値情報を１減算する。これにより、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が１減算される。

【４５４２】

ステップＳｎ９０４では、確変カウンタＫＣにおける更新後の数値情報が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタＫＣの更新値が「０」である場合、すなわち、高確率モードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が０回となっている場合は、ステップＳｎ９０５に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確終了用フラグを「１」にセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４５４３】

ステップＳｎ９０５の実行後、ステップＳｎ９０２で否定判定した場合（高確フラグが「１」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップＳｎ９０４で否定判定した場合（確変カウンタＫＣの更新値が「０」ではなく、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が１以上である場合）は、ステップＳｎ９０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートフラグが「１」であるか否かを判定する。サポートフラグが「１」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場

合は、ステップＳｎ９０７にて、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートカウンタＳＣの数値情報を１減算する。これにより、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が１減算される。

【４５４４】

ステップＳｎ９０８では、サポートカウンタＳＣにおける更新後の数値情報が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタＳＣの更新値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が０回となっている場合は、ステップＳｎ９０９に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポート終了用フラグを「１」にセットする。サポート終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４５４５】

ステップＳｎ９０９の実行後、ステップＳｎ９０６で否定判定した場合（サポートフラグが「１」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップＳｎ９０８で否定判定した場合（サポートカウンタＳＣの更新値が「０」ではなく、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が１以上である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｎ９０１で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｎ９０２～ステップＳｎ９０９の処理を実行することなく高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【４５４６】

＜高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップＳｎ５０３の高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理について図４１２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動中処理（図４０７）の一部とされ、変動表示の終了タイミングに合わせて実行される。

【４５４７】

先ずステップＳｎ１１０１では、特定制御用のワークエリア３９１における高確フラグが「１」であるか否かを判定する。高確フラグが「１」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｎ１１０２にて、特定制御用のワークエリア３９１における高確終了用フラグが「１」であるか否か、すなわち、高確率モードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

【４５４８】

高確終了用フラグが「１」である場合（高確率モードを終了すべき状況である場合）は、ステップＳｎ１１０３にて高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上記高確終了用フラグ及び高確フラグをそれぞれ「０」クリアする。高確フラグのクリアにより高確率モードが終了し、当否抽選モードが低確率モードに移行する。

【４５４９】

ステップＳｎ１１０３の実行後、ステップＳｎ１１０１で否定判定した場合（高確フラグが「１」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップＳｎ１１０２で否定判定した場合（高確終了用フラグが「１」ではなく、高確率モードを継続すべき状況である場合）は、ステップＳｎ１１０４に進み、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートフラグが「１」であるか否かを判定する。サポートフラグが「１」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｎ１１０５にて、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポート終了用フラグが「１」であるか否か、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

【４５５０】

サポート終了用フラグが「１」である場合（高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合）は、ステップＳｎ１１０６にて高頻度サポートモード終了処理を実行する。高頻度サポートモード終了処理では、上記サポート終了用フラグ及びサポートフラグをそれ

ぞれ「０」クリアする。サポートフラグのクリアにより高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【４５５１】

ステップＳｎ１１０６の実行後、ステップＳｎ１１０４で否定判定した場合（サポートフラグが「１」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップＳｎ１１０５で否定判定した場合（サポート終了用フラグが「１」ではなく、高頻度サポートモードを継続すべき状況である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【４５５２】

＜各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について＞

次に、ＭＰＵ３１２にて、各入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づき、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８及びスルーゲート６４への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図４１３はＭＰＵ３１２に入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【４５５３】

ＭＰＵ３１２には入力ポート３１２ａが設けられている。入力ポート３１２ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。但し、本パチンコ機１０においては、第７ビットＤ７は使用せず、７種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート３１２ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。

【４５５４】

タイマ割込み処理（図４０４）の入球検知処理（ステップＳｎ２１０）では、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ９１ａ～９７ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ９１ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ９２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第１作動口検知センサ９３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第２作動口検知センサ９４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は大入賞口検知センサ９５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５はアウト口検知センサ９６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はゲート検知センサ９７ａからの検知信号に対応した情報が格納される。

【４５５５】

上記各入球検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート３１２ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ９１ａ～９７ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。

【４５５６】

＜入球検知処理＞

図４１４はタイマ割込み処理（図４０４）のステップＳｎ２１０にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【４５５７】
第０ビットＤ０又は第１ビットＤ１において「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ９１ａ又は第２入賞口検知センサ９２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｎ１２０１：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｎ１２０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた一般入賞センサフラグに「１」をセットし、ステップＳｎ１２０３にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する。
【４５５８】
一般入賞センサフラグは一般入賞口６１への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１０個賞球用カウンタは１０個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図４０４）におけるステップＳｎ２１７の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置１８１は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。
【４５５９】
第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ９３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｎ１２０４：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｎ１２０５にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｎ１２０６にて、上記ワークエリア３９１に設けられた３個賞球用カウンタの値を１加算する。第１作動入賞フラグは第１作動口６２への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、３個賞球用カウンタは３個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【４５６０】
タイマ割込み処理（図４０４）の特図特電制御処理（ステップＳｎ２１３）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、第１特図用保留エリアＲａの保留数ＲａＮが上限数である４個未満であることを条件として、第１特図用保留エリアＲａに保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｎ２１３）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【４５６１】
第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ９４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｎ１２０７：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｎ１２０８にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｎ１２０９にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する。第２作動入賞フラグは第２作動口６３への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１個賞球用カウンタは１個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【４５６２】
タイマ割込み処理（図４０４）の特図特電制御処理（ステップＳｎ２１３）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、第２特図用保留エリアＲｂの保留数ＲｂＮが上限数である４個未満であることを条件として、第２特図用保留エリアＲｂに保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｎ２１３）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第２作動入賞フラグを「０」クリアする。
【４５６３】

第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ９５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｎ１２１０：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｎ１２１１にて、上記ワークエリア３９１に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｎ１２１２にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置６５への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【４５６４】

タイマ割込み処理（図４０４）の特図特電制御処理（ステップＳｎ２１３）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置６５への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置６５への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。

【４５６５】

第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ９６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｎ１２１３：ＹＥＳ）。この場合、上記ワークエリア３９１に設けられたアウトフラグに「１」をセットする。アウトフラグはアウト口６８への遊技球の入球が発生したことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【４５６６】

第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ９７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｎ１２１５：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｎ１２１６にて、上記ワークエリア３９１に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート６４に１個の遊技球が入球したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【４５６７】

タイマ割込み処理（図４０４）の普図普電制御処理（ステップＳｎ２１４）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア３１４ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普図当たり乱数カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア３１４ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳｎ２１４）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。

【４５６８】

＜払出制御装置の処理構成について＞

次に、払出制御装置１８１にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置１８１及び当該払出制御装置１８１との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図４１５のブロック図を参照しながら説明する。

【４５６９】

払出制御装置１８１はＭＰＵ３８２を備えている。ＭＰＵ３８２には、払出側ＲＯＭ３８３、払出側ＲＡＭ３８４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【４５７０】

払出側ＲＯＭ３８３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ３８３は、払出側ＭＰＵ３８２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【４５７１】

払出側ＲＡＭ３８４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が

必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ３８４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ３８３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側ＲＡＭ３８４は、払出側ＲＯＭ３８３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【４５７２】

払出側ＭＰＵ３８２は、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＭＰＵ３８２はＭＰＵ３１２から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ３８４に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置２２２を停止させる。また、払出側ＭＰＵ３８２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４５７３】

ＭＰＵ３１２は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置７５、ランプ部２６～２８及びスピーカ部２９にて実行されるように演出制御装置１４３に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク２２１に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置２２２が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【４５７４】

払出装置２２２から下皿３４へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【４５７５】

タンク２２１から払出装置２２２へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【４５７６】

払出装置２２２には当該払出装置２２２から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置２２２から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【４５７７】

内枠１３の前面部には前扉開放センサ２３２が設けられており、当該前扉開放センサ２３２の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ２３２は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ２３２は

開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。
【４５７８】
払出側ＭＰＵ３８２は、前扉開放センサ２３２から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ２３２から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。
【４５７９】
裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ２３３が設けられており、当該本体開放センサ２３３の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ２３３は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ２３３は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。
【４５８０】
払出側ＭＰＵ３８２は、本体開放センサ２３３から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ２３３から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。
【４５８１】
払出側ＭＰＵ３８２にて実行されるタイマ割込み処理について図４１６のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し起動されるものである。
【４５８２】
先ずステップＳｎ１３０１では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【４５８３】
ステップＳｎ１３０２では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【４５８４】
ステップＳｎ１３０３では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４５８５】
ステップＳｎ１３０４では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ２３２の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【４５８６】
ステップＳｎ１３０５では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ２３３の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【４５８７】
ステップＳｎ１３０６ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、ＭＰＵ３１２が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ３８４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ３８４における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳｎ１３０７）、払出装置２２２による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳｎ１３０８）。
【４５８８】
払出制御処理では、払出側ＲＡＭ３８４に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置２２２の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置２２２の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳｎ１３０９）。
【４５８９】
＜ベース値及び差球数処理＞
ステップＳｎ２１９（図４０４）のベース値及び差球数処理について図４１７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップＳｎ１４０１～ステップＳｎ１４０５の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【４５９０】
ベース値及び差球数処理では先ずステップＳｎ１４０１にて、タイマ割込み処理（図４０４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｎ１４０２では、プッシュ命令により、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップＳｎ１４０３）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア３９１に退避させておくことが可能になる。
【４５９１】
ステップＳｎ１４０３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するた

めの情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【４５９２】

ステップＳｎ１４０３のベース値及び差球数処理を実行した後は、ステップＳｎ１４０４にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップＳｎ１４０２で特定制御用のスタックエリア３９２に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらをＭＰＵ３１２のフラグレジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２のフラグレジスタの情報が、ステップＳｎ１４０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【４５９３】

ステップＳｎ１４０５では、タイマ割込み処理（図４０４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【４５９４】

次に、ステップＳｎ１４０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図４１８のフローチャートを参照しながら説明する。

【４５９５】

ステップＳｎ１５０１では、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア３９４における開始位置のアドレス情報（具体的には図４０２におけるアドレスＹ（ｕ＋２））を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換えられる。

【４５９６】

ステップＳｎ１５０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップＳｎ１５０３）、超過判定用処理（ステップＳｎ１５０４）、表示設定処理（ステップＳｎ１５０５）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３における所定領域に書き込んで退避させる。

【４５９７】

ステップＳｎ１５０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｎ１５０３～ステップＳｎ１５０５のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理に先立ち、ステップＳｎ１５０２にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップＳｎ１５０３～ステップＳｎ１５０５の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【４５９８】

なお、ステップＳｎ１５０３～ステップＳｎ１５０５の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア３９４に書き込む。そして、ステップＳｎ１５０３～ステップＳｎ１５０５が終了した場合には、当該エリア３９４に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【４５９９】

ステップＳｎ１５０３～ステップＳｎ１５０５の処理を実行した後は、ステップＳｎ１５０６にて、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア３９２における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア３９２に切り換えられる。

【４６００】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップＳｎ４２０のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップＳｎ１５０３～ステップＳｎ１５０５の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア３９に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、ＭＰＵ３１２におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ３１４において確保する必要がなくなる。

【４６０１】

ステップＳｎ１５０７では、ステップＳｎ１５０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをＭＰＵ３１２の各レジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２の各レジスタの情報が、ステップＳｎ１５０２が実行された時点の情報に復帰することになる。

【４６０２】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップＳｎ１５０３のベース値算出処理、ステップＳｎ１５０４の超過判定用処理、ステップＳｎ１５０５の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば９９０００個）以上となったか否かを判定したりする。

【４６０３】

＜ベース値算出処理＞

先ずステップＳｎ１５０３のベース値算出処理について図４１９のフローチャートを参照しながら説明する。

【４６０４】

ベース値算出処理では先ずステップＳｎ１６０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ及びアウト口検知センサ９６ａの各出力に基づいて上記判定を行う。

【４６０５】

入球が発生している場合は、ステップＳｎ１６０２にて、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの更新処理を実行する。図４２０に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア５０１が設けられており、このベース値用カウンタエリア５０１に上記計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄが設けられている。

【４６０６】

計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄは、遊技領域ＰＥから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ９６ａがアウト口６８に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図３９１）、アウト口６８への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄを１加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値は、所定個数（例えば６００００個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【４６０７】

ステップＳｎ１６０３では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップＳｎ１６０４に進み、上記ベース値用カウンタエリア５０１における通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの更新処

理を実行する。これらのカウンタ５０１ａ～５０１ｃは、通常遊技状態を対象として一般入賞口６１への遊技球の入球数、第１作動口６２への遊技球の入球数、遊技領域ＰＥからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップＳｎ１６０４では、一般入賞口６１又は第１作動口６２への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ５０１ａ及び第１作動カウンタ５０１ｂのうち対応するカウンタの値を１加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ５０１ｃの値を１加算する。

【４６０８】

ステップＳｎ１６０４の実行後又はステップＳｎ１６０３で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｎ１６０５にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの値をＫ１～Ｋ３とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ１×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数（Ｋ３）。

【４６０９】

ステップＳｎ１６０６では、ステップＳｎ１６０５で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状用エリア５０４ａに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３には、図４２０に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア５０４が設けられており、演算結果用エリア５０４には、現状用エリア５０４ａのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア５０４ｂと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア５０４ｃと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア５０４ｄとが設けられている。

【４６１０】

ステップＳｎ１６０６の実行後又はステップＳｎ１６０１で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｎ１６０７にて非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０８（図４２０）の管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【４６１１】

管理開始フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｎ１６０８に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定の管理開始基準値（例えば３００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップＳｎ１６０９に進み、管理開始フラグを「１」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【４６１２】

本実施の形態では、管理開始フラグが「０」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機１０が製造される。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

【４６１３】

ステップＳｎ１６１０では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。その結果、それら各カウンタ５０１ａ～５０１ｄの値が初期化された状態で次回のベース値算出処理が開始されることになり、ステ

ップＳｎ１６０５では、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップＳｎ１６１０の実行後又はステップＳｎ１６０８で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【４６１４】

ステップＳｎ１６０７で肯定判定した場合（管理開始フラグが「１」である場合）は、ステップＳｎ１６１１に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が計測区間を規定する所定個数（例えば６００００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【４６１５】

アウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップＳｎ１６１２にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア３９３の演算結果用エリア５０４における現状用エリア５０４ａ、前回用エリア５０４ｂ、前々回用エリア５０４ｃ、前々々回用エリア５０４ｄに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア５０４ｃ→前々々回用エリア５０４ｄ、前回用エリア５０４ｂ→前々回用エリア５０４ｃ、現状用エリア５０４ａ→前回用エリア５０４ｂの順序でシフトさせる。これにより、２回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア５０４ｄに記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア５０４ｃに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア５０４ｂに記憶される。

【４６１６】

ステップＳｎ１６１３では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。ステップＳｎ１６１３の実行後又はステップＳｎ１６１１で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【４６１７】

＜超過判定用処理＞

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における１回の遊技や遊技ホールの１営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【４６１８】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば９５０００個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップＳｎ１５０４の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図４２１のフローチャートを参照しながら説明する。

【４６１９】

超過判定用処理では先ずステップＳｎ１８０１にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグが「１」に設定されているか否かを判定する。超過待機フラグについては後に詳述する。

【４６２０】

超過待機フラグが「１」に設定されていない場合はステップＳｎ１８０２に進み、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊

技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図４１９）におけるステップＳｎ１６０１の判定結果を用いる。

【４６２１】

入球が発生している場合は、ステップＳｎ１８０３にて、差球数用カウンタエリア５０２の各種カウンタの値を更新する。図４２０に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア５０２が設けられており、この差球数用カウンタエリア５０２には、常時用の一般入賞カウンタ５０２ａと、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂと、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃと、常時用の特電カウンタ５０２ｄと、常時用のアウトカウンタ５０２ｅとが含まれている。

【４６２２】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄは、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅでは、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

【４６２３】

ステップＳｎ１８０３では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅのうち、ステップＳｎ１８０１で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第１作動口６２への入球が発生したと判定した場合は、第１作動カウンタ５０２ｂの値を１加算する。なお、アウトカウンタ５０２ｅについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を１加算する。すなわち、アウト口６８への遊技球の入球を判定した場合に限らず、上記のように第１作動口６２への入球が発生したと判定した場合にもアウトカウンタ５０２ｅの値を１加算する。

【４６２４】

続くステップＳｎ１８０４ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア３９３には、後段のステップＳｎ１８０５にて算出する差球数ＳＢの情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア５０５が設けられている（図４２０）。この差球数用エリア５０５には、図４２３（ａ）に示すように、今回の差球数ＳＢを記憶するための現状差球用エリア５０５ａと、前回の差球数ＳＢを記憶するための前回差球用エリア５０５ｂとが設けられている。ステップＳｎ１８０４のデータシフト処理では、現状差球用エリア５０５ａに記憶されている差球数ＳＢの情報を前回差球用エリア５０５ｂにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数ＳＢの情報が前回差球用エリア５０５ｂに記憶される。

【４６２５】

ステップＳｎ１８０５では差球数ＳＢの算出処理を実行する。当該処理では、差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を用いて差球数ＳＢを算出する。常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅの値をＫ４～Ｋ８とした場合に差球数ＳＢは以下のものとなる。

・差球数ＳＢ：遊技球の合計払出個数（Ｋ４×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６×「第２作動口６３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７×「可変入賞装置６５への入賞に対する賞球個数」）－遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８）。

【４６２６】

この差球数ＳＢは、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出されるもので

ある。ステップＳｎ１８０５では、差球数ＳＢを算出した後、その差球数ＳＢの情報を差球数用エリア５０５の現状差球用エリア５０５ａに上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア５０５ａに今回の差球数ＳＢの情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図４０４）の実行周期に対応して４ｍｓｅｃごとに起動されるため、差球数用エリア５０５には、４ｍｓｅｃごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

【４６２７】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止用球数（例えば９５０００個）と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップＳｎ１８０５で導出した上記差球数ＳＢを当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数ＳＢは、パチンコ機１０に記憶されている差球数の情報がパチンコ機１０の電源ＯＮ操作により初期化されて０個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数ＳＢが０個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数ＳＢが－２００００個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数（９５０００個）となるまでに許容される差球数ＳＢの増加分が９５０００個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数ＳＢの増加分が１１５０００個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

【４６２８】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された各パチンコ機１０間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機１０で遊技しようと考えるため、各パチンコ機１０の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

【４６２９】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数ＳＢが減少状態から増加状態に転じた場合の変化点ＣＰ（図４２２）を把握するとともに、その変化点ＣＰを開始基準値とする判定用差球数ＳＡを算出し、これを停止用球数（例えば９５０００個）との比較に用いるようにしている。

【４６３０】

ステップＳｎ１８０６では、上記変化点ＣＰを把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、変化点ＣＰに対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア５０５ｃが設けられている。

【４６３１】

ここで、最下点判定処理について図４２３（ｂ）を参照しながら説明する。

【４６３２】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている前回の差球数ＳＢ２が、開始基準用エリア５０５ｃに記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア５０５ｃの開始基準値は、パチンコ機１０への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

【４６３３】

そして、前回の差球数ＳＢ２がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア５０５ａに記憶されている今回の差球数ＳＢ１と、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている前回の差球数ＳＢ２とを比較し、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２よりも大きいか否かを判定する。この判定により、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数ＳＢが取得された後、今回の処理回にて差球数ＳＢが増加しているか否かを特定する。

【４６３４】
上記比較判定の結果、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２よりも大きい場合、すなわち、差球数ＳＢが増加している場合は、前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数ＳＢ２がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２以下である場合は、前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識しない。
【４６３５】
超過判定用処理（図４２１）の説明に戻り、ステップＳｎ１８０６の最下点判定処理の実行後は、ステップＳｎ１８０７にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップＳｎ１８０６の最下点判定処理にて前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている情報を開始基準用エリア５０５ｃに上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。
【４６３６】
ステップＳｎ１８０８では判定用差球数ＳＡの算出処理を実行する。判定用差球数ＳＡは開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数ＳＢ１から開始基準値を減算することにより判定用差球数ＳＡを導出する。例えば、図４２２に示すように、今回の差球数ＳＢが１２０００個であり、開始基準値（変化点ＣＰ）が－２００００個である場合、判定用差球数ＳＡは３２０００個となる。
【４６３７】
図４２３（ａ）に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、判定用差球数ＳＡを記憶するためのエリアとして判定差球用エリア５０５ｄが設けられている。ステップＳｎ１８０８では、判定用差球数ＳＡを導出した後、その判定用差球数ＳＡの情報を判定差球用エリア５０５ｄに上書きする処理を実行する。
【４６３８】
続くステップＳｎ１８０９では残り球数ＲＳの算出処理を実行する。残り球数ＲＳは、停止用球数（例えば９５０００個）までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許容される差球数ＳＢの増加分である。本ステップＳｎでは、ステップＳｎ１８０８で算出した判定用差球数ＳＡを停止用球数から差し引くことで、残り球数ＲＳを導出する。例えば、判定用差球数ＳＡが３２０００個であった場合、残り球数ＲＳは６３０００個となる。
【４６３９】
図４２３（ａ）に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、残り球数ＲＳを記憶するためのエリアとして残数用エリア５０５ｅが設けられている。ステップＳｎ１８０９では、残り球数ＲＳを導出した後、その残り球数ＲＳの情報を残数用エリア５０５ｅに上書きする処理を実行する。
【４６４０】
ステップＳｎ１８１０では、演出制御装置１４３への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置１６２にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置１４３に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップＳｎ１８０９で導出した残り球数ＲＳの情報が含まれる。
【４６４１】
ステップＳｎ１８１１では、ステップＳｎ１８０９で導出した残り球数ＲＳが０個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップＳｎ１８０７で設定した開始基準値からの差球数の増加分（判定用差球数ＳＡ）が停止用球数に達したか否かを判定する。
【４６４２】
残り球数ＲＳが０個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している場合は、ステップＳｎ１８１２に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップＳｎ１８１３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」をセットする。超過フラグは、残り球数ＲＳが０個以下になったこと（上記増加分が停止用球数に達したこと）をＭＰＵ３１２

が把握するためのものである。
【４６４３】
ステップＳｎ１８１４では、演出制御装置１４３への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個以下になったことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。
【４６４４】
ステップＳｎ１８１２で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｎ１８１５に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグに「１」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になったことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【４６４５】
ステップＳｎ１８１６では、演出制御装置１４３への出力対象として超過待機コマンドを設定する。超過待機コマンドは、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になったことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。
【４６４６】
ステップＳｎ１８０１で肯定判定した場合（超過待機フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｎ１８１７に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップＳｎ１８１８に進み、上記超過フラグに「１」をセットする。続くステップＳｎ１８１９では、上記超過待機フラグを「０」クリアする。その後、ステップＳｎ１８２０にて、演出制御装置１４３への出力対象として超過コマンドを設定する。
【４６４７】
ステップＳｎ１８１４、ステップＳｎ１８１６、ステップＳｎ１８２０の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップＳｎ１８１７で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップＳｎ１８１８～ステップＳｎ１８２０の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。なお、ステップＳｎ１８０１で肯定判定した場合は、ステップＳｎ１８０３の処理（差球数用カウンタエリア５０２の更新処理）を実行しないため、可変入賞装置６５への入賞等が発生しても、主制御装置１６２が把握する差球数（判定用差球数ＳＡや残り球数ＲＳ）を更新しないことになる。
【４６４８】
ステップＳｎ１８０２で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｎ１８０３以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップＳｎ１８１１で否定判定した場合（残り球数ＲＳが０個以下でない場合）は、ステップＳｎ１８１２以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。
【４６４９】
＜表示設定用処理＞
次にステップＳｎ１５０５の表示設定用処理について図４２４（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップＳｎ１５０３のベース値算出処理で導出したベース値やステップＳｎ１５０４の超過判定用処理で導出した残り球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。
【４６５０】
表示設定用処理では先ずステップＳｎ１９０１にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ３１４における特定制御用のワークエリア３９１を参照し、遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。
【４６５１】
遊技停止中でない場合は、ステップＳｎ１９０２に進み、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップＳｎ１５０３のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップＳｎ１５０４の超過判定用処理で導出した残り球数とをいずれも第１～第５報知用表示装置

１６９ａ～１６９ｅにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図４００を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である１回前の前回ベース値と、２回前の前々回ベース値と、３回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに順番に切り換えて表示し、残り球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、残り球数を表示するようにしている。ステップＳｎ１９０２の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。

【４６５２】

ステップＳｎ１９０２で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップＳｎ１９０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示種別カウンタ５０６（図４２０）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ５０６は、上記各種ベース値及び残り球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかをＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。

【４６５３】

図４２４（ｂ）に示すように、表示種別カウンタ５０６の値が「０」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６の値が「１」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６が「２」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６が「３」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ５０６が「４」である場合は残り球数が表示対象となる。表示種別カウンタ５０６の更新処理では、表示種別カウンタ５０６の値を１加算するとともに、加算後の値が「４」を超えた場合には表示種別カウンタ５０６の値を「０」に設定する。これにより、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び残り球数の表示が順次に変更されていく。

【４６５４】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、残り球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【４６５５】

ステップＳｎ１９０３の実行後又はステップＳｎ１９０２で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップＳｎ１９０４にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図４２０に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア５０７が設けられている。表示対象用エリア５０７には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア５０７ａと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア５０７ｂとが設けられている。ステップＳｎ１９０４の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ５０６の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに設定する。例えば、表示種別カウンタ５０６の値が「２」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア５０７ａに上書きする処理を実行する。

【４６５６】

ステップＳｎ１９０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「１」にセットされ、各種ベース値及び残り球数を報知すべき状況である場合は、ステップＳｎ１９０６にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｅのうち表示種別カウンタ５０６の値に対応したエリアからベース値又は残り球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ５０６の値が「２」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア５０４ｃから読み出して

履歴用エリア５０７ｂに上書きする処理を実行する。
【４６５７】
上記のように表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに種別データを記憶し、履歴用エリア５０７ｂに履歴データが記憶した後に、タイマ割込み処理（図４０４）におけるステップＳｎ２０６の報知用表示処理の実行タイミングになると、ＭＰＵ３１２では、非特定制御用のワークエリア３９３の表示対象用エリア５０７を参照し、その時点で表示対象となっている遊技履歴の種別及び算出値（履歴）を把握する。そして、把握した種別及び算出値に対応する表示データを特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特定の表示データバッファに格納する。当該表示データバッファは、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅへの表示を行うにあたって参照されるものであり、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示すべき対象の表示データが格納されるものである。
【４６５８】
現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図４２５（ａ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「ｂＬ．」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において現状ベース値を示す２桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア３９３の表示対象用エリア５０７における種別用エリア５０７ａの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア５０７における履歴用エリア５０７ｂの参照結果に基づくものである。
【４６５９】
また、残り球数が表示対象となっている状況では、例えば、図４２５（ｂ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて残り球数を示す５桁の数値表示が行われる。また、残り球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの数値表示は、上記表示対象用エリア５０７における履歴用エリア５０７ｂの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７の表示は、上記表示対象用エリア５０７における種別用エリア５０７ａの参照結果に基づくものである。
【４６６０】
ステップＳｎ１９０５で否定判定した場合（管理開始フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｎ１９０７にて、上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば３００個）となるまでの間の表示内容を示すものである。
【４６６１】
初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図４２５（ｃ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において種別用エリア５０７ａの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－－」の表示が行われる。また、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。
【４６６２】
ステップＳｎ１９０１で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｎ１９０８に進み、残り球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに設定する。続くステップＳｎ１９０９では、残り球数に対応する履

歴データを上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて残り球数の表示が行われるように設定される。

【４６６３】

＜遊技停止判定用処理＞

ステップＳｎ２０７の遊技停止判定用処理について図４２６のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図４０４）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【４６６４】

遊技停止判定用処理では先ずステップＳｎ２１０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをＭＰＵ３１２が特定するためのものである。

【４６６５】

遊技停止フラグが「１」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「１」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップＳｎ２１０２にて、ステップＳｎ２０５（図４０４）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップＳｎ２１０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図４０４）では、ステップＳｎ２０９～ステップＳｎ２１９における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップＳｎ２０８：ＹＥＳ）、遊技の進行が制限される。

【４６６６】

ステップＳｎ２１０４では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置６５又は普電役物６３ａが開放中である場合は強制的に閉鎖される。

【４６６７】

ステップＳｎ２１０５では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【４６６８】

ステップＳｎ２１０６では、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップＳｎ２１０６では、演出制御装置１４３に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【４６６９】

ステップＳｎ２１０７では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。ステップＳｎ２１０７の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

【４６７０】

ステップＳｎ２１０２で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップＳｎ２１０８に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」に設定されている場合、すなわち、残り球数ＲＳが０個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップＳｎ２１０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた

遊技停止フラグに「１」をセットする。この処理は、ステップＳｎ２１０３と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である９５０００個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

【４６７１】

なお、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「１」にセットされるため（図４２１のステップＳｎ１８１２で肯定判定した場合の流れ、ステップＳｎ１８０１で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。

【４６７２】

開閉実行モードの終了に際して第１特図又は第２特図の保留情報が存在する場合があるが、前述のとおり、遊技停止状態ではタイマ割込み処理（図４０４）のステップＳｎ２０９～ステップＳｎ２１９（遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。

【４６７３】

ステップＳｎ２１１０では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップＳｎ２１１１では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップＳｎ２１０４及びステップＳｎ２１０５と同様のものである。

【４６７４】

続くステップＳｎ２１１２では、演出制御装置１４３に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置１４３に通知する。

【４６７５】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力して払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップＳｎ２１０６）、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置１８１に出力せず、払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図４０４）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグが「１」にセットされ、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｎ２１７及びステップＳｎ２１８の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップＳｎ２０９～ステップＳｎ２１９の処理を実行しないように制御するが（ステップＳｎ２２１：ＮＯ）、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「１」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップＳｎ２０９～ステップＳｎ２１６に留めて、ステップＳｎ２１７及びステップＳｎ２１８の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【４６７６】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置２２２からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数ＲＳが０個以下となり

、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【４６７７】

また、本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップＳｎ２１７及びステップＳｎ２１８の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップＳｎ２１９の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることでき、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータＨＣに適切に把握させることが可能になる。

【４６７８】

ステップＳｎ２１１２の実行後はステップＳｎ２１１３にて、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、残り球数ＲＳが０個以下となったことが通知される。

【４６７９】

この際、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子２１３を新設したりしなくても、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【４６８０】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数ＲＳが０個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータＨＣが外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータＨＣに出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

【４６８１】

ステップＳｎ２１１３の実行後又はステップＳｎ２１０８で否定判定した場合（超過フラグが「１」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

【４６８２】

＜超過時立上げ用処理、部分クリア用処理＞

ステップＳｎ１１１の超過時立上げ用処理と、ステップＳｎ１１２の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図４０３）の一環として実行されるものであり、パチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態か電源ＯＮ状態に切り換わってＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

【４６８３】

先ず、ステップＳｎ１１１の超過時立上げ用処理について図４２７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【４６８４】

超過時立上げ用処理では先ずステップＳｎ２２０１において、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「１」がセットされている場合は、超過フラグに「１」がセットされた状態でＭ

ＰＵ３１２の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数ＲＳが０個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機１０の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行い、その後、電源ＯＮ操作を行った場合や、残り球数ＲＳが０個以下となって遊技停止状態に移行した後、遊技ホールにて停電が発生してパチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態となり、その後、電源が復旧してパチンコ機１０が電源ＯＮ状態となった場合が想定される。

【４６８５】

上記の際、ＭＰＵ３１２の主側ＲＡＭ３１４には電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電力が供給されるため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で残り球数ＲＳが０個以下となり、その状況でパチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態に切り換わった場合、主側ＲＡＭ３１４において高確率モードであることを示すエリアが「１」となっている。

【４６８６】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側ＲＡＭ３８４に記載された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることに伴い消去される。

【４６８７】

ステップＳｎ２２０１で肯定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｎ２２０２に進み、特定制御用のエリアについて第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１において、遊技停止フラグが設定されるエリアと、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。

【４６８８】

このように遊技停止フラグと賞球情報のエリアを除いて特定制御用のワークエリア３９１が「０」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされ、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となり、さらに普図用表示部４４が変動表示されていない状況であって普電役物６３ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた保留球格納エリア３１４ａ及び普電保留エリア３１４ｃも「０」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

【４６８９】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態となっても、その後、電源ＯＮ状態に切り換わった場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力することができる。

【４６９０】

よって、高確率モードの下で残り球数ＲＳが０個以下となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行ったり、遊技ホールで停電が発生したりした場合は、電源ＯＮ状態への復帰後の当否抽選モードを低確率モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ＯＮの後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑

制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。
【４６９１】
なお、第２初期化処理では、ステップＳｎ１０４（図４０３）の第１初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。
【４６９２】
ステップＳｎ２２０２の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップＳｎ２２０１で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、ステップＳｎ２２０２の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。
【４６９３】
次に、ステップＳｎ１１２の第１部分クリア用処理について図４２７（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。第１部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報について「０」クリアするための処理である。以下、第１部分クリア用処理について図４０８（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第１部分クリア用処理におけるステップＳｎ２３０１～ステップＳｎ２３０３の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【４６９４】
第１部分クリア用処理では先ずステップＳｎ２３０１にて、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４１７）におけるステップＳｎ１４０２と同様のものである。
【４６９５】
ステップＳｎ２３０２では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている第１部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、第１部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す第１部分クリア用処理のプログラムに復帰する。
【４６９６】
ステップＳｎ２３０３では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、第１部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４１７）におけるステップＳｎ１４０４と同様のものである。
【４６９７】
ここで、ステップＳｎ２３０２にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される第１部分クリア用実行処理について、図４２８のフローチャートを参照しながら説明する。
【４６９８】
ステップＳｎ２４０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図４１８）におけるステップＳｎ１５０１と同様のものである。
【４６９９】
ステップＳｎ２４０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｎ２４０３、ステップＳｎ２４０４では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。
【４７００】
ステップＳｎ２４０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｎ２４０３、ステップＳｎ２４０４のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｎ２４０３にて

、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０５（図４２０、図４２３（ａ））を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態となった時点で差球数用エリア５０５に記憶されていた差球数の情報（現状差球用エリア５０５ａに記憶されていた現状の差球数ＳＢの情報、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されていた前回の差球数ＳＢの情報、開始基準用エリア５０５ｃに記憶されていた開始基準値の情報、判定差球用エリア５０５ｄに記憶されていた判定用差球数ＳＡの情報、残数用エリア５０５ｅに記憶されていた残り球数ＲＳの情報）が消去される。

【４７０１】

ステップＳｎ２４０３の実行後はステップＳｎ２４０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図４２０）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。

【４７０２】

既に説明したように、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４にも電源遮断後のバックアップ電力が供給され、それらのエリアに記憶された情報は記憶保持されるが、本実施の形態では、パチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態に切り換わることに伴い、上記のように保持された情報のうち、差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）とが消去される。

【４７０３】

なお、電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態への切り換わりが生じても、非特定制御用のワークエリア３９３のうち差球数用エリア５０５及び差球数用カウンタエリア５０２以外の領域は「０」クリアしない。このため、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｄに記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア５０１における各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源ＯＮ状態への切り換わり後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源ＯＦＦ時の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

【４７０４】

また、非特定制御用のワークエリア３９３における各種フラグ用エリア５０８についてもクリア処理の対象外となるため、各種フラグ用エリア５０８に設けられた超過フラグ（図４２１のステップＳｎ１８１３）や超過待機フラグ（図４２１のステップＳｎ１８１６）に「１」がセットされた状態で上記切り換わりが生じた場合は、電源ＯＮ状態への切り換わり後もこれらのフラグに「１」がセットされたままの状態となる。よって、残り球数ＲＳが０個以下となって遊技停止に移行した状態（超過フラグに「１」がセットされた状態）や、残り球数ＲＳが０個以下となったものの、開閉実行モード中であることにより遊技停止への移行を待機している状態（超過待機フラグに「１」がセットされた状態）でパチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態となり、その後、電源ＯＮ状態となった場合は、それらの状態であることを認識可能な状態でパチンコ機１０が立ち上がることになる。

【４７０５】

ちなみに、遊技停止への移行が生じている場合は、遊技停止フラグ（図４２６のステップＳｎ２１０３、ステップＳｎ２１０９）に「１」がセットされた状態となるが、この遊技停止フラグは特定制御用のワークエリア３９１に設けられており、電源遮断時はバックアップの対象になるとともに、電源ＯＮ状態への切り換わり時（復電時）は、メイン処理におけるステップＳｎ１０４の第１初期化処理が実行されない限り、「０」クリアされない。すなわち、遊技停止状態で電断状態（電源ＯＦＦ状態）となり、その後、リセットボタン１６６ｃが押されることなく電源ＯＮ操作が行われた場合は、復電後において遊技停止フラグが「１」にセットされた状態となっているため、パチンコ機１０が遊技停止状態

で立ち上がることになるか、或いは、立ち上がり後に直ちに遊技停止状態に移行することになる。

【４７０６】

ステップＳｎ２４０３、ステップＳｎ２４０４の処理を実行した後は、ステップＳｎ２４０５にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｎ２４０６では、ステップＳｎ２４０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。

【４７０７】

＜第２部分クリア用処理について＞

ここで、ステップＳｎ１０５（図４０３）の第２部分クリア用処理について説明する。この処理は、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合に実行されるものである。

【４７０８】

第２部分クリア用処理は、上記第１部分クリア用処理と同様に、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報を消去するためのものである。第２部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、「１」がセットされている場合は、これを「０」クリアする。このため、残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数ＳＡが停止用球数以上）となったことを契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態において電源ＯＦＦ操作が行われ、その後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合は、停止用球数の超過状態や遊技停止状態がクリアされた状態でパチンコ機１０が立ち上がることになる。

【４７０９】

なお、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として移行した遊技停止状態において電断状態となり、その後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されずに電源ＯＮ操作が行われた場合は、復電後においてステップＳｎ１０５の第２部分クリア用処理が実行されず、超過フラグに「１」がセットされた状態が維持される。よって、復電に際し、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行したことを認識できる状態でパチンコ機１０が立ち上がることになる。

【４７１０】

また、第２部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、「１」がセットされている場合は、これを「０」クリアする。このため、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となり、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行を待機している状態（遊技停止待ち状態）で電源ＯＦＦ操作が行われ、その後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合は、遊技停止待ち状態がクリアされた状態でパチンコ機１０が立ち上がることになる。

【４７１１】

なお、遊技停止待ち状態で電断状態となり、その後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されずに電源ＯＮ操作が行われた場合は、復電後においてステップＳｎ１０５の第２部分クリア用処理が実行されず、超過待機フラグに「１」がセットされた状態が維持される。この場合は、復電後において、残りの開閉実行モードが行われ、その後、その開閉実行モードが終了すると、遊技停止状態に移行することとなる。

【４７１２】

＜復電時用のコマンド設定処理＞

ステップＳｎ１１３の復電時用のコマンド設定処理について図４２９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、メイン処理（図４０３）の一環として実行されるものであり、パチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態に切り換わってＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。なお、本処理は、Ｍ

ＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【４７１３】
復電時用のコマンド設定処理では先ずステップＳｎ２５０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止状態に移行する場合にセットされるものである。
【４７１４】
遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合は、ステップＳｎ２５０２に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過待機フラグは、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合にセットされるものである。
【４７１５】
ステップＳｎ２５０２で否定判定した場合（遊技停止フラグ及び超過待機フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合）は、遊技停止状態ではない状況で電断状態となり、その後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されずに電源ＯＮ操作が行われたか、電断状態の発生後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われたことを意味する。この場合は、ステップＳｎ２５０３に進み、演出制御装置１４３への送信対象として第１差球用コマンドを設定する。
【４７１６】
本実施の形態では、その時点での判定用差球数ＳＡを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドとして差球用コマンドが設定されている。差球用コマンドに属するものとして複数のコマンドが設定されており、第１差球用コマンドはそのうちの１つである。第１差球用コマンドは、例えば、上位バイト（上位情報）と下位バイト（下位情報）とからなる２又は３バイトで構成されている。上位バイトには、差球用コマンドであることに対応した情報（識別情報）が設定され、下位バイトには、判定用差球数ＳＡに対応した情報（差球数又は残り球数を示す情報）が設定される。
【４７１７】
なお、本実施の形態では、復電時用のコマンド設定処理に先立って第１部分クリア用処理（図４２８）を実行するところ、この第１部分クリア用処理では、判定差球用エリア５０５ｄに記憶されていた判定用差球数ＳＡの情報を消去する処理（ステップＳｎ２４０３）を実行する。このため、ステップＳｎ２５０３における第１差球用コマンドの設定時点では判定用差球数ＳＡが０個を示す初期値になっており、第１差球用コマンドの下位情報には０個に対応した情報が設定される。
【４７１８】
続くステップＳｎ２５０４では、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第１復電用コマンドを設定する。本実施の形態では、復電したことを演出制御装置１４３や払出制御装置１８１に通知するためのコマンドとして復電用コマンドが設定されている。復電用コマンドに属するものとして複数のコマンドが設定されており、第１復電用コマンドはそのうちの１つである。第１復電用コマンドは、不正検知による遊技停止状態への移行がなされていない状態で電断が発生し、その後、復電したか、復電に際して主側ＲＡＭ３１４がクリアされたことのいずれかに対応するものとなっている。
【４７１９】
ステップＳｎ２５０５では、演出制御装置１４３に送信するその他のコマンドとして、高確率モードであるか否かや、高頻度サポートモードであるか否か、保留情報の記憶数を示すコマンドなどを設定する。なお、これらのコマンドは、必ずしも復電コマンドとは別に設定する必要はなく、例えば、高確率モードであることに対応した復電コマンドが設けられるなど、復電コマンドに上記各情報の少なくとも１つが含まれる構成としてもよい。
【４７２０】
ステップＳｎ２５０２で肯定判定した場合（超過待機フラグが「１」にセットされている場合）は、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となり、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行が待機されている状況で電断が発生し、その後、復電したこと

を意味する。この場合は、ステップＳｎ２５０３の処理を実行することなく、ステップＳｎ２５０４の処理に進む。すなわち、第１差球用コマンドを設定せずに第１復電用コマンドだけを設定する。

【４７２１】

ステップＳｎ２５０１で肯定判定した場合（遊技停止フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｎ２５０６に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグは、開閉実行モードの実行中ではない状況で残り球数ＲＳが０個以下になった場合や、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になった後、その開閉実行モードが終了した場合にセットされるものである。

【４７２２】

超過フラグに「１」がセットされている場合は、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップＳｎ２５０７に進み、演出制御装置１４３への送信対象として第２差球用コマンドを設定する。第２差球用コマンドは差球用コマンドの１つであるため、その上位バイトには差球用コマンドであることに対応した情報が設定されるが、その下位バイトには、残り球数ＲＳが０個以下になったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に対応するものとしての固有値が設定される。すなわち、第２差球用コマンドの下位バイトには、その時点での判定用差球数ＳＡを特定するための情報ではなく、停止用球数の超過状態であること又は当該超過状態により遊技停止状態に移行したことの特定が可能となる情報が設定される。

【４７２３】

ステップＳｎ２５０７の実行後はステップＳｎ２５０４に進み、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第１復電用コマンドを設定する。よって、停止用球数の超過により遊技停止状態となった後に電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置１６２から第１復電用コマンドと第２差球用コマンドとが送信されることになる。

【４７２４】

ステップＳｎ２５０６で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、不正検知を契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップＳｎ２５０８に進み、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第２復電用コマンドを設定する。第２復電用コマンドの上位情報には復電用コマンドであることに対応した情報が設定され、下位情報には、不正検知による遊技停止中に電断状態となった場合に対応した固有値（不正検知による遊技停止中に電断状態となったことの特定が可能な情報）が設定される。

【４７２５】

ステップＳｎ２５０８の実行後はステップＳｎ２５０５に進み、その他のコマンドの設定処理を実行し、その後、復電時用のコマンド設定処理を終了する。

【４７２６】

＜差球数を利用した遊技制限の流れについて＞

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図４３０、図４３１を参照しながら説明する。

【４７２７】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機１０では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２により、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８に対する入球判定を実行する（図４３０（ａ））。具体的には、上記各入球部６１～６３，６５，６８に連通する排出通路部９１～９６（図３９１）に設けられた入球検知センサ９１ａ～９６の出力を参照し、それら各入球部６１～６３，６５，６８について入球の有無を判定する。

【４７２８】

そして、上記各入球部６１～６３，６５，６８にて入球発生を判定した場合は、主側ＲＡＭ３１４の非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄ、アウトカウンタ５０２ｅの値を更新する。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅのうちカウンタ５０２ａ～５０２ｄは一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５にそれぞれ対応しており、それらの入球部６１～６３，６５で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を１加算する。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＥから排出される遊技球の合計個数（総数）を計測する役割を果たしており、アウト口６８も含めて上記各入球部６１～６３，６５，６８のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ５０２ｅの値を１加算する。

【４７２９】

その後、ＭＰＵ３１２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの更新結果を利用して差球数ＳＢを算出する。差球数ＳＢの算出にあたっては先ず、各カウンタ５０２ａ～５０２ｄの値（各入球部６１～６３，６５の入球個数）と各入球部６１～６３，６５の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ５０２ｅの値（遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数ＳＢを導出する。

【４７３０】

遊技者の持ち球は、右打ち遊技となる確変状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）や時短状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）にて大当たりに当選し、それを繰り返す（いわゆる連荘する）ことで、大きく増やすことができるが、その際、確変状態や時短状態（高頻度サポートモードの状態）自体は出玉率が１以下となる。すなわち、高頻度サポートモードの下では、差球数ＳＢが増えない又はほぼ増えない状態となる。これに対し、可変入賞装置６５が開放される開閉実行モードでは、開閉実行モード中の可変入賞装置６５への入賞に基づく遊技球の合計払出個数が消化球数（遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数）を上回る。すなわち、出玉率が１を超え、差球数ＳＢが増えることになる。このため、連荘中では、確変状態や時短状態にて差球数ＳＢが横ばい又は若干減りつつ、開閉実行モードにて差球数ＳＢが増加する、という流れが繰り返されることで、差球数ＳＢが伸びていくことになる。

【４７３１】

ＭＰＵ３１２では、算出した差球数ＳＢの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状差球用エリア５０５ａに記憶した後、差球数ＳＢから開始基準値を減算して判定用差球数ＳＡを導出する。図４３０（ｂ）のタイミングｔ１に示すように、例えば、算出した差球数ＳＢが１２０００個であり、開始基準値が－２００００個である場合は、判定用差球数ＳＡとして３２０００個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作により差球数が「０」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数ＳＢ（差球数ＳＢの最小値）である。

【４７３２】

ＭＰＵ３１２では、導出した判定用差球数ＳＡの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた判定差球用エリア５０５ｄに記憶した後、判定用差球数ＳＡを停止用球数（例えば９５０００個）から減算し、停止用球数までの残数である残り球数ＲＳを導出する。その後、導出した残り球数ＲＳの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた残数用エリア５０５ｅに記憶するとともに、残り球数ＲＳが０個以下であるか否かを判定する。

【４７３３】

そして、残り球数ＲＳが０個以下である場合、すなわち、判定用差球数ＳＡが停止用球数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグを「１」にセットする。このときの差球数ＳＢは７５０００個である。

【４７３４】

ここで、主側ＲＡＭ３１４には、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア

３９２と、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とが設けられている。ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【４７３５】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理がＭＰＵ３１２にて実行される場合、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【４７３６】

ＭＰＵ３１２では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、４ｍｓｅｃ周期で起動されるタイマ割込み処理（図４０４）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数ＳＢ、判定用差球数ＳＡ及び残り球数ＲＳが定期的に算出されつつ、都度の残り球数ＲＳが０個以下となったか否かが判定される。

【４７３７】

その際、都度の残り球数ＲＳは、主制御装置１６２に設けられた第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機１０にて管理される残り球数ＲＳの確認を要する場合は、施錠装置５５を解錠して内枠１３をパチンコ機１０の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅには、パチンコ機１０にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と残り球数ＲＳの表示とで第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの有効活用を図ることができる。

【４７３８】

また、都度の残り球数ＲＳは主制御装置１６２から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知される。演出制御装置１４３では、残り球数ＲＳの報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。

【４７３９】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると（図４３０（ｂ）のタイミングｔ２）、ＭＰＵ３１２では、前述のとおり超過フラグを「１」にセットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【４７４０】

内部的な大当たり当選確率は一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性

の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数ＲＳを監視し、これが０個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部６１～６３，６５への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【４７４１】

遊技停止状態では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部４３や普図用表示部４４にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【４７４２】

また、ＭＰＵ３１２では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力し、残り球数ＲＳが０個以下となったことを演出制御装置１４３に通知する。演出制御装置１４３では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御する。なお、残り球数ＲＳが０個以下となって遊技停止状態に移行した場合、ＭＰＵ３１２からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【４７４３】

さらにまた、ＭＰＵ３１２では、外部出力端子２１３を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機１０にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数ＲＳが０個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

【４７４４】

なお、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置２２２を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する（図４３１（ａ））。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【４７４５】

また、残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータＨＣに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータＨＣが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【４７４６】

ちなみに遊技停止状態には、残り球数ＲＳが０個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図４３１（ａ））。この場合は、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊

技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。
【４７４７】
また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。
【４７４８】
残り球数ＲＳが０個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、例えば、パチンコ機１０の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されると、ＭＰＵ３１２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置１９１からバックアップ電力を主側ＲＡＭ３１４に供給し、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とに記憶された情報とを保持する。
【４７４９】
その後、例えば、ホール従業員により、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われると、ＭＰＵ３１２では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。
【４７５０】
それらが一致する場合は、記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、残り球数ＲＳが０個以下となっている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２について第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、遊技停止状態であることを特定するためのエリア（遊技停止フラグが設定されるエリア）と、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする（図４３１（ｂ））。
【４７５１】
第２初期化処理により特定制御用のワークエリア３９１の情報が消去されることで、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。
【４７５２】
その一方で第２初期化処理では、遊技停止フラグの情報をクリア処理の対象外とするため、遊技停止状態で電断状態が発生した際、電源投入後においても遊技停止状態が引き継がれる。また、第２初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることがあっても、その後、電源ＯＮ操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。
【４７５３】
上記第２初期化処理の後、ＭＰＵ３１２では非特定制御用のワークエリア３９３について第１部分クリア用処理を実行する。第１部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア３９３において各入球部６１～６３，６５，６８への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する。このた

め、残り球数ＲＳが０個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機１０が再起動された場合は、差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機１０が立ち上がる。

【４７５４】

上記に対し、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合は、ＭＰＵ３１２において第１初期化処理を実行し、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。これに伴い、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「０」クリアされ、遊技停状態が解除される（図４３１（ｂ））。

【４７５５】

併せて、ＭＰＵ３１２において第２部分クリア用処理を実行し、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグを「０」クリアする。これにより、差球数の超過状態（判定用差球数ＳＡが停止用球数以上となった状態）が解除される（図４３１（ｂ））。

【４７５６】

リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合も、ＭＰＵ３１２において第１部分クリア用処理を実行し、差球数に関する情報を初期化するため、差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機１０が立ち上がる。

【４７５７】

なお、残り球数ＲＳが１個以上の状態（超過フラグが「１」にセットされていない状態）で、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第２初期化処理を実行しない。このため、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２について、電源遮断時に記憶されていた情報がそのまま保持された状態となる（図４３１（ｂ））。

【４７５８】

その一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては第１部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＮ操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。

【４７５９】

例えば、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン１６６ｃをＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつリセット操作を行わなければならず、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。一般に遊技ホールでは、複数台のパチンコ機１０が設置された島設備の電源を投入することで、それら複数台のパチンコ機１０の電源を一括して投入することが可能となっている。このため、島設備の電源ＯＮ操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機１０に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

【４７６０】

また、残り球数ＲＳが１個以上の状態（超過フラグが「１」にセットされていない状態）で、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする（図４３１（ｂ））。また、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。

【４７６１】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図４３２のブロック図を参照して以下に説明する。
【４７６２】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側ＲＯＭ３４３と、そのサブ側ＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側ＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【４７６３】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動用コマンド、種別コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【４７６４】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【４７６５】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【４７６６】
なお、電断状態が発生した場合において、主制御装置１６２（主側ＲＡＭ３１４）に対してはデータ保持用の電断時電力が供給され、これによって主側ＲＡＭ３１４に記憶された各種情報が電断状態である間も記憶保持されるが、演出制御装置１４３（サブ側ＲＡＭ３４４）には上記電断時電力が供給されない。このため、電断状態が発生すると、サブ側ＲＡＭ３４４に記憶されている各種情報（例えば、主制御装置１６２から受信したコマンド情報や、遊技演出や各種報知を行ったりするの設定情報等）は全て消去されることになる。
【４７６７】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【４７６８】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【４７６９】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【４７７０】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【４７７１】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【４７７２】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【４７７３】
なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【４７７４】
ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【４７７５】
なお、表示制御装置３５０に対しても演出制御装置１４３と同様に、電断時における電断時電力の供給はなされない。このため、電断状態が発生すると、ワークＲＡＭ３７４等に記憶されている情報は全て消去されることになる。
【４７７６】
＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【４７７７】
＜演出設定処理＞
演出設定処理について図４３３のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【４７７８】
先ずステップＳｎ２８０１ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置１６２から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【４７７９】
なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のサブ側ＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【４７８０】
ステップＳｎ２８０２では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。
【４７８１】
ステップＳｎ２８０３では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オ

ープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置６５への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

【４７８２】

ステップＳｎ２８０４では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り換え等を行うための処理を実行する。

【４７８３】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｎ２８０２の特図変動表示用処理について図４３４のフローチャートを参照しながら説明する。

【４７８４】

特図変動表示用処理では先ずステップＳｎ２９０１にて、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｎ２９０２に進み、主制御装置１６２から変動用コマンド（図４０６のステップＳｎ４１２）を受信しているか否かを判定する。この判定は、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアに変動用コマンドが格納されているか否かを判定することで行う。

【４７８５】

変動用コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動用処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合は、図柄表示装置７５での遊技回演出（各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等）を開始すべく、ステップＳｎ２９０３の変動開始用処理を実行し、その後、特図変動用処理を終了する。ここで、ステップＳｎ２９０３の変動開始用処理について図４３５のフローチャートを参照して説明する。

【４７８６】

変動開始用処理では先ずステップＳｎ３１０１にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから変動表示時間の情報（変動パターン情報）を特定する。なお、主制御装置１６２では、大当たり用の変動パターン情報と外れ用の変動パターン情報とが各別に設定されるため、演出制御装置１４３では、変動用コマンドを解析して変動パターン情報を特定することで、大当たりの有無を把握することができる。その結果、今回の特図遊技回が大当たり結果である場合は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づき、大当たり種別の情報を特定する。また、ステップＳｎ３１０１では、特定した変動表示時間の情報（変動パターン情報）からリーチ発生の有無を特定する。

【４７８７】

ステップＳｎ３１０２では、ステップＳｎ３１０１にて把握した情報に基づいて、今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｎ３１０３に進み、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。本ステップでは、上記ステップＳｎ３１０１で把握した大当たり種別の情報に基づき、図柄表示装置７５にて変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を設定する。例えば、把握した大当たり種別が確変大当たり結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３において同一の確変図柄の組み合わせが停止表示されるように上記停止結果を設定する。

【４７８８】

ステップＳｎ３１０４では、大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の当たり用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【４７８９】

ステップＳｎ３１０２で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、今回の特図遊技回の当否抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｎ３１０５に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生するか否かを判定する。リーチが発生する場合はステップＳｎ３１０６に進み、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果設定処理では、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立

する停止結果を今回の停止結果として設定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選などによってランダムに決定される。

【４７９０】

ステップＳｎ３１０７では、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。当該処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の外れリーチ用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【４７９１】

ステップＳｎ３１０５で否定判定した場合（リーチが発生しない場合）は、ステップＳｎ３１０８に進み、完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。完全外れ用の停止結果設定処理では、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、今回の停止結果を設定する。続くステップＳｎ３１０９では、リーチ非発生の完全外れ用の演出パターンを設定する完全外れ用の演出設定処理を実行する。

【４７９２】

ステップＳｎ３１０４、ステップＳｎ３１０７又はステップＳｎ３１０９の処理を実行した後は、ステップＳｎ３１１０に進み、上記決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止図柄コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置３５０へ出力する処理を実行する。表示制御装置３５０では、受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、ステップＳｎ３１０４、ステップＳｎ３１０７又はステップＳｎ３１０９で設定された遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置７５を制御する。

【４７９３】

ステップＳｎ３１１１では遊技回演出の開始処理を実行する。遊技回演出の開始処理では、上記決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９を駆動制御する。ステップＳｎ３１１１の実行後は変動開始用処理を終了する。

【４７９４】

特図変動表示用処理（図４３４）の説明に戻り、ステップＳｎ２９０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｎ２９０４に進み、変動表示時間が経過したか否かを判定する。この判定は、特図遊技回を開始（又は変動用コマンドを受信）してからの経過時間をＭＰＵ３４２で計測（把握）し、当該経過時間が上記ステップＳｎ２９０１で特定した変動表示時間に達したか否かを判定することにより行う。

【４７９５】

変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｎ２９０５にて変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【４７９６】

ステップＳｎ２９０４で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｎ２９０６にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｎ２９０６では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【４７９７】

＜コマンド対応処理＞

ステップＳｎ２８０１のコマンド対応処理について図４３６のフローチャートを参照しながら説明する。

【４７９８】

コマンド対応処理では先ずステップＳｎ３２０１にて、主制御装置１６２からの残り球数コマンド（図４２１のステップＳｎ１８１０）を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置１６２にて残り球数ＲＳ（停止用球数である９５０００個ま

での残り球数）が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数ＲＳの情報が含まれる。

【４７９９】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ３２０２にて第１停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下になることに基づいて遊技停止状態に移行するところ、ステップＳｎ３２０２の第１停止予告用処理は、遊技停止状態への移行を事前に伝える報知（第１停止予告用報知）を実行するためのものである。

【４８００】

ここで、ステップＳｎ３２０２の第１停止予告用処理について図４３７のフローチャートを参照しながら説明する。

【４８０１】

第１停止予告用処理では先ずステップＳｎ３３０１にて、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数ＲＳを把握する。また、ステップＳｎ３３０１では、把握した現在の残り球数ＲＳの情報をサブ側ＲＡＭ３４４の差球数用エリア３４４ｄに記憶する。

【４８０２】

ステップＳｎ３３０２では、サブ側ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに第１停止予告フラグがセットされているか否かを判定する。第１停止予告フラグは、第１停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４８０３】

第１停止予告フラグがセットされていない場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップＳｎ３３０３に進み、ステップＳｎ３３０１で把握した残り球数ＲＳが報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第１停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば７０００個に設定されている。

【４８０４】

残り球数ＲＳが報知開始球数（７０００個）以下である場合は、ステップＳｎ３３０４に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第１停止予告用報知について図４３８を参照しながら説明する。

【４８０５】

第１停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第１停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第１停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行され、その際、表示画面Ｇには、図４３８（ａ）、（ｂ）に示すように、例えば、「この台は、あと約７０００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１が表示される。

【４８０６】

このメッセージ画像９０１は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数ＲＳ）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が変化するようにしてメッセージ画像９０１が表示される。つまり、メッセージ画像９０１により残り球数として約７０００個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数が継続して報知される。

【４８０７】

残り球数ＲＳが報知開始球数以下となる状況としては、開閉実行モード中ではない場合と開閉実行モード中である場合とがあるが、前者の状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合は、ステップＳｎ３３０４の開始設定処理にて、第１停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数ＲＳは、作動口６２，６

３や一般入賞口６１等への入賞発生を契機として更新されるため（図４２１）、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する場合が多いが、第１停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待って行う。すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第１停止予告用報知が開始されるように設定する。

【４８０８】

このように、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回では第１停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第１停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第１停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第１停止予告用報知を見落としたり、逆に第１停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。

【４８０９】

なお、第１停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば０．５ｓｅｃ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第１停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第１停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第１停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

【４８１０】

特図遊技回が実行される中での第１停止予告用報知は、例えば、図４３８（ａ）に示すように、表示画面Ｇの右上隅部にメッセージ画像９０１が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像９０１の表示領域と図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列Ｚ１～Ｚ３よりも奥側にメッセージ画像９０１が表示されるように設定される。

【４８１１】

このため、メッセージ画像９０１が表示されている状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される場合は、メッセージ画像９０１の手前側を図柄列Ｚ１～Ｚ３が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像９０１により図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示領域が狭められたり、図柄列Ｚ１～Ｚ３が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像９０１の表示領域を好適に確保することができる。

【４８１２】

また、表示画面Ｇの下部では保留表示部２００が表示されるが、メッセージ画像９０１の表示に際しては、メッセージ画像９０１が保留表示部２００と重なることがないように、メッセージ画像９０１の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部２００との重なりを避けてメッセージ画像９０１を表示することで、メッセージ画像９０１により保留表示部２００の視認性が低下したり、逆に保留表示部２００によりメッセージ画像９０１の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【４８１３】

開閉実行モード中である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合は、ステップＳｎ３３０４の開始設定処理にて、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で第１停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図４３８（ｃ）に示すように、開閉実行モードのエンディング期間においてメッセージ画像９０１の表示が開始されるようにする。

【４８１４】

このため、開閉実行モードでのラウンド遊技において、開放状態とされている可変入賞装置６５に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像９０１が表示されるのではなく、エンデ

ィング期間になるのを待ってメッセージ画像９０１が表示されることになる。このような構成であることで、可変入賞装置６５への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像９０１が表示されることが抑制され、可変入賞装置６５への入賞を果たすことに遊技者を集中させやすくすることができる。

【４８１５】

なお、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達しない開閉実行モードのエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像９０１を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像９０１の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードが終了したことを認識させてからメッセージ画像９０１による第１停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像９０１を見せることが可能になる。

【４８１６】

上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像９０１の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像９０１の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像９０１の表示期間を確保すべく、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。

【４８１７】

また、エンディング期間にてメッセージ画像９０１を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、開閉実行モード中ではない場合と同様に表示画面Ｇの右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像９０１の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像９０１が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像９０１の視認性を高めることができる。

【４８１８】

ステップＳｎ３３０４の第１停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップＳｎ３３０５にて、サブ側ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに第１停止予告フラグをセットし、その後、第１停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｎ３３０３で否定判定した場合（残り球数ＲＳが報知開始球数に達していない場合）は、第１停止予告用報知を開始しないとして、ステップＳｎ３３０４及びステップＳｎ３３０５の処理を実行することなく第１停止予告用処理を終了する。

【４８１９】

ステップＳｎ３３０２で肯定判定した場合（第１停止予告フラグがセットされており、第１停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップＳｎ３３０６に進み、ステップＳｎ３３０１で把握した残り球数ＲＳが報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、第１停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に７０００個に設定されている。

【４８２０】

ステップＳｎ３３０６で肯定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数に達してない場合）は、第１停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップＳｎ３３０７に進み、第１停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。第１停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップＳｎ３３０８にて第１停止予告用報知の更新処理を実行する。当該更新処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）にて示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第１停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図４３９を参照しながら説明する。

【４８２１】

第１停止予告用報知の更新は、残り球数ＲＳに応じて更新単位（更新間隔）が変化する

ようにして行われる。具体的には、残り球数ＲＳが７０００個以下となることに基づいて第１停止予告用報知が開始された後、残り球数ＲＳが７０００個以下、６０００個以下、５０００個以下・・・２０００個以下、１０００個以下、９００個以下、８００個以下・・・４００個以下、３５０個以下となるタイミングで第１停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数ＲＳが７０００個から１０００個までの範囲では１０００個単位で更新タイミングが到来し、残り球数ＲＳが９００個から４００個までの範囲では１００個単位で更新タイミングが到来し、残り球数ＲＳが３５０個から０個までの範囲では１個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数ＲＳが少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

【４８２２】

なお、残り球数ＲＳは特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第１停止予告用報知の更新タイミングが到来する場合が多くなるが、第１停止予告用報知の更新は、第１停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第１停止予告用報知が更新されるように設定する。

【４８２３】

但し、第１停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば０．５ｓｅｃ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第１停止予告用報知が開始されるとよい。

【４８２４】

第１停止予告用処理（図４３７）の説明に戻り、ステップＳｎ３３０８の実行後は第１停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｎ３３０７で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第１停止予告用報知を更新しないとして、ステップＳｎ３３０８の処理を実行せずに第１停止予告用処理を終了する。

【４８２５】

ステップＳｎ３３０６で肯定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数以上）となった場合は、第１停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数ＲＳが一定以上増えたことを意味する。この場合はステップＳｎ３３０９にて、第１停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行し、その後、第１停止予告用処理を終了する。

【４８２６】

終了設定処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が消去（非表示化）されるように設定し、また、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている第１停止予告フラグをクリアする。なお、第１停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数ＲＳが報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【４８２７】

コマンド対応処理（図４３６）の説明に戻り、ステップＳｎ３２０２の第１停止予告用処理の実行後は、ステップＳｎ３２０３にて第２停止予告用処理を実行する。第２停止予告用処理は、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になり、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行する場合において、遊技停止状態への移行を事前に伝える報知（第２停止予告用報知）を実行するためのものである。ここで、ステップＳｎ３２０３の第２停止予告用処理について図４４０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４８２８】

第２停止予告用処理では先ずステップＳｎ３４０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに第１停止予告フラグがセットされているか否かを判定する。第

１停止予告フラグがセットされている場合、すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば７０００個）以下となっている場合は、ステップＳｎ３４０２に進み、開閉実行モードのオープニング中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【４８２９】

オープニング中又は開閉実行モード中である場合は、ステップＳｎ３４０３に進み、その開閉実行モードでの獲得期待数（獲得出玉数の予測値）を導出する。獲得期待数は、可変入賞装置６５への遊技球の入賞に基づく賞球の付与数（払出数）を踏まえて導出し、具体的には、「１ラウンド分の払出予定数（可変入賞装置６５の上限入賞個数×可変入賞装置６５の賞球数）」×「残りのラウンド数」により導出する。例えば、今回の開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、そのオープニング中である場合は、１０個（可変入賞装置６５の上限入賞個数）×１０個（可変入賞装置６５の賞球数）×１０Ｒ（残りのラウンド数）により、獲得期待数として１０００個を導出する。

【４８３０】

なお、獲得期待数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、１０Ｒ大当たりに１０００個が対応し、４Ｒ大当たりに４００個が対応するように、各大当たり種別に対応させて獲得期待数が規定（記憶）された獲得期待数テーブルをサブ側ＲＯＭ３４３に備え、今回の大当たり種別に対応する獲得期待数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。

【４８３１】

ステップＳｎ３４０４では、ステップＳｎ３３０１で把握した残り球数ＲＳ（現在の残り球数）からステップＳｎ３４０３で導出した獲得期待数を減算する。続くステップＳｎ３４０５では、上記減算の結果に基づき、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否か（判定用差球数ＳＡが停止用球数を超過するか否か）を判定する。具体的には、ステップＳｎ３４０４で導出した減算値が０個以下であるか否かを判定し、減算値が０以下である場合は開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になると判定し、減算値が０より大きい場合は開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならないと判定する。

【４８３２】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、ステップＳｎ３４０６に進み、第２停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第２停止予告用報知について図４４１を参照しながら説明する。

【４８３３】

第２停止予告用報知は、第１停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第１停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第１停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第２停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第２停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行され、その際、表示画面Ｇには、図４４１（ａ）、（ｂ）に示すように、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示される。

【４８３４】

ステップＳｎ３４０６の開始設定処理では、第２停止予告用報知が開始されるように設定する。その際、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になるとオープニング中に判定された場合は、当該オープニングの終了前に第２停止予告用報知（メッセージ画像９０２の表示）が開始されるように設定し、上記判定がラウンド遊技中に行われた場合は、当該ラウンド遊技の終了前に第２停止予告用報知が開始されるように設定する。

【４８３５】

上記のようにしてメッセージ画像９０２の表示が開始された場合、当該画像９０２は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像９０２の表示位

置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド数画像９０３と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図４４１（ａ）に示すように、ラウンド数画像９０３が表示画面Ｇの右上部に表示される場合であれば、表示画面Ｇの右側においてラウンド数画像９０３の下方にメッセージ画像９０２が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像９０３との重なりを避けてメッセージ画像９０２を表示することで、ラウンド数画像９０３によりメッセージ画像９０２の視認性が低下したり、逆にメッセージ画像９０２によりラウンド数画像９０３の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【４８３６】

第２停止予告用報知が開始される際、表示画面Ｇでは第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１の表示）が実行されているが、この第１停止予告用報知は、第２停止予告用報知が開始された後も継続して実行される。すなわち、第２停止予告用報知の開始後は、第１停止予告用報知と第２停止予告用報知との両方が実行されることになる。このような構成であることで、開閉実行モードの終了により遊技停止に移行することを第２停止予告用報知を通じて事前報知する上で、既に残り球数ＲＳが０個になっていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。

【４８３７】

その際、第１停止予告用報知では、残り球数ＲＳが０個になったこと（判定用差球数ＳＡが停止用球数になったこと）の報知が行われる。例えば、「この台はあと０発の獲得で遊技停止します。」や「獲得球数が９５０００個に達しました。」などの文字が付されたメッセージ画像９０１が表示される。第２停止予告用報知の開始後も開閉実行モードの残り期間にて可変入賞装置６５への入賞が発生することにより、獲得球数が増加することになるが、第１停止予告用報知にはそれが反映されず（メッセージ画像９０１の表示内容が更新されず）、残り球数ＲＳが０個になったことを示す態様（例えば「この台はあと０発の獲得で遊技停止します。」の文字表示がなされた状態）が維持される。例えば、メッセージ画像９０１により報知される残り球数がマイナス表示になったりすると、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがあるが、上記のような構成であることにより、そのような不都合の発生を抑制することができる。

【４８３８】

なお、第１停止予告用報知は、第２停止予告用報知と同様に、遊技停止状態に移行するまで継続して実行される。

【４８３９】

ステップＳｎ３４０６の第２停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップＳｎ３４０７にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃに第２停止予告フラグをセットする。第２停止予告フラグは、第２停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４８４０】

ステップＳｎ３４０７の実行後は第２停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｎ３４０１で否定判定した場合（第１停止予告フラグがセットされていない場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になることがないため、ステップＳｎ３４０２以降の処理を実行せずに第２停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｎ３４０５で否定判定した場合（開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合）は、第２停止予告用報知を開始しないとして、ステップＳｎ３４０６以降の処理を実行せずに第２停止予告用処理を終了する。

【４８４１】

コマンド対応処理（図４３６）の説明に戻り、ステップＳｎ３２０３の実行後又はステップＳｎ３２０１で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ３２０４にて、主制御装置１６２からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個以下になったことを示すものである。この超過コマンドは、開閉実行モード中でない場合は残り球数ＲＳが０個以下になったタイ

ミングで送信され（図４２１のステップＳｎ１８１４）、開閉実行モード中である場合は開閉実行モードの終了タイミングで送信される（図４２１のステップＳｎ１８２０）。

【４８４２】

超過コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ３２０５に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第１停止予告用報知の実行中であれば、第１停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている第１停止予告フラグをクリアする。また、第２停止予告用報知の実行中であれば、第２停止予告用報知を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている第２停止予告フラグをクリアする。

【４８４３】

ステップＳｎ３２０６では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が０個以下になったこと）を報知するものであり、ステップＳｎ３２０６の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。具体的には、図４４２（ａ）に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０５が表示画面Ｇに表示されるように設定する。

【４８４４】

ステップＳｎ３２０６の実行後又はステップＳｎ３２０４で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ３２０７にて、主制御装置１６２からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図４２６のステップＳｎ２１０６、ステップＳｎ２１１２）。

【４８４５】

遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ３２０８に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものであり、ステップＳｎ３２０８の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。具体的には、図４４２（ｂ）に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６が表示画面Ｇに表示されるように設定する。

【４８４６】

この際、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合と、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合とで、停止用用報知の報知態様を異ならせるとよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合は、図４４２（ｂ）に示すように、表示画面Ｇでの背景画像９０７ａをシンプルな態様（例えば青色の単色表示）で表示した上で、上記メッセージ画像９０６を表示する一方、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合は、図４４２（ｃ）に示すように、表示画面Ｇでの背景画像９０７ｂを派手で目立ちやすい態様（例えば点滅表示）を表示した上で、上記メッセージ画像９０６を表示するようにしてもよい。

【４８４７】

残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行する場合において、そのことが周囲の遊技者に広く知らしめられると、それらの遊技者の射幸心が煽られる結果を招くおそれがある。そのような意味では、かかる場合の停止用報知を目立ちにくい態様で行うことで、残り球数ＲＳが０個以下になったこと（差球数が停止用球数に到達したこと）が周囲の遊技者に対して過剰にアピールされることを抑制できる。その一方で、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合は、停止用報知を目立ちやすい態様で行うことで、不正行為が疑われる異常が検知されたことに周囲の遊技者が気付きやすくすることができ、不正行為の早期発見や不正行為の抑止に寄与することが可能になる。

【４８４８】

なお、報知態様の相違は、音声報知を利用するものであってもよい。例えば、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合は、停止用報知として、背景画像９０７ｂやメ

ッセージ画像９０６の表示とともに、所定の音声報知を出力する一方、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行する場合は、停止用報知として、背景画像９０７ａやメッセージ画像９０６の表示だけを行って音声報知を出力しないようにしたり、不正検知の場合よりも小さい音量で音声報知を出力するようにしたりしてもよい。

【４８４９】

ちなみに、上記の例では、残り球数ＲＳが０個以下になった場合と不正検知がなされた場合とで、共通のメッセージ画像９０６を表示するが、これに限定されるものではなく、遊技停止状態への移行や遊技停止状態であることを遊技者が認識できるものであれば、両者の場合で異なる態様の表示が行われてもよい。また、音声報知についても両者の場合で必ずしも同じである必要はなく、異なる態様の音声報知が行われてもよい。

【４８５０】

ステップＳｎ３２０８の実行後又はステップＳｎ３２０７で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ３２０９にて、主制御装置１６２からの復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。復電用コマンドは、電断状態の発生後、復電した場合に送信されるものである。復電用コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ３２１０に進み、復電用コマンド対応処理を実行する。復電用コマンド対応処理は、復電したことに対応する報知である復電用報知を実行するためのものである。復電用コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｎ３２１０の実行後又はステップＳｎ３２０９で否定判定した場合（復電用コマンドを受信していない場合）は、コマンド対応処理を終了する。

【４８５１】

＜復電用コマンド対応処理＞

ステップＳｎ３２１０の復電用コマンド対応処理について図４４３のフローチャートを参照しながら説明する。

【４８５２】

復電用コマンド対応処理では先ずステップＳｎ３６０１にて、主制御装置１６２からの第１復電用コマンド（図４２９のステップＳｎ２５０４）を受信しているか否かを判定する。第１復電用コマンドは、不正検知（振動や磁気等の検知）がなされていない状況で電断が発生し、その後に復電した場合に、主制御装置１６２から送信されるものである。

【４８５３】

第１復電用コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ３６０２にて、主制御装置１６２からの第１差球用コマンド（図４２９のステップＳｎ２５０３）を受信しているか否かを判定する。第１復電用コマンドと第１差球用コマンドとを受信している場合は、残り球数ＲＳが１個以上の状態（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達していない状態）で電断が発生し、その後に復電した状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｎ３６０３に進み、第１復電用報知を実行するための設定処理を行う。

【４８５４】

パチンコ機１０では、電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態への切り換えが生じた場合、その直後から表示画面Ｇにて遊技演出用画像（図柄列Ｚ１～Ｚ３や遊技回での背景画像等）が表示されるわけではなく、電源投入してから所定準備期間が経過した後に遊技演出用画像の表示が開始されるように構成されている。また、電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態への切り換えが生じた場合に、主制御装置１６２では第１部分クリア用処理（図４０３のステップＳｎ１１２）が実行され、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図４２０）が全て「０」クリアされる。すなわち、電断前に記憶されていた残り球数ＲＳに関する情報が消去され、残り球数ＲＳが初期値（「９５０００個」）にリセットされる。

【４８５５】

これらを踏まえ、本実施の形態では、第１復電用報知として、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることと、残り球数ＲＳが初期化されたこととを示す報知を行う。

具体的には、図４４４（ａ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像９１２とを表示画面Ｇに表示する。これら各メッセージ画像９１１、９１２の表示は、表示画面Ｇに遊技演出用画像が表示されず、表示画面Ｇの背景表示が単色表示（例えば黒色表示）とされた状態にて行われる。

【４８５６】

なお、第１復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像９１１、９１２の一方が表示され、メッセージ画像９１１、９１２の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像９１１に代えて又は加えて、電源投入がなされたことを示す表示（例えば「電源が投入されました。」等の文字が付されたメッセージ画像の表示）が行われてもよい。電源投入の表示に関しては、後述する第２復電用報知～第４復電用報知についても同様である。

【４８５７】

ステップＳｎ３６０２で否定判定した場合（第１差球用コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ３６０４にて、主制御装置１６２からの第２差球用コマンド（図４２９のステップＳｎ２５０７）を受信しているか否かを判定する。第１復電用コマンドと第２差球用コマンドとを受信している場合は、残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達）となったことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した状態であることを意味する。この場合はステップＳｎ３６０５に進み、第２復電用報知を実行するための設定処理を行う。

【４８５８】

本実施の形態では、遊技停止状態で電断が発生した場合に、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４に記憶されている遊技停止フラグの情報（遊技停止状態であることをＭＰＵ３１２が特定できる情報）が電断後も保持される。そして、復電時においてリセットボタン１６６ｃが操作されなければ、遊技停止フラグの情報がクリアされず、復電後、当該情報が参照されてパチンコ機１０が遊技停止状態となるように制御される。

【４８５９】

これを踏まえ、第２復電用報知では、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることのほか、遊技停止状態であることを示す報知を行う。具体的には、図４４４（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１３とを表示画面Ｇに表示する。これら各メッセージ画像９１１、９１３の表示は、第１復電用報知の場合と同様に、単色表示（例えば黒色表示）とされた背景上にて行われる。

【４８６０】

なお、第２復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像９１１、９１３の一方が表示され、メッセージ画像９１１、９１３の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像９１３に代えて、遊技停止状態に移行することを示す表示（例えば「電源投入処理の後、遊技停止状態になります。」等の文字が付されたメッセージ画像の表示）が行われてもよい。

【４８６１】

ステップＳｎ３６０４で否定判定した場合（第２差球用コマンドを受信していない場合）、すなわち、第１復電用コマンドを受信したものの、第１差球用コマンドと第２差球用コマンドとについてはいずれも受信していない場合は、開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態で電断が発生し、その後、復電した状態であることを意味する。この場合はステップＳｎ３６０６に進み、第３復電用報知を実行するための設定処理を行う。

【４８６２】

本実施の形態では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となり、開閉実行モードの終了（最終ラウンドの終了）まで遊技停止状態への移行を待機している状態（遊技停

止待ち状態）で電断が発生した場合に、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４に記憶されている超過待機フラグの情報（遊技停止待ち状態であることをＭＰＵ３１２が特定できる情報）が電断後も保持される。そして、復電時においてリセットボタン１６６ｃが操作されなければ、超過待機フラグの情報がクリアされず、復電後、当該情報が参照されてパチンコ機１０が遊技停止待ち状態となるように制御される。すなわち、復電後に再開された遊技にて、残りの開閉実行モードを遊技可能となり、当該開閉実行モードが終了すると、遊技停止状態に移行することになる。

【４８６３】

これを踏まえ、第３復電用報知では、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることのほか、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを示す報知を行う。具体的には、図４４５（ａ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１４とを表示画面Ｇに表示する。これら各メッセージ画像９１１、９１４の表示は、第１復電用報知の場合と同様に、単色表示（例えば黒色表示）とされた背景上にて行われる。

【４８６４】

なお、第３復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像９１１、９１４の一方が表示され、メッセージ画像９１１、９１４の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像９１４に代えて又は加えて、残りの開閉実行モードが行われることを示す表示（例えば「電源投入処理の後、大当たり遊技の残りラウンドが実施されます。」の文字が付されたメッセージ画像の表示）や開閉実行モードが行われることを示す表示（例えば「電源投入処理の後、大当たり遊技が実施されます。」）が行われてもよい。

【４８６５】

ステップＳｎ３６０１で否定判定した場合（第１復電用コマンドを受信していない場合）は、復電用コマンドとして第２復電用コマンド（図４２９のステップＳｎ２５０８）を受信したことになる。これは、不正検知を契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した状態であることを意味する。この場合はステップＳｎ３６０７に進み、第４復電用報知を実行するための設定処理を行う。

【４８６６】

既に説明したように、遊技停止状態で電断が発生すると、電断後も遊技停止フラグの情報が記憶保持され、復電後、パチンコ機１０が遊技停止状態となる。これを踏まえ、第４復電用報知では、第２復電用報知の場合と同様に、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることを示す報知と、遊技停止状態であることを示す報知とを行う。具体的には、図４４５（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１３とを表示画面Ｇに表示する。

【４８６７】

但し、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合との区別を図るべく、第４復電用報知でのメッセージ画像９１１、９１３の表示は、第２復電用報知の場合の背景表示（黒色の単色表示）とは異なる背景表示９１５上で行われる。背景表示９１５の具体的態様は、第２復電用報知における背景表示との識別を遊技者や遊技ホールの従業員が行うことができるものであれば特に限定されないが、例えば、第２復電用報知における背景表示とは異なる表示色（例えば赤色）での単色表示を用いたり、第２復電用報知よりも目立たせるべく点滅表示を用いたりすることができる。このような背景画像を用いるのは、図４４２（ｃ）の停止用報知と同じ趣旨である。

【４８６８】

なお、第４復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像９１１、９１３の一方が表示され、メッセージ画像９１１、９１３の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像９１３に代えて、

遊技停止状態に移行することを示す表示（例えば「電源投入処理の後、遊技停止状態になります。」等の文字が付されたメッセージ画像の表示）が行われてもよい。

【４８６９】

また、第２復電用報知との報知態様の相違は、音声報知を利用するものであってもよい。例えば、第４復電用報知では、メッセージ画像９１１、９１３の表示とともに、所定の音声報知を出力する一方、第２復電用報知では、メッセージ画像９１１、９１３の表示だけを行って音声報知を出力しないようにしたり、第４復電用報知よりも小さい音量で音声報知を出力するようにしたりしてもよい。この場合、第４復電用報知の背景画像は、第２復電用報知の背景画像と同じ態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。

【４８７０】

＜停止予告用報知の流れについて＞

次に、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）に基づく遊技停止に関する報知としての停止予告用報知の流れについて説明する。

【４８７１】

残り球数ＲＳの減少（判定用差球数ＳＡの増加）により残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば７０００個、判定用差球数ＳＡが８８０００個）に到達すると、遊技停止状態への移行を遊技者に示唆する第１停止予告用報知が実行される。第１停止予告用報知では、例えば、図４３８（ａ）、（ｂ）に示すように、「この台は、あと約７０００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１が図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。

【４８７２】

この際、報知開始球数への到達が開閉実行モード中ではない状況で生じた場合、すなわち、通常遊技状態や高確遊技状態にて生じた場合は、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の次の遊技回にて第１停止予告用報知が開始される。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第１停止予告用報知が開始される。

【４８７３】

一方、報知開始球数への到達が開閉実行モード中に生じた場合は、図４３８（ｃ）に示すように、その開閉実行モードでのエンディング期間にて第１停止予告用報知が開始される。この場合における第１停止予告用報知は、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば１ｓｅｃ）が経過したタイミング）である。すなわち、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合、直ちに第１停止予告用報知が開始されるのではなく、エンディング期間（可変入賞装置６５が閉鎖状態）となるのを待って第１停止予告用報知が開始される。

【４８７４】

また、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個になった場合（判定用差球数ＳＡが停止用球数としての９５０００個に到達する場合）は、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを遊技者に示唆する第２停止予告用報知が実行される。第２停止予告用報知では、例えば、図４４１（ａ）、（ｂ）に示すように、「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。

【４８７５】

開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個になった場合、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の停止予告用報知を行うことで、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

【４８７６】

なお、第２停止予告用報知が開始される際、表示画面Ｇでは第１停止予告用報知が実行中の状態となっているが、この第１停止予告用報知は、第２停止予告用報知の開始後も引き続き実行される。その際、第１停止予告用報知の態様は、残り球数ＲＳが０個になった

ことを示す態様（例えば「この台はあと０発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われた状態）に維持され、可変入賞装置６５への入賞により獲得球数が増加してもそれが反映されない。つまり、開閉実行モードの途中でメッセージ画像９０１の更新が停止され、その後は、実際の獲得球数とは異なる内容（実際の判定用差球数に対応しない内容）の表示が行われることになる。

【４８７７】

このように開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個となり、当該開閉実行モードの終了後に遊技停止に移行する場合において、残り球数ＲＳが０個になった後も第１停止予告用報知の実行を継続することで、既に残り球数ＲＳが０個になっていることを遊技者に分かりやすく伝えることができ、また、その後に獲得球数が増加しても第１停止予告用報知の内容（メッセージ画像９０１の表示内容）を更新しないことで、残り球数がマイナス表示になったり、停止用球数を超える獲得球数が表示されたりすることが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制できる。

【４８７８】

＜電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて＞

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて説明する。先ずは、残り球数ＲＳが１個以上の（判定用差球数ＳＡが停止用球数としての９５０００個に到達していない）状況で電断が発生し、その後、復電した場合について図４４６を参照しながら説明する。

【４８７９】

例えば、図４４６（ａ）に示すように、遊技回の実行中において残り球数ＲＳが１個以上の状態で停電等が発生して電断状態になると、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４に対して電源及び発射制御装置１９１からデータ保持用の電断時電力（バックアップ電力）が供給される。これにより、主側ＲＡＭ３１４における特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２や、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に記憶された各種情報が消失せず、実行中の遊技回に関する情報（当否結果の情報等）や保留情報、ベース値に関する情報、差球数に関する情報等が電断中において記憶保持される。

【４８８０】

その後、停電等（電断状態）が解消されて復電すると、主制御装置１６２では第１部分クリア用処理（図４０３のステップＳｎ１１２、図４２８）が実行され、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）とが消去される。これにより、残り球数ＲＳがクリアされ、初期値（０個）に変更される。

【４８８１】

このように、パチンコ機１０への電源投入に伴って残り球数ＲＳの情報をクリアする構成であることにより、遊技ホールの閉店後、翌日の開店に合わせて島設備の電源ＯＮ操作を行うだけで、昨日の残り球数ＲＳの消去を複数台のパチンコ機１０に対してまとめて行うことができる。よって、各パチンコ機１０における残り球数ＲＳのリセットを簡単且つ迅速に行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

【４８８２】

また、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後、復電した場合には、主制御装置１６２から第１復電用コマンド及び第１差球用コマンドが出力される（図４２９のステップＳｎ２５０３、ステップＳｎ２５０４）。これらのコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第１復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される（図４４３のステップＳｎ３６０３）。

【４８８３】

第１復電用報知では、図４４６（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像９１２とが表示される。これにより

、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること（電断前の画面表示状態に戻ること）と、残り球数ＲＳが初期化されたこととが報知される。

【４８８４】

なお、第１復電用報知は、電断発生時に実行中であった遊技回の残りが実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、第１復電用報知が実行されている状況で上記遊技回の残りが実施される。この際、図柄表示装置７５の表示画面Ｇでは第１復電用報知が表示され、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や停止表示が行われないが、特図用表示部４３での変動表示や停止表示は行われる。

【４８８５】

その後、電断発生時に実行中であった遊技回が終了し、次の遊技回が開始されると、図４４６（ｃ）に示すように、表示画面Ｇでの遊技回用の演出表示（図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や背景表示等）が開始される。遊技回用の演出表示の開始前には第１復電用報知としてのメッセージ画像９１１、９１２が表示されているが、そのうちメッセージ画像９１２については遊技回用の演出表示の開始後も継続表示される。このようにメッセージ画像９１２を継続表示することにより、当該画像の表示期間が長く確保され、残り球数ＲＳがリセットされたことをホール従業員や遊技者に対して分かりやすく伝えることができる。

【４８８６】

遊技回用の演出表示が開始された後のメッセージ画像９１２の表示は、その視認性を確保すべく、遊技回用演出における背景画像の手前側にメッセージ画像９１２が重なるようにして行われる。また、メッセージ画像９１２により遊技回用の演出表示（図柄列Ｚ１～Ｚ３による図柄表示等）の視認性が低下することを抑制すべく、メッセージ画像９１２の表示サイズが縮小される。また、メッセージ画像９１２の表示位置が表示画面Ｇの中央部から離れた所定位置（例えば隅部等）に変更される。なお、遊技回用の演出表示が開始された後のメッセージ画像９１２は、所定期間（例えば３ｓｅｃ）が経過した後に消去される。

【４８８７】

次に、残り球数ＲＳが０個以下となった（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達した）ことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合について図４４７を参照しながら説明する。

【４８８８】

残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行すると、図４４７（ａ）に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６が表示画面Ｇに表示され、遊技停止状態であることが報知される。この状態で停電等が発生して電断状態になると、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４に対して電断時電力が供給されることにより、遊技停止状態であることを特定可能な遊技停止フラグの情報や、残り球数ＲＳが０個以下になったことを特定可能な超過フラグの情報が電断状態である間も記憶保持される。

【４８８９】

その後、停電等が解消されて復電すると、主制御装置１６２では、メイン処理（図４０３）の実行後にタイマ割込み処理（図４０４）が実行され、当該タイマ割込み処理にて遊技停止フラグの情報が参照されることにより（図４０４のステップＳｎ２０８）、遊技停止状態への移行が行われる。すなわち、復電後のパチンコ機１０の状態が遊技停止状態とされる。

【４８９０】

また、復電に際しては、遊技停止フラグ及び超過フラグに「１」がセットされていることに基づき、主制御装置１６２から第１復電用コマンド及び第２差球用コマンドが出力される（図４２９のステップＳｎ２５０４、ステップＳｎ２５０７）。このように、復電時のコマンドとして、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後、復電した場合とは異なる内容のコマンドが出力されるため、演出制御装置１４３にバックアップ機能が搭載されない構成であっても、復電後において、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断

が発生した場合と、残り球数ＲＳが０個以下となり、その後、遊技停止された状態で電断が発生した場合とを演出制御装置１４３が区別して把握することが可能になる。

【４８９１】

そして、第１復電用コマンド及び第２差球用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第２復電用報知が表示画面Ｇにて実行される（図４４３のステップＳｎ３６０５）。第２復電用報知では、図４４７（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１３とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、遊技停止状態であることとが報知される。

【４８９２】

その後、第２復電用報知の開始から所定期間が経過すると、図４４７（ｃ）に示すように、メッセージ画像９１３の表示が継続されたまま、メッセージ画像９１１が消去される。これにより、遊技停止状態であることが引き続き報知される。この場合における表示画面Ｇの背景表示は、電断前の背景表示である背景画像９０７ａが用いられ、例えば青色の単色表示とされる。

【４８９３】

次に、開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態で電断が発生し、その後、復電した場合について図４４８を参照しながら説明する。

【４８９４】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、その開閉実行モードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される。これにより、遊技者は、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になったとしても、その開閉実行モードを最後まで遊技することができる。

【４８９５】

このような遊技停止待ち状態では、図４４８（ａ）に示すように、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示画面Ｇに表示され、第２停止予告用報知が実行される。この状態で停電等が発生して電断状態になると、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４に対して電断時電力が供給されることにより、開閉実行モード中であることを特定可能な情報（大当たり遊技フラグの情報等）や開閉実行モードの途中であることを特定可能な情報（ラウンド情報等）、遊技停止待ち状態であることを特定可能な超過待機フラグの情報が電断状態である間も記憶保持される。

【４８９６】

その後、停電等が解消されて復電すると、主制御装置１６２では、メイン処理の実行後にタイマ割込み処理が実行される。この際、タイマ割込み処理にて超過待機フラグの情報が参照されることにより、遊技停止待ち状態への復帰がなされる（図４２１のステップＳｎ１８０１でＹＥＳの流れ）。また、復電に際しては、超過待機フラグに「１」がセットされていることに基づき、主制御装置１６２からは復電用コマンドとして第１復電用コマンドのみが出力され、第１差球用コマンドや第２差球用コマンドは出力されない（図４２９のステップＳｎ２５０２でＹＥＳの流れ）。復電時のコマンドとして、上記のような状態のコマンドが出力されることにより、復電後の演出制御装置１４３において、遊技停止待ち状態で電断が発生したことを識別できる。

【４８９７】

そして、上記のような状態のコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第３復電用報知が表示画面Ｇにて実行される。第３復電用報知では、図４４８（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１４とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止

状態に移行することとが報知される。

【４８９８】

この際、メッセージ画像９１１、９１４の表示は、表示画面Ｇにて開閉実行モード用の演出画像が表示されず、表示画面Ｇでの背景画像が例えば黒色の単色表示とされた状態で行われる。このような表示状態は、電断発生時に実行中であったラウンド遊技（図４４８（ａ）の例では５ラウンド目のラウンド遊技）が実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、第３復電用報知が実行されている状況で上記ラウンド遊技が実施される。

【４８９９】

その後、電断発生時に実行中であったラウンド遊技が終了し、次のラウンド遊技が開始されると、図４４８（ｃ）に示すように、表示画面Ｇでの開閉実行モード用の演出表示（ラウンド数画像９０３等の表示）が開始される。開閉実行モード用の演出表示の開始前にはメッセージ画像９１１、９１４が表示されているが、そのうちメッセージ画像９１４については開閉実行モード用の演出表示の開始後も継続表示される。このようにメッセージ画像９１４を継続表示することにより、当該画像の表示期間が長く確保され、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを遊技者に対して分かりやすく伝えることができる。

【４９００】

開閉実行モード用の演出表示が開始された後のメッセージ画像９１４の表示は、その視認性を確保すべく、開閉実行モード用演出における背景画像の手前側にメッセージ画像９１４が重なるようにして行われる。その際、メッセージ画像９１４により開閉実行モード用の演出表示の視認性が低下することを抑制すべく、メッセージ画像９１４の表示サイズが縮小される。また、ラウンド数画像９０３と重ならないようにしつつ、メッセージ画像９１４の表示位置が表示画面Ｇの中央部から離れた所定位置（例えば隅部等）に変更される。

【４９０１】

本実施の形態では、メッセージ画像９１４の表示内容が第２停止予告用報知としてのメッセージ画像９０２の表示内容と同じになっているため、開閉実行モード用の演出表示が開始された後のメッセージ画像９１４は、開閉実行モードが終了（遊技停止状態に移行）するまで継続される。なお、メッセージ画像９１４とメッセージ画像９０２との表示内容が異なる場合は、所定期間に亘ってメッセージ画像９１４が表示された後、メッセージ画像９０２の表示に切り換えられるようにしてもよい。

【４９０２】

なお、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後、復電した場合は、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後、復電した場合と同様に、主制御装置１６２にて第１部分クリア用処理が実行され、残り球数ＲＳの情報が消去される。このように、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合も残り球数ＲＳの情報を消去する構成であることにより、残り球数ＲＳの情報の消去に関する制御処理を、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合と共通化することができる。すなわち、復電時に残り球数ＲＳの情報を消去するにあたって電断時の状況により処理を切り換える必要がないため、制御処理の簡単化を図ることができる。これにより、制御プログラムを簡素化して主側ＲＯＭ３１３のメモリ使用量を節約したり、復電時の処理負荷を軽減してパチンコ機１０の起動に要する期間を短縮化したりすることが可能になる。

【４９０３】

ちなみに、残り球数ＲＳが１個以上の状況で開閉実行モード中に電断が発生し、その後、復電した場合は、第１復電用報知（図４４６）が実行される。この場合も、例えば黒色の単色表示の背景画面上にメッセージ画像９１１、９１２が表示される状態が、電断発生時に実行中であったラウンド遊技の終了まで継続され、その後、次のラウンド遊技が開始されることに伴い、開閉実行モード用の演出表示の上にメッセージ画像９１２が表示される状態への切り換えが行われる。

【４９０４】
次に、不正検知（振動や磁気等の検知）を契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合について図４４９を参照しながら説明する。
【４９０５】
不正検知を契機として遊技停止状態に移行すると、図４４９（ａ）に示すように、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合とは異なる背景表示９０７ｂにて、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６が表示される。この状態で電断が発生し、その後、復電すると、主制御装置１６２から第２復電用コマンドが出力される（図４２９のステップＳｎ２５０８）。このコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第４復電用報知が表示画面Ｇにて実行される（図４４３のステップＳｎ３６０７）。
【４９０６】
第４復電用報知では、図４４９（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１３とが表示される。メッセージ画像９１１、９１３の表示は、第２復電用報知の場合の背景表示とは異なる背景表示９１５上で行われ、残り球数ＲＳに基づく遊技停止状態で電断が発生した場合とは異なる態様で報知が行われる。背景表示９１５の具体的な表示態様は特に限定されるものではなく、例えば、第２復電用報知における背景表示とは異なる表示色（例えば赤色）での単色表示や、所定期間ごとに表示色が変化する点滅表示等を用いることができる。
【４９０７】
その後、第４復電用報知の開始から所定期間が経過すると、図４４９（ｃ）に示すように、メッセージ画像９１３の表示が継続されたまま、メッセージ画像９１１が消去される。この場合、背景表示９１５の表示は継続される。これにより、第２復電用報知の場合よりも目立つ態様で遊技停止状態であることの報知が行われる。
【４９０８】
なお、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として移行した遊技停止状態で電断が発生した場合、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合、不正検知を契機として移行した遊技停止状態で電断が発生した場合のいずれにおいても、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合は、主制御装置１６２にて第１初期化処理及び第２部分クリア処理（図４０３のステップＳｎ１０４、ステップＳｎ１０５）が実行され、ベース値に関する情報を除き、主側ＲＡＭ３１４にて記憶保持された情報が消去される。この場合は、復電時の報知として第１復電用報知が実行される。
【４９０９】
以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【４９１０】
一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球が発生した場合に、それら各入球部６１～６３，６５，６８に対応する各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新し、それらの情報に基づいて差球数ＳＡを導出する構成とした。これにより、パチンコ機１０において、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数ＳＡをパチンコ機１０が監視することができる。そして、その差球数ＳＡを停止用球数（例えば９５０００個）から減算して残り球数ＲＳを導出し、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。
【４９１１】
開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、開閉実行モードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される遊技停止待ち状態となるように構成とした。この場合、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態

への移行条件が成立したか否かにかかわらず開閉実行モードを最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数ＲＳが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合でも、開閉実行モードが途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

【４９１２】

遊技停止待ち状態となった場合に、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に対して超過待機コマンドが出力されるように構成した。これにより、遊技停止待ち状態となったことを演出制御装置１４３に把握させることができ、遊技停止状態への移行に先立ち、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することの報知（第２停止予告用報知）を行うことが可能になる。

【４９１３】

遊技停止待ち状態であることを特定することが可能な情報（超過待機フラグ）を設けるとともに、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合に超過待機フラグの情報が電断状態である間も記憶保持されるようにした。これにより、復電後におけるパチンコ機１０の状態を遊技停止待ち状態に復帰させることができる。よって、復電後において開閉実行モードの続きを楽しませることが可能となり、さらには開閉実行モードが終了することに応じて遊技停止状態に移行させることが可能になる。

【４９１４】

残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、電断前の残り球数ＲＳの情報が消去される構成とした上で、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合も、電断前の残り球数ＲＳの情報が消去される構成とした。

【４９１５】

電断発生後の復電時に、電断前の残り球数ＲＳの情報が消去されることで、遊技ホールの閉店時にパチンコ機１０を電源オン状態から電源オフ状態とし、その後、翌日の開店時にパチンコ機１０を電源オフ状態から電源オン状態に切り換えることで、昨日の残り球数ＲＳの実績を消去することができる。これにより、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することが可能になる。

【４９１６】

その際、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合と、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合とのいずれでも、同様に残り球数ＲＳの情報が消去される構成としたため、残り球数ＲＳの消去に関する制御処理を両者の場合で共通化することができる。すなわち、復電時において残り球数ＲＳの情報を消去するにあたって電断時の状況により処理を切り換える必要がないため、制御処理の簡単化を図ることが可能になる。これにより、制御プログラムを簡素化して主側ＲＯＭ３１３の使用量を節約したり、復電時の処理負荷を軽減してパチンコ機１０の起動に要する期間を短縮したりすることが可能になる。

【４９１７】

残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合と、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合とで、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に対して異なるコマンドが出力されるように構成した。具体的には、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合は、復電時に第１復電用コマンドと第１差球用コマンドが出力され、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電時に第１差球用コマンドが出力されず、第１復電用コマンドのみが出力される構成とした。

【４９１８】

すなわち、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、電断前の超過待機コマンドとは別に、復電後に改めて遊技停止待ち状態を示すようにしてコマンドの出力が行われるため、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電してパチンコ機１０が遊技停止待ち状態で復帰した場合に、演出制御装置１４３がバックアップ機能を備えていなくても、復電後のパチンコ機１０（主制御装置１６２）の状態が遊技停止待ち状態であることを演出制御装置１４３に把握させることができる。その際、上記コマンドの出力を復電用コマンド（復電時の初期段階で出力するコマンド）を利用して行うため、遊技停止待ち状態である

ことを通知するコマンドを復電後の早期に出力することができ、復電時において、演出制御装置１４３での遊技停止待ち状態であることの把握を速やかに行わせることが可能となる。

【４９１９】

そして、演出制御装置１４３において、上記コマンドに基づき、復電時の状態が遊技停止待ち状態であることが認識されると、第３復電用報知が実行される構成とした。第３復電用報知では、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することが報知されるため、復電後の遊技において、開閉実行モードが終了して直ちに遊技停止状態に移行しても、遊技者に対して不意に遊技停止状態に移行した印象を与えることを抑制できる。また、復電時に第３復電用報知が実行されることで、パチンコ機１０が遊技停止待ち状態に復帰しているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

【４９２０】

その際、第３復電用報知では、第１復電用報知（残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に実行される報知）の場合とは異なり、残り球数ＲＳが消去されたことの報知が行われない。このため、内部的には残り球数ＲＳが初期状態にリセットされている状態であっても、それを遊技者に分かりにくくすることができ、復電後に再開した遊技でほどなくして遊技停止状態に移行する場合であっても、不自然な印象となることを抑制できる。

【４９２１】

遊技停止待ち状態での電断状態の発生後、復電時に第３復電用報知を実行するにあたり、開閉実行モード用の演出表示が再開されるよりも早く第３復電用報知が実行される構成とした。この場合、遊技者が第３復電用報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。また、ホール従業員においても演出表示の再開よりも早く第３復電用報知を視認することができ、遊技を邪魔せずに遊技停止待ち状態への復帰を確認することが可能になる。

【４９２２】

その際、演出表示の再開前に生じる準備期間（メッセージ画像９１１の表示期間）を活用して第３復電用報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにしたため、演出表示の再開に遅れを生じさせることなく、遊技停止待ち状態であることの報知を行うことができる。

【４９２３】

＜変形例１＞

上記第７の実施の形態の変形例１について図４５０～図４５２を参照しながら説明する。これらの図において上記第７の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４９２４】

上記第７の実施の形態では、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、差球数の情報の消去や差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化を実行したが、本変形例では、これをＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止された場合に実行する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。なお、本変形例に係るメイン処理（図４０３）では、ステップＳｎ１１２の第１部分クリア用処理が省略され、ステップＳｎ１１１の超過時立上げ用処理を実行した後、ステップＳｎ１１１３の復電時用のコマンド設定処理を実行するように構成される。

【４９２５】

＜停電情報記憶処理＞

本変形に係る停電情報記憶処理について図４５０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図４０４）のステップＳｎ２０１で実行されるものである。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【４９２６】

停電情報記憶処理では先ずステップＳｎ３７０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「１０」の情報をセットする。続くステップＳｎ３７０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電検知カウンタを「０」クリアする。

【４９２７】

ステップＳｎ３７０３では、ＭＰＵ３１２の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（ＬＯＷレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「０」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（ＨＩレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「１」の情報が格納されている。ステップＳｎ３７０３では、かかる停電信号の情報をＭＰＵ３１２のレジスタに読み込む処理を実行する。

【４９２８】

ステップＳｎ３７０３にて読み込んだ停電信号の情報が停電発生（電断の発生）に対応したものである場合は（ステップＳｎ３７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ３７０５にて停電検知カウンタの値を１加算する。ステップＳｎ３７０４で否定判定した場合又はステップＳｎ３７０５の処理を実行した場合は、ステップＳｎ３７０６にて繰り返しカウンタの値を１減算する。

【４９２９】

ステップＳｎ３７０７では、その１減算後における繰り返しカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。繰り返しカウンタの値が「０」でない場合は、ステップＳｎ３７０３に戻り、ステップＳｎ３７０３～ステップＳｎ３７０６の処理を繰り返す。一方、繰り返しカウンタの値が「０」である場合は、ステップＳｎ３７０８に進み、停電検知カウンタの値が、停電発生に対応した契機基準回数（例えば「８」）以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップＳｎ３７０９～ステップＳｎ３７１３の停電時処理を実行する。

【４９３０】

具体的には先ずステップＳｎ３７０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットする。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ３１４における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア３９１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。

【４９３１】

ステップＳｎ３７１０では、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差球数等を消去するための電断時クリア用処理を実行する。電断時クリア用処理の詳細については後述する。

【４９３２】

ステップＳｎ３７１０の実行後はステップＳｎ３７１１にて、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２における記憶エリアは、メイン処理（図４０３）のステップＳｎ１０７にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアと同一である。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア３９１における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【４９３３】

ステップＳｎ３７１２では、ＭＰＵ３１２のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットし、続くステップＳｎ３７１３では、主側ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止する。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続す

る。
【４９３４】
なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側ＲＡＭ３１４に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理負荷を軽減することが可能となる。
【４９３５】
＜電断時クリア用処理＞
ステップＳｎ３７１０の電断時クリア用処理について図４５１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、電断時クリア用処理におけるステップＳｎ３８０１～ステップＳｎ３８０５の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【４９３６】
電断時クリア用処理では先ずステップＳｎ３８０１にて、タイマ割込み処理（図４０４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｎ３８０２では、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４１７）におけるステップＳｎ１４０２と同様のものである。
【４９３７】
ステップＳｎ３８０３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている電断時クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、電断時クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す電断時クリア用処理のプログラムに復帰する。
【４９３８】
ステップＳｎ３８０４では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、電断時クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４１７）におけるステップＳｎ１４０４と同様のものである。
【４９３９】
ステップＳｎ３８０５では、タイマ割込み処理（図４０４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。
【４９４０】
ここで、ステップＳｎ３８０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される電断時クリア用実行処理について、図４５２のフローチャートを参照しながら説明する。
【４９４１】
ステップＳｎ３９０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図４１８）におけるステップＳｎ１５０１と同様のものである。
【４９４２】
ステップＳｎ３９０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｎ３９０３、ステップＳｎ３９０４では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。
【４９４３】
ステップＳｎ３９０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｎ３９０３、ステップＳｎ３９０４のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｎ３９０３にて

、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０５（図４２０、図４２３（ａ））を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０５に記憶されていた差球数の情報（現状差球用エリア５０５ａに記憶されていた現状の差球数ＳＢの情報、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されていた前回の差球数ＳＢの情報、開始基準用エリア５０５ｃに記憶されていた開始基準値の情報、判定差球用エリア５０５ｄに記憶されていた判定用差球数ＳＡの情報、残数用エリア５０５ｅに記憶されていた残り球数ＲＳの情報）が消去される。

【４９４４】

ステップＳｎ３９０３の実行後はステップＳｎ３９０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図４２０）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。

【４９４５】

ステップＳｎ３９０５では、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｎ３９０６では、ステップＳｎ３９０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。

【４９４６】

＜電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて＞

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて説明する。なお、上記第７の実施の形態と同様の部分については説明を省略又は簡略化する。

【４９４７】

停電等が発生して電断状態になると、主制御装置１６２により実行される停電情報記憶処理（図４４９）にて、当該電断の発生が認識され、主側ＲＡＭ３１４に設けられた停電フラグに「１」がセットされる。その後、電断時クリア用処理（図４５０のステップＳｎ３７１０、図４５２）が実行され、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）とが消去される。これにより、残り球数ＲＳがクリアされ、初期値（０個）に変更される。

【４９４８】

また、電断が発生した場合は、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４に対して電源及び発射制御装置１９１からデータ保持用の電断時電力が供給される。このため、電断時クリア用処理により消去される差球数の情報や差球数の算出に用いる情報を除き、電断時において主側ＲＡＭ３１４に記憶されていた各種情報（実行中の遊技回に関する情報や保留情報、ベース値に関する情報等）が電断状態である間も記憶保持される。

【４９４９】

その後、停電等（電断状態）が解消されることによりパチンコ機１０への電力供給が再開されて復電状態となるが、電断時に残り球数ＲＳが１個以上の状態（判定用差球数ＳＡが停止用球数としての９５０００個に到達していない状態）であった場合は、復電時において、遊技停止フラグ及び超過待機フラグのいずれも「１」にセットされていないことに基づき、主制御装置１６２から第１復電用コマンド及び第１差球用コマンドが出力される（図４２９のステップＳｎ２５０３、ステップＳｎ２５０４）。これらのコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第１復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される（図４４３のステップＳｎ３６０３）。

【４９５０】

第１復電用報知では、図４４６（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「遊技停止用カウンタがリセ

ットされました」等の文字が付されたメッセージ画像９１２とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること（電断前の画面表示状態に戻ること）と、残り球数ＲＳが初期化されたこととが報知される。

【４９５１】

また、電断時の状況が遊技停止待ち状態（開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態）であった場合は、復電時において、超過待機フラグに「１」がセットされていることに基づき、主制御装置１６２から第１復電用コマンドが出力され、第１差球用コマンドが出力されない状態となる（図４２９のステップＳｎ２５０２でＹＥＳの流れ）。このような状態の復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第３復電用報知が表示画面Ｇにて実行される。

【４９５２】

第３復電用報知では、図４４８（ｂ）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１４とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

【４９５３】

以上のように本変形例では、電断状態が発生すると、電断時クリア用処理が実行され、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値が初期化される。このため、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０への電源遮断が行われることで、差球数の情報等を自然と消去することができる。その後、復電した場合は、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断したか、遊技停止待ち状態で電断したかなどにより、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に対して出力されるコマンドが異なるように構成されているため、上記第７の実施の形態と同様の効果を奏することができる。

【４９５４】

＜変形例２＞

上記第７の実施の形態の変形例２について図４５３～図４５５を参照しながら説明する。これらの図において上記第７の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４９５５】

上記第７の実施の形態では、復電時に主制御装置１６２から出力する復電用コマンドと差球用コマンドとの組み合わせにより、復電後の演出制御装置１４３において、どの状態で電断が発生したのかを識別し得るように構成したが、本変形例では、復電用コマンドとして複数のコマンドを備え、復電時に主制御装置１６２から出力する復電用コマンドの種類により、どの状態で電断が発生したのかの識別を行い得るように構成されている。

【４９５６】

本変形例では、復電用コマンドとして第１復電用コマンド～第４復電用コマンドよりなる４種類の復電用コマンドが設けられている。これら第１復電用コマンド～第４復電用コマンドは、例えば、上位バイト（上位情報）と下位バイト（下位情報）とからなる２又は３バイトで構成されている。上位情報には、復電用コマンドであることに対応した情報（識別情報）が設定され、下位情報には、各復電用コマンドで固有の値が設定されている。すなわち、第１復電用コマンド～第４復電用コマンドは、上位バイトに共通の値が設定される一方で、下位バイトに設定される値が相互に異なるものとなっている。

【４９５７】

＜復電時用のコマンド設定処理＞

本変形例に係る復電用のコマンド設定処理について図４５３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行されるものであり、電源投入時（復電時）に起動されるメイン処理（図４０３）のステップＳｎ１１３にて実行されるものである。図４５３において図４２９の復電時用のコマンド設定処理と同

様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【４９５８】
復電用のコマンド設定処理では先ずステップＳｎ２５０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止状態に移行する場合にセットされるものである。
【４９５９】
遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合は、ステップＳｎ２５０２に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過待機フラグは、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合にセットされるものである。
【４９６０】
ステップＳｎ２５０２で否定判定した場合（遊技停止フラグ及び超過待機フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合）は、遊技停止状態ではない状況で電断状態となり、その後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されずに電源ＯＮ操作が行われたか、電断状態の発生後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われたことを意味する。この場合は、ステップＳｎ４１０４に進み、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第１復電用コマンドを設定する。
【４９６１】
ステップＳｎ２５０２で肯定判定した場合（超過待機フラグが「１」にセットされている場合）は、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となり、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行が待機されている状況で電断が発生し、その後、復電したことを意味する。この場合は、ステップＳｎ４１０２に進み、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第２復電用コマンドを設定する。
【４９６２】
また、ステップＳｎ２５０１で肯定判定した場合（遊技停止フラグが「１」にセットされている場合）は、ステップＳｎ２５０６にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグは、開閉実行モードの実行中ではない状況で残り球数ＲＳが０個以下になった場合や、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になった後、その開閉実行モードが終了した場合にセットされるものである。
【４９６３】
超過フラグに「１」がセットされている場合は、残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップＳｎ４１０３に進み、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第３復電用コマンドを設定する。
【４９６４】
ステップＳｎ２５０６で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、不正検知を契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップＳｎ４１０４に進み、演出制御装置１４３や払出制御装置１８１への送信対象として第４復電用コマンドを設定する。
【４９６５】
ステップＳｎ４１０１、ステップＳｎ４１０２、ステップＳｎ４１０３又はステップＳｎ４１０４の実行後は、ステップＳｎ２５０５に進み、演出制御装置１４３に送信するその他のコマンドとして、高確率モードであるか否かや、高頻度サポートモードであるか否か、保留情報の記憶数を示すコマンドなどを設定する。
【４９６６】
＜復電用コマンド対応処理＞
本変形例に係る復電用コマンド対応処理について図４５４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行されるものであり、図４４３の復電用コマンド対応処理に代えて実行されるものである。

【４９６７】
復電用コマンド対応処理では先ずステップＳｎ４２０１にて、主制御装置１６２からの第１復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第１復電用コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ４２０２に進み、第１復電用報知（図４４４（ａ））を実行するための設定処理を行う。
【４９６８】
ステップＳｎ４２０１で否定判定した場合（第１復電用コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ４２０３にて、主制御装置１６２からの第３復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第３復電用コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ４２０４に進み、第２復電用報知（図４４４（ｂ））を実行するための設定処理を行う。
【４９６９】
ステップＳｎ４２０３で否定判定した場合（第３復電用コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ４２０５にて、主制御装置１６２からの第２復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第２復電用コマンドを受信している場合は、ステップＳｎ４２０６に進み、第３復電用報知（図４４５（ａ））を実行するための設定処理を行う。
【４９７０】
ステップＳｎ４２０５で否定判定した場合（第２復電用コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｎ４２０７にて、主制御装置１６２からの第４復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第４復電用コマンドを受信している場合は、第４復電用報知（図４４５（ｂ））を実行するための設定処理を行う。
【４９７１】
＜電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて＞
電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて図４５５等を参照しながら説明する。
【４９７２】
残り球数ＲＳが１個以上の状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電した場合は、主制御装置１６２から第１復電用コマンドが出力される（図４５５）。既に説明したように、第１復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第１復電用コマンドは、復電したことのほか、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生したこと（換言すれば、遊技停止されていない状態で電断が発生したこと）を示すものとして機能する。
【４９７３】
このため、復電時に第１復電用コマンドを演出制御装置１４３が受信することで、演出制御装置１４３にバックアップ機能が搭載されない構成であっても、復電後の演出制御装置１４３において、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機１０の状態が遊技停止状態でもないし、遊技停止待ち状態でもないこと）を把握することができる。なお、本変形例では、復電時における差球用コマンドの出力は行われない。
【４９７４】
第１復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第１復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される。第１復電用報知では、例えば、図４４６に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像９１２とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること（電断前の画面表示状態に戻ること）と、残り球数ＲＳが初期化されたこととが報知される。
【４９７５】
残り球数ＲＳが０個以下となった（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達した）ことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置１６２から第３復電用コマンドが出力される（図４５５）。第３復電用コマンドの下位

バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第３復電用コマンドは、復電したことのほか、残り球数ＲＳが０個以下となったことを契機とする遊技停止状態で電断が発生したことを示すものとして機能する。このため、復電後の演出制御装置１４３において、第３復電用コマンドを受信することにより、残り球数ＲＳに基づく遊技停止状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機１０の状態が遊技停止状態であること）を把握することができる。

【４９７６】

第３復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第２復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される。第２復電用報知では、例えば、図４４７に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１３とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、遊技停止状態であることとが報知される。

【４９７７】

開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態（遊技停止待ち状態）で電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置１６２から第２復電用コマンドが出力される（図４５５）。第２復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第２復電用コマンドは、復電したことのほか、遊技停止待ち状態で電断が発生したことを示すものとして機能する。このため、復電後の演出制御装置１４３において、第２復電用コマンドを受信することにより、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機１０の状態が遊技停止待ち状態であること）を把握することができる。

【４９７８】

第２復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第３復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される。第３復電用報知では、例えば、図４４８に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１４とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

【４９７９】

なお、遊技停止待ち状態となった後に開閉実行モードの残りが実施されて開閉実行モードが終了し、それに伴って移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置１６２から第３復電用コマンドが出力される。この場合は、既に説明したように、復電時における報知として第２復電用報知が実行される。

【４９８０】

不正検知（振動や磁気等の検知）を契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置１６２から第４復電用コマンドが出力される（図４５５）。第４復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第４復電用コマンドは、復電したことのほか、不正検知に基づく遊技停止状態で電断が発生したことを示すものとして機能する。このため、復電後の演出制御装置１４３において、第４復電用コマンドを受信することにより、不正検知に基づく遊技停止状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機１０の状態が遊技停止待ち状態であること）を把握することができる。

【４９８１】

第４復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第４復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される。第４復電用報知では、例えば、図４４９に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１

３とが表示される。メッセージ画像９１１、９１３の表示は、第２復電用報知の場合の背景表示とは異なる背景表示９１５上に行われる。

【４９８２】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【４９８３】

残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合は、復電時に第１復電用コマンドが出力され、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電時に第２復電用コマンドが出力され、遊技停止状態で電断が発生した場合は、復電時に第３復電用コマンド又は第４復電用コマンドが出力される構成とした。この場合、演出制御装置１４３では、復電時に主制御装置１６２から受信する復電用コマンドの違いにより、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）や、遊技停止状態で電断が発生したこと（復電後の状態が遊技停止状態であること）を認識することができる。

【４９８４】

これにより、例えば、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電後において、遊技停止待ち状態であることに対応した第３復電用報知（メッセージ画像９１４の表示）を行うことができ、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことができる。このため、遊技者に対しては、復電後の遊技にて開閉実行モードの終了後に直ちに遊技停止状態に移行しても、不意に遊技停止状態に移行した印象を与えることを抑制することが可能になる。また、ホール従業員に対しては、パチンコ機１０が遊技停止待ち状態に復帰しているかを確認したい場合に当該確認を容易に行わせることが可能になる。

【４９８５】

さらに、本変形例では、複数の復電用コマンドを備え、いずれの状態で電断したのかの情報を復電用コマンドに含ませて（換言すれば、復電用コマンドに集約して）出力することができる。このため、復電に際してのコマンドの授受回数を低減することができ、復電時（起動時）の処理負荷を軽減してパチンコ機１０の起動時間を短縮することが可能になる。

【４９８６】

＜変形例３＞

上記第７の実施の形態の変形例３について図４５６～図４６１を参照しながら説明する。これらの図において上記第７の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４９８７】

本変形例では、判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）に関する報知の態様が上記第７の実施の形態やその各変形例と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【４９８８】

図４５６（ａ）に示すように、遊技盤６０の前面部における左下部には、遊技盤６０の盤面からパチンコ機１０前方に延出するようにして装飾部材６２１が設けられている。装飾部材６２１の前面部は、遊技領域ＰＥをパチンコ機１０前方から視認可能とするために設けられた窓パネル２３（図１）と対向しており、装飾部材６２１の前面部と窓パネル２３との間の距離は遊技球１個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材６２１の前面部の前方を遊技球が通過（落下）していくことが防止されている。

【４９８９】

装飾部材６２１の前面部には、判定用差球数ＳＡに対応した報知が行われる差球数報知部６２２が設けられている。この差球数報知部６２２は、窓パネル２３を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっている。但し、図柄表示装置７５の表示画面Ｇよりも表示領域が小さく、また、遊技盤６０の中央部から離れて配置されているため、表示画面Ｇよりも目立ちにくくなっている。

【４９９０】

図４５６（ｂ）に示すように、差球数報知部６２２には複数の発光部（例えばＬＥＤ）

が設けられており、具体的には、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅよりなる５個の発光部が設けられている。これら第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅは直線状に並ぶようにして配置されている。

【４９９１】

図４５７に示すように、差球数報知部６２２では、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅの点灯状態（点灯、消灯のいずれであるか）と発光色との組み合わせにより、都度の判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）を報知するように構成されている。例えば、判定用差球数ＳＡが０～４４９９９個（残り球数ＲＳが９５０００～５０００１個）の状態では、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅの全てが消灯状態とされる（図４５８（ａ））。

【４９９２】

その後、判定用差球数ＳＡが４５０００個（残り球数ＲＳが５００００個）に達すると、第１発光部６２２ａが青色発光の状態とされ、さらに判定用差球数ＳＡが増えて５００００個（残り球数ＲＳが４５０００個）になると、第１発光部６２２ａの発光色が緑色に変更される。そして、判定用差球数ＳＡが５５０００個（残り球数ＲＳが４００００個）になると、第１発光部６２２ａが緑色発光されたまま、第２発光部６２２ｂが消灯状態から青色発光の状態に切り換られ、その後、判定用差球数ＳＡが６００００個（残り球数ＲＳが３５０００個）に達すると、第２発光部６２２ｂの発光色が緑色に変更される。すなわち、判定用差球数ＳＡが５００００個に到達した後は、判定用差球数ＳＡが１００００個増えるごとに、点灯する発光部の数が１個ずつ増えるとともに、判定用差球数ＳＡが５０００個増えるごとに、点灯した発光部の発光色が変化するようになっている。このため、例えば、判定用差球数ＳＡが６７０００個の場合は、図４４８（ｂ）に示すように、第１発光部６２２ａ及び第２発光部６２２ｂが緑色発光し、第３発光部６２２ｃが青色発光し、第４発光部６２２ｄ及び第５発光部６２２ｅが消灯状態となる。

【４９９３】

既に説明したように、上記第７の実施の形態では、復電時に起動されるメイン処理（図４０３）のステップＳｎ１１２で第１部分クリア処理（図４２７（ｂ）、図４２８））が実行され、電断前に記憶されていた判定用差球数ＳＡや残り球数ＲＳに関する情報が消去される。この場合、差球数報知部６２２では、図４５５に示すように、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅの全てが白色点滅するように発光制御される（図４５８（ｃ））。これにより、判定用差球数ＳＡや残り球数ＲＳに関する情報が初期化（リセット）されたことが報知される。

【４９９４】

なお、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅにおける上記発光態様は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。すなわち、都度の判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）に対応した報知をできつつ、それとは区別して判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）の初期化を報知できるものであれば、具体的な発光態様は任意に定めることができる。また、発光部の数についても５個である必要はなく、４個以下であってもよいし、６個以上であってもよい。

【４９９５】

差球数報知部６２２（第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅ）は演出制御装置１４３と電気的に接続され、差球数報知部６２２の発光制御は演出制御装置１４３により行われる。演出制御装置１４３では、主制御装置１６２において残り球数ＳＡの更新時に出力される残り球数コマンド（図４２１のステップＳｎ１８１０）を受信することにより、都度の判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）を把握し、それに基づいて第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅの点灯／非点灯や発光色の切換制御を行う。

【４９９６】

また、復電時に主制御装置１６２から出力される復電用コマンドを受信することに基づき、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅを白色点滅させるように制御する。なお、復電用コマンドとは別に、判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）の初期化を行ったことに対

応するコマンドが出力される場合は、そのコマンドを受信することに基づいて第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅを白色点滅させるようにしてもよい。

【４９９７】

＜電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて＞

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて説明する。なお、上記第７の実施の形態と同様の部分については説明を省略又は簡略化する。

【４９９８】

先ずは、残り球数ＲＳが１個以上の状態（判定用差球数ＳＡが停止用球数としての９５０００個に到達していない状態）で電断が発生し、その後、復電した場合について図４５９を参照しながら説明する。

【４９９９】

例えば、遊技回の実行中において判定用差球数ＳＡが４７０００個（残り球数ＲＳが４８０００個）の状態では、図４５９（ａ）に示すように、差球数報知部６２２において第１発光部６２２ａが青色発光の状態とされつつ、第２発光部６２２ｂ～第５発光部６２２ｅが消灯状態とされる。この際、図柄表示装置７５の表示画面Ｇでは、判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）に関する報知は行われない。

【５０００】

この状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電すると、主制御装置１６２では第１部分クリア用処理が実行され、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）とが消去される。これにより、残り球数ＲＳがクリアされ、初期値（０個）に変更される。

【５００１】

また、上記の復電に際しては、主制御装置１６２から第１復電用コマンド及び第１差球用コマンドが出力される（図４２９のステップＳｎ２５０３、ステップＳｎ２５０４）。これらのコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第１復電用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行される（図４４３のステップＳｎ３６０３）。

【５００２】

第１復電用報知では、例えば、図４５９（ｂ）に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１が表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること（電断前の画面表示状態に戻ること）が報知される。なお、上記第７の実施の形態では、メッセージ画像９１１とともに、「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像９１２が表示されるが、本変形例では、メッセージ画像９１２の表示は行われない。

【５００３】

また、第１復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されることにより、差球数報知部６２２にてリセット用報知が行われるように制御される。具体的には、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅが白色点滅するように制御され、これによって、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されたことが報知される。このような構成であることにより、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該初期化が適切に実施されたことの確認をホール従業員が行い得るようにすることができる。

【５００４】

なお、差球数報知部６２２でのリセット用報知は、表示画面Ｇでの第１復電用報知と並行して実行される。また、当該リセット用報知は、電断発生時に実行中であった遊技回の残りが実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、リセット用報知が実行されている状況で上記遊技回の残りが実施される。

【５００５】

その後、電断発生時に実行中であった遊技回が終了し、次の遊技回が開始されると、図４５９（ｃ）に示すように、表示画面Ｇでの遊技回用の演出表示（図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や背景表示等）が開始される。遊技回用の演出表示の開始に先立ち、差球数報知部６２２ではリセット用報知が実行されているが、このリセット用報知は、遊技回用の演出表示の開始後も継続される。これにより、ホール従業員において、復電時における初期段階でリセット用報知を見逃した場合や、遊技回用の演出表示が再開されるまでの期間（電断発生時に実行中であった遊技回の残り期間）が短い場合であっても、残り球数ＲＳが初期化されたことの確認を行うことが可能になる。なお、遊技回用の演出表示が開始された後のリセット用報知は、所定期間（例えば３ｓｅｃ）が経過した後に終了される。

【５００６】

次に、残り球数ＲＳが０個以下となった（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達した）ことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合について図４６０を参照しながら説明する。

【５００７】

残り球数ＲＳが０個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行すると、例えば、図４６０（ａ）に示すように、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６が表示画面Ｇに表示され、遊技停止状態であることが報知される。また、差球数報知部６２２では、残り球数ＲＳが０個以下であることに対応し、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅが緑色発光の状態とされている。この際、表示画面Ｇにおいて残り球数ＲＳに関する報知は実行されない。

【５００８】

この状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電すると、主制御装置１６２では第１部分クリア用処理が実行され、残り球数ＲＳが初期化される。また、復電に際しては、遊技停止フラグ及び超過フラグに「１」がセットされていることに基づき、主制御装置１６２から第１復電用コマンド及び第２差球用コマンドが出力される（図４２９のステップＳｎ２５０４、ステップＳｎ２５０７）。

【５００９】

これらのコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として第２復電用報知が表示画面Ｇにて実行される（図４４３のステップＳｎ３６０５）。第２復電用報知では、例えば、図４６０（ｂ）に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像９１３とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、遊技停止状態であることとが報知される。

【５０１０】

また、第１復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されることにより、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅが白色点滅するように制御され、差球数報知部６２２でのリセット用報知が行われる。これにより、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されたことが報知される。この場合も、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該初期化の報知を行うことが可能になる。差球数報知部６２２でのリセット用報知は、表示画面Ｇでの第２復電用報知と並行して実行される。

【５０１１】

その後、第２復電用報知の開始から所定期間が経過すると、図４６０（ｃ）に示すように、メッセージ画像９１３の表示が継続されたまま、メッセージ画像９１１が消去される。これにより、遊技停止状態であることが引き続き報知される。なお、この場合における表示画面Ｇの背景表示は、電断前の背景表示である背景画像９０７ａが用いられ、例えば青色の単色表示とされる。

【５０１２】

この際、差球数報知部６２２でのリセット用報知は、メッセージ画像９１１が消去され

て表示画面Ｇの画面状態が切り換えられた後も継続して実行される。これにより、ホール従業員において、復電時における初期段階でリセット用報知を見逃した場合であっても、残り球数ＲＳに関する情報が初期化されたことの確認を行うことが可能になる。なお、表示画面Ｇの画面状態が切り換えられた後のリセット用報知は、所定期間（例えば３ｓｅｃ）が経過した後に終了される。

【５０１３】

次に、開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数ＳＡが停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態で電断が発生し、その後、復電した場合について図４６１を参照しながら説明する。

【５０１４】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、その開閉実行モードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される。これにより、遊技者は、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になったとしても、その開閉実行モードを最後まで遊技することができる。

【５０１５】

このような遊技停止待ち状態では、例えば、図４６１（ａ）に示すように、「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示画面Ｇに表示され、第２停止予告用報知が実行される。また、差球数報知部６２２では、残り球数ＲＳが０個以下であることに対応し、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅが緑色発光の状態とされている。この際、表示画面Ｇにおいて残り球数ＲＳに関する報知は実行されない。

【５０１６】

この状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電すると、主制御装置１６２では第１部分クリア用処理が実行され、残り球数ＲＳが初期化される。また、復電に際しては、超過待機フラグに「１」がセットされていることに基づき、主制御装置１６２からは復電用コマンドとして第１復電用コマンドのみが出力され、第１差球用コマンドや第２差球用コマンドは出力されない（図４２９のステップＳｎ２５０２でＹＥＳの流れ）。

【５０１７】

このような状態のコマンドが演出制御装置１４３にて受信されると、復電時における報知として復電時における報知として第３復電用報知が表示画面Ｇにて実行される。第３復電用報知では、例えば、図４６１（ｂ）に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１４とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

【５０１８】

また、第１復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されることにより、第１発光部６２２ａ～第５発光部６２２ｅが白色点滅するように制御され、差球数報知部６２２でのリセット用報知が行われる。これにより、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されたことが報知される。この場合も、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該初期化の報知を行うことが可能になる。

【５０１９】

なお、差球数報知部６２２でのリセット用報知は、表示画面Ｇでの第３復電用報知と並行して実行される。また、当該リセット用報知は、電断発生時に実行中であったラウンド遊技（図４６１（ａ）の例では５ラウンド目のラウンド遊技）が実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、リセット用報知が実行されている状況で上記ラウンド遊技が実施される。

【５０２０】

その後、電断発生時に実行中であったラウンド遊技が終了し、次のラウンド遊技が開始されると、図４６１（ｃ）に示すように、表示画面Ｇでの開閉実行モード用の演出表示（

ラウンド数画像９０３等の表示）が開始される。開閉実行モード用の演出表示の開始前にはメッセージ画像９１１、９１４が表示されているが、そのうちメッセージ画像９１４については開閉実行モード用の演出表示の開始後も継続表示される。

【５０２１】

また、差球数報知部６２２でのリセット用報知においても、メッセージ画像９１４の表示と同様に、継続して実行される。これにより、ホール従業員において、復電時における初期段階でリセット用報知を見逃した場合や、開閉実行モード用の演出表示が再開されるまでの期間（電断発生時に実行中であったラウンド遊技の残り期間）が短い場合であっても、残り球数ＲＳに関する情報が初期化されたことの確認を行うことが可能になる。なお、開閉実行モード用の演出表示が開始された後のリセット用報知は、所定期間（例えば３ｓｅｃ）が経過した後に終了される。

【５０２２】

なお、遊技停止待ち状態となった後に開閉実行モードの残りが実施されて開閉実行モードが終了し、それに伴って遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、遊技停止フラグ及び超過フラグに「１」がセットされていることに基づき、主制御装置１６２から第１復電用コマンド及び第２差球用コマンドが出力される。このため、遊技停止待ち状態とならずに移行した遊技停止状態で電断状態が発生した場合（図４６０）と同様に、復電時における報知として第２復電用報知が表示画面Ｇにて実行される。

【５０２３】

また、第１復電用コマンドが演出制御装置１４３にて受信されることにより、差球数報知部６２２でのリセット用報知が行われる。このときのリセット用報知の実行態様（リセット用報知の実行タイミングや実行期間等）は、遊技停止待ち状態とならずに移行した遊技停止状態で電断状態が発生した場合（図４６０）と同様である。

【５０２４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【５０２５】

遊技停止待ち状態で電断が発生した場合に、その後の復電時に第３復電用報知とともにリセット用報知が実行される構成とした。この場合、ホール従業員がそれらの報知を見ることで、遊技停止待ち状態に復帰していることだけでなく、電断前に記憶されていた判定用差球数ＳＡ（残り球数ＲＳ）が消去されていることの確認を行うことができる。

【５０２６】

その際、第３復電用報知が図柄表示装置７５にて実行される一方で、リセット用報知が差球数報知部６２２で実行される構成とした。

【５０２７】

遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合は、パチンコ機１０が遊技停止待ち状態に復帰するため、復電後の遊技で開閉実行モードの残りが消化されると、直ちに遊技停止状態に移行することになる。この場合、判定用差球数ＳＡが停止用球数に全く届かないにもかかわらず、遊技停止状態への移行が生じることになり、遊技者がそれを知ると、不自然な印象となることが懸念される。かと言って、復電後における判定用差球数ＳＡの報知が行われない構成とすると、ホール従業員において電断前の判定用差球数ＳＡが適切に消去されたかの確認が行いにくくなる。この点、本変形例の構成であることで、遊技者の意識が図柄表示装置７５での第３復電用報知に向いている状態で、他の報知手段である差球数報知部６２２にてリセット用報知を行うことができる。これにより、判定用差球数ＳＡの初期化を遊技者に知られることを抑制しながら、ホール従業員が当該初期化の確認を行うことが可能になる。

【５０２８】

第３復電用報知の実行期間と重複してリセット用報知が実行される構成とした。この場合、ホール従業員において、パチンコ機１０における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、判定用差球数ＳＡが適切に消去されているかの確認とを同時に

進めることができ、確認作業の円滑化を図ることが可能になる。
【５０２９】
遊技停止待ち状態での電断状態の発生後、復電時にリセット用報知を実行するにあたり、開閉実行モード用の演出表示が再開されるよりも早くリセット用報知が実行される構成とした。この場合、ホール従業員においても演出表示の再開よりも早くリセット用報知を視認することができ、遊技の邪魔をすることなく、判定用差球数ＳＡが初期化されたことの確認を行うことが可能になる。
【５０３０】
演出表示の再開後もリセット用報知が継続される構成とした。この場合、演出表示が再開されるまでの期間が短い場合でもリセット用報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、復電時の初期段階でホール従業員がリセット用報知を見逃した場合でも、判定用差球数ＳＡが初期化されたことの確認を行うことが可能になる。
【５０３１】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第７の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第７の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第７の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第７の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【５０３２】
また、理解の容易のため、例えば「第７の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。
【５０３３】
（１）上記第７の実施の形態や各変形例では、超過判定用処理や第１部分クリア用処理、第２部分クリア用処理等の差球数に関する制御処理を非特定制御用のプログラムにより実行したが、これらの少なくとも一部を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。また、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶される差球数の情報や、当該差球数を導出するための入賞情報等の遊技履歴情報についても、それらの少なくとも一部が特定制御用のワークエリア３９１に記憶される構成としてもよい。また、非特定制御用のプログラムや、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４を備えない構成としてもよい。
【５０３４】
（２）上記第７の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域ＰＥに発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構１１０から発射されたものの、遊技領域ＰＥに到達せずにファール球通路４６に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域ＰＥに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域ＰＥに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材１０６の配置領域やその周辺部等が考えられる。
【５０３５】
（３）上記第７の実施の形態や各変形例では、各入球部６１～６３，６５，６８への入球の発生に基づいて各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部６１～６３，６５については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出しても

よい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数ＲＳが０個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

【５０３６】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第７の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

【５０３７】

（４）上記第７の実施の形態や各変形例において、「遊技領域ＰＥから排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての－９５０００個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

【５０３８】

（５）上記第７の実施の形態や各変形例では、全ての入球部６１～６３，６５，６８を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置６５のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【５０３９】

（６）上記第７の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【５０４０】

また、上記第７の実施の形態や各変形例では、パチンコ機１０への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【５０４１】

（７）上記第７の実施の形態や各変形例では、判定用差球数ＳＡを停止用球数（例えば９５０００個）から減算して残り球数ＲＳを導出し、その残り球数ＲＳに基づいて超過用判定（遊技停止状態に移行すべきか否かの判定）や停止予告用報知の実行判定（停止予告用報知を実行すべきか否かの判定）を行ったが、判定用差球数ＳＡに基づいて超過用判定や上記実行判定を行ってもよい。この場合、判定用差球数ＳＡが停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したり、停止用球数よりも少ない特定球数（例えば８５０００個）以上となることに基づいて停止予告用報知を実行したりする構成とすることができる。また、差球数ＳＢを停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよいし、差球数ＳＢに基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよい。

【５０４２】

（８）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下（判定用差球数

ＳＡが停止用球数以上）となることに基づいて遊技停止状態に移行する構成としたが、他の条件により遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。例えば、当否判定の回数（遊技回の実行回数）が予め定められた所定回数（停止用回数）に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成としてもよい。

【５０４３】

また、所定契機により付与されるポイントの合計値が所定値（停止用ポイント数）に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成としてもよい。例えば、当否判定の結果が外れ結果である遊技回に対して１ポイントが付与され、当たり結果である遊技回に対して１００ポイントが付与される構成とし、その合計値（累積加算値）が上記所定値に到達すると、遊技停止状態への移行が行われる構成とすることが考えられる。

【５０４４】

また、遊技停止状態に移行させるか否かの判定に用いる指標値は、必ずしも累積されていくものに限定されない。例えば、所定の抽選契機により実行される抽選の結果により、遊技停止状態に移行させるか否かが決定される構成としてもよい。なお、所定の抽選契機としては、大当たりの連荘回数が特定回数に達したことなどを用いることができる。

【５０４５】

また、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に遊技停止状態への移行が行われたり、遊技停止状態に移行させるか否かの抽選が行われたりする構成としてもよい。

【５０４６】

（９）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となるか否かの判定を種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

【５０４７】

（１０）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【５０４８】

但し、この場合、残り球数ＲＳが０個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置７５等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数ＲＳが０個よりも多い特定個数（例えば５０００個）に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数（例えば９００００個）になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【５０４９】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【５０５０】

（１１）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「１」にセットしてステップＳｎ２０９～ステップＳｎ２１９における遊技の進行（遊技回の進行、換言すれば、当否判定の実行）を制御するための処理が行われないようにしつつ（ステップＳｎ２１０３、ステップＳｎ２１０９）、可変入賞装置６５や普

電役物６３ａを強制的に閉鎖する閉鎖制御（ステップＳｎ２１０４、ステップＳｎ２１１０）と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理（ステップＳｎ２１０５、ステップＳｎ２１１１）とを実行するが、遊技停止の態様はこれに限定されるものではない。

【５０５１】

すなわち、閉鎖制御と、発射停止処理と、遊技回進行の制限とのうち１つ又は２つを実行し、残りを実行しない構成としてもよい。例えば、遊技回の進行を制限しつつ、閉鎖制御及び発射停止処理を実行しない構成としてもよい。閉鎖制御及び発射停止処理を実行する場合、そのタイミングによっては球詰まりが生じたりするおそれがあり、遊技停止解除後の遊技再開時に球詰まりを解消する作業が必要となって手間がかかる懸念がある。この点、遊技球の発射や可変入賞装置６５等の開放を許容しておくことで、そのような不都合の発生を抑制できることが期待される。

【５０５２】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

【５０５３】

（１２）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その開閉実行モードが途中終了されて非開閉実行モードの状態となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、主側ＲＡＭ３１４に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりする構成としてもよい。

【５０５４】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

【５０５５】

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、通常演出モードと、通常演出モードでは実行されない特定演出モードとを備え、残り球数ＲＳが０個以下となることで、通常演出モードから特定演出モードに移行する構成としてもよい。また、特定演出モードとして、通常演出モードでは実行確率が低い特定演出が実行されやすくなるモードを備えてもよい。

【５０５６】

（１３）上記第７の実施の形態や各変形例において、残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）に基づく遊技停止への移行機能を備えない構成としてもよい。この場合、差球数を導出する機能を備えてもよいし、備えなくてもよい。

【５０５７】

（１４）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するが、開閉実行モードの途中で遊技停止状態への移行が行われてもよい。この場合、残り球数ＲＳが０個以下となった時点で直ちに遊技停止状態への移行が行われてもよいし、残り球数ＲＳが０個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われてもよいし、残り球数ＲＳが０個以下となってから所定ラウンド数（例えば３ラウン

ド）分のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われてもよい。
【５０５８】
　また、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった後、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球すると、遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。
【５０５９】
　（１５）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機されるが、開閉実行モード以外の状態への滞在中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。
【５０６０】
　例えば、高頻度サポートモード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、滞在中の高頻度サポートモードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。その際、低頻度サポートモード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、遊技停止状態への移行を待機しない、又は、待機の期間が高頻度サポートモード中の場合よりも短い構成とすることができる。なお、「滞在中の高頻度サポートモードが終了するまで」とは、高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の上限回数が定められる構成であれば、当該上限回数への到達により高頻度サポートモードが終了するまでとすることができる。
【５０６１】
　また、通常演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定演出モードへの滞在中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。例えば、特定演出モード中の各遊技回又は所定遊技回で行われる当該演出モードの終了抽選に当選すると、特定演出モードが終了する構成であれば、上記終了抽選への当選により特定演出モードが終了するまで遊技停止状態への移行を待機する構成とすることができる。
【５０６２】
　（１６）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、開閉実行モードが終了すると直ちに遊技停止状態への移行が行われる構成としたが、開閉実行モードの終了後、所定の遊技期間を経てから遊技停止状態への移行が行われてもよい。例えば、開閉実行モードの終了後、所定遊技（例えば１０回の遊技回）が行われたり、所定期間（例えば５分）が経過したりしてから遊技停止状態への移行が生じる構成とすることができる。すなわち、開閉実行モードの終了より後に遊技停止状態に移行することが開閉実行モード中に決定されるものであれば、いずれのタイミングで遊技停止状態に移行するかは任意である。
【５０６３】
　（１７）上記第７の実施の形態や各変形例において、大当たり種別が確変大当たり結果である状況で、その開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、図柄列Ｚ１～Ｚ３を通常大当たり結果に対応する組合せで停止表示させてもよい。すなわち、確変大当たり結果となったこと（高確遊技状態への移行契機が成立したこと）を遊技者が認識不可又は認識困難となるようにしつつ、開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知を行う構成としてもよい。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３が確変大当たり結果に対応する組合せで停止表示された後、開閉実行モードにて「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示されると、獲得したはずの高確遊技状態はどうなってしまうのかといった遊技者の不安感を煽ったり、高確遊技状態が取り消されてしまったとして損をした気分にさせてしまったりする懸念がある。この点、上記構成であることで、高確遊技状態が消失した印象を与えることを抑制しつつ、第２停止予告用報知を実行することが可能になる。
【５０６４】
　（１８）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０

個以下になると遊技停止待ち状態になるが、１個以上の所定値（例えば５００個）以下になると遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。すなわち、遊技停止待ち状態への移行契機となる残り球数ＲＳの数と、遊技停止状態への移行契機となる残り球数ＲＳの数とは必ずしも一致する必要はない。

【５０６５】

（１９）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になることに基づいて遊技停止待ち状態になるが、他の条件により遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。例えば、上記（８）のように、当否判定の回数（遊技回の実行回数）が所定回数に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成であれば、当該所定回から遡って１００回以内の範囲で大当たり結果になった場合は、当該大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了により遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。また、大当たり当選や開閉実行モードへの移行が生じる都度、ポイントが付与される構成とした上で、そのポイントの合計値が所定値に到達することに基づいて遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。また、開閉実行モード中に実行される所定抽選の結果により遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。この場合、上記所定抽選の契機は、開閉実行モード中に成立するものであってもよいし、開閉実行モードの実行前に成立するものであってもよい。

【５０６６】

（２０）上記第７の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生時において超過待機フラグの情報（遊技停止待ち状態であることを特定可能な情報）が非特定制御用のワークエリア３９３における各種フラグ用エリア５０８に記憶された状態でバックアップ（電断中での記憶保持）が行われる構成としたが、バックアップのための専用エリア（バックアップＲＡＭなど）を設け、当該専用エリアに超過待機フラグの情報が移動又はコピーされた状態でバックアップされる構成としてもよい。この場合、上記専用エリアへのアクセスに関する制約を非特定制御用のワークエリア３９３よりも少ないものとすれば、復電時における情報の読み出しが容易となり、処理負荷の軽減や起動時間の短縮化を図ることが可能になる。

【５０６７】

このことは、超過フラグの情報（残り球数ＲＳが０個以下であることを特定可能な情報）のバックアップについても同様である。また、遊技停止フラグの情報（遊技停止状態であることを特定可能な情報）についても、バックアップのための専用エリアでバックアップが行われる構成としてもよい。

【５０６８】

（２１）上記第７の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生時に超過待機フラグの情報がバックアップされるが、当該バックアップが行われない構成としてもよい。すなわち、遊技停止待ち状態の終了後に移行した遊技停止状態で電断状態となった場合は、遊技停止状態（遊技停止フラグの情報）がバックアップされるものの、遊技停止待ち状態で電断状態となった場合は、遊技停止待ち状態がバックアップされない構成としてもよい。

【５０６９】

（２２）上記第７の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生時に遊技停止状態（遊技停止フラグの情報）がバックアップされるが、遊技停止状態のバックアップが行われない構成としてもよい。この場合、遊技停止状態への移行後、パチンコ機１０の電源オフ操作→電源オン操作を行うだけで遊技停止状態を解除することができ、遊技停止状態の解除に要するホール従業員の手間を軽減することが可能になる。

【５０７０】

（２３）上記第７の実施の形態や各変形例では、所定の異常として電断状態を例示したが、例えば、磁気センサ異常や振動センサ異常等の他の異常であってもよいし、前扉枠１４の開放に対応する扉開放エラーや、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タンエラーや、タンク２２１に遊技球が補充されていない球無状態である球切れエラー等であってもよい。これらのエラーが発生した場合に差球数の情報がクリアされる構成としてもよい。

【５０７１】
（２４）上記第７の実施の形態や各変形例では、復電時におけるステップＳｎ１１３の復電時用のコマンド設定処理にて、超過待機フラグの情報を参照し、当該情報が「１」にセットされていることに基づいて遊技停止待ち状態を特定するように構成したが、遊技停止待ち状態を特定するための構成は、これに限定されるものではない。例えば、超過待機フラグを設けず、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になると、超過フラグに「１」がセットされるものとし、さらに開閉実行モード中に対応した情報としての大当たり遊技フラグを設けた上で、復電時において、大当たり遊技フラグの情報と超過フラグの情報とを参照し、これらの情報に「１」がセットされていることに基づいて遊技停止待ち状態を特定する構成としてもよい。
【５０７２】
また、復電時において、遊技停止待ち状態を特定する処理を第１部分クリア用処理（差球数の情報をクリアする処理）より前に実行するか、第１部分クリア用処理を実行しない（復電時に差球数の情報をクリアしない）構成とした上で、復電時において、大当たり遊技フラグの情報と差球数の情報とを参照し、大当たり遊技フラグに「１」がセットされていることと、差球数の情報により残り球数ＲＳが０個以下であることが示されていることとに基づき、遊技停止待ち状態を特定する構成としてもよい。
【５０７３】
要は、復電後のパチンコ機１０（主制御装置１６２）において遊技停止待ち状態であることを特定できればよく、その具体的な方法は任意である。
【５０７４】
（２５）上記第７の実施の形態や各変形例では、復電時用のコマンド設定処理（ステップＳｎ１１３）を第１部分クリア用処理（ステップＳｎ１１２）よりも後に実行するが、第１部分クリア用処理よりも前に実行してもよい。この場合、復電時用のコマンド設定処理の実行時点では差球数の情報がクリアされておらず、電断前の差球数の情報が保持された状態となっているため、当該差球数の情報を参照して遊技停止待ち状態を特定してもよい。
【５０７５】
例えば、上記（２４）のように大当たり遊技フラグの情報を設けた上で、大当たり遊技フラグに「１」がセットされていることと、差球数の情報により残り球数ＲＳが０個以下であることが示されていることとに基づき、遊技停止待ち状態を特定する構成としてもよい。なお、かかる構成において、大当たり遊技フラグに「１」がセットされておらず、差球数の情報により残り球数ＲＳが０個以下であることが示されている場合は、残り球数ＲＳを契機として移行する遊技停止状態であることを特定することができる。
【５０７６】
（２６）上記第７の実施の形態や各変形例では、ステップＳｎ１０５の第２初期化処理（高確率モードであることの情報や保留情報を消去するための処理）が復電時に実行される構成としたが、電断時（遊技停止状態で電断状態となった場合）に実行される構成としてもよい。また、電断状態の発生前に実行されてもよく、例えば、残り球数ＲＳが０個以下となった場合や遊技停止状態に移行する場合に実行される構成としてもよい。なお、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて第２初期化処理を実行する場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、その開閉実行モードが終了してから第２初期化処理を実行するとよい。
【５０７７】
（２７）上記第７の実施の形態や各変形例では、復電時に第１部分用クリア処理（ステップＳｎ１１２）が実行されたり、電断時に電断時クリア用処理（ステップＳｎ３７１０）が実行されたりすることで、電断前の差球数の情報が消去される構成としたが、差球数の情報が消去されない（初期化されない）構成としてもよい。
【５０７８】
復電時での第１部分用クリア処理を実行しない構成にあっては、「残り球数ＲＳが１個

以上の状態で電断状態となり、その後に復電した場合」と、「遊技停止待ち状態で電断状態となり、その後に復電した場合」と、「遊技停止状態で電断状態となり、その後に復電した場合」との全てで第１部分用クリア処理を実行しない構成としてもよいし、それらの一部で第１部分用クリア処理を実行しない構成としてもよい。後者の場合は、電断時の状態に応じて第１部分用クリア処理を実行するか否かを切り換えるものとなるが、例えば、差球数に応じて実行の有無を切り換える構成としてもよい。具体的には、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断状態となった場合は第１部分用クリア処理を実行する一方で、残り球数ＲＳが０個以下である場合は第１部分用クリア処理を実行しない構成とすることができる。

【５０７９】

また、電断時の状態が遊技停止待ち状態又は遊技停止状態のいずれであるかにより第１部分用クリア処理の有無を切り換える構成としてもよい。例えば、遊技停止待ち状態で電断状態となった場合は第１部分用クリア処理を実行しないが、遊技停止状態で電断状態となった場合は第１部分クリア用処理を実行する構成としてもよい。この場合、復電後の遊技において、停止用球数までの残り球数ＲＳが十分に残っているにもかかわらず、ほどなくして遊技停止状態への移行が生じる事象の発生を回避することができる。

【５０８０】

逆に、遊技停止待ち状態で電断状態となった場合は第１部分用クリア処理を実行する一方、遊技停止状態で電断状態となった場合は第１部分クリア用処理を実行しない構成としてもよい。かかる構成において、遊技停止状態で電断状態となった場合（例えば電源オフ操作が行われた場合）は、復電時において、リセットボタン１６６ｃのＯＮ操作を行いながら電源ＯＮ操作を行うことで、遊技停止状態の解除とともに差球数の情報の消去（初期化）を行うことができる。

【５０８１】

（２８）上記第７の実施の形態や各変形例では、差球数の情報が初期化された場合の判定用差球数ＳＡの初期値が０個になるが、消去前の数よりも小さい１以上の数であってもよい。例えば、消去前（電断前）の判定用差球数ＳＡが３６０００個の場合は、初期化処理により１０００個に変更されるものであってもよい。このような意味で初期化処理は、判定用差球数ＳＡを低減させる処理と見ることができるため、低減処理と言い換えることもできる。

【５０８２】

（２９）上記第７の実施の形態や各変形例では、復電時に第１部分用クリア処理（ステップＳｎ１１２）が実行されたり、電断時に電断時クリア用処理（ステップＳｎ３７１０）が実行されたりすることで、電断前の差球数の情報が消去される構成としたが、復電や電断以外の事象を契機として差球数の情報を消去する構成としてもよい。

【５０８３】

（３０）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下になると、第１停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数ＲＳにかかわらず、常時、第１停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【５０８４】

（３１）上記第７の実施の形態や各変形例では、第２停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像９０２を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたり、メッセージ画像９０２が表示される表示部とは異なる他の表示部にて行われたりするなどして、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

【５０８５】

（３２）上記第７の実施の形態や各変形例では、第２停止予告用報知においてメッセージ画像９０２を表示し、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを知らせるものとしたが、例えば、残り球数ＲＳが０個になったことの報知を行ったり、獲得数（

判定用差球数ＳＡ）が９５０００個に到達したことの報知を行ったりするものであってもよい。また、例えば「まもなく遊技停止状態に移行します。」等の文字表示を行い、遊技停止状態への移行を事前報知するものであってもよい。これらのことは復電時に実行される第３復電用報知に対しても適用することができる。

【５０８６】

（３３）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に第２停止予告用報知が開始された後、当該開閉実行モードの終了まで第２停止予告用報知が継続される構成としたが、開閉実行モードの終了前に第２停止予告用報知が終了する構成としてもよい。例えば、第２停止予告用報知の開始後、当該第２停止予告用報知が予め定められた所定期間（例えば４ｓｅｃ）に亘って継続された後、当該第２停止予告用報知が終了する構成としてもよい。この場合、上記所定期間の経過よりも早く開閉実行モードが終了（エンディング期間が終了）した場合は、開閉実行モードの終了後も所定期間が経過するまで第２停止予告用報知を継続する構成としてもよいし、所定期間の経過前であっても開閉実行モードの終了に合わせて第２停止予告用報知を終了させる構成としてもよい。

【５０８７】

上記（３３）構成は、第２停止予告用報知の開始後に継続実行される第１停止予告用報知にも適用することができる。なお、必ずしも第２停止予告用報知と第１停止予告用報知とが同時に終了する必要はなく、これらが異なるタイミングで終了してもよい。

【５０８８】

（３４）上記第７の実施の形態や各変形例では、その途中で残り球数ＲＳが０個以下となる開閉実行モードにおいて、第２停止予告用報知としてのメッセージ画像９０２と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド報知としてのラウンド数画像９０３との両方を表示するが、後者の表示を行わない構成としてもよい。具体的には、メッセージ画像９０２の表示が開始されることに合わせてラウンド数画像９０３の表示が消去されたり、その開閉実行モードの当初からラウンド数画像９０３の表示が実行されなかったりする構成とすることが考えられる。このような構成とすることで、メッセージ画像９０２への遊技者の注目度を高めて報知の見逃しを抑制したり、特別感を演出して遊技者の優越感を喚起したりすることができる。

【５０８９】

なお、ラウンド数画像９０３の表示を実行しない構成に代えて、残り球数ＲＳが０個以下とならない開閉実行モードの場合に比べてラウンド数画像９０３の表示サイズが小さくなる構成としてもよい。このような場合でもメッセージ画像９０２を目立たせることができ、上記構成と同様の効果を期待することができる。

【５０９０】

（３５）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個となることに応じて第２停止予告用報知を実行する場合に、第１停止予告用報知の実行を継続する構成としたが、第１停止予告用報知を終了してもよい。すなわち、実行対象の報知を第１停止予告用報知から第２停止予告用報知に切り替える構成としてもよい。

【５０９１】

（３６）上記第７の実施の形態や各変形例では、第２停止予告用報知の開始後も第１停止予告用報知の実行を継続する場合に、第１停止予告用報知（メッセージ画像９１０）により報知される残り球数を更新しない構成としたが、これを更新する構成としてもよい。このような構成とすることで、獲得球数（判定用差球数ＳＡ）の総数や、停止用球数に対する超過数を遊技者に認識させることが可能になる。この際、更新後のメッセージ画像９１０の表示は、残り球数をマイナス表示するものに限らず、獲得球数（判定用差球数ＳＡ）の総数を表示したり、停止用球数に対する超過数（オーバー分）を表示したりするものであってもよい。

【５０９２】

（３７）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その後、遊技停止状態に移行するまで残り球数カウンタ（判

定用差球数ＳＡや残り球数ＲＳ）を更新しない構成としたが、これを更新する構成としてもよい。この場合、残り球数カウンタを更新した上で第１停止予告用報知（メッセージ画像９１０）については更新しない構成（メッセージ画像９１０の表示内容を維持する構成）としてもよいし、残り球数カウンタの更新結果に合わせて第１停止予告用報知の内容を更新する構成（メッセージ画像９１０により報知される残り球数がさらに減少していく構成）としてもよい。

【５０９３】

（３８）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、残り球数カウンタの更新を残り球数ＲＳが０個になった状態で止める構成としたが、０個よりも手前の所定数（例えば１個）の状態で止める構成としてもよい。

【５０９４】

（３９）上記第７の実施の形態や各変形例において、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となった後、第１停止予告用報知と第２停止予告用報知との両方を実行する場合に、これらの目立ちやすさを異ならせるようにしてもよい。例えば、第２停止予告用報知におけるメッセージ画像９０２の表示サイズや文字サイズを第１停止予告用報知におけるメッセージ画像９０１の表示サイズや文字サイズよりも大きくすることで、第２停止予告用報知が第１停止予告用報知よりも目立ちやすくなるようにしてもよい。

【５０９５】

（４０）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態であることに対応した報知（第２停止予告用報知や第３復電用報知）が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよく、この場合の発光手段は、遊技盤６０上に配置されるものであってもよいし、前扉枠１４に配置されるものであってもよい。また、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。なお、上記報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【５０９６】

上記（４０）の変形例については、第１停止予告用報知や復電時における各報知（第１復電用報知～第４復電用報知）等の他の報知についても適用することが可能である。

【５０９７】

（４１）上記第７の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生後、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作されながら電源ＯＮ操作が行われた場合に、第１復電用報知（図４４４（ａ））が実行されるが、リセットボタン１６６ｃがＯＮ操作された場合に対応した第５復電用報知が実行されてもよい。第５復電用報知は、第１復電用報知～第４復電用報知とは報知態様が異なるものである。この第５復電用報知では、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像９１１と、例えば「ＲＡＭがクリアされました」等の文字が付されたメッセージ画像とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること（電断前の画面表示状態に戻ること）と、主側ＲＡＭ３１４のクリア処理（初期化処理）が実行されたことが報知される。

【５０９８】

（４２）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に関する特定報知を当該移行に先立って実行するが、遊技停止状態への移行契機が成立した場合（残り球数ＲＳが０個以下となった場合）に実行してもよい。

【５０９９】

（４３）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０５や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６を図柄表示装置７５に表示するが、これら

のうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを遊技者が認識できる報知とすることができ、具体的には、判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを数字表示する報知とすることができる。このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停止状態に移行すること（遊技ができなくなること）への不満感を緩和することが可能になる。

【５１００】

（４４）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合とで、遊技停止状態であることを報知する停止用報知の態様を異ならせたが（図４４２（ｂ）、（ｃ））、それらの場合で同じ態様の停止用報知が実行されてもよい。この場合、主制御装置１６２や演出制御装置１４３での制御処理として、両者の場合を識別した上で同じ態様の停止用報知が実行される構成としてもよいし、そもそも両者を区別して認識しないことで、結果的に同じ態様の停止用報知が実行されることになる構成としてもよい。

【５１０１】

（４５）上記第７の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合の停止用報知（図４４２（ｂ））と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合の停止用報知（図４４２（ｃ））とで、異なる背景画像を表示することにより報知態様を相違させる構成としたが、これに代えて又は加えて、背景画像以外の部分を異ならせる構成としてもよい。

【５１０２】

例えば、音声の有無や音声の大きさの違いにより、両者の場合における停止用報知の態様を相違させる構成としてもよい。具体的には、残り球数ＲＳに基づく遊技停止の場合の停止用報知では、音声報知が行われずに表示のみの報知とされる一方、不正検知に基づく遊技停止の場合の停止用報知では、表示とともに音声報知が行われる構成とすることが考えられる。

【５１０３】

また、残り球数ＲＳに基づく遊技停止の場合の停止用報知と不正検知に基づく遊技停止の場合の停止用報知との両方で表示とともに音声報知が行われるものの、前者の場合は後者の場合は音声報知の音量が小さくされる構成としてもよい。この際、停止用報知での音声報知の内容は、残り球数ＲＳに基づく遊技停止の場合と不正検知に基づく遊技停止の場合とで同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【５１０４】

上記（４４）、（４５）の変形例については、遊技停止状態で電断が発生し、その後、復電した場合に実行される第２復電用報知及び第４復電用報知についても適用することが可能である。

【５１０５】

（４６）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第３復電用報知（図４４５（ａ））として、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することの表示（メッセージ画像９１４の表示）が行われる構成としたが、そのような表示が行われず、復電用の表示（メッセージ画像９１１の表示）のみが行われる構成としてもよい。すなわち、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第１復電用報知（図４４４（ａ））では、復電用の表示（メッセージ画像９１１の表示）と、差球数が初期化されたことの表示（メッセージ画像９１２の表示）とが行われる一方、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第３復電用報知では、復電用の表示のみが実行され、差球数が初期化されたことの表示が行われないことにより、遊技者に差球数が初期化されていないと思わせ、これによって、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを認識させ

てもよい。
【５１０６】
　また、電断前の遊技停止待ち状態で、差球数（判定用差球数ＳＡ）が停止用球数に到達している旨の報知を表示画面Ｇにて実行するようにした上で、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第３復電用報知として、復電用の表示（メッセージ画像９１１の表示）とともに、差球数（判定用差球数ＳＡ）が停止用球数に到達している旨の報知が実行される構成としてもよい。なお、内部的には差球数の情報が初期化されているため、上記報知はそれとは異なる内容を報知するものとなる。
【５１０７】
　また、遊技盤６０や前扉枠１４の前面部に所定の発光部を備え、表示画面Ｇ上の報知との組み合わせにより、第１復電用報知と第３復電用報知との使い分けを行う構成としてもよい。例えば、第１復電用報知の場合は表示画面Ｇに復電用の表示（メッセージ画像９１１の表示）が実行されつつ、上記所定の発光部が消灯状態とされる一方、第３復電用報知の場合は復電用の表示（メッセージ画像９１１の表示）が実行されつつ、上記所定の発光部が発光状態とされてもよい。このような報知の違いにより、ホール従業員や遊技者において両者の場合を識別できるようにする構成としてもよい。なお、上記所定の発光部は発光の有無により報知の違いが担保されるものに限らず、発光色や発光パターンの違いにより報知の違いが担保されるものであってもよい。
【５１０８】
　（４７）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合のメッセージ画像９１４が図柄表示装置７５に表示されるが、図柄表示装置７５とは異なる他の表示部に表示されてもよい。この際、メッセージ画像９１１を図柄表示装置７５に表示しつつ、メッセージ画像９１４を上記他の表示部に表示する構成としてもよいし、メッセージ画像９１１、９１４の両方を上記他の表示部に表示する構成としてもよい。
【５１０９】
　また、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合のメッセージ画像９１２や、遊技停止状態で電断が発生し、その後に復電した場合のメッセージ画像９１３についても他の表示部に表示される構成としてよい。これらの場合、必ずしもメッセージ画像９１２～９１４の全てを他の表示部に表示する必要はなく、メッセージ画像９１２～９１４のうちの１又は２を他の表示部に表示し、残りを図柄表示装置７５に表示する構成としてもよい。
【５１１０】
　（４８）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第３復電用報知において、メッセージ画像９１１、９１４が同時に表示されるが、メッセージ画像９１１、９１４の一方が表示された後、メッセージ画像９１１、９１４の他方が表示される構成としてもよい。この場合、後の表示が開始されることに応じて先の表示が消去される構成としてもよいし、後の表示が開始された後も先の表示が継続される構成としてもよい。
【５１１１】
　（４９）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第３復電用報知において、起動中の期間を利用してメッセージ画像９１４が表示されるが、遊技演出（開閉実行モード用の演出表示）が再開されてからメッセージ画像９１４が表示される構成としてもよい。但し、復電後に行われる残りの開閉実行モードの期間が短い場合は、メッセージ画像９１４の表示期間も短くなり、十分な報知を行えない懸念があるため、報知期間を確保する観点では、遊技演出の再開前からメッセージ画像９１４を表示するのがよい。
【５１１２】
　（５０）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合の第３復電用報知において、遊技演出（開閉実行モード用の演出表示

）の再開前に実行されたメッセージ画像９１４の表示が遊技演出の再開後も継続される構成としたが、当該表示が遊技演出の再開時に終了したり、遊技演出の再開前に終了したりする構成としてもよい。この場合、メッセージ画像９１４により遊技演出の視認性が低下することを抑制することが可能になる。

【５１１３】

上記（４８）～（５０）の変形例については、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に実行される第１復電用報知や、遊技停止状態で電断が発生し、その後に復電した場合に実行される第２復電用報知及び第４復電用報知についても適用することが可能である。

【５１１４】

（５１）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１復電用報知～第４復電用報知にてメッセージ画像９１１の表示が実行されるが、当該表示が実行されない構成としてもよい。例えば、第１復電用報知の場合であれば、メッセージ画像９１２のみが表示される構成としてもよい。

【５１１５】

なお、上記第７の実施の形態や各変形例では、復電したことに対応する報知（復電用の報知）としてのメッセージ画像９１１にて「まもなく画面が復帰します」の文字表示が実行される構成としたが、例えば、「電源供給が再開されました」や「電源ＯＮ状態となりました」、「しばらくお待ちください」などの他の文字表示が実行される構成としてもよい。ちなみに、復電用の報知は、必ずしも報知の内容が復電したことを示すものである必要はなく、復電の都度、その表示が行われるなど、ホール従業員や遊技者に対して復電を連想させるもの（復電を示唆するもの）であればよい。

【５１１６】

（５２）上記第７の実施の形態や各変形例では、第２復電用報知～第４復電用報知にて差球数に関する報知（メッセージ画像９１２の表示）が実行されない構成としたが、当該報知が実行される構成としてもよい。

【５１１７】

（５３）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態となった場合に主制御装置１６２から超過待機コマンド（図４２１のステップＳｎ１８１６）を出力することにより、演出制御装置１４３に対して遊技停止待ち状態への移行を通知する構成としたが、遊技停止待ち状態になったことの通知は複数のコマンドによりなされるものであってもよい。例えば、開閉実行モードへの移行を通知するための大当たり遊技コマンドと、残り球数ＲＳが０個以下となったことを通知するための超過コマンド（図４２１のステップＳｎ１８１４）とが出力されることにより、演出制御装置１４３において遊技停止待ち状態が認識される構成としてもよい。この場合、超過待機コマンドの出力機能を備えない構成としてもよい。

【５１１８】

なお、上記の場合における超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個に到達したタイミングで出力されてもよいし、当該到達より後で開閉実行モードの終了前の所定タイミングで出力されてもよい。要は、開閉実行モードの終了前に演出制御装置１４３が遊技停止待ち状態を認識することができ、開閉実行モードの終了により遊技停止することの事前報知を行うことができるものであればよい。

【５１１９】

（５４）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態となった場合に主制御装置１６２から遊技停止コマンド（図４２６のステップＳｎ２１０６、ステップＳｎ２１１２）を出力することにより、演出制御装置１４３に対して遊技停止状態への移行を通知する構成としたが、遊技停止状態になったことの通知は複数のコマンドによりなされるものであってもよい。例えば、主制御装置１６２において、開閉実行モードへの移行を通知するための大当たり遊技コマンドと、残り球数ＲＳが０個以下となったことを通知するための超過コマンドとの出力機能を備え、演出制御装置１４３において、大当たり遊技コマン

ドを受信せず、超過コマンドを受信したことに基づき、遊技停止状態を認識する構成としてもよい。また、発射停止処理が実行されたことを通知するためのコマンドと、閉鎖制御処理が実行されたことを通知するためのコマンドとの出力機能を備え、演出制御装置１４３において、これらのコマンドを受信したことに基づき、遊技停止状態を認識する構成としてもよい。これらの場合、遊技停止コマンドの出力機能を備えない構成としてもよい。

【５１２０】

（５５）上記第７の実施の形態や各変形例では、都度の残り球数ＲＳを通知するためのコマンドとして残り球数コマンドが出力されるが、残り球数ＲＳの通知は複数のコマンドにより実行されてもよい。例えば、前半側の残り球数コマンドと、後半側の残り球数コマンドとからなる２つのコマンドにより、都度の残り球数ＲＳが通知される構成としてもよい。この場合、前半側の残り球数コマンドにおける下位バイトの情報と、後半側の残り球数コマンドにおける下位バイトの情報との組み合わせにより、残り球数ＲＳが示されるものとなる。

【５１２１】

（５６）上記第７の実施の形態では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、主制御装置１６２から差球用コマンドが出力されない構成としたが、第１及び第２差球用コマンドとは異なる第３差球用コマンドが出力される構成としてもよい。第３差球用コマンドの上位バイトには、差球用コマンドであることに対応した情報（識別情報）が設定され、下位バイトには、遊技停止待ち状態に対応するものとしての固有値が設定される。この場合、演出制御装置１４３では、第１復電用コマンドと第３差球用コマンドとを受信したことに基づき、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）を認識することになる。

【５１２２】

また、第３差球用コマンドに代えて、遊技停止待ち状態に対応した専用コマンドが出力される構成としてもよい。この場合、演出制御装置１４３では、第１復電用コマンドと専用コマンドとを受信したことに基づき、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）を認識することになる。

【５１２３】

なお、第３差球用コマンドや上記専用コマンドは、第１差球用コマンドや第２差球用コマンドと同様に第１復電用コマンドと併せて出力されてもよいし、第１復電用コマンドより後に出力されてもよい。後者の構成においては、主制御装置１６２にて、第１復電用コマンドの設定（出力）がメイン処理の中で実行され、第３差球用コマンドや上記専用コマンドの設定（出力）がタイマ割込み処理の中で実行される構成としてもよい。

【５１２４】

（５７）上記第７の実施の形態では、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、メッセージ画像９１２（「遊技停止用カウンタがリセットされました」の文字）が表示される構成としたが、メッセージ画像９１２が表示されない構成としてもよい。すなわち、メッセージ画像９１１（「まもなく画面が復帰します」の文字）のみが表示される構成としてもよい。

【５１２５】

（５８）上記第７の実施の形態では、第１差球用コマンドや第２差球用コマンドが第１復電用コマンドと併せて出力される構成としたが、第１復電用コマンドが出力された後に第１差球用コマンドや第２差球用コマンドが出力される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２において、第１復電用コマンドの設定（出力）がメイン処理の中で実行され、第１差球用コマンドや第２差球用コマンドの設定（出力）がタイマ割込み処理の中で実行される構成としてもよい。

【５１２６】

（５９）上記第７の実施の形態の変形例１において、ステップＳｎ２２０２の第２初期化処理（ステップＳｎ１１１の超過時立上げ用処理）が電断時に実行される構成としてもよい。すなわち、電断状態となった場合に残り球数ＲＳが０個以下であるか否か（超過フ

ラグに「１」がセットされているか否か）を判定し、残り球数ＲＳが０個以下である場合に第２初期化処理を実行する構成としてもよい。この場合、差球数の情報だけでなく、高確率モードであることの情報や特図保留情報等についても電断時に消去されることなる。

【５１２７】

なお、上記第７の実施の形態において第２初期化処理が電断時に実行される構成としてもよい。この場合、差球数の情報については復電時に消去され、高確率モードであることの情報や特図保留情報等については電断時に消去されることなる。

【５１２８】

（６０）上記第７の実施の形態の変形例２では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、主制御装置１６２から第２復電用コマンド（図４５３のステップＳｎ４１０２）を出力することにより、演出制御装置１４３に対して遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）を通知する構成としたが、遊技停止待ち状態で電断が発生したことの通知は複数のコマンドによりなされるものであってもよい。例えば、開閉実行モードへの移行を通知するための大当たり遊技コマンドと、残り球数ＲＳが０個以下となったことを通知するための超過コマンドとが出力されることにより、演出制御装置１４３において、遊技停止待ち状態で電断が発生したことが認識される構成としてもよい。この場合、第２復電用コマンドの出力機能を備えない構成としてもよい。

【５１２９】

なお、遊技停止状態で電断が発生し、その後に復電する場合に、主制御装置１６２から複数のコマンドが出力されることにより、演出制御装置１４３に対して遊技停止状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後の状態が遊技停止状態であること）が通知される構成としてもよい。また、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生し、その後に復電する場合に、主制御装置１６２から複数のコマンドが出力されることにより、そのような状態で電断が発生したことが通知される構成としてもよい。

【５１３０】

（６１）上記第７の実施の形態の変形例２では、復電用コマンドにより、遊技停止待ち状態で電断が発生したことや、遊技停止状態で電断が発生したことを通知する構成としたが、復電用コマンド以外のコマンドにより上記通知を行う構成としてもよい。例えば、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合であれば、第２復電用コマンドに代えて超過待機コマンドを出力したりすることが考えられる。この場合の超過待機コマンドは、遊技停止待ち状態となった場合に出力される超過待機コマンド（図４２１のステップＳｎ１８１６）と同じコマンドであってもよいし、ステップＳｎ１８１６の超過待機コマンドとは異なる復電時専用の超過待機コマンドであってもよい。

【５１３１】

（６２）上記第７の実施の形態の変形例２では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合に第２復電用コマンドが出力され、遊技停止状態で電断が発生し、その後に復電した場合に第３復電用コマンドが出力される構成としたが、第２復電用コマンドと第３復電用コマンドとの少なくとも一方が出力されない構成としてもよい。例えば、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合は、第２復電用コマンドを出力することにより、復電に合わせて遊技停止待ち状態の通知を行う一方で、遊技停止状態で電断が発生し、その後に復電した場合は、第３復電用コマンドを出力せずに遊技停止の通知を行わないようにするか、或いは、復電後に遊技状態に移行してから他のコマンドにより遊技停止の通知を行うようにしてもよい。

【５１３２】

（６３）上記第７の実施の形態の変形例２では、復電時に差球用コマンドが出力されない構成としたが、差球用コマンドが出力される構成としてもよい。この場合の差球用コマンドは、復電時の差球数（初期化後の判定用差球数ＳＡ）を示す態様で出力するとよい。

【５１３３】

（６４）上記第７の実施の形態の変形例３では、複数の発光部６２２ａ～６２２ｅを備

える差球数報知部６２２により差球数に関する報知が実行される構成としたが、他の態様で差球数に関する報知が実行される構成としてもよい。例えば、図４６２（ａ）に示すように、都度の残り球数ＲＳと遊技停止までの上限数（例えば９５０００個）とを数値表示により表すものとしてもよい。残り球数ＲＳが約１３０００個の場合であれば、「あと約１３０００個／９５０００個で遊技停止」等の表示を行うことができる。

【５１３４】

上記の場合において、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となった後の表示態様（第１停止予告用報知）は９５０００個／９５０００個で遊技停止」とすることができる。また、復電時（差球数が初期化された状態）での表示態様は「あと９５０００個／９５０００個で遊技停止」とすることができる。

【５１３５】

また、図４６２（ｂ）に示すように、都度の判定用差球数ＳＡと遊技停止までの上限数とを表示するものとしてもよい。また、図４６２（ｃ）に示すように、レベルゲージ等の数字情報とは異なる画像を用いた態様で残り球数ＲＳや判定用差球数ＳＡの表示を行う構成としてもよい。

【５１３６】

なお、図４６２（ａ）～（ｃ）の各表示は、図柄表示装置７５にて実行されてもよいし、他の表示部で実行されてもよい。これらの場合、図４６２（ａ）～（ｃ）の各表示は、図柄表示装置７５における図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示領域よりも小さい表示領域で行う構成とするとよい。この場合、差球数の報知を目立ちにくくし、差球数が初期化されたことに遊技者が気付きにくい構成とすることができる。

【５１３７】

また、図４６２（ａ）～（ｃ）の各表示は、差球数報知部６２２での報知に代えて実行されてもよいし、差球数報知部６２２での報知と併せて実行されてもよい。

【５１３８】

（６４）上記第７の実施の形態の変形例３では、差球数報知部６２２（差球数に関する情報が報知される報知部）を遊技盤６０の前面側に配置する構成としたが、差球数報知部６２２を遊技盤６０の背面側に配置し、施錠装置５５を解錠して遊技機本体１２（内枠１３）をパチンコ機１０の前方側に回動させることで、差球数報知部６２２を視認可能となる構成としてもよい。すなわち、遊技ホールの従業員のみが差球数報知部６２２を視認できる構成としてもよい。

【５１３９】

また、遊技盤６０の前面側に代えて前扉枠１４の前面部に差球数報知部６２２を配置する構成としてもよい。この場合、差球数報知部６２２に代えて、前扉枠１４に設けられた既存の発光部（ランプ部）を利用して差球数に関する報知を行う構成としてもよい。前扉枠１４の発光部を利用して差球数に関する報知を行う場合は、当該報知が遊技者に視認されることを抑制すべく、遊技機前方から視認可能な図柄表示装置７５の表示領域（表示画面Ｇの一部がセンターフレーム７６等により隠される場合は、センターフレーム７６等が前方から重ならない残りの領域）の上端部よりも上方に配置される発光部を利用して上記報知を行うとよい。また、前扉枠１４に差球数報知部６２２を設ける場合も、上記表示領域よりも上方に差球数報知部６２２を配置するとよい。

【５１４０】

（６５）上記第７の実施の形態の変形例３では、差球数の情報が差球数報知部６２２に表示され、差球数（初期化）に関する報知が図柄表示装置７５とは異なる報知手段にて実行されるが、当該報知が図柄表示装置７５にて実行され、復電用の報知が図柄表示装置７５以外の報知手段にて実行される構成としてもよい。

【５１４１】

また、上記第７の実施の形態の変形例３では、差球数（初期化）に関する報知と、復電用の報知（メッセージ画像９１１の表示）とが異なる報知手段にて実行されるが、これらの報知が同じ報知手段にて実行されてもよい。この場合、両報知が図柄表示装置７５にて

実行されてもよいし、図柄表示装置７５とは異なる他の報知手段にて実行されてもよい。これらの際、上記第７の実施の形態の変形例３と同様に、差球数に関する報知と復電用の報知とが重複して実行されたり、差球数に関する報知が遊技回演出や開閉実行モード用演出の再開前に実行されたりする構成とすることができる。

【５１４２】

なお、図柄表示装置７５にて差球数に関する報知を行う場合は、上記第７の実施の形態の変形例３に係る差球数報知部６２２での報知と同様に、遊技者が当該報知を見てもその内容を認識できない又は認識しにくい態様で報知を行う構成としてもよい。ちなみに、認識しにくい態様としては、例えば、復電用の報知を文字により行って分かりやすくする場合であれば、復電用の報知に比べて認識しにくい態様で差球数に関する報知を行う構成とすることが考えられる。復電用の報知に比べて認識しにくい態様としては、差球数に関する報知では文字を用いないで報知を行う態様としたり、差球数に関する報知の表示サイズ（例えば、区画される表示領域としてのウィンドウを表示して報知を行う場合はそのウィンドウの表示サイズ）を復電用の報知の表示サイズ（例えばウィンドウの表示サイズ）よりも小さくしたりすることが考えられ、また、差球数に関する報知で文字を用いる場合は、その文字サイズを復電用の報知での文字サイズよりも小さくしたりして目立ちにくくすることが考えられる。

【５１４３】

（６６）上記第７の実施の形態の変形例３において、ホール従業員が差球数報知部６２２の発光態様に基づいて残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）を認識できるようにするための説明表示が遊技盤６０の前面部における所定領域にてなされる構成としてもよい。上記説明表示としては、各発光部６２２ａ～６２２ｅの発光態様と残り球数（獲得球数）との対応関係を説明するものが考えられる。

【５１４４】

上記説明表示がなされる所定領域は、ガラスパネル２３を通じて遊技機前方から視認可能な領域である。この場合、所定領域が遊技領域ＰＥ（遊技球が流下し得る領域）内に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過可能な構成としてもよいし、所定領域が遊技領域ＰＥ外に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過不可な構成としてもよい。遊技球が接触することによる説明表示の損傷や、遊技球に隠されることによる説明表示の視認性の低下等を抑制する上では、後者の構成とすることが好ましい。

【５１４５】

遊技盤６０が透明性を有するものである場合は、遊技盤６０の後方側に上記説明表示が設けられ、当該遊技盤６０を通して説明表示を視認できる構成としてもよい。また、パチンコ機１０の前面部（前扉枠１４の前面部）に上記説明表示を設ける構成としてもよい。

【５１４６】

なお、発光部による報知に関しての説明表示に加えて又は代えて、獲得球数（差球数）が９５０００個に到達することにより遊技停止状態に移行することへの説明表示がなされる構成としてもよい。

【５１４７】

（６７）上記第７の実施の形態の変形例３では、差球数報知部６２２でのリセット用報知（白色点滅）により残り球数ＲＳの初期化が報知される構成としたが、当該報知に代えて又は加えて、その時点での残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が報知される構成としてもよい。例えば、残り球数ＲＳが初期値（判定用差球数ＳＡが０個）である場合に差球数報知部６２２の発光部６２２ａ～６２２ｅが全消灯する構成であれば、復電時において差球数報知部６２２が全消灯の状態であることにより、残り球数ＲＳが初期値（判定用差球数ＳＡが０個）であることの報知が行われるものとしてもよい。

【５１４８】

（６８）上記第７の実施の形態の変形例３では、復電時に残り球数ＲＳ（判定用差球数ＳＡ）が初期化されると、電断時の状態にかかわらず、一律に差球数報知部６２２が白色点滅して初期化の報知が実行されるが、電断時の状態に応じて当該報知が実行されるか否

かが切り換えられる構成としてもよい。例えば、残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合は、復電時に差球数報知部６２２が白色点滅して初期化の報知が実行され、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電時に差球数報知部６２２が白色点滅せずに初期化の報知が実行されない構成としてもよい。このような構成とすることで、日常での電源オン時（遊技ホールの開店に伴うパチンコ機１０への電源投入）では、差球数報知部６２２が白色点滅することで、昨日の残り球数ＲＳの実績がクリアされていることをホール従業員が容易に確認できる一方、遊技停止待ち状態で停電等が発生して不意に電源オフ状態になり、その後、停電等が解消されて電源オン状態となった場合に、遊技者がパチンコ機１０の前方で着座していたとしても、残り球数ＲＳが初期化されたことが分かりにくく、遊技の再開後、開閉実行モードの終了に伴って遊技停止状態に移行したとしても不自然な印象となることを抑制できる。

【５１４９】

（６９）上記第７の実施の形態の変形例３では、差球数報知部６２２でのリセット用報知が図柄表示装置７５での遊技回用演出の再開前に実行されるが、遊技回用演出の再開後に実行されてもよい。この場合、差球数報知部６２２でのリセット用報知に先立ち、遊技者の意識が図柄表示装置７５に向けられるため、差球数報知部６２２でリセット用報知が実行されても遊技者が気付きにくく、残り球数ＲＳの初期化をさらに分かりにくくすることができる。

【５１５０】

（７０）上記第７の実施の形態の変形例３では、差球数報知部６２２でのリセット用報知が図柄表示装置７５での遊技回用演出の再開後も継続して実行されるが、遊技回用演出の再開に伴ってリセット用報知が終了する構成としてもよい。また、リセット用報知が遊技回用演出の再開前に終了する構成としてもよい。この場合、復電用の報知（メッセージ画像９１１の表示）より先にリセット用報知が終了してもよいし、復電用の報知が終了してからリセット用報知が終了してもよい。

【５１５１】

（７１）上記第７の実施の形態の変形例３では、復電時において、復電用の報知（メッセージ画像９１１の表示）とリセット用報知（差球数報知部６２２の白色点滅）とが同時に実行されるが、これらの報知が異なるタイミングで実行されてもよい。例えば、復電用の報知が実行された後にリセット用報知が実行されてもよい。このような構成とすることで、遊技者の意識を復電用の報知（図柄表示装置７５）に向けてから差球数報知部６２２でのリセット用報知が実行されるものとなり、残り球数ＲＳの初期化をさらに分かりにくくすることができる。なお、復電用の報知の実行後にリセット用報知を実行する上では、それらの報知の期間が重複してもよいし、重複しなくてもよい。但し、ホール従業員による初期化の確認を速やかにできるようにする上では、復電用の報知の実行期間に重複してリセット用報知を実行するとよい。

【５１５２】

また、リセット用報知が実行されてから復電用の報知が実行されてもよい。この場合も、リセット用報知の実行期間に重複して復電用の報知が実行されてもよいし、それらの期間を重複させず、リセット用報知が終了してから復電用の報知が実行されてもよい。

【５１５３】

（７２）上記第７の実施の形態の変形例３では、復電時においてメッセージ画像９１２の表示（「遊技停止用カウンタがリセットされました」の文字表示）が実行されない構成としたが、当該表示が実行されてもよい。すなわち、図柄表示装置７５と差球数報知部６２２との両方で残り球数ＲＳの初期化が報知される構成としてもよい。

【５１５４】

（７３）上記第７の実施の形態の変形例３では、リセット用報知の実効制御が演出制御装置１４３により行われるが、主制御装置１６２により行われる構成としてもよい。この場合、差球数報知部６２２を主表示ユニット８１に設け、特図用表示部の近傍や特図用表示部に隣接して配置する構成としてもよい。このような構成とすることで、主制御装置１

６２からの配線の引き回しを好適化することができるほか、注目箇所の集約化が図られるというメリットもある。

【５１５５】

（７４）上記第７の実施の形態の変形例３では、復電用の報知（メッセージ画像９１１の表示）が図柄表示装置７５にて実行されるが、図柄表示装置７５とは異なる他の報知手段にて実行されてもよい。

【５１５６】

（７５）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードでのラウンド数が１０ラウンドと４ラウンドに設定されるが、他のラウンド数であってもよい。また、開閉実行モードで実行可能なラウンド数は必ずしも複数である必要はなく、１ラウンドのみであってもよい。

【５１５７】

（７６）上記第７の実施の形態や各変形例では、確変大当たり結果又は通常大当たり結果になることにより、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行する構成としたが、高頻度サポートモードへの移行条件はこれに限定されるものではない。例えば、上記に代えて又は加えて、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合又は当該入球の回数が所定回数に達した場合に高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。このことは、高確率モードへの移行についても同様である。

【５１５８】

（７７）上記第７の実施の形態や各変形例では、特図当否判定で大当たりとなって開閉実行モードに移行し、その開閉実行モードが終了した後に高頻度サポートモードに移行する構成としたが、通常遊技状態（低頻度サポートモード）から開閉実行モードを経由せずに高頻度サポートモードに移行し得る構成としてもよい。

【５１５９】

（７８）上記第７の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

【５１６０】

（７９）上記第７の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの終了条件はこれに限定されるものではない。例えば、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数（例えば５回）に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【５１６１】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【５１６２】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポ

ートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【５１６３】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【５１６４】

また、上記に代えて又は加えて、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、高頻度サポートモードへの移行後において、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合又は当該入球の回数が所定回数に達した場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【５１６５】

（８０）上記第７の実施の形態や各変形例では、確変状態で持ち球が増えない又はほぼ増えない構成としたが、確変状態で持ち球が増える構成としてもよい。例えば、可変入賞装置６５が開放される小当たり遊技を頻発させることにより持ち球を増やす、いわゆる小当たりＲＵＳＨタイプの遊技機では、低確率モード且つ低頻度サポートモードの確変状態が設けられており、この確変状態にて小当たり遊技が頻発し得るように構成されている。この場合の確変状態は出玉率が１よりも大きい状態（差球数が増加していく状態）となるが、このような確変状態を有する遊技機に対して上記第７の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。

【５１６６】

（８１）上記第７の実施の形態や各変形例では、入賞等に対する遊技価値の付与として賞球の払い出しが行われる構成としたが、付与される遊技価値は賞球以外のものであってもよい。例えば、賞球の付与に代えて又は加えて、入賞等が発生した場合にポイントが付与される構成としてもよい。この場合、付与されたポイントの累積加算値が所定値に達することに基づいて開閉実行モード等の遊技者にとって有利な状態に移行する構成としてもよい。

【５１６７】

（８２）上記第７の実施の形態や各変形例では、当否抽選にて大当たり結果となった場合に開閉実行モードに移行するが、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に開閉実行モードに移行してもよい。

【５１６８】

（８３）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードにおいて表示画面Ｇに保留表示部２００が表示されない構成としたが、保留表示部２００が表示される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの全体に亘って保留表示部２００が表示されてもよいし、開閉実行モードにおける一部の期間にて保留表示部２００が表示されてもよい。保留表示部２００とメッセージ画像９０１，９０２との両方が表示される状況では、両者が重ならないようにメッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置を設定するとよい。

【５１６９】

（８４）上記第７の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態を備える構成としたが、高確遊技状態を備えない構成としたり、時短遊技状態を備えない構成としたりしてもよい。なお、高確遊技状態を備えず、通常遊技状態と時短遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第１状態とし、時短遊技状態を第２状態とすることができ、時短遊技状態を備えず、通常遊技状態と高確遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第１状態とし、高確遊技状態を第２状態とすることができる。

【５１７０】

（８５）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【５１７１】

（８６）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【５１７２】

（８７）上記第７の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【５１７３】

（８８）上記第７の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【５１７４】

（８９）上記第７の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【５１７５】

（９０）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典（遊技価値の付与）として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応したクレジット等の仮想遊技媒体（遊技価値）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【５１７６】

（９１）上記第７の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信す

る構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【５１７７】

（９２）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【５１７８】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

【５１７９】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば２００００枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

【５１８０】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【５１８１】

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

【５１８２】

＜上記実施の形態から抽出される発明群について＞

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

【５１８３】
＜特徴ｅＡ群～特徴ｅＧ群＞
下記の特徴ｅＡ群～特徴ｅＧ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第１の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。
【５１８４】
＜特徴ｅＡ群＞
特徴ｅＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。
【５１８５】
なお、特徴ｅＡ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５１８６】
特徴ｅＡ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、
特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な第１手段（主制御装置１６２における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、
所定の状況（時短遊技状態である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能な第２手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）と、
前記第２手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に特定報知（第１上乗せ演出、特殊リーチ外れＡ演出、開始用演出等）が実行されるようにする特定手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第２設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５１８７】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。但し、特定条件を成立させれば常に特定遊技状態への移行が果たされるわけではなく、所定の状況で特定条件が成立した場合には特定遊技状態への移行が制限されるものとなっている。このような特定遊技状態への移行制限がなされる場合に特定報知が実行されるため、移行制限がなされた印象を軽減することが可能になる。
【５１８８】
特徴ｅＡ２．前記特定報知は、特定遊技状態への移行又は特定の特典付与（残り回数の増加等）を遊技者が認識できる報知（開始用演出、第１上乗せ演出等）であることを特徴とする特徴ｅＡ１に記載の遊技機。
【５１８９】
上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される場合に、特定報知の実行により特定遊技状態への移行又は特定の特典付与が遊技者に認識されるため、あたかも移行が生じたかのように思わせることができる。これにより、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５１９０】

特徴ｅＡ３．前記第１手段による移行が行われる場合に所定報知（第１上乗せ演出、特殊リーチ外れＡ演出、開始用演出等）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第１設定処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記所定報知に含まれる報知（特殊図柄８１１、上乗せ画像８２６等）に対応する態様の報知を含むものであることを特徴とする特徴ｅＡ１又は特徴ｅＡ２に記載の遊技機。
【５１９１】
上記構成では、特定遊技状態に移行する場合に所定報知が実行されるように構成された上で、特定遊技状態への移行が制限される場合に、その所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むようにして特定報知が実行される。これにより、移行制限が行われる場合においてあたかも移行が生じたような印象を与えることができる。
【５１９２】
なお、本特徴の「前記所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むものである」は、「前記所定報知に含まれる報知と同じ態様の報知を含むものである」や「前記所定報知に含まれる報知と同様の報知を含むものである」、「前記所定報知に対応する態様の報知である」、「前記所定報知と同じ態様の報知である」などと表現することもできる。
【５１９３】
特徴ｅＡ４．特定条件が成立した場合に、特定遊技状態への移行の有無にかかわらず、特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部４３における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【５１９４】
上記構成では、特定遊技状態への移行がなされる場合と移行が制限される場合との両方において、特定条件の成立に対応した所定の報知が行われる。このような構成では、所定の報知を遊技者が見ることで特定条件の成立を認識し得るため、それに伴い特定遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまうおそれがある。この場合、せっかく特定条件を成立させたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。このような場合において特定報知の実行により移行制限がなされた印象を軽減できることで、遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。
【５１９５】
なお、本特徴は、「前記所定の状況で特定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合に特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部４３における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えている」と表現することもできる。
【５１９６】
特徴ｅＡ５．特定遊技状態において所定の更新契機（特図遊技回の実行、小当たり当選等）に基づいて所定数値情報（時短遊技状態に滞在可能な残りの遊技回の回数、時短遊技状態に移行してからの遊技回の実行回数等）を更新する更新手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、
前記更新手段により更新される所定数値情報が所定値（０回、上限回数）となることに基づいて特定遊技状態を終了させる終了手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定報知には、特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知（上乗せ画像８２６）が含まれることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【５１９７】

上記構成では、特定遊技状態において所定の更新契機により所定数値情報が更新され、その更新結果が所定値になると特定遊技状態が終了する。このような場合において、特定報知として特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知がなされ、例えば残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知がなされれば、特定遊技状態への移行が制限される場合でも当該移行が行われるかのような印象を与えることができる。

【５１９８】

特徴ｅＡ６．前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、

前記特定報知は、前記残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であることを特徴とする特徴ｅＡ５に記載の遊技機。

【５１９９】

上記構成では、残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者に認識されるようにして特定報知が行われる。これにより、内部的には特定遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特定条件を成立させて特定遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【５２００】

特徴ｅＡ７．前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、

滞在中の特定遊技状態についての前記残りの所定数値情報に関する報知として実際の残り分より少ない数に対応した報知が行われるようにする手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第１設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ５又は特徴ｅＡ６に記載の遊技機。

【５２０１】

上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に特定遊技状態の移行が制限され得る構成において、滞在中の特定遊技状態についての残りの所定数値情報が実際の残り分より少なく減らされて報知される。これにより、実際の残り分の一部を未報知分として確保することができ、その未報知分を利用して特定報知を行うようにすれば、実際の残り分の範囲内で、残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知を行うことが可能になる。

【５２０２】

特徴ｅＡ８．前記特定手段は、滞在中の特定遊技状態についての前記実際の残り分と、前記残りの所定数値情報に関する報知による報知上の残り分との差分に基づいて前記特定報知が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ７に記載の遊技機。

【５２０３】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態についての実際の残り分の一部である未報知分を利用して特定報知が実行されるため、実際には特定遊技状態への移行がなされておらず、残り分に変化がない中でも、残りの所定数値情報が増えたように特定報知を行うことができる。この場合、実際の残り分と整合させながら特定報知を行うことができるため、特定遊技状態への移行が行われたような印象をより好適に与えることが可能になる。

【５２０４】

特徴ｅＡ９．前記第２手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合において前記差分が特定数未満である場合に前記特定報知の実行を制限することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３２０１、ステップＳｅ３２０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ８に記載の遊技機。

【５２０５】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態の残りに関する未報知分が特定数未満である場合に特定報知の実行が制限されるため、特定遊技状態への移行が制限される場合であっても未報知分の残りが僅かである場合は特定報知が実行されない。これにより、実際の残り分を超えて残りの所定数値情報が増加又は追加される旨が報知されたり、不自然なまでに少ない数が増加又は追加される旨の報知がなされたりすることを抑制できる。

【５２０６】
特徴ｅＡ１０．前記特定条件が成立していない状況において前記報知上の残り分に対応した残り数が所定数未満である場合に前記特定報知が実行されるようにする所定手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３３０２、ステップＳｅ３３０４～ステップＳｅ３３０７、ステップＳｅ３４０２、ステップＳｅ３４０３～ステップＳｅ３４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ８又は特徴ｅＡ９に記載の遊技機。
【５２０７】
滞在中の特定遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知した場合は、特定遊技状態の終了よりも早く報知上の残り分が尽きてしまう可能性がある。このような事情を踏まえ、報知上の残り分が所定数未満になると、特定条件の成立有無や特定遊技状態への移行制限の有無にかかわらず特定報知が実行されるように構成されている。この場合、報知上の残り分が少なくなることに応じて特定報知により残り分を補充することができるため、特定遊技状態の途中で報知上の残り分が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。
【５２０８】
特徴ｅＡ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、
前記所定手段は、遊技回において前記特定報知が実行されるようにするものであり、
前記所定手段による特定報知として、長さの異なる前記遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知（第１上乗せ演出、第２上乗せ演出等）を有していることを特徴とする特徴ｅＡ１０に記載の遊技機。
【５２０９】
上記構成では、長さの異なる遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知が設けられるため、特定報知の実行にあたり、遊技回用動作の期間長の相違による制約を緩和することができる。これにより、特定報知の実行機会を拡大することができ、報知上の残り分が尽きる前に良好に特定報知を実行することが可能になる。
【５２１０】
特徴ｅＡ１２．前記第２手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又は特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合のうち特定の状況（今回の上限回数が滞在時短の残り回数より少ない状況等）である場合に、当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能であることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１１のいずれかに記載の遊技機。
【５２１１】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又はそのような場合の一部で当該成立に基づく特定遊技状態への移行が制限されるため、複数の特定遊技状態が重複して制御処理が複雑化したり、遊技性が分かりにくくなって遊技者の混乱を招いたりする不都合の発生を好適に抑制できる。しかしながらその反面、特定条件が成立したに

もかかわらず特定遊技状態への移行が制限されたことを遊技者が察知してしまうと、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ１１のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。

【５２１２】

特徴ｅＡ１３．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果となることに基づいて、所定遊技状態より有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態は、特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【５２１３】

上記構成では、特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態が特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであるため、このような特定遊技状態について移行の制限が行われると、遊技者は、特定条件を成立させたことに対する恩恵を何も受けられない状態となる。このため、移行の制限に遊技者が気付いた場合に気分を害しやすくなり、遊技意欲を大きく低下させてしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ１２のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。

【５２１４】

なお、上記特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５２１５】

＜特徴ｅＢ群＞

特徴ｅＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【５２１６】

なお、特徴ｅＢ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５２１７】

特徴ｅＢ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記特定遊技状態として、第１特定遊技状態（例えば通常時短遊技状態）と第２特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第２特定遊技状態は、前記第１特定遊技状態とは異なる態様（普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選におけ

る当選確率、背景色等）を少なくとも１つ有しており、予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて移行させることが可能であり、
前記特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、
前記第１特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、当該成立後の遊技における前記特定要素に関して前記第１特定遊技状態に対応する第１要素（滞在時短の残り回数、残り期間等）と前記第２特定遊技状態に対応する第２要素（今回の上限回数、上限期間等）とのうちいずれか一方を設定することが可能な設定手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【５２１８】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、また、そのような特定遊技状態として第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とを含む複数の特定遊技状態を有している。これら第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態では少なくとも１つの態様が異なっており、また、第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態への移行に対応した特定条件が成立すると、遊技者の有利度合に関連する特定要素として第１特定遊技状態に対応する第１要素と第２特定遊技状態に対応する第２要素とのいずれかが選ばれて採用される。このような構成であることで、第１特定遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、上記第１要素と上記第２要素とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５２１９】
なお、本特徴において「遊技者の有利度合に関連する特定要素」は、「遊技者の有利度合に関する特定要素」、「遊技者の有利度合を変動させることが可能な特定要素」、「遊技者の有利度合に影響を及ぼす特定要素」等と表現することもできる。

【５２２０】
特徴ｅＢ２．前記第１特定遊技状態及び前記第２特定遊技状態の少なくとも一方の前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部が非明示とされるようにすることが可能な手段（時短遊技状態の残り回数又は残り回数の一部を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１に記載の遊技機。

【５２２１】
上記構成では、第１特定遊技状態や第２特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

【５２２２】
特徴ｅＢ３．前記設定手段は、前記第１要素と前記第２要素とのうち、特定条件の成立後における前記第１特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した前記第２特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値（時短遊技状態の残り回数等）が大きい側の特定遊技状態に対応した要素を設定することが可能な手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１又は特徴ｅＢ２に記載の遊技機。

【５２２３】
上記構成では、第１特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した第２特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値が比較され、当該所定値が大きい側の要素が採用される。すなわち、上記第１要素と上記第２要素とのうち有利な側の要素が採用されるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。例えば、遊技者が第１要素の有利度合を認識不可又は認識困難で且つ第２要素の有利度合を認識し得る状況で態様変化の有無から第１要素の採用が推測された場合であれば、その採用された第１要素の有利度合は、遊技者が認識する第２要素の有利度合よりも有利なものであることを推

測することが可能になる。
【５２２４】
特徴ｅＢ４．前記設定手段は、前記第１特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、滞在中の前記第１特定遊技状態を継続させるか、前記第２特定遊技状態に移行させるかのいずれかを設定することが可能な手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ３のいずれかに記載の遊技機。
【５２２５】
上記構成では、第１特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態を継続するか、それとも第２特定遊技状態に移行するかが選択されて採用される。例えば、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とのいずれとされているかが遊技者に明示されない構成であれば、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。
【５２２６】
なお、上記特徴ｅＢ４の「滞在中の前記第１特定遊技状態を継続させるか、前記第２特定遊技状態に移行させるか」は、「前記第２特定遊技状態に移行させることなく滞在中の前記第１特定遊技状態を継続させるか、滞在中の前記第１特定遊技状態を終了させて前記第２特定遊技状態に移行させるか」と表現することもできる。
【５２２７】
特徴ｅＢ５．特定条件が成立した場合に所定の報知手段（特図用表示部４３）にて特定報知（特殊外れ結果に対応した停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の停止表示）が実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ４のいずれかに記載の遊技機。
【５２２８】
上記構成では、特定条件が成立した場合に特定報知が行われるため、第１特定遊技状態への滞在中において遊技者は特定報知が行われたことを契機として態様変化の判別を開始すればよく、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技を好適に行うことが可能になる。
【５２２９】
特徴ｅＢ６．前記第２特定遊技状態として有利度合が異なる前記第２要素を有する複数種の第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ）を有しており、
前記特定報知実行手段は、前記第２特定遊技状態の種類に対応した複数種の前記特定報知が実行されるようにする手段（特殊外れ結果の種別に応じて停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のいずれを選択して停止表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ５に記載の遊技機。
【５２３０】
上記構成では、第２特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第２特定遊技状態を把握することができ、さらにはその第２特定遊技状態における第２特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第１要素の採用が判別された場合には、その第１要素が上記把握した第２特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。
【５２３１】
特徴ｅＢ７．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理

を実行する機能）と、
前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる所定の第２結果（外れ結果）となった場合において特定の場合（特殊外れ結果となった場合）に前記特定条件が成立するように構成されており、
前記第２結果に対応する特定報知の報知態様（外れ結果用の停止結果）には前記特定条件の成立に対応した報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）が含まれることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ６のいずれかに記載の遊技機。
【５２３２】
上記構成では、特定判定の結果が第１結果となることで所定特典が付与されるとともに、特定判定の結果に対応した特定報知が実行される構成において、特定条件が成立すると、第２結果に対応する特定報知が特定条件の成立に対応した報知態様で実行される。よって、第１特定遊技状態への滞在中において特定態様の特定報知が行われたことを遊技者が視認することで、特定条件が成立したことを把握することができる。これを契機として態様変化の判別を行うことで、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に行うことが可能になる。
【５２３３】
特徴ｅＢ８．遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）を有し、
前記所定特典の付与は特別遊技状態への移行であり、
特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行し得る第１遊技状態（通常時短遊技状態）と、特別遊技状態を経由しないで移行し得る第２遊技状態（突然時短遊技状態）とを有しており、
前記第１遊技状態は、前記特定判定の結果が前記第１結果となった場合又は前記第１結果となった場合において所定の場合（通常大当たり結果の場合）に移行し得るものであり、
前記第１結果に対応する特定報知の報知態様（大当たり結果用の停止結果）として前記第１遊技状態への移行に対応した報知態様（通常大当たり結果に対応した停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）を有しており、
前記特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が前記第１遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数より少ないことを特徴とする特徴ｅＢ７に記載の遊技機。
【５２３４】
上記構成では、特定報知の報知態様において、第１遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数が相対的に多く、特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が相対的に少ないように構成されている。この場合、遊技者が第１遊技状態への移行に対応した報知態様を覚えにくく、特定条件の成立に対応した報知態様を覚えやすくなる。これにより、第１遊技状態への滞在中に特定条件が成立するという流れの中で、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に楽しませることが可能になる。
【５２３５】
特徴ｅＢ９．特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）を備え、
前記第２特定遊技状態として前記上限回数が異なる複数種の第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ）を有しており、
前記特定条件の成立に対応した報知態様として第２特定遊技状態の種類に対応した複数の報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を有することを特徴

とする特徴ｅＢ７又は特徴ｅＢ８に記載の遊技機。
【５２３６】
上記構成では、第２特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第２特定遊技状態の種類を把握することができ、さらにはその第２特定遊技状態における第２特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第１要素の採用が判別された場合には、その第１要素が上記把握した第２特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。
【５２３７】
特徴ｅＢ１０．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
前記所定の第３結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、
前記所定の第２結果に対応する特定報知の報知態様（通常外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９）を有しており、
前記所定の第３結果に対応する特定報知の報知態様（特殊外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を有していることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【５２３８】
上記構成では、所定の第２結果に対応する特定報知と所定の第３結果に対応する特定報知とにおいて報知態様の種別数が複数同士となり、いずれか一方や双方の報知態様の種別数が単数である場合と比べ、両者の特定報知の見分けが付きにくくなり、所定の第３結果に対応する特定報知を識別しにくくなる。これにより、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の難易度を一定程度高め、当該遊技を好適に盛り上げることが可能になる。
【５２３９】
なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【５２４０】
特徴ｅＢ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示

用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
　前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
　前記所定の第３結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、
　前記所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様（通常外れ結果用の停止結果）として前記第１表示部の数が複数である所定態様（停止結果ＳＤ１９）を含み、
　前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様（特殊外れ結果用の停止結果）として前記第１表示部の数が複数である特定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を含むことを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【５２４１】
　第１状態とされる第１表示部の数が多くなるほど特定表示の表示態様が複雑化して覚えにくくなるところ、そのような表示態様の特定表示が所定の第２結果と所定の第３結果とのそれぞれで存在する。このため、実際になされた特定表示が所定の第２結果と所定の第３結果とのいずれに対応するかの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。
【５２４２】
　なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【５２４３】
　特徴ｅＢ１２．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果に基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
　前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
　前記特定判定の結果に関して前記所定特典の付与が行われない外れ結果として、所定外れ結果（通常外れ結果）と、前記所定外れ結果とは異なる特定外れ結果（特殊外れ結果）とを含む複数の外れ結果を有しており、
　前記特定外れ結果になった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、
　前記所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第１表示態様（停止結果ＳＤ１８）と第２表示態様（停止結果ＳＤ１９）とを含む複数の表示態様を有しており、
　前記第１表示態様における前記第１表示部の数と前記第２表示態様における前記第１表示部の数とが異なることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【５２４４】
　上記構成では、所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第１表示態様と第２表示態様とを含む複数の表示態様が設けられるとともに、それら第１表示態様と第２表示態様とにおいて第１状態とされる第１表示部の数が異なるように構成されている。この場合、第１表示態様と第２表示態様とにおいて第１表示部の数が異なることで、それらの表示態様が同種の外れ結果（所定外れ結果）に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、実際になされた特定表示から所定外れ結果に対応するもので

あるか否かを識別する難易度を高めることができ、その結果、特定外れ結果に対応する特定表示との区別が付きにくくなる。よって、特定外れ結果の識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【５２４５】

特徴ｅＢ１３．前記第１表示態様における前記第１表示部の数が前記第２表示態様における前記第１表示部の数より少ない構成となっており、

前記特定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として、前記第１表示部の数が前記第１表示態様より多い第３表示態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を有することを特徴とする特徴ｅＢ１２に記載の遊技機。

【５２４６】

上記構成では、第１表示態様の特定表示がなされた場合に第３表示態様との識別が容易となることで、第２表示態様の特定表示がなされた場合の第３表示態様との識別しにくさが強調され、第２表示態様の特定表示が特定外れ結果に対応する特定表示であると遊技者に思わせやすくすることができる。これにより、実際になされた特定表示が特定外れ結果に対応するか否かの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【５２４７】

なお、上記特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５２４８】

＜特徴ｅＣ群＞

特徴ｅＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【５２４９】

なお、特徴ｅＣ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５２５０】

特徴ｅＣ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、

を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とさ

れる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
前記所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様として前記第１表示部の数が複数である所定態様（停止結果ＳＤ１９）を含み、
前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様として前記第１表示部の数が複数である特定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を含むことを特徴とする遊技機。
【５２５１】
上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第１結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第２結果及び所定の第３結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第３結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第２結果に対応する特定表示と所定の第３結果に対応する特定表示とのそれぞれにおいて、第１状態とされる第１表示部の数が複数である表示態様を含むため、遊技者が両者の特定表示を見分けにくくなり、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５２５２】
なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【５２５３】
特徴ｅＣ２．前記特定態様における前記第１表示部の数が前記所定態様における前記第１表示部の数以上であることを特徴とする特徴ｅＣ１に記載の遊技機。
【５２５４】
上記構成では、所定の第２結果に対応する特定表示と所定の第３結果に対応する特定表示とのそれぞれで、第１表示部の数が複数である表示態様があるというだけでなく、所定の第３結果に対応する特定表示での第１表示部の数が多く、所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様を遊技者が覚えにくいため、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【５２５５】
特徴ｅＣ３．前記特定態様（停止結果ＳＤ１７）における前記第１表示部の数が前記所定態様における前記第１表示部の数と同じであることを特徴とする特徴ｅＣ１又は特徴ｅＣ２に記載の遊技機。
【５２５６】
上記構成では、特定態様と所定態様とで第１表示部が同数であるため、遊技者が第１表示部の数から両者を識別することができず、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【５２５７】
特徴ｅＣ４．前記特定態様の数が前記所定態様の数より多いことを特徴とする特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【５２５８】
上記構成では、特定態様の数が所定態様の数より多いため、第２結果に対応するものとして第１表示部の数が複数である特定表示が実行された場合に、多くが所定の第３結果である中で一部に所定の第２結果に対応する特定表示が混在している状態とすることができる。これにより、所定の第２結果に対応する所定態様の特定表示について所定の第３結果に対応するものであると思わせやすくすることができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【５２５９】
特徴ｅＣ５．複数の前記表示部のうち前記所定態様と前記特定態様とのいずれでも前記第１状態とされる特定表示部（停止結果ＳＤ１７と停止結果ＳＤ１９とにおける表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ４）が少なくとも１つ存在するように、前記所定態様での前記第１表示部と前記特定態様での前記第１表示部とが設定されていることを特徴とする特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【５２６０】
上記構成では、第１表示部とされる表示部が所定態様と特定態様とで重複するため、これらの態様を見分けにくくすることができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【５２６１】
特徴ｅＣ６．前記所定態様と前記特定態様とにおいて複数の前記特定表示部を有することを特徴とする特徴ｅＣ５に記載の遊技機。
【５２６２】
上記構成では、所定態様と特定態様とで重複する第１表示部が複数設けられるため、それらの態様の見た目を類似させることができ、両者の見分けを行いにくくすることができる。これにより、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【５２６３】
特徴ｅＣ７．前記特定態様として第１特定態様（停止結果ＳＤ１５）と第２特定態様（停止結果ＳＤ１７）とを含む複数の前記特定態様を有しており、
前記所定の第３結果となった場合に、複数の前記特定態様を含む前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様のうちからいずれかが選択され、その選択結果に基づいて前記表示手段での表示が行われるように構成されており、
前記第２特定態様の選択確率が前記第１特定態様の選択確率より高くなっており、
少なくとも前記所定態様と前記第２特定態様とにおいて前記特定表示部を有することを特徴とする特徴ｅＣ５又は特徴ｅＣ６に記載の遊技機。
【５２６４】
上記構成では、選択確率が高く表示頻度が高い側の第２特定態様と所定態様とにおいて重複する第１表示部が設けられるため、所定の第２結果に対応する所定態様の特定表示を所定の第３結果に対応するものと思わせやすくすることができる。これにより、両者の態様を見分けにくくすることができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【５２６５】
特徴ｅＣ８．前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第１表示手段（図柄表示装置７５）と、
前記第１表示手段より小さく形成され、前記表示手段としての第２表示手段（特図用表示部４３）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ７のいずれかに記載の遊技機。
【５２６６】
上記構成では、特定表示が行われる第２表示手段が第１表示手段よりも小さく、第１表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第３結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴ｅＣ１から特徴ｅＣ７のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。
【５２６７】
なお、上記特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３

、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５２６８】

＜特徴ｅＤ群＞

特徴ｅＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【５２６９】

なお、特徴ｅＤ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５２７０】

特徴ｅＤ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて報知を実行することが可能な報知実行手段（演出制御装置１４３における演出設定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記報知実行手段は、

前記特定条件が成立した場合に特定報知（第１上乗せ演出、特殊リーチ外れＡ演出、開始用演出等）を実行することが可能な第１手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第１設定処理を実行する機能）と、

前記特定条件とは異なる所定条件（特殊外れ結果になっていない状況でリーチ外れ用の変動パターンが選択された場合等）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第２手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第３設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５２７１】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立により移行する。このため、遊技者は特定判定の結果が特定結果になることだけでなく、特定条件が成立することを目指して遊技を行うことができる。このような構成において、特定条件の成立に対応した特定報知が、特定

条件が成立した場合だけでなく、特定条件とは異なる所定条件が成立した場合にも実行され得るものとなっている。この場合、特定条件の成立回数よりも多く特定報知が実行されるため、特定条件が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５２７２】

なお、本特徴の「前記特定条件とは異なる所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第２手段」は、「前記特定条件が成立していない状況で前記特定報知を実行することが可能な第２手段」と表現することもできる。

【５２７３】

特徴ｅＤ２．前記第２手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｅＤ１に記載の遊技機。

【５２７４】

例えば、所定条件の成立に基づく特定報知の実行後、遊技状態が特定遊技状態にならなければ、実際には特定条件が成立していないことを悟られてしまう懸念がある。この点、上記構成では、特定遊技状態である状況で所定条件が成立した場合に特定報知が実行されるように構成されている。この場合、滞在している特定遊技状態の継続を利用することで、報知後の遊技状態を特定遊技状態とさせながら、特定条件が成立していない中での特定報知を行うことができる。よって、実際には特定条件が成立していないことを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【５２７５】

特徴ｅＤ３．特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立し得るように構成されており、

特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、

滞在中の特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報が非明示とされるようにすることが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ２７０３、ステップＳｅ３１０６の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数又は残り回数の一部についてその情報を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ１又は特徴ｅＤ２に記載の遊技機。

【５２７６】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、その非明示分を利用して所定条件の成立に基づく特定報知を実行することができる。これにより、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら上記特定報知を行うことが可能になる。

【５２７７】

特徴ｅＤ４．前記第２手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に、その特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報の非明示分に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３３０１、ステップＳｅ３３０６の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ３に記載の遊技機。

【５２７８】

上記構成によれば、滞在中の特定遊技状態における特定要素についての非明示分を利用して、所定条件の成立に基づく特定報知が実行されるため、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら当該特定報知を行うことが可能になる。

【５２７９】

特徴ｅＤ５．特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機

能）と、
特定遊技状態において、当該特定遊技状態に滞在可能な残りの前記特定回数の一部が非明示とされるようにすることが可能な非明示用手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ２７０３、ステップＳｅ３１０６の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数の一部を非明示とした状態で残り回数画像８２３の表示を行う機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ４のいずれかに記載の遊技機。
【５２８０】
上記構成では、特定遊技状態に移行してからの特定回数が上限回数となることにより当該特定遊技状態が終了する構成において、特定遊技状態についての残りの特定回数の一部が非明示とされる。この場合、所定条件の成立に基づく特定報知を実行した際に、当該報知後において上記非明示分を利用して特定遊技状態に滞在させることができ、特定遊技状態に移行したように思わせることができる。これにより、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。
【５２８１】
特徴ｅＤ６．前記特定報知は、残りの前記特定回数が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であり、
前記第２手段は、前記非明示用手段により非明示とされた残りの前記特定回数の一部に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３３０１、ステップＳｅ３３０６の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ５に記載の遊技機。
【５２８２】
上記構成では、所定条件の成立に基づく特定報知において、残りの特定回数の非明示分を利用して残りの特定回数が増加した又は追加された旨を報知することができる。これにより、特定遊技状態への移行が生じていない状況において、実際の残り分と整合させながら特定遊技状態への移行が生じたと思わせることができる。よって、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。
【５２８３】
特徴ｅＤ７．前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記第１手段は、前記特定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であり、
前記第２手段は、前記所定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【５２８４】
上記構成では、特定条件の成立に基づく特定報知と所定条件の成立に基づく特定報知とのいずれもが遊技回の中で実行され、これらの報知が遊技回用演出の一環として行われる。このため、遊技者は遊技回に注目しながら特定報知を視認することができ、特定報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。
【５２８５】
特徴ｅＤ８．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、
前記遊技回用動作の期間が特定期間（リーチ外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立可能であり、前記遊技回用動作の期間が前記特定期間とは異なる所定期間（完全外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立不可であることを特徴と

する特徴ｅＤ７に記載の遊技機。
【５２８６】
上記構成では、遊技回用動作の期間が特定期間の場合に所定条件が成立可能となり、特定期間とは異なる所定期間の場合に所定条件が成立不可となるように構成される。すなわち、所定条件の成立に基づく特定報知が遊技回用動作の期間の長さを踏まえて実行されるため、当該報知を遊技回の中で好適に実行することが可能になる。
【５２８７】
特徴ｅＤ９．前記特定期間は前記特定報知の実行期間より長い期間であることを特徴とする特徴ｅＤ８に記載の遊技機。
【５２８８】
上記構成では、特定期間が特定報知の実行期間よりも長い期間とされているため、遊技回用動作の期間が当該特定期間である遊技回において、他の遊技回用演出とともに特定報知を好適に実行することが可能になる。
【５２８９】
特徴ｅＤ１０．所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限されるようにすることが可能な特定手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）を備え、
前記報知実行手段は、前記特定手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に前記特定報知を実行することが可能な第３手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ９のいずれかに記載の遊技機。
【５２９０】
上記構成では、所定の状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限される。このような制限が行われた場合、遊技者としては、特定条件を成立させたにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。この点、移行制限が行われる場合において特定報知が実行されるため、当該制限が行われる中でも特定遊技状態への移行が生じるように思わせることができる。その際、移行制限が行われる場合だけでなく、特定条件が成立していない場合にも特定報知が行われるため、移行制限時の特定報知を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限が行われたことをより好適に悟られにくくすることが可能になる。
【５２９１】
特徴ｅＤ１１．前記特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１０のいずれかに記載の遊技機。
【５２９２】
上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴ｅＤ１から特徴ｅＤ１０のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件（特定条件）が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５２９３】
なお、上記特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５２９４】
＜特徴ｅＥ群＞

特徴ｅＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【５２９５】

なお、特徴ｅＥ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５２９６】

特徴ｅＥ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定遊技状態として、第１所定条件（通常大当たり結果となること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由して移行し得る第１特定遊技状態（通常時短遊技状態）と、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（特殊外れ結果になること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由しないで移行し得る第２特定遊技状態（突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第１所定条件が成立した場合に第１特定報知（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｅ７０５の処理を実行する機能）と、

前記第２所定条件が成立した場合に第２特定報知（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｅ７０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

少なくとも前記第１特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ３～ＳＤ）を有しており、

前記第２特定報知の種類数が前記第１特定報知の種類数より少ないことを特徴とする遊技機。

【５２９７】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第１特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第２特定遊技状態とが設けられている。さらに第１特定遊技状態への移行条件である第１所定条件が成立した場合に第１特定報知が実行され、第２特定遊技状態への移行条件である第２所定条件が成立した場合に第２特定報知が実行されるように構成されている。このような構成において、第２特定報知の種類数が第１特定報知の種類数よりも少ないため、第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【５２９８】

特徴ｅＥ２．前記第１所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果となることを少なくとも１の条件とするものであり、

前記第２所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結

果）となることを少なくとも１の条件とするものであり、
前記第１特定報知及び前記第２特定報知は、前記特定判定の結果に対応した報知（特図用表示部４３での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであることを特徴とする特徴ｅＥ１に記載の遊技機。
【５２９９】
上記構成では、特定判定の結果に対応した結果報知として第１特定報知及び第２特定報知が行われる場合において、第２特定報知の種類数が第１特定報知の種類数よりも少なくなっており、結果報知として行われる第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができる。
【５３００】
特徴ｅＥ３．前記所定の報知手段として、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、
前記複数の表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記第１特定報知及び前記第２特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｅＥ１又は特徴ｅＥ２に記載の遊技機。
【５３０１】
上記構成では、第１状態と第２状態とに切り替え可能な複数の表示部を有する表示手段において、第１状態とされる第１表示部と第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより第１特定報知と第２特定報知とが実行される。このような場合、各特定報知の識別性が低く、各報知態様を遊技者が覚えにくくなるが、上記特徴ｅＥ１や特徴ｅＥ２の構成であることで、第２特定報知の報知態様を覚えやすくすることができる。
【５３０２】
特徴ｅＥ４．前記第２特定遊技状態として、所定の第２特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）と、前記所定の第２特定遊技状態より遊技者に有利な特定の第２特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ａ）とを含む複数種の第２特定遊技状態を有しており、
前記第２特定報知として、前記特定の第２特定遊技状態に対応する第１表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態Ａに対応する停止結果）と、前記所定の第２特定遊技状態に対応する第２表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態Ｂに対応する停止結果）とを有しており、
前記第１表示態様における前記第１表示部の数が前記第２表示態様における前記第１表示部の数より多いことを特徴とする特徴ｅＥ３に記載の遊技機。
【５３０３】
上記構成では、第２特定遊技状態として有利度合が異なる複数種の第２特定遊技状態を有しており、第２特定報知において、遊技者に有利な第２特定遊技状態に対応する報知ほど第１表示部の数が多くなるように構成されている。これにより、第２特定報知同士の識別において遊技者が各報知の詳細まで記憶していなくても感覚的に有利度合を把握することが可能になる。
【５３０４】
特徴ｅＥ５．前記第２特定報知の実行期間が前記第１特定報知の実行期間より短くなるようにすることが可能な手段（特殊外れ結果に対応する停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する停止結果の停止表示期間よりも短くする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ４のいずれかに記載の遊技機。
【５３０５】
第２特定遊技状態に対応する第２特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第２特定報知の実行期間が第１特定報知の実行期間よりも短くされる。すなわち、第２特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第２特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる

。
【５３０６】
特徴ｅＥ６．前記第１特定報知及び前記第２特定報知は、前記特定判定の結果に対応した結果報知（特図用表示部４３での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであり、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した前記結果報知が行われることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記遊技回制御手段は、前記結果報知が行われる報知期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２において確定表示時間を設定する機能）を備え、
前記期間設定手段は、前記第２特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間として前記第１特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間より短い期間を設定することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【５３０７】
第２特定遊技状態に対応する第２特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第１所定条件、第２所定条件が成立した各遊技回において、第２特定報知を実行する場合の報知期間が第１特定報知実行する場合の報知期間よりも短くされる。すなわち、第２特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第２特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。
【５３０８】
なお、上記特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５３０９】
＜特徴ｅＦ群＞
特徴ｅＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。
【５３１０】
なお、特徴ｅＦ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５３１１】
特徴ｅＦ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移

行処理を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ２１）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
　前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
　前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
　前記所定の第３結果に対応する特定表示として、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）における前記第１表示部の数以下である特定態様の特定表示（停止結果ＳＤ２０）を含むことを特徴とする遊技機。
【５３１２】
　上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第１結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第２結果及び所定の第３結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第３結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第３結果用の特定表示の表示態様として、第１状態とされる第１表示部の数が所定の第２結果用の特定表示における第１表示部の数以下である特定態様を有するため、所定の第３結果となった場合の特定表示を所定の第２結果用の特定表示に似せて行うことができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制される。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５３１３】
　なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【５３１４】
　特徴ｅＦ２．前記所定の第３結果に対応する特定表示として、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示における前記第１表示部の数と同じである特定態様の特定表示を含むことを特徴とする特徴ｅＦ１に記載の遊技機。
【５３１５】
　上記構成では、特定態様において第１表示部の数が所定の第２結果用の特定表示における第１表示部の数と同じであるため、所定の第３結果となった場合の特定表示を所定の第２結果用の特定表示に似せて行うことができる。また、第１表示部の数に基づいて所定の第２結果と所定の第３結果とを見分けることができないため、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。
【５３１６】
　特徴ｅＦ３．前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（ＳＤ１５～ＳＤ１７、ＳＤ２０）を有しており、
　前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８）における前記第１表示部の数より多い所定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）とが含まれることを特徴とする特徴ｅＦ１又は特徴ｅＦ２に記載の遊技機。
【５３１７】
　上記構成では、所定の第３結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第

１表示部の数が所定の第２結果用の特定表示以下である特定態様と、所定の第２結果用の特定表示より多い所定態様とが設けられている。このため、所定の第３結果用の特定表示のうち一部について所定の第２結果用の特定表示との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定の第３結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制することが可能になる。

【５３１８】

特徴ｅＦ４．前記所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（ＳＤ１８、ＳＤ２１）を有しており、

前記特定態様は、前記第１表示部の数が前記複数の表示態様のうちの所定表示態様（ＳＤ１８）における前記第１表示部の数以下であることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【５３１９】

上記構成では、所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様が複数設定されるため、遊技者が所定の第２結果用の特定表示を覚えにくくなる。その結果、所定の第３結果となった場合に行われる特定態様の特定表示を遊技者が所定の第２結果用の特定表示と混同しやすくなり、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。

【５３２０】

特徴ｅＦ５．前記所定の第３結果となった場合に、所定の演出手段（図柄表示装置７５）にて前記所定の第２結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３において変動パターンＷ３に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【５３２１】

上記構成では、所定の第３結果となった場合に、所定の演出手段にて所定の第２結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に所定の第２結果になったと思わせることができる。これにより、所定の第３結果用の特定表示と所定の第２結果用の特定表示との識別が行いにくいこととも相俟って、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを簡単に判別し得ることを好適に抑制することが可能になる。

【５３２２】

特徴ｅＦ６．前記所定の第３結果となったことに基づいて特定特典（突然時短遊技状態への移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記所定の第３結果となった場合に前記特定特典の付与を制限することが可能な手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ５のいずれかに記載の遊技機。

【５３２３】

上記構成では、所定の第３結果となったことに基づいて特定特典が付与されるとともに、所定の状況で所定の第３結果となった場合にはその付与が制限されるように構成されている。このような制限が行われた場合、遊技者としては、所定の第３結果となったにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。このような場合において、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制されることで、特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【５３２４】

特徴ｅＦ７．前記所定の状況で前記所定の第３結果となった場合に前記特定態様の特定

表示を実行することが可能な手段（突然時短遊技状態への移行が制限される場合に停止結果ＳＤ２０を停止表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ６に記載の遊技機。

【５３２５】

上記構成では、所定の第３結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合を対象に特定態様の特定表示が実行され、所定の第３結果に対応する特定表示が所定の第２結果用の特定表示に類似した態様で行われる。これにより、かかる場合において所定の第３結果となったことに気づかせにくくすることができ、延いては特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【５３２６】

特徴ｅＦ８．前記所定の状況で前記所定の第３結果となった場合に、所定の演出手段（図柄表示装置７５）にて前記所定の第２結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３において変動パターンＷ３に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ６又は特徴ｅＦ７に記載の遊技機。

【５３２７】

上記構成では、所定の第３結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合に所定の第２結果に対応した所定報知が行われるため、所定の第３結果用の特定表示と所定の第２結果用の特定表示との識別が行いにくいことと相俟って、所定の第３結果になったことにより一層気づかせにくくすることができる。

【５３２８】

特徴ｅＦ９．前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（ＳＤ１５～ＳＤ１７、ＳＤ２０）を有しており、

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８）における前記第１表示部の数より多い所定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）とが含まれており、

前記特定特典が付与される場合に前記所定態様の特定表示を実行することが可能な手段（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７を停止表示させる機能）と、

前記特定特典の付与が制限される場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段（停止結果ＳＤ２０を停止表示させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ６乃至特徴ｅＦ８のいずれかに記載の遊技機。

【５３２９】

上記構成では、所定の第３結果となった場合において特定特典が付与される場合を対象に所定の第２結果用の特定表示より第１表示部の数が多い所定態様の特定表示が行われるため、そのような特性の特定表示と特定特典の付与とが遊技者の中で結び付けられる結果、所定の第３結果となった場合の特定表示として強く印象付けられることが想定される。その印象付けが行われた状況で、所定の第３結果となった場合において特定特典が付与されない場合を対象に上記所定態様とは表示上の特性が異なる特定態様の特定表示が行われることにより、遊技者が当該特定表示を所定の第３結果と結び付けて認識しにくくなる。これにより、特定特典の付与が制限される場合に所定の第３結果になったと気づかせにくくすることができ、当該制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【５３３０】

特徴ｅＦ１０．前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第１表示手段（図柄表示装置７５）と、

前記第１表示手段よりも小さく形成され、前記表示手段としての第２表示手段（特図用表示部４３）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ９のいずれかに記載の遊技機。

【５３３１】

上記構成では、特定表示が行われる第２表示手段が第１表示手段よりも小さく、第１表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定

表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第３結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴ｅＦ１から特徴ｅＦ９のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。

【５３３２】

特徴ｅＦ１１．前記特定判定の結果が前記第１結果となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能であり、

前記所定特典の付与は特定遊技状態への移行であり、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

前記所定の第３結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１０のいずれかに記載の遊技機。

【５３３３】

上記構成では、所定の第３結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴ｅＦ１から特徴ｅＦ１０のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件の成立を特定表示から簡単に把握できてしまうことが抑制され、上記移行の制限が行われる場合に好適に適用することができる。

【５３３４】

なお、上記特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５３３５】

＜特徴ｅＧ群＞

特徴ｅＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【５３３６】

なお、特徴ｅＧ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５３３７】

特徴ｅＧ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（特殊外れ結果）となった場合に特定制御（突然時短遊技状態への移行等）を実行するか否かに対応した判定を実行する特定制御判定手段（ステップＳｅ１４０４の処理を実行する機能等）と、

前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果となることに基

づいて前記特定制御が実行されるようにする特定制御実行手段（ステップＳｅ１４０４で肯定判定した場合にステップＳｅ１４０５、ステップＳｅ１４０６の処理を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果ＳＤ０～ＳＤ２１の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７、ＳＤ２０）を有しており、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、それら複数種の報知態様のうちのいずれかの報知態様により前記所定結果に対応する特定報知が実行されるように構成されており、
前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様を前記特定制御判定手段の判定結果を参照して決定することが可能な特定手段（主制御装置１６２における特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【５３３８】
上記構成では、特定判定の結果が所定結果である場合に特定制御を実行するか否かが判定され、その結果に基づいて特定制御が実行される。また、特定判定が行われた場合に所定の報知手段にて特定報知が実行され、その特定報知により特定判定の結果が報知される。このような構成の下、所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様が設けられるとともに、それらの報知態様のうちのいずれで特定報知を行うかの決定に際し、特定制御を実行するか否かの判定結果が参照される。この場合、特定制御を実行するか否かに応じて所定結果に対応する特定報知の報知態様を使い分けることができる。このため、例えば、特定制御が実行されない状況で特定報知から所定結果が把握されてしまうことが好ましくない場合に、所定結果を把握しにくい報知態様となるように特定報知の調整を行うことができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【５３３９】
特徴ｅＧ２．前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、前記特定制御判定手段による判定の実行より後、前記複数種の報知態様のうちからいずれかの報知態様を決定することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｅＧ１に記載の遊技機。

【５３４０】
上記構成では、特定制御を実行するか否かの判定→特定報知の報知態様の選択・決定の順番で処理が行われるため、所定結果に対応する特定報知の報知態様を決定する場合に、上記判定の結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。

【５３４１】
特徴ｅＧ３．前記複数種の報知態様は、第１報知態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）と、前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（停止結果ＳＤ２０）とを含むものであり、
前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい手段を備えていることを特徴とする特徴ｅＧ１又は特徴ｅＧ２に記載の遊技機。

【５３４２】
上記構成では、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを含む複数種の報知態様を有しており、特定制御判定手段により特定制御を実行しないと判定された場合に、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第２報知態様が決定される又は第２報知態様が決定されやすい構成となっている。この場合、第２報知態様として遊技者が所定結果を連想しにくい態様を設定することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【５３４３】

なお、本特徴における「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい手段を備えている」は、「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第１報知態様を決定する又は前記第２報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい第１手段と、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい第２手段と、を備えている」と表現することもできる。

【５３４４】

特徴ｅＧ４．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記第２報知態様は、遊技者が前記所定結果より前記特定結果を認識しやすい又は遊技者が前記特定結果を認識できる態様（通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１に類似する態様）であることを特徴とする特徴ｅＧ３に記載の遊技機。

【５３４５】

上記構成によれば、特定制御が実行されない場合に決定される第２報知態様は、遊技者が所定結果よりも特定結果を認識しやすい態様となっている。このため、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御が実行されないと判定された場合に、遊技者が特定報知に基づいて特定結果を把握しやすくなり、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【５３４６】

特徴ｅＧ５．前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定制御判定手段による判定が行われることなく前記特定制御が不実行とされるように構成されていることを特徴とする特徴ｅＧ４に記載の遊技機。

【５３４７】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となった場合に一律に特定制御が実行されないため、所定結果となった場合に行われる第２報知態様の特定報知から遊技者が特定結果を認識した場合に特定制御が実行されない点で整合する。このため、不自然な印象となることが抑制され、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【５３４８】

特徴ｅＧ６．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定報知としての特定表示が前記所定の報知手段としての表示手段にて行われるように構成されており、

前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記第２報知態様の特定表示における前記第１表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）における前記第１表示部の数以下であることを特徴とする特徴ｅＧ３乃至特徴ｅＧ５のいずれかに記載の遊技機。

【５３４９】

上記構成では、第１状態とされる第１表示部と第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより特定判定の結果に対応した特定表示が行われるところ、第２報知態様の特定表示における第１表示部の数が特定結果に対応する所定の特定表示における第１表示部の数以下であるため、特定判定の結果が所定結果となった場合において特定制御が実行されな

い場合の特定表示を特定結果用の特定表示に似せて行うことができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【５３５０】

特徴ｅＧ７．前記第１報知態様の特定表示における前記第１表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示における前記第１表示部の数より多いことを特徴とする特徴ｅＧ６に記載の遊技機。

【５３５１】

上記構成では、所定結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第１表示部の数が特定結果用の特定表示以下である第２態様と、特定結果用の特定表示より多い第１態様とを有するため、所定結果となった場合に行われる特定表示のうち一部について特定結果との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【５３５２】

なお、本特徴において「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第１報知態様を決定する又は前記第２報知態様より前記第１報知態様を決定しやすい手段を備えている」という構成をさらに備えてもよい。

【５３５３】

特徴ｅＧ８．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、所定の演出手段（図柄表示装置７５）にて前記特定結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３において変動パターンＷ３に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ７のいずれかに記載の遊技機。

【５３５４】

上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御を実行しないと判定された場合に、所定の演出手段にて特定結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に特定結果になったと思わせることができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【５３５５】

特徴ｅＧ９．前記特定制御により遊技者に特定特典（特定遊技状態への移行）を付与することが可能であることを特徴とする特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ８のいずれかに記載の遊技機。

【５３５６】

上記構成では、特定制御により遊技者に特定特典が付与されるところ、特定制御が実行されない場合、当該特典が付与されないことになる。このため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＧ１から特徴ｅＧ８のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特典付与が制限されたことに気づきにくくすることができる。

【５３５７】

特徴ｅＧ１０．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記特定制御は特定遊技状態への移行であることを特徴とする特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ９のいずれかに記載の遊技機。

【５３５８】

上記構成では、遊技状態として、所定遊技状態と、所定遊技状態よりも遊技者にとって

有利な特定遊技状態とを有しており、特定制御により特定遊技状態への移行が行われるように構成されている。このような構成では、特定制御が実行されないことにより、特定遊技状態への移行が行われないことになるため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＧ１から特徴ｅＧ９のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特定遊技状態への移行が制限されたことに気づきにくくすることができる。

【５３５９】

なお、上記特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５３６０】

なお、以上詳述した特徴ｅＡ群乃至特徴ｅＧ群の各構成に対して、他の特徴ｅＡ群乃至特徴ｅＧ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５３６１】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【５３６２】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【５３６３】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【５３６４】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【５３６５】

＜特徴ｆＡ群～特徴ｆＣ群＞

下記の特徴ｆＡ群～特徴ｆＣ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第２の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【５３６６】

下記の特徴ｆＡ群～特徴ｆＣ群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に

応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機を好適に動作させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５３６７】

＜特徴ｆＡ群＞

特徴ｆＡ１．情報の記憶保持に電力の供給を要する情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、

前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）が記憶されている状況において前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

動作電力（外部電力）の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するための保持用電力（バックアップ電力）が前記情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段において情報が記憶保持されることを可能とする手段（停電監視部３１５からのバックアップ電力により主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報をバックアップする機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な特定手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５３６８】

上記構成では、動作電力の供給が停止されると、保持用電力が情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段に記憶された情報の保持が図られる。その一方で、所定情報については、動作電力の供給が開始された場合に情報記憶手段から消去されるか、動作電力の供給の開始前に当該所定情報が消去された状態となっていることにより、情報記憶手段に所定情報が記憶されていない状態で遊技機が立ち上がるように構成されている。この所定情報は特定制御の実行に利用されるものであるところ、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールにて開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができ、遊技機の動作を好適化することが可能になる。

【５３６９】

なお、本特徴において「動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去される」は、必ずしも、動作電力の供給が開始されたのと同時や当該供給が開始された直後に所定情報の消去が行われる構成である必要はなく、当該供給の開始に基づくものであれば、当該開始から所定期間の経過後に所定情報の消去が行われる構成であってもよい。そのような意味では「動作電力の供給が開始された場合」について「動作電力の供給の開始より後」と読み替えることができるし、「動作電力の供給が開始された場合」について「動作電力の供給の開始より後」を含む概念であると解することができる。

【５３７０】

特徴ｆＡ２．動作電力の供給が開始された場合において前記所定情報を消去するための操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを

特徴とする特徴ｆＡ１に記載の遊技機。
【５３７１】
例えば、所定情報の消去に電源投入とは別の専用操作を要する構成である場合は、遊技ホールに設置された各遊技機について１台ずつ所定情報の消去操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本特徴によれば、遊技機への電源投入に伴い自然と所定情報が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数の遊技機に一括して電源を投入し得るため、１の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。
【５３７２】
特徴ｆＡ３．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球等）の発生に基づいて前記所定情報を導出する手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１又は特徴ｆＡ２に記載の遊技機。
【５３７３】
上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて所定情報が導出されるため、所定情報に遊技の実績が反映される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能となる。
【５３７４】
特徴ｆＡ４．予め定められた付与契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８を実行する機能等）を備え、
前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴ｆＡ３に記載の遊技機。
【５３７５】
上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であるため、遊技価値の獲得状況が反映された所定情報が導出される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを好適に抑制することが可能となる。
【５３７６】
特徴ｆＡ５．前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア５０４ｅ、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ）が設けられており、
前記所定情報は、前記履歴情報領域に記憶される前記履歴情報である又は前記履歴情報に基づいて導出されるものであることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【５３７７】
上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、所定情報がそのようにして管理される所定事象の発生頻度を示す履歴情報であるか、又はその履歴情報を利用して導出される情報であるかのいずれかとなっており、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、前日になされた遊技の実績が特定制御の実行に影響することを好適に抑制することが可能となる。
【５３７８】

特徴ｆＡ６．予め定められた特定契機（差球数が特定個数以上となること）の成立に基づいて前記特定制御が実行され得るように構成されており、
前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）であることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【５３７９】
上記構成では、所定情報により特定制御を実行すべきことが示され、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御が実行された場合に遊技機の電源遮断操作を行い、その後、電源投入操作を行うことで、特定制御の実行状態が解除される。よって、当該解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、特定制御の実行状態が遊技者によって解除されないようにすることができる。
【５３８０】
なお、本特徴において「前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）である」は、「前記所定情報は、当該遊技機が前記特定契機の成立を把握するのに利用する特定の情報（超過フラグ）である」と読み替えることができる。
【５３８１】
特徴ｆＡ７．前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理（タイマ割込み処理のステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）が実行されるよりも前に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする手段（メイン処理においてステップＳｆ１１５の部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【５３８２】
上記構成では、遊技機への電源が投入された場合に、所定情報の消去処理が実行されてから進行対応処理が実行されるため、前日の所定情報が消去された状態で遊技の進行を開始させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。
【５３８３】
特徴ｆＡ８．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時処理を実行する手段（主制御装置１６２におけるメイン処理を実行する機能）を備え、
前記供給開始時処理に、前記特定手段による前記所定情報の消去処理（ステップＳｆ１１５の部分クリア用処理）が含まれることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【５３８４】
上記構成では、動作電力の供給が開始されることに応じて実行される供給開始時処理の中で所定情報が消去されるため、前日の所定情報が残ったままの状態で進行対応処理が実行されることを好適に抑制することができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。
【５３８５】
特徴ｆＡ９．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主制御装置１６２におけるタイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）が前記割込み処理に含まれており、
動作電力の供給が開始されて前記供給開始時処理が実行される場合において、前記消去処理の実行より後に前記割込み処理の割込みが許容されるように構成されている（メイン処理において、タイマ割込み処理の割込みが禁止された状態でステップＳｆ１０１～ステップＳｆ１１６の処理が実行される構成）ことを特徴とする特徴ｆＡ８に記載の遊技機。
【５３８６】
上記構成では、供給開始時処理の中で所定情報の消去処理が実行される場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理が定期的に起動される割込み処理として実行さ

れ、供給開始時処理において上記消去処理が行われた後に上記割込み処理の割込みが許容されるため、所定情報を消去してから進行対応処理を起動させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いだ状態で進行対応処理が開始されることを確実に回避することができ、特定制御の影響を受けて遊技の進行が遊技の進行が適切に行われなくなることを好適に抑制することが可能になる。

【５３８７】

特徴ｆＡ１０．動作電力の供給が停止されている状況において、前記所定情報としての第１所定情報と、当該第１所定情報とは異なる第２所定情報（ベース値の情報、ベース値用カウンタエリア５０１の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値、遊技の進行を制御するための処理に用いる情報等）とが前記情報記憶手段に記憶されている状態で前記保持用電力が前記情報記憶手段に供給され、前記情報記憶手段において前記第１所定情報と前記第２所定情報とが記憶保持されるようにすることを可能とする手段（停電監視部３１５からのバックアップ電力により主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報をバックアップする機能）を備え、

前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合に、前記情報記憶手段に前記第２所定情報が記憶保持されたまま、前記第１所定情報が消去されるようにする、又は前記情報記憶手段にて前記第２所定情報が記憶保持され且つ前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【５３８８】

上記構成では、情報記憶手段に第１所定情報と第２所定情報とが記憶されている状況で動作電力の供給が停止され、その後、動作電力の供給が開始された場合に、第２所定情報については情報記憶手段に残しつつ、第１所定情報については情報記憶手段から消去された状態で遊技機を起動させることができる。これにより、第２所定情報に対する電源遮断からの保護を適切に図りつつ、第１所定情報の消去により、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能になる。

【５３８９】

特徴ｆＡ１１．各種処理を実行する制御手段（ＭＰＵ３１２）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０１～ステップＳｆ４１９の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５、ステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６、ステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア３９１）と、前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア３９３）とが設けられており、

前記第２所定記憶領域には前記所定情報が記憶される特定領域（差球数用エリア５０４ｅ、差球数用カウンタエリア５０２、差球数用エリア６０１）が含まれており、

前記第２所定処理実行手段は、前記特定手段として、動作電力の供給が開始された場合において、前記第２所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消去されるようにする又は前記第２所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていること

を特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１０のいずれかに記載の遊技機。
【５３９０】
上記構成によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで情報記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【５３９１】
また、特定制御の実行に用いられる所定情報が記憶される特定領域の情報が動作電力の供給が開始された場合に消去される又は動作電力の供給の開始前に特定領域の情報が消去された状態となっているように、第２所定記憶領域に対して処理が行われるため、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールの開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができる。
【５３９２】
その際、上記のとおり、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されることが回避されていることにより、第２所定領域に含まれる特定領域の情報を消去するに際して、第１所定領域に記憶される他の情報が消去されてしまうことを抑制することができる。つまり、動作電力の供給の停止から開始までの流れの中で、記憶保持すべき他の情報の保護に影響が及ぶことを回避しながら、特定制御の実行に用いる所定情報の消去を好適に行うことができる。
【５３９３】
特徴ｆＡ１２．前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される特定状態（遊技停止状態）への移行に対応した特定処理（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０７）が含まれることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１１のいずれかに記載の遊技機。
【５３９４】
上記構成では、特定制御が実行されることにより、その後の遊技の進行が制限される制限状態に移行する。このような構成に対して上記特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１１のいずれかの構成を適用することで、前日の遊技実績が上記制限状態への移行に影響し、現在の遊技者により行われている遊技が過剰に制限されてしまうことを抑制できる。
【５３９５】
特徴ｆＡ１３．前記特定手段は、前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状態で動作電力の供給が停止された場合に前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１に記載の遊技機。
【５３９６】
上記構成では、動作電力の供給が停止されることにより情報記憶手段に記憶された所定情報が消去されるため、動作電力の供給が開始された場合に所定情報が消去されている状態で遊技機を起動させることができる。また、動作電力の供給が停止されたときに所定情報の消去が行われるため、動作電力の供給の開始に際して消去処理を行う必要がなく、当該開始を契機として実行される遊技機の起動用処理の負荷を軽減することができる。これにより、遊技機の起動時間を短縮し、遊技者に早く遊技を再開させることが可能になる。
【５３９７】
特徴ｆＡ１４．動作電力の供給が停止された場合において前記所定情報を消去するための操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１３に記載の遊技機。
【５３９８】

上記構成では、情報記憶手段に記憶された所定情報の消去に電源遮断とは別の専用操作を要しないため、遊技ホールの閉店に伴う電源遮断により所定情報が自然と消去され、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは島設備に複数の遊技機が設置され、島設備の電源を遮断することで当該島設備に設置された複数の遊技機に対して一括して電源遮断を行い得るため、１の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。

【５３９９】

なお、上記特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５４００】

＜特徴ｆＢ群＞

特徴ｆＢ１．遊技の進行に関する所定処理（主制御装置１６２によるステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）を実行する制御手段（主制御装置１６２）を備えた遊技機において、

前記所定処理を実行する上で用いられる情報が記憶される所定領域（特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２）を有する情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、

前記所定領域における情報の記憶状況が第１状況（ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９で用いる各種情報が記憶された状況）である状態で第１所定条件（差球数が特定個数以上になること、判定用差球数が特定個数以上になること）が成立した場合に、少なくとも前記第１状況が引き継がれた状態での遊技の進行が制限されるようにする第１手段（主制御装置１６２における遊技停止判定用処理により遊技停止状態に移行する機能）と、

前記第１手段による遊技の進行の制限より後、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（パチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うこと）が成立した場合に、前記第１状況が引き継がれた状態で又は前記所定領域における情報の記憶状況が前記第１状況とは異なる第２状況（第２初期化処理が行われた状況）とされた状態で遊技の進行が許容されるようにする第２手段（主制御装置１６２における電源投入設定処理により遊技停止状態を解除しつつ、部分クリア用処理により差球数の情報等を消去する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５４０１】

上記構成では、情報記憶手段の所定領域への情報の書き込みや当該所定領域からの情報の読み出しを利用して遊技の進行に関する制御処理が行われる遊技機において、第１所定条件が成立すると、上記所定領域における情報の記憶状況を引き継いだ状態での遊技の進行が制限される。このため、第１所定条件が成立した状態で遊技が継続されることを抑制したい場合に、それを好適に実現することができる。また、そのような制限状態である状況で第２所定条件が成立すると、所定領域の情報の記憶状況を引き継いだ状態で又は記憶状況を異ならせた状態で制限状態が解除され、遊技の進行が許容される。このため、ホール従業員の行為により第２所定条件が成立する構成とすれば、第１所定条件の成立により移行した制限状態をホール従業員の立ち合いの下で解除し、遊技を再開させることができる。

【５４０２】

特徴ｆＢ２．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記第１所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｆＢ１に記載の遊技機。

【５４０３】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて第１所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技の実績に応じて行われる。このため、

例えば、遊技機設計者の想定以上の実績が生じたときに遊技の進行を制限したい場合に、それを好適に実現することができる。

【５４０４】

特徴ｆＢ３．予め定められた付与契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の成立に基づいて所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４１７、ステップＳｆ４１８の処理を実行する機能、払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８の処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴ｆＢ２に記載の遊技機。

【５４０５】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であり、それらの発生状況に基づいて第１所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技価値の獲得実績に応じて行われる。このため、実際の遊技において遊技価値が過剰に獲得されることを抑制したい場合にそれを好適に実現することができる。

【５４０６】

特徴ｆＢ４．前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア５０４ｅ、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ）が設けられており、

前記履歴情報に基づいて前記第１所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【５４０７】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、そのようにして管理される所定事象の発生頻度に基づいて第１所定条件が成立するため、遊技の実績に応じて遊技進行の制限状態に移行させることができる。

【５４０８】

特徴ｆＢ５．第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０１～ステップＳｆ４１９の処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理とは異なる第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５、ステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６、ステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア３９１）と、前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア３９３）とが設けられており、

前記第１所定処理に前記所定処理が含まれており、

前記第１所定記憶領域に前記所定領域が含まれており、

前記第２所定記憶領域に記憶される特定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）に基づいて前記第１所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【５４０９】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される特定情報に基づいて第１所定条件が成立する

ところ、遊技の進行を制御する処理の実行に際して、その特定情報の内容が誤って書き換えられたりすると、第１所定条件の成立が適切に行われなくなってしまうおそれがある。この点、本特徴では、情報記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が、遊技の進行を制御する第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、特定情報が記憶される第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理の実行に際して特定情報が書き換えられてしまわないようにすることができ、延いては第１所定条件を適切に成立させ、制限状態への移行制御を適切に行わせることが可能になる。

【５４１０】

特徴ｆＢ６．操作可能な所定操作手段（電源スイッチ、リセットボタン１６６ｃ）を備え、前記第２所定条件の成立に当該所定操作手段の操作を要するように構成されており、

遊技機前方へ開閉可能な遊技機構成体（内枠１３）を備え、

前記遊技機構成体を遊技機前方へ開放した場合に前記所定操作手段を操作可能な位置に、前記所定操作手段が配置されていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【５４１１】

上記構成では、所定操作手段を操作しなければ第２所定条件が成立しないように構成されているとともに、その所定操作手段が遊技機構成体を遊技機前方に開放させないと操作できない位置に配置されている。この場合、ホール従業員でなければ所定操作手段の操作を行うことができず、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いを不可欠とすることができる。よって、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。

【５４１２】

特徴ｆＢ７．前記制御手段への動作電力の供給が停止される第１状態より後、前記制御手段の動作電力の供給が開始される第２状態となった場合に前記第２所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【５４１３】

上記構成では、遊技機の電源遮断操作と電源投入操作とが順番に行われることにより、制限状態を解除するための第２所定条件が成立するため、遊技ホールの従業員のみが第２所定条件を成立させることが可能になる。よって、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。

【５４１４】

特徴ｆＢ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）を記憶する手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備え、前記情報記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて前記第１所定条件が成立する又は前記第１所定条件の成立有無が判定されるように構成されており、

前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状況で前記第１状態となった場合において、当該第１状態より後、前記第２状態となった場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で前記第２状態となるようにすることが可能な手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ７に記載の遊技機。

【５４１５】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される所定情報に基づいて第１所定条件が成立して制限状態への移行が行われるとともに、情報記憶手段に所定情報が記憶されている状況で制御手段への動作電力の供給が停止された場合に、その後、動作電力の供給が開始される

ことで所定情報が消去されるか、動作電力の供給の開始前に所定情報が消去された状態となっているように構成される。これにより、遊技機への電源投入操作が行われることにより、制限状態の解除を行うと同時に第１所定条件の成立状態を初期化して遊技機を起動させることができ、ホール従業員の手間を好適に軽減することが可能になる。

【５４１６】

特徴ｆＢ９．予め定められた付与契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８を実行する機能等）と、

前記第１手段による遊技の進行の制限中に前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【５４１７】

上記構成では、第１所定条件の成立により制限状態に移行した場合に当該制限状態の中で遊技価値の付与が行われることが許容されている。例えば、遊技価値を付与している途中タイミングで第１所定条件が成立した場合、制限状態への移行に伴って遊技価値の付与が途中終了されてしまうおそれがある。この点、本特徴によれば、付与の途中で制限状態に移行しても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

【５４１８】

特徴ｆＢ１０．前記所定の遊技価値の付与に対応した特定情報（賞球信号）を遊技機外部に出力可能な出力手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４１９の処理を実行する機能、払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０９の処理を実行する機能）と、

前記第１手段による遊技の進行の制限中に前記出力手段による前記特定情報の出力が許容されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ９に記載の遊技機。

【５４１９】

上記構成では、制限状態において、遊技価値の付与に対応した外部出力を行うことが許容されているため、制限状態の中で遊技価値の付与が行われた場合に、当該付与の発生が上記外部出力を通じて遊技ホール側の管理装置に適切に通知される。よって、制限状態中に遊技価値の付与が行われることに起因して、遊技価値に関して実際に付与した数値と、付与されたものとして管理装置が把握する数値との不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【５４２０】

特徴ｆＢ１１．前記第２手段は、前記第１手段による遊技の進行の制限より後、前記第２所定条件が成立した場合に、前記所定領域における情報の記憶状況が前記第２状況とされた状態で遊技の進行が許容されるようにするものであることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１０のいずれかに記載の遊技機。

【５４２１】

上記構成では、第２所定条件が成立した場合に、所定領域における情報の記憶状況が第１状況とは異なる第２状況に変更された上で遊技の進行が許容されるため、第１所定条件が成立したときと同じ遊技条件で再び遊技が行われることを抑制できる。その際、第２所定条件が成立することで、制限状態そのものと、制限状態への移行条件が成立している状態との両方が解除されるため、ホール従業員が第２所定条件を成立させる１の操作を行うだけで、それらの解除を同時に行うことができ、遊技を再開させる際の遊技ホール側の手間を好適に軽減できる。

【５４２２】

なお、上記特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１

４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５４２３】

＜特徴ｆＣ群＞

特徴ｆＣ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与する手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定判定用情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）を導出する手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が予め定められた特定値（１０００００個）以上となった場合に特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５４２４】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定判定用情報が導出され、その導出された判定用情報が特定値以上となったか否かが判定される。これにより、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、判定用情報が特定値以上となった場合にはそれに対応する特定制御が行われる。この特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【５４２５】

特徴ｆＣ２．前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる特定処理（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１４の処理）が含まれることを特徴とする特徴ｆＣ１に記載の遊技機。

【５４２６】

上記構成では、判定用情報が特定値以上になると、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【５４２７】

特徴ｆＣ３．所定の異常要因を検知することが可能な検知手段（振動検知センサ、磁石検知センサ、電波検知センサ）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６０４～ステップＳｆ１６０８の処理を実行する機能）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に、複数の外部出力用端子のうち所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第１出力手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６０９の処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が前記特定値となった場合に、前記所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第２出力手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ２に記載の遊技機。

【５４２８】

上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となったことに基づいて遊技進行の制限状

態に移行した場合に、異常検知に基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合と共通の外部出力用端子を用いて外部情報の出力が行われる。これにより、遊技機では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールでは情報受信部や管理装置等について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。

【５４２９】

特徴ｆＣ４．前記所定判定用情報が前記特定値以上となっても、前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【５４３０】

上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となることにより特定制御が行われる状態となっても、遊技価値の付与が行われることが許容されている。よって、付与の途中で特定制御が開始されることがあっても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

【５４３１】

なお、本特徴を上記特徴ｆＣ２に適用した場合は「所定の遊技の進行が制限される状態において前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段を備えている」と表現することができる。

【５４３２】

特徴ｆＣ５．遊技に関する状態として、少なくとも、第１状態（低確率モード、非開閉実行モード）と、前記所定の遊技価値が前記第１状態よりも付与されやすい第２状態（高確率モード、開閉実行モード）とを有しており、

少なくとも、前記第２状態である場合に当該第２状態であることに対応した特定情報（高確率フラグ、大当たり中フラグ）と、後に前記第２状態となる所定状態（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりとなった場合において、開閉実行モード後の高確率モードへの移行がまだ行われていない状態）である場合に当該所定状態であることに対応した所定情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）とが記憶される情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、

前記判定用情報が前記特定値以上となったことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶された前記特定情報又は前記所定情報が消去されるようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過時立上げ用処理を実行する機能、電源遮断時に高確率フラグの情報等を初期化する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【５４３３】

上記構成では、遊技価値が相対的に付与されやすい第２状態である状況で判定用情報が特定値以上となった場合に、第２状態であることに対応した特定情報や、後に第２状態になることに対応した所定情報が初期化される。これにより、遊技価値が相対的に付与されにくい第１状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として遊技価値の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。また、そのような変更を遊技機自身が自動的に行うため、判定用情報が特定値以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かがホール従業員の判断に委ねられることがないため、遊技の公平性を担保することもできる。

【５４３４】

特徴ｆＣ６．前記所定判定用情報が記憶される情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、

前記情報記憶手段に前記所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された場合において、動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の

主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【５４３５】
上記構成では、情報記憶手段に所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が開始されることで所定判定用情報が消去されたり、所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されたりするように構成されている。この場合、遊技ホールの閉店に伴う遊技機への電源遮断と、翌日の開店に伴う遊技機への電源投入とが順に行われることにより、所定判定用情報が自然と消去されるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを抑制できる。
【５４３６】
特徴ｆＣ７．前記所定判定用情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅ）を表示制御する第１表示制御手段（主制御装置１６２における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、
前記所定判定用情報とは異なる別情報に対応する表示（設定値の情報、ベース値の情報等）が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２表示制御手段（主制御装置１６２における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【５４３７】
上記構成では、所定判定用情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、都度の所定判定用情報を把握することが可能になる。また、情報表示手段においては所定判定用情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能になる。
【５４３８】
なお、上記特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５４３９】
なお、以上詳述した特徴ｆＡ群乃至特徴ｆＣ群の各構成に対して、他の特徴ｆＡ群乃至特徴ｆＣ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５４４０】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【５４４１】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。
【５４４２】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【５４４３】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することに

より図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【５４４４】

＜特徴ｇＡ群～特徴ｇＣ群＞

下記の特徴ｇＡ群～特徴ｇＣ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第３の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【５４４５】

＜特徴ｇＡ群＞

特徴ｇＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態やその各変形例に基づいて抽出されるものである。

【５４４６】

なお、特徴ｇＡ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５４４７】

特徴ｇＡ１．遊技状態として、第１遊技状態（通常遊技状態）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態（高確遊技状態）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第３遊技状態（時短遊技状態）とを有しており、

予め定められた判定事象（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（確変大当たり結果）となることに基づいて前記第２遊技状態への移行が行われることを可能とする第１手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

遊技における特定状態（通常時短遊技状態等）にて所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第２回数になること、第２移行抽選に当選することなど）が成立した場合に前記第３遊技状態への移行が行われることを可能とする第２手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行を生じさせる機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５４４８】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第２遊技状態とは別に、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第３遊技状態を有している。遊技における特定状態にて所定事象が成立することにより第３遊技状態への移行が生じるため、遊技の状態が他の状態から特定状態へと変化することにより、所定事象が成立するか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５４４９】

特徴ｇＡ２．前記第１遊技状態より遊技者に有利な所定状態（高確遊技状態等）となり、当該所定状態より後に前記特定状態となることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｇＡ１の遊技機。

【５４５０】
上記構成では、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第３遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（所定状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第３遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、有利な状態（所定状態）が終了した後の遊技として興趣性を高めることが可能になる。
【５４５１】
特徴ｇＡ３．前記所定状態が前記第２遊技状態であることを特徴とする特徴ｇＡ２に記載の遊技機。
【５４５２】
上記構成では、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第３遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（第２遊技状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第３遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、特定判定の結果に基づいて移行した第２遊技状態の終了後における遊技として興趣性を高めることが可能になる。
【５４５３】
特徴ｇＡ４．遊技における所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となることが可能に構成されており、
前記所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記所定状態において前記所定事象が成立しないように構成されており、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数が前記所定状態に滞在可能な遊技回の回数より少なくなることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップＳｇ１１０２～ステップＳｇ１１０５、ステップＳｇ１１０２～ステップＳｇ３５０１の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【５４５４】
上記構成では、第３遊技状態への移行が許容されない所定状態が終了した後、第３遊技状態への移行が許容される特定状態になるとともに、特定状態に滞在可能な遊技回の回数が所定状態に滞在可能な遊技回の回数よりも少なく抑えられている。すなわち、所定状態の終了により特定状態となり、第３遊技状態への移行チャンスが付与される状況において、当該チャンスが少ない遊技回の中で与えられるものとなる。このため、所定事象が成立しないまま特定状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、所定事象を成立させた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。
【５４５５】
特徴ｇＡ５．前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数（１回、３回、５回）が設けられており、
前記特定状態への移行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを移行対象の前記特定状態での回数として設定する手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップＳｇ３５０１の処理を実行する機能）を備えているこ

とを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【５４５６】
上記構成では、特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数が設けられ、特定状態への移行時にはそれらのうちのいずれかの回数が設定されるため、所定事象の成立しやすさとしての有利度合いが異なる複数の特定状態を設けることができる。これにより、特定状態において所定事象を成立させることだけでなく、いずれの特定状態となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。
【５４５７】
特徴ｇＡ６．前記複数の回数には、第１回数（１回）と、前記第１回数より多い第２回数（３回）とが含まれており、
前記特定状態中の各遊技回にて前記所定事象が成立し得るように構成されており、
前記第１回数の前記特定状態と前記第２回数の前記特定状態とで各遊技回での前記所定事象の成立確率が同じであることを特徴とする特徴ｇＡ５に記載の遊技機。
【５４５８】
上記構成では、滞在可能な遊技回の回数が第１回数である特定状態と、それよりも多い第２回数である特定状態とにおいて、１の遊技回における所定事象の成立確率が同じであるため、滞在可能な遊技回の回数が多いほど、特定状態の中で所定事象が成立する期待値が高くなる。これにより、滞在可能な遊技回の回数が多い側の特定状態となることへの遊技者の期待感が喚起され、いずれの特定状態となるかについて遊技者を好適に楽しませることが可能になる。
【５４５９】
特徴ｇＡ７．前記所定事象が成立することなく前記特定状態が終了した場合に所定の状態（残り保留分に基づく第２特図の遊技回が実行される状態等）となるように構成されており、
前記所定の状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記所定の状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第２特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【５４６０】
上記構成では、特定状態が終了して所定の状態になると、第３遊技状態への移行が許容されなくなるため、第３遊技状態への移行が許容される特定状態を引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５４６１】
特徴ｇＡ８．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
を備え、
前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
遊技回の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した場合に当該入球に対応する判定

用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
を備え、
前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定の状態よりも当該入球が生じやすく、
前記所定の状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴ｇＡ７に記載の遊技機。
【５４６２】
上記構成では、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい特定状態にて第３遊技状態への移行が許容され、その後、特定状態の終了時に存在する保留記憶分の遊技回が消化される所定の状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）になると、第３遊技状態への移行が許容されないように構成されている。例えば、第３遊技状態への移行機会を付与するものとして、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球しやすい状態では、第３遊技状態への移行を許容しないようにし、その後、保留記憶分の遊技回が行われる期間にて第３遊技状態への移行を許容する構成とすることが考えられる。つまり、所定入球手段に遊技球が入球可能な有利状態が終了した後の残り保留分の遊技回にて第３遊技状態への移行チャンスを付与するというものである。この場合、一部の状態に限定して第３遊技状態への移行機会を付与できるものの、第３遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数（上限保留数）により定まることになる。このため、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとすると、上限保留数の変更まで強いられることになる。この点、本特徴によれば、保留記憶分の遊技回が消化される状態（所定の状態）の前に、第３遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。
【５４６３】
特徴ｇＡ９．遊技における第１所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となり、当該特定状態より後に第２所定状態（残り保留分に基づく第２特図の遊技回が実行される状態等）となることが可能であり、
前記第１所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記第１所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、高確遊技状態で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）と、
前記第２所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記第２所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第２特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【５４６４】
上記構成では、第３遊技状態への移行が許容されない第１所定状態となり、その第１所定状態の終了後、所定事象の成立により第３遊技状態への移行が生じる特定状態となり、その特定状態の終了後、第３遊技状態への移行が許容されない第２所定状態となるように構成されている。この場合、第３遊技状態への移行が許容される特定状態の前後が、第３特定状態への移行が許容されない第１所定状態及び第２所定状態に挟まれる形態となり、特定状態を好適に引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５４６５】

特徴ｇＡ１０．前記第１所定状態は、前記第１遊技状態より遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴ｇＡ９に記載の遊技機。

【５４６６】

上記構成では、第１所定状態が第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となっている。このような構成に対して上記特徴ｇＡ９の構成を適用することにより、所定事象の成立により第３遊技状態への移行が生じ、第１遊技状態よりも有利な状態に復帰したり、有利な状態が実施的に延長されたりする遊技において、特定状態を好適に引き立てることができ、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることが可能になる。

【５４６７】

特徴ｇＡ１１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

を備え、

前記第１所定状態及び前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２所定状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第２所定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴ｇＡ９又は特徴ｇＡ１０に記載の遊技機。

【５４６８】

上記構成では、保留記憶分の遊技回が消化される第２所定状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）の前に、第３遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、保留記憶手段にて保留記憶が可能な上限保留数とは独立して、第３遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

【５４６９】

特徴ｇＡ１２．前記第３遊技状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２所定状態よりも当該入球が生じやすいことを特徴とする特徴ｇＡ１１に記載の遊技機。

【５４７０】

上記構成では、第３遊技状態が所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態であるため、特定状態で所定事象を成立させて第３遊技状態への移行を生じさせることにより、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態を実質的に延長させることができる。そのような場合において、延長のチャンスが付与される上記許容遊技回の回数を保留記憶手段における上限保留数の制約を受けずに設定することが可能になる。

【５４７１】

特徴ｇＡ１３．前記特定判定の結果が前記特定結果になることに基づいて遊技者に所定

特典（開閉実行モード）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、
前記第１手段は、前記特定判定の結果が前記特定結果になった場合において前記特典付与手段による前記所定特典の付与後に前記第２遊技状態への移行が行われることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記特定状態にて前記所定事象が成立した場合に前記特典付与手段による前記所定特典の付与を経由しないで前記第３遊技状態への移行が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【５４７２】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果（いわゆる当たり結果）となることで付与される所定特典の付与を経由しないで第３遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第３特定状態への移行に対して特定結果への当選を要しないため、第３特定状態への移行確率（所定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第３特定状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【５４７３】

特徴ｇＡ１４．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｇＡ１３に記載の遊技機。

【５４７４】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で受けることができる。これにより、特定状態での遊技回を、特定結果への当選による所定特典の付与と、所定事象の成立による第３遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【５４７５】

特徴ｇＡ１５．前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記所定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｇＡ１３又は特徴ｇＡ１４に記載の遊技機。

【５４７６】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果（いわゆる外れ結果）になった場合、すなわち、特定結果にならなかった場合の一部で所定事象が成立するため、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とを１の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果と所定事象との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。また、１の契機（特定判定の実行契機）により、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とが実行されるため、特定状態において遊技回の都度、必ず所定事象の成立判定が行われるものとすることができる。

【５４７７】

なお、上記特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５の各構成に対して、特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５、特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５、特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５４７８】

＜特徴ｇＢ群＞

特徴ｇＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第３の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【５４７９】
なお、特徴ｇＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５４８０】
特徴ｇＢ１．予め定められた判定事象（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて第１遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第２遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態より遊技者に有利なものであって第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、
第１特定遊技（高確遊技状態）の後に第２特定遊技（通常時短遊技状態）が実行され、当該第２特定遊技の後に第３特定遊技（残り保留分に基づく特定遊技回）が実行されることを可能とする第１手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確遊技状態の終了後に通常時短遊技状態に移行するように高確率モード及び第１高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）と、
前記第２特定遊技で所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第２回数になること、第２移行抽選に当選することなど）が発生した場合に当該第２特定遊技において第３遊技状態への移行契機が成立することを可能とする第２手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットし、突然時短遊技状態への移行を可能とする機能）と、
前記第１特定遊技及び前記第３特定遊技で所定事象が発生した場合に当該第１特定遊技及び第３特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第３手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、高確遊技状態及び残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５４８１】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第２遊技状態とは別に、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第３遊技状態を有している。第１特定遊技、第２特定遊技及び第３特定遊技が順に行われる中で、第２特定遊技で所定事象が発生すると、第３遊技状態への移行契機が成立するものの、第１特定遊技及び第３特定遊技で所定事象が発生しても上記移行契機が成立しないように構成されている。この場合、第３遊技状態への移行が許容される許容期間（第２特定遊技の期間）の前後が、第３遊技状態への移行が許容されない非許容期間（第１特定遊技の期間、第３特定遊技の期間）で挟まれることとなり、第２特定遊技にて所定事象を発生させる遊技を好適に引き立てることができ、第３遊技状態への移行を目指す遊技の興趣性を高めることが可能になる。
【５４８２】
特徴ｇＢ２．前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、
前記第２特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第１特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置１６２

による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確率モードの上限回数を５０回に設定し、第１高頻度サポートモードの上限回数を５１回に設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１に記載の遊技機。

【５４８３】

第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第３遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第１特定遊技及び第２特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第２特定遊技では、その所定遊技の回数が第１特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第１特定遊技から第３特定遊技までの流れにおける途中の第２特定遊技でのみ第３遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象を発生させることができないまま第２特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第２特定遊技の中で所定事象を発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

【５４８４】

特徴ｇＢ３．前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第２特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第３特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第２特図の保留情報により実行される特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理において、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が第２特図の最大保留数よりも少なくなるように高確率モード及び第１高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１又は特徴ｇＢ２に記載の遊技機。

【５４８５】

第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第３遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第２特定遊技及び第３特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第２特定遊技では、その所定遊技の回数が第３特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第１特定遊技から第３特定遊技までの流れにおける途中の第２特定遊技でのみ第３遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象を発生させることができないまま第２特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第２特定遊技の中で所定事象を発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

【５４８６】

特徴ｇＢ４．前記第２特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第２特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数として複数の回数（１回、３回、５回）が設けられており、

前記第２特定遊技の実行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを実行対象の前記第２特定遊技での回数として設定する手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップＳｇ３５０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【５４８７】

第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第３遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第２特定遊技で行われるようにした上で、第２特定遊技にて実行可能な所定遊技の回数として複数の回数が設けられている。第２特定遊技に際してはそれら複数の回数のうちのいずれかが設定されるため、所定事象を発生させるチャンスの回数を多様化することができ、所定事象の発生しやすさとしての有利度合いが異なる複数の第２特定遊技を設けることができる。これにより、第２特定遊技で

所定事象を発生させることだけでなく、いずれの第２特定遊技となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。

【５４８８】

特徴ｇＢ５．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、

を備え、

少なくとも前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第１遊技状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第３遊技状態では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第１遊技状態よりも当該入球が生じやすいように構成されていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【５４８９】

上記構成では、第１特定遊技及び第２特定遊技にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすく、また、第３遊技状態にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい。このような構成であることで、第２特定遊技にて所定事象を発生させて第３遊技状態に移行させることにより、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態を延長させることができる。すなわち、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５４９０】

特徴ｇＢ６．遊技球が入球可能な所定入球手段（第１作動口６２）を備え、

前記特定判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球及び前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特定判定を実行し得るものであり、

前記所定入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合よりも前記可変入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合の方が遊技者にとって有利なように構成されている（第２特図に対応する大当たり種別テーブルの方が第１特図に対応する大当たり種別テーブルよりも有利な振り分けとなっている構成）ことを特徴とする特徴ｇＢ５に記載の遊技機。

【５４９１】

上記構成では、可変入球手段に遊技球を入球させることで、所定入球手段に遊技球を入球させるよりも有利な態様の特定判定を受けることができる。このため、第２特定遊技にて所定事象を発生させて第３遊技状態に移行させることにより、その有利な態様の特定判定を受けられる状態を延長させることができる。すなわち、有利な態様の特定判定を受けられる状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５４９２】

特徴ｇＢ７．前記特定判定手段による前記特定判定にて前記特定結果の確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第１確率状態（低確率モード）と、当該確率が相対的に高い第２確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第２確率状態での前記特定判定が前記第１特定遊技にて行われることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動開始処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【５４９３】

上記構成では、第１特定遊技にて第２確率状態での特定判定が行われ、その特定判定で特定結果とならず第１特定遊技が終了した後、所定事象を発生させることにより第３遊技

状態に移行する第２特定遊技が行われるものとなる。これにより、特定結果の当選確率が優遇された第１特定遊技が行われたものの、残念ながら特定結果を引き当てることができず第１特定遊技が終了してしまった場合に、遊技者にとって有利な第３遊技状態への移行チャンスを到来させることができ、第１特定遊技の終了による遊技者の落胆を軽減して遊技継続の意欲を喚起することが可能になる。また、第２確率状態での特定判定が行われる第１特定遊技では、所定事象が発生しても第３遊技状態への移行が生じないため、第１特定遊技の期間において、特定結果を引き当てて第２遊技状態を獲得することに集中して遊技させることができる。

【５４９４】

特徴ｇＢ８．前記第２特定遊技である状況で特定報知（特殊演出Ａ、Ｂ）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【５４９５】

上記構成では、第２特定遊技にて特定報知が行われるため、都度の遊技がいずれの特定遊技に該当するかを遊技者が逐一把握していなくても、第２特定遊技（所定事象を発生させることで第３遊技状態に移行させ得る状態）であることを認識させることができる。

【５４９６】

なお、本特徴において「前記第１特定遊技及び前記第３特定遊技では前記特定報知が実行されないように構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【５４９７】

特徴ｇＢ９．前記第２手段は、第１所定状態（振分結果Ａに振り分けられた状態）である状況で前記第２特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第２特定遊技において第３遊技状態への移行契機が成立することを可能とするものであり、

前記第１所定状態とは異なる第２所定状態（振分結果Ｂに振り分けられた状態）である状況で前記第２特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第２特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第４手段（振分結果Ｂに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じないようにする構成）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【５４９８】

上記構成では、同じ第２特定遊技であっても、第１所定状態である状況で第２特定遊技が行われ、その第２特定遊技で所定事象を発生させた場合は第３遊技状態への移行が生じるものの、第２所定状態である状況で第２特定遊技が行われ、その第２特定遊技で所定事象を発生させた場合は第３遊技状態への移行が生じない。このような構成であることで、第２特定遊技で所定事象を発生させることだけでなく、第１所定状態である状況で第２特定遊技が行われることへの期待感を喚起させて遊技者を楽しませることができる。

【５４９９】

特徴ｇＢ１０．前記第１所定状態である場合において、前記第１所定状態に対応した所定報知（振分結果Ａに対応した報知）が前記第２特定遊技にて行われることを可能とする手段（振分結果Ａに対応した報知が通常時短遊技状態での遊技回にて行われるようにする機能）を備えていることを特徴ｇＢ９に記載の遊技機。

【５５００】

上記構成では、第１所定状態の下で第２特定遊技が行われる場合に、その第２特定遊技において、所定報知により第１所定状態であることが報知されるため、第３遊技状態への移行が生じ得る第２特定遊技であることを遊技者に認識させた上で、その第２特定遊技を遊技させることができる。これにより、所定事象が発生するか否かについて遊技者をより注目させることができ、第２特定遊技の面白みを高めることが可能になる。

【５５０１】

特徴ｇＢ１１．前記第１所定状態である場合において、前記第１所定状態であることに

対応した所定報知（振分結果Ａに対応した報知）が前記第２特定遊技より前に行われることを可能とする手段（振分結果Ａに対応した報知が通常時短遊技状態への移行前に行われるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ９又は特徴ｇＢ１０に記載の遊技機。

【５５０２】

上記構成では、第１所定状態の下で第２特定遊技が行われる場合に、その第２特定遊技が開始されるよりも前に、所定報知により第１所定状態であることが報知されるため、第３遊技状態への移行が生じ得る第２特定遊技が行われることを事前に認識させることができる。これにより、第１特定遊技の終了後、所定事象が発生することへの期待感を強く喚起した状態で第２特遊遊技に臨ませることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５５０３】

特徴ｇＢ１２．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、

を備え、

前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１状態より入球が生じにくい第２状態（低頻度サポートモード）とを有しており、

前記第１状態である状況で前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技、又は、前記第１特定遊技、前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技が行われることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１１のいずれかに記載の遊技機。

【５５０４】

上記構成では、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態の下で第１特定遊技及び第２特定遊技、又は第１特定遊技、第２特定遊技及び第３特定遊技が行われるため、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が継続して行われている期間の途中における一部の期間（第２特定遊技の期間）を対象として第３遊技状態への移行チャンスを付与することができる。これにより、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が繰り返される中で遊技結果への期待感や注目度に抑揚を付すことができ、当該遊技の単調化を抑制することが可能になる。

【５５０５】

なお、本特徴における「前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１状態より入球が生じにくい第２状態（低頻度サポートモード）とを有しており、前記第１状態である状況で前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技、又は、前記第１特定遊技、前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技が行われる」という構成は、「前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能であるか（高確遊技状態、通常時短遊技状態にて第２作動口６３への入賞が可能である構成）、又は、前記第１特定遊技、前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能である（高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて第２作動口６３への入賞が可能である構成）」と表現することもできる。

【５５０６】

特徴ｇＢ１３．前記第２特定遊技にて前記移行契機が成立した場合に前記第２遊技状態を経由しないで前記第３遊技状態への移行が行われることを可能とする手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１２のいずれかに記載の遊技機。

【５５０７】

上記構成では、第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第２遊技状態を経由しないで第３遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第３遊技状態への移行

に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第３遊技状態への移行確率（所定事象の発生確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第３遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【５５０８】

特徴ｇＢ１４．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が発生し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｇＢ１３に記載の遊技機。

【５５０９】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が発生し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が発生するか否かの判定とを１の遊技回の中で受けることができる。これにより、第２特定遊技を、特定結果への当選による第２遊技状態への移行と、所定事象の発生による第３遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【５５１０】

特徴ｇＢ１５．前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となる場合の結果として第１所定結果（通常外れ結果）及び第２所定結果（特殊外れ結果）を含む複数の所定結果を有しており、

前記所定事象の発生は前記第２所定結果になることであることを特徴とする特徴ｇＢ１４に記載の遊技機。

【５５１１】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）として第１所定結果と第２所定結果とが設けられ、第２特定遊技にて第２所定結果となることにより第３遊技状態への移行が生じるため、第２遊技状態への移行判定と第３遊技状態への移行判定とを１の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果への当選と所定事象の発生との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【５５１２】

なお、上記特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５の各構成に対して、特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５、特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５、特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５５１３】

＜特徴ｇＣ群＞

特徴ｇＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第３の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【５５１４】

なお、特徴ｇＣ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものがある。また、上記抽選処理を実行することに基づいて図柄を変動表示させる遊技回を行い、当該遊技回において図柄を上記抽選処理の結果に対応した態様で停止表示させるものがある（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技回を好適に行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５５１５】

特徴ｇＣ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１

１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（作動口６２，６３）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて特定判定（当否抽選）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における当否抽選を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、
第１所定状態（高確遊技状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第１手段（主制御装置１６２による変動表示時間の設定処理において、高確遊技状態である場合に図１３６の変動表示時間テーブルを取得し、保留数に応じた長さの変動表示時間を設定する機能）と、
前記第１所定状態とは異なる第２所定状態（残り保留分の特図遊技回の消化状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２による変動表示時間の設定処理において、残り保留分の特図遊技回の消化状態である場合に図１４２の変動表示時間テーブルを取得し、保留数にかかわらず変動表示時間を設定する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５５１６】
上記構成では、第１所定状態での遊技回において、判定用情報の保留記憶数を踏まえた長さの遊技回用動作の期間が設定され、それとは別の第２所定状態での遊技回において、保留記憶数の影響を受けない長さの遊技回用動作の期間が設定される。このような構成であることにより、例えば、有利な状態の終了により第１所定状態から第２所定状態への切り替わりが生じ、第２所定状態にて遊技者の関心度が低い遊技回が行われる場合に、第２所定状態において保留記憶数が少ない状況で遊技回が行われても、その遊技回の遊技回用動作を短い期間で終わらせることができる。よって、都度の状況に応じた長さの遊技回用動作の期間を設定することができ、遊技回を好適に行うことが可能になる。
【５５１７】
特徴ｇＣ２．前記第１手段は、前記特定判定の結果が所定結果（外れ結果）である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて設定されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｇＣ１に記載の遊技機。
【５５１８】
上記構成では、特定判定の結果が同じく所定結果である場合の遊技回用動作の期間の決め方として上記特徴ｇＣ１の構成を有するため、状況に応じた遊技回用動作の期間の設定を好適に行うことができる。
【５５１９】
特徴ｇＣ３．前記第１所定状態にて設定可能な前記遊技回用動作の期間として相対的に

長い第１期間（８ｓｅｃ）と相対的に短い第２期間（４ｓｅｃ）とを有しており、
前記第１手段は、前記保留記憶手段の保留記憶数が所定数（２個）以上である場合に前記第１所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第２期間が設定されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記第２所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第２期間より短い第３期間（１ｓｅｃ）が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｇＣ１又は特徴ｇＣ２に記載の遊技機。
【５５２０】
上記構成では、第１所定状態において、判定用情報の保留記憶数が所定数以上であるか否かに基づき、長さの異なる第１期間と第２期間を使い分けて遊技回用動作の期間が設定されるところ、第２所定状態では、そのうちの短い側の期間である第２期間よりもさらに短い第３期間が保留記憶数にかかわらず固定的に設定される。これにより、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【５５２１】
特徴ｇＣ４．前記第２所定状態である状況で複数回の遊技回に跨って特定演出（実績演出、エンディング演出等）を実行する手段（演出制御装置１４３において５２～５５回目の特図遊技回に跨って実績演出が実行されるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ３に記載の遊技機。
【５５２２】
上記構成では、各遊技回での遊技回用動作の期間が短い第２所定状態において複数回の遊技回に跨って演出が行われるため、遊技回用動作の期間が短い中でも十分な長さの演出期間を確保しながら演出を行うことができる。
【５５２３】
特徴ｇＣ５．遊技回において所定事象（リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること）が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
前記第２所定状態での遊技回において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第２所定状態での遊技回において前記所定事象が成立しないようにする手段（第２特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【５５２４】
上記構成では、第２所定状態での遊技回にてリーチ演出が行われないように構成されるため、当該遊技回での遊技回用動作の期間が長くなることが抑制される。これにより、第２所定状態において長さの短い遊技回用動作の期間を固定的に設定することができ、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることが可能になる。
【５５２５】
なお、本特徴は、「前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる非特定結果（外れ結果）である遊技回において所定事象（リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること）が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、前記第２所定状態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第２所定状態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象が成立しないようにする手段（第２特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、を備えている」と表現することもできる。

【５５２６】
特徴ｇＣ６．遊技状態として、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、
前記第１所定状態である状況で前記第２遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理においてサポートモードを高頻度サポートモードに設定する機能）と、
前記第２所定状態である状況で前記第１遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置１６２による高頻度サポートモード終了用処理において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに切り替える機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【５５２７】
上記構成では、第１所定状態にて有利な態様の遊技回が実行され、第２所定状態にて不利な態様の遊技回が実行される。すなわち、有利な状態の終了により第１所定状態から第２所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴ｇＣ１の構成を適用することで、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【５５２８】
特徴ｇＣ７．前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１状態より入球が生じにくい第２状態（低頻度サポートモード）とを有しており、
前記第１状態である状況で前記第１所定状態での遊技回が行われ、前記第２状態である状況で前記第２所定状態での遊技回が行われるように構成されており、
前記第２所定状態では、前記第１状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【５５２９】
上記構成によれば、所定入球手段への入球が可能又は生じやすい第１状態が終了した後に行われる残り保留分に基づく遊技回を速やかに消化させることができる。これにより、保留記憶機能を搭載しながらも残り保留分に基づく遊技回が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【５５３０】
特徴ｇＣ８．前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、
前記特定判定にて前記特定結果となる確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第１確率状態（低確率モード）と、前記特定結果となる確率が相対的に高い第２確率状態（高確率モード）とを有しており、
前記第１所定状態にて前記第２確率状態での前記特定判定が行われ、前記第２所定状態にて前記第１確率状態での前記特定判定が行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ７のいずれかに記載の遊技機。
【５５３１】
上記構成では、特定判定により特定結果となる確率が高くされた第２確率状態での遊技回が第１所定状態にて実行され、特定判定により特定結果となる確率が低くされた第１確率状態での遊技回が第２所定状態にて実行される。すなわち、高確状態（第２確率状態）の終了により第１所定状態から第２所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴ｇＣ１の構成を適用することで、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【５５３２】
特徴ｇＣ９．予め定められた特定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が

第２回数になること、第２移行抽選に当選することなど）の成立に基づいて所定特典（高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、
前記第２所定状態で前記特定事象が成立しても前記所定特典が付与されない又は前記第２所定状態において前記特定事象が成立しないようにする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能、残り保留分の特図遊技回にて参照される当否テーブルで取り得る抽選結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ８のいずれかに記載の遊技機。
【５５３３】
上記構成では、特定事象の成立により所定特典が付与される前提において、第２所定状態で特定事象が成立しても所定特典が付与されない又は第２所定状態では特定事象の成立が生じない。この場合、第２所定状態にて行われる遊技回に対して遊技者の関心が低くなりがちであるところ、このような構成に対し上記特徴ｇＣ１の構成を適用することで、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【５５３４】
特徴ｇＣ１０．遊技状態として、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、
前記所定特典は前記第２遊技状態への移行であることを特徴とする特徴ｇＣ９に記載の遊技機。
【５５３５】
上記構成では、特定事象の成立により第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態への移行が生じるところ、そのような移行が生じない第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【５５３６】
特徴ｇＣ１１．遊技状態として、前記第１遊技状態より遊技者に有利なものであって、前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（開閉実行モード）を有しており、
前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて前記第３遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定事象が成立した場合に前記第３遊技状態を経由しないで前記第２遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１０に記載の遊技機。
【５５３７】
上記構成では、特定事象が成立した場合に第３遊技状態を経由しないで第２遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第２遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第２遊技状態への移行確率（特定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第２遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。
【５５３８】
特徴ｇＣ１２．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記特定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｇＣ１１に記載の遊技機。
【５５３９】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して特定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、特定事象が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で受けることができる。これにより、第２遊技状態への移行が許容される遊技回を、特定結果への当選による第３遊技状態への移行と、特定事象の成立による第３遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【５５４０】

特徴ｇＣ１３．前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記特定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｇＣ１１又は特徴ｇＣ１２に記載の遊技機。

【５５４１】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合の一部で特定事象が成立するため、第３遊技状態への移行判定と第２遊技状態への移行判定とを１の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【５５４２】

なお、上記特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３の各構成に対して、特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５、特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５、特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５５４３】

なお、以上詳述した特徴ｇＡ群乃至特徴ｇＣ群の各構成に対して、他の特徴ｇＡ群乃至特徴ｇＣ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５５４４】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【５５４５】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【５５４６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【５５４７】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【５５４８】

＜特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群＞

下記の特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第４の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【５５４９】

＜特徴ｈＡ群＞

特徴ｈＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【５５５０】

なお、特徴ｈＡ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５５５１】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【５５５２】

特徴ｈＡ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技の状態として、第１状態（非開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達しない状態、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達する状態、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第１状態である状況で前記特定報知が第１態様（第１停止予告用報知、相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第１手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、

前記第２状態である状況で前記特定報知が前記第１態様とは異なる第２態様（第２停止予告用報知、相対的に小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第２手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。
【５５５３】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【５５５４】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５５５５】
特徴ｈＡ２．前記第２状態（開閉実行モード）は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置６５への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第１状態（非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。
【５５５６】
上記構成によれば、第１状態と第２状態とで遊技価値の獲得しやすさが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５５５７】
なお、本特徴は、「前記第２状態は、遊技者にとっての有利度合いが前記第１状態とは異なるものである」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。
【５５５８】
特徴ｈＡ３．前記第２状態（開閉実行モード）は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置６５への入球発生頻度）が前記第１状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第１状態より高くなりやすい状態であることを特徴とする特徴ｈＡ１又は特徴ｈＡ２に記載の遊技機。
【５５５９】
上記構成によれば、第１状態よりも第２状態の方が遊技価値を獲得しやすい状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５５６０】
なお、本特徴は「前記第２状態は、前記第１状態より遊技者にとって有利な状態である」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。
【５５６１】
特徴ｈＡ４．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等

の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）を備え、
前記第１状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第１結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達しない状態）であり、
前記第２状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第１結果とは異なる第２結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。
【５５６２】
上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、特定制御の実施までの残り状況を踏まえ、特定状態の遊技を楽しませることと、特定制御の実施を事前に知らせることとのいずれを優先するかを切り替えて特定報知を行うことが可能になる。
【５５６３】
特徴ｈＡ５．前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、
前記第１結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値とは異なる特定値に対応する結果であり、
前記第２結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値に対応する結果であることを特徴とする特徴ｈＡ４に記載の遊技機。
【５５６４】
上記構成によれば、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行され得るとともに、特定制御の事前報知である特定報知が遊技者にとって有利な特定状態の中で実行され得る構成において、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて上記特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、例えば、所定情報の導出結果が第２結果となる第２状態において目立ちやすい態様で特定報知が行われることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。
【５５６５】
特徴ｈＡ６．前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数に到達等）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、
前記第１態様は、前記所定値までの残り又は前記所定情報に対応する特定情報（実際の残り球数の情報、実際の残り球数よりも少ない球数の情報、実際の差球数の情報、実際の差球数よりも多い差球数の情報）を遊技者が認識可能なものであり、
前記第２態様は、前記特定情報を遊技者が認識不可又は前記第１態様より認識しにくいものであることを特徴とする特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【５５６６】
上記構成では、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行されるとともに、第２態様の特定報知として、所定値までの残りを遊技者が認識不可又は第１態様よりも認識しにくい報知が行われるものとなっている。例えば、第１状態よりも第２状態の方が遊技価値を獲得しやすい構成であれば、第２状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。
【５５６７】
また、本特徴を特徴ｈＡ２に適用することで、各状態での遊技価値の獲得しやすさを踏まえ、特定情報（所定状況となるまでに獲得し得る遊技価値）の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、第１状態よりも第２状態の方が遊

技価値を獲得しやすい構成であれば、特定情報の認識しやすさが低く抑えられることで、遊技価値を獲得しやすい状況において、第２状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【５５６８】

また、本特徴を特徴ｈＡ３に適用することで、遊技価値を獲得しやすい第２状態にて特定報知を行うにあたり、特定情報の認識しやすさを低く抑えて当該報知が行われるものとなる。これにより、遊技価値を獲得しやすい状況下では、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【５５６９】

また、本特徴を特徴ｈＡ４又は特徴ｈＡ５に適用することで、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて、特定情報の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、特定状態中に所定情報が所定値となる場合において、特定情報の認識しやすさを低く抑えることで、所定値までの具体的な残り数よりも特定遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。

【５５７０】

特徴ｈＡ７．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１，９０２）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記第１態様とは前記特定表示の視認性が異なるものである（変形例１における図２２８（ａ）、図２３０の構成等）ことを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。

【５５７１】

上記構成では、第１状態と第２状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【５５７２】

特徴ｈＡ８．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１，９０２）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記第１態様とは前記特定表示における表示の大きさが異なるものである（変形例１における図２２８（ａ）、図２３０の構成等）ことを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。

【５５７３】

上記構成では、第１状態と第２状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【５５７４】

特徴ｈＡ９．前記第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、遊技者にとっての有利度合いが前記第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴ｈＡ７又は特徴ｈＡ８に記載の遊技機。

【５５７５】

上記構成では、第１状態と第２状態とで遊技者にとっての有利度合いが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定表示の視認性を異ならせ、特定報

知への遊技者の注目しやすさを変化させることができる。例えば、有利な側の状態では、特定表示の視認性を低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【５５７６】

なお、本特徴は、「前記第２状態は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置６５への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第１状態とは異なるものである」と表現することもできる。

【５５７７】

特徴ｈＡ１０．前記第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、前記第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）よりも遊技者に有利なものであり、

前記第２態様は、前記特定表示の視認性が前記第１態様より低いものである（変形例１における図２２８（ａ）、図２３０の構成）ことを特徴とする特徴ｈＡ９に記載の遊技機。

【５５７８】

上記構成では、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第２状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えて特定報知が行われる。これにより、第２状態において、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることができる。よって、遊技価値を獲得しやすい状況で特定制御の事前報知を行いながらも、当該報知が遊技価値を獲得する遊技の妨げとなることを抑制できる。

【５５７９】

なお、本特徴を、上記特徴ｈＡ９を通じて上記特徴ｈＡ８に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第１態様より低い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第１態様より小さい」と言い換えることができる。

【５５８０】

また、本特徴の「前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者に有利なものであり」は、「前記第２状態は、前記所定事象の発生頻度が前記第１状態より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合いが第１状態より高くなりやすい状態であり」と表現することもできる。

【５５８１】

特徴ｈＡ１１．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記第１状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第１結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達しない状態）であり、

前記第２状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第１結果とは異なる第２結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴ｈＡ７又は特徴ｈＡ８に記載の遊技機。

【５５８２】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態において特定制御の実施までに十分な猶予がある状況では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態において特定制御の実施が迫っている状況では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行される

ことを好適に知らせることが可能になる。
【５５８３】
特徴ｈＡ１２．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）を備え、
前記特定制御実行手段は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が所定結果（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、
前記第１状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果とならない状態であり、
前記第２状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果となる状態であることを特徴とする特徴ｈＡ７又は特徴ｈＡ８に記載の遊技機。
【５５８４】
上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果が特定制御の実行に対応した所定結果となるか否かにより、特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態中に所定結果とならない第１状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態中に所定結果となる第２状態では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。
【５５８５】
特徴ｈＡ１３．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１２のいずれかに記載の遊技機。
【５５８６】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１２のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。
【５５８７】
特徴ｈＡ１４．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記所定情報に関する特定報知（停止予告用報知における残り球数の表示）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技の状態として、第１状態（非開閉実行モード、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（開閉実行モード、当否抽選モードが高確

率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記第１状態である状況で前記特定報知が第１態様（小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第１手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
前記第２状態である状況で前記特定報知が前記第１態様とは異なる第２態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第２手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５５８８】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【５５８９】
そのような場合において、所定情報に関する特定報知が特定制御の実施に先立って実行され、遊技者に対して所定情報の状況が事前に知らされるため、不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５５９０】
本特徴に対して上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１３の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【５５９１】
特徴ｈＡ１５．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５５９２】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲

得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

【５５９３】

本特徴に対して上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１４の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【５５９４】

特徴ｈＡ１６．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第１状態にて前記特定報知が実行されることを可能とする手段（上記第４の実施の形態及び変形例１、２における高確率モードにて停止予告用報知を実行する機能）を備え、

前記第２状態にて前記特定報知が不実行とされるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５５９５】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【５５９６】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態を有するところ、第１状態では特定報知が実行され、第２状態では特定報知が実行されないように構成されている。これにより、各状態の特性に合わせて特定報知の有無を使い分けることが可能になる。

【５５９７】

本特徴に対して上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１５の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【５５９８】

なお、上記特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５５９９】

＜特徴ｈＢ群＞

特徴ｈＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【５６００】

なお、特徴ｈＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５６０１】

特徴ｈＢ１．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置６５）と、

所定の場合（大当たり結果となった場合）に特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定状態では、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御が実行され得るように構成されており、

特定事象（残り球数が報知開始球数以下となること等）が発生した場合に特定報知（第１停止予告用報知等）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されるようにすることが可能であり、

前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に、前記可変入球手段が前記第２態様とされる所定状況（オープニング期間、ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【５６０２】

上記構成では、所定の場合に特定状態への移行が行われる。特定状態では、可変入球手段が第１態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）と第２態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）とに切り替えられるため、特定状態において遊技者は、可変入球手段への遊技球の入球を狙って遊技を行うことができる。また、上記構成では、特定事象の発生に応じて特定報知を実行し得るものとなっているところ、可変入球手段が第２態様とされる状態で特定報知が行われる。これにより、可変入球手段への遊技球の入球を生じさせることに遊技者が集中するあまり、特定報知の見落としが発生することを好適に抑制することができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【５６０３】

特徴ｈＢ２．前記所定状況は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第２態様とされる状況であることを特徴とする特徴ｈＢ１に記載の遊技機。

【５６０４】

上記構成によれば、特定報知の契機である特定事象が特定状態中に発生した場合に、その特定状態において可変入球手段が第２態様とされる期間にて特定報知が開始されるため、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

【５６０５】

特徴ｈＢ３．前記特定手段は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第１態様である状況で前記特定報知の実行契機が成立した場合に、当該実行契機が成立した場合の前記第１態様より後の前記所定状況（ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ１又は特徴ｈＢ２に記載の遊技機。

【５６０６】

上記構成では、可変入球手段が第１態様である状況で特定事象が発生した場合に、可変入球手段が第２態様に切り替えられるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態中のいずれのタイミングで特定事象が発生しても、可変入球手段が第２態様とされた状態で特定報知が開始されるものとなり、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

【５６０７】

特徴ｈＢ４．前記特定状態が終了される場合に、前記可変入球手段が前記第２態様とされた状態でエンディングが実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記エンディングの期間にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【５６０８】

特定状態においてその終了時に実行されるエンディングは、可変入球手段の切替制御が終了した後、可変入球手段が第２態様とされた状態で特定状態後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して特定報知を開始することで、上記特徴ｈＢ１～特徴ｈＢ３の各構成により奏する上記効果を発揮しつつ、特定状態において可変入球手段への入球を目指す遊技と特定状態後に行われる遊技とのいずれに対しても妨げにならないようにして特定報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【５６０９】

特徴ｈＢ５．前記特定事象の有無にかかわらず、前記エンディングの期間にて所定報知（普段のエンディング用報知）を実行する手段を備え、

前記特定手段は、前記エンディングの期間において、前記所定報知の開始より後に前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ４に記載の遊技機。

【５６１０】

上記構成では、エンディング期間にて特定報知を開始する場合に、特定事象の発生がない状況でエンディング期間にて行われる普段の報知（所定報知）の開始後に特定報知を開始させる。この場合、所定報知によりエンディング期間の実行を遊技者に認識させてから特定報知を行うことができるため、特定報知の開始による違和感を軽減することが可能になる。

【５６１１】

特徴ｈＢ６．前記特定状態の終了後、前記可変入球手段が第２態様とされる所定状態（高確遊技状態等）に移行するように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記所定状態における所定タイミング（開閉実行モード終了後の遊技状態における特図遊技回の開始タイミング等）にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ１に記載の遊技機。

【５６１２】

上記構成では、特定状態にて特定事象が発生した場合に、特定状態の終了後において可変入球手段が第２態様とされる所定状態となるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態の期間は当該特定状態を楽しむことに遊技者を集中させつつ、特定状態の終了後、落ち着いた状況で特定報知を開始することができ、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を行うことが可能になる。

【５６１３】

特徴ｈＢ７．前記特定報知を実行中の状態で前記特定状態に移行した場合又は前記特定状態への移行契機が成立した場合に、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第１態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【５６１４】

上記構成では、特定報知が実行されている状況で特定状態への移行が行われたり、その移行契機が成立したりした場合に、特定状態において可変入球手段の状態にかかわらず、特定報知が実行される。このため、特定状態への移行前に行われていた特定報知が特定状態への移行後も円滑に継続されるものとなり、特定状態への移行に伴う報知の途切れや終了を抑制することが可能になる。

【５６１５】

なお、本特徴の「前記特定状態において前記可変入球手段が前記第１態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする」は、「前記可変入球手段が前記第２態様であるか否かにかかわらず、前記特定状態において前記特定報知が実行されることを可能とする」と表現することもできる。

【５６１６】

特徴ｈＢ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定事象は、前記所定情報が所定値（報知開始球数）になることであることを特徴とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【５６１７】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値となることにより、特定報知の契機である特定事象が発生する。可変入球手段の切替制御が行われる特定状態では、遊技価値が獲得されやすく、特定事象が発生しやすくなる。このような構成に対して上記特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ７のいずれかの構成を適用することで、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【５６１８】

特徴ｈＢ９．所定の場合（残り球数が０個以下に到達した場合、差球数が停止用球数以上に到達した場合）に前記特定状態よりも遊技者にとって不利な所定の状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記所定の状態に関する報知であることを特徴とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【５６１９】

上記構成では、特定報知が遊技者にとって不利な所定の状態に関する報知であるため、このような報知が特定状態において可変入球手段が第１態様である状態で開始されると、

可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ８のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【５６２０】

特徴ｈＢ１０．前記所定の状態は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）であることを特徴とする特徴ｈＢ９に記載の遊技機。

【５６２１】

上記構成では、所定の状態が遊技進行の制限状態であり、特定報知が遊技者にとって望ましくない報知となる。このような報知が特定状態において可変入球手段が第１態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ８のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【５６２２】

なお、上記特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５６２３】

＜特徴ｈＣ群＞

特徴ｈＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【５６２４】

なお、特徴ｈＣ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５６２５】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【５６２６】

特徴ｈＣ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする特定報知実行手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、
前記特定報知実行手段による特定報知が所定の更新単位で更新されることを可能とする報知更新手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５１３の処理を実行する機能）と、
前記所定値までの残り値（残り球数）に応じて前記更新単位が変化することを可能とする特定手段（残り球数が少なくなるほど更新単位が短くなるように更新単位を変化させる機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５６２７】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【５６２８】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定報知の開始後は、所定値までの残り値に応じて特定報知の更新単位を変化させるものとなっている。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なる構成とすれば、特定制御の実施（所定値への到達）までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。これにより、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５６２９】
特徴ｈＣ２．前記特定手段は、前記残り値が第１特定数（９００個）である場合に、前記残り値が前記第１特定数より大きい第２特定数（９０００個）である場合に比べて前記更新単位が小さくなることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＣ１に記載の遊技機。
【５６３０】
上記構成では、特定制御の実施（所定値への到達）までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて特定報知が目立ちにくくなる。これにより、特定制御の実施を早くから知らせながらも、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、特定報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、特定制御の実施に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り値が細かく知らされるなど、都度の残り値や特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。
【５６３１】
特徴ｈＣ３．前記特定報知は、前記残り値に対応する所定報知（実際の残り球数、実際の残り球数よりも少ない球数、実際の差球数、実際の差球数よりも多い差球数の報知）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＣ１又は特徴ｈＣ２に記載の遊技機。

【５６３２】
上記構成では、特定制御が実施されるまでの残り値に対応する所定報知が特定報知に含まれるため、特定報知が行われることで上記残り値を遊技者が認識することが可能になる。このような構成に対して上記特徴ｈＣ１又は特徴ｈＣ２の構成を適用することで、所定情報の進み具合に応じて所定報知（特定報知）の更新頻度を異ならせることができる。これにより、特定報知により上記残り値を認識可能としながらも、特定報知が遊技価値の獲得を目指す本来の遊技の妨げとなることを抑制可能となる。
【５６３３】
特徴ｈＣ４．前記特定報知実行手段による特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＣ３に記載の遊技機。
【５６３４】
上記構成では、所定報知において実際の残り値よりも少ない値が報知される。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に０となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。
【５６３５】
特徴ｈＣ５．前記報知更新手段により更新された前記特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＣ３又は特徴ｈＣ４に記載の遊技機。
【５６３６】
上記構成では、特定報知としての所定報知が更新単位に従って更新される中で、その更新後の所定報知の態様が、実際の残り値よりも少ない値に対応した態様となるようにして更新が行われる。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に０となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。
【５６３７】
特徴ｈＣ６．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【５６３８】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＣ１から特徴ｈＣ５のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、所定情報の進み具合に応じて特定報知の更新頻度を異ならせることができる。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さくなる構成とすれば、上記移行までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして遊技進行の制限が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。
【５６３９】
特徴ｈＣ７．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行

する機能）と、
　前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
　前記所定値までの残り値に対応する所定報知（実際の残り球数ＲＳよりも少ない球数の報知、実際の残り球数ＲＳの報知）が前記特定制御の実行より前に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記所定報知として、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の報知を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。
【５６４０】
　上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【５６４１】
　そのような場合において、所定値までの残り値に対応する所定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、上記所定報知の実施に際しては、実際の残り値よりも少なく数に対応した態様で報知を行うため、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に０となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。
【５６４２】
　本特徴に対して上記特徴ｈＣ１～特徴ｈＣ６の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【５６４３】
　なお、上記特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５６４４】
　＜特徴ｈＤ群＞
　特徴ｈＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。
【５６４５】
　なお、特徴ｈＤ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５６４６】

特徴ｈＤ１．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置６５）と、
所定の場合（大当たり結果となった場合）に、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御（ラウンド遊技）が実行される特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知（ラウンド昇格報知等）が前記特定状態において実行され得るように構成されており、
予め定められた所定条件（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）が成立した場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記所定条件が成立する場合又は成立した場合に特定報知（第２停止予告用報知）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）と、
前記特定状態にて前記所定条件が成立する状況において前記特別報知の実行が制限されることを可能とする特定手段（開閉実行モードにおいて残り球数が０個以下となる場合にラウンド昇格演出等の実行を制限する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５６４７】
上記構成では、可変入球手段を第２態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）から第１態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）に切り替える切替制御が実行される特定状態において、遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知が実行される。これにより、特定状態において特別報知が実行されることへの期待感を喚起することができ、特定状態での遊技の興趣を高めることが可能になる。また、上記構成では、所定条件が成立した場合に特定制御が行われるところ、所定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。しかしながら、特定制御が行われる状況で特別報知が実行された場合、遊技者が遊技を楽しむことの妨げになる場合がある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。
【５６４８】
特徴ｈＤ２．前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知が実行される状況において、当該特定状態にて前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴ｈＤ１に記載の遊技機。
【５６４９】
上記構成によれば、特定報知が実行される特定状態にて特別報知の実行が制限されるため、特定報知と特別報知とが干渉することを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。
【５６５０】
特徴ｈＤ３．前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、
前記特定手段は、前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況で前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（５ラウンド以降のラウンド遊技で残り球数が０個以下となる状況でラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴ｈＤ１又は特徴ｈＤ２に記載の遊技機。
【５６５１】

上記構成では、特別報知の実行タイミングより前に所定条件が成立する場合に限らず、特別報知の実行タイミングより後の所定条件が成立する場合も特別報知の実行を制限し得る。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【５６５２】

特徴ｈＤ４．前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立するか否かを前記所定タイミングより前の特定タイミングにて判定する判定手段（演出制御装置１４３によるステップＳｈ３４０３、ステップＳｈ３４０４、ステップＳｈ３６０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ３のいずれかに記載の遊技機。

【５６５３】

上記構成では、所定タイミングより前の特定タイミングにて、所定タイミングより後に所定条件が成立するか否かを判定するため、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができる。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【５６５４】

特徴ｈＤ５．前記特定状態において前記所定条件が成立するか否かを、その特定状態が開始される場合又は開始される前に判定する手段（主制御装置１６２における第２停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【５６５５】

上記構成では、所定条件が成立するか否かの判定が特定状態の開始時やそれより前に実行されるため、特別報知の実行タイミングが到来するよりも前に所定条件の成立の有無を特定することができる。これにより、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができ、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【５６５６】

特徴ｈＤ６．前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況において、前記所定タイミングより前に前記特定報知が実行され得るように構成されている（第２停止予告用報知がオープニング期間から実行される構成）ことを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【５６５７】

上記構成では、特定報知が特定状態の早期に実行されるため、特定制御が実行されることを遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、特別報知の実行前に特定制御が実施されることを遊技者が認識できてしまい、特別報知の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。この点、特定状態にて所定条件が成立する場合に特別報知の実行が制限されるため、特定報知が行われてから特別報知が行われる事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【５６５８】

特徴ｈＤ７．前記特定状態において特定演出（開閉実行モード用演出）が実行され得るように構成されており、

前記特定状態において前記所定条件が成立しない場合に前記特定演出を第１態様（１０Ｒ用通常演出）にて実行する第１手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４２０６の処理を実行する機能）と、

前記特定状態において前記所定条件が成立する場合に前記特定演出を前記第１態様とは異なる第２態様（１０Ｒ用特別演出）にて実行する第２手段（演出制御装置１４３におけ

るステップＳｈ４２０８の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【５６５９】
上記構成では、特定状態にて行われる特定演出として、特定状態中に所定条件が成立しない場合には第１態様の特定演出が行われ、成立する場合には第２態様の特定演出が行われる。これにより、特定報知だけでなく、特定演出の態様によっても所定条件の成立を示唆することができ、特定制御が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、第２態様の特定演出についての演出設計に際して特別報知の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。
【５６６０】
特徴ｈＤ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定条件が前記所定情報に基づいて成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ７のいずれかに記載の遊技機。
【５６６１】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、所定情報に基づく所定条件の成立に対応して特定報知を実行するため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。また、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特定報知により特別報知の演出効果が妨げられることを抑制できる。
【５６６２】
特徴ｈＤ９．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【５６６３】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＤ１から特徴ｈＤ８のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限される。これにより、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されることが抑制され、特別演出の実行機能を備えた遊技機であっても上記特定報知を好適に行うことが可能になる。
【５６６４】
特徴ｈＤ１０．前記特別報知は、実行可能な前記切替制御の回数が増えることに関する報知（ラウンド昇格報知、成功態様のラウンド昇格演出、失敗態様のラウンド昇格演出）であることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ９のいずれかに記載の遊技機。

【５６６５】
上記構成では、特定状態において切替制御の回数が増えることに対応した特別報知が実行され得る。このため、切替制御の回数として少ない回数が報知されている状態であっても、後に回数が増えることを期待して特定状態を遊技することができ、特定状態の興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、特定状態の中で所定条件が成立する場合、特定報知が行われることで、特別報知が実行されるよりも前に上記回数が増えることを予測できてしまう場合があり、特別報知の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。
【５６６６】
特徴ｈＤ１１．前記特定状態において所定回目の前記切替制御（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、
前記特定報知が前記所定回目より前の前記切替制御で実行された場合に、前記所定回目より後の特定回目の切替制御（５ラウンド目以降のラウンド遊技）が実行されることを遊技者が認識可能な構成であることを特徴とする特徴ｈＤ１０に記載の遊技機。
【５６６７】
上記構成では、実行可能な切替制御の回数が増えることを示唆する特別報知が実行されていなくても、特定制御の実施に関する特定報知が実行されることで、遊技者は、所定回目より後の切替制御が実行されることを認識できるものとなっている。このような構成において、特定状態において特定報知が実行される場合に特別報知の実行を制限することで、所定回目より後の切替制御が実行されることが特定報知の実施から判明している状況で特別報知が実行されることを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。
【５６６８】
特徴ｈＤ１２．前記特定状態において前記所定条件が成立した場合に当該特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２１０１、ステップＳｈ２１１５、ステップＳｈ２１１６、ステップＳｈ２１１８、ステップＳｈ２５０８、ステップＳｈ２５０９の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１０又は特徴ｈＤ１１に記載の遊技機。
【５６６９】
特別報知の実行が制限される場合、特定制御にて報知される実行可能な切替制御の回数として、特別報知の実行を前提とした少ない回数ではなく、特定制御にて実際に実行され得る回数が報知されることになる。このような場合において、例えば、特定状態の途中で所定条件が成立した場合に、当該条件の成立タイミングで特定制御が実行されると、切替制御に関する報知上の回数と実際の回数とが整合しなくなる懸念がある。この点、本特徴では、特定状態において所定条件が成立した場合に、その特定状態の終了を待って特定制御が開始されるため、特定状態の途中で所定条件が成立しても、特定状態にて実行可能な切替制御の回数に変動が生じないようにすることができる。これにより、特別報知の実行が制限された特定状態において、特別報知の実行を前提としない多い回数を報知した後に所定条件が成立する場合でも、報知上の回数と実際の回数とを整合させることが可能になる。
【５６７０】
なお、本特徴において、「前記特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像９０３の表示）を実行する手段」又は「前記特別報知が実行されない所定の前記特定状態において、当該所定の特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像９０３の表示）が実行されることを可能とする手段」という構成をさらに備えていてもよい。
【５６７１】
なお、上記特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１

６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５６７２】

＜特徴ｈＥ群＞

特徴ｈＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。

【５６７３】

なお、特徴ｈＥ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５６７４】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【５６７５】

特徴ｈＥ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第１状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第１手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４４０３、ステップＳｈ３５０８の処理を実行する機能）と、

前記第２状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第２手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４４０２、ステップＳｈ３５０８の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。
【５６７６】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【５６７７】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態とを含む複数の状態を有するところ、それら第１状態と第２状態のそれぞれで特定報知を実行し得るものとなっている。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５６７８】
特徴ｈＥ２．前記第１手段は、前記第１状態である状況で第１所定条件（残り球数が第２開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であり、
前記第２手段は、前記第２状態である状況で前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（残り球数が第１開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｈＥ１に記載の遊技機。
【５６７９】
上記構成では、第１状態に滞在中である場合は第１所定条件の成立により特定報知が実行され、第２状態に滞在中である場合は第２所定条件の成立により特定報知が実行される。それら第１所定条件、第２所定条件を第１状態、第２状態の特性を踏まえて設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。
【５６８０】
特徴ｈＥ３．前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者に有利なものであることを特徴とする特徴ｈＥ２に記載の遊技機。
【５６８１】
有利度合いが高い第２状態では遊技者が遊技を継続することが想定され、有利度合いが低い第１状態では遊技者が遊技をやめることが想定される。そのような各状態の特性の違いを踏まえて第１所定条件、第２所定条件を設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。
【５６８２】
特徴ｈＥ４．前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、
前記第１所定条件は、前記第２所定条件よりも前記所定値までの残り値（残り球数）が多い状況で成立し得るものであることを特徴とする特徴ｈＥ２又は特徴ｈＥ３に記載の遊技機。
【５６８３】
上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残りが相対的に多い状況で第１所定条件が成立し、上記残りが相対的に少ない状況で第２所定条件が成立する。この場合、

第１状態では相対的に早いタイミングで特定報知が開始され、第２状態では相対的に遅いタイミングで特定報知が開始されることになる。これにより、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

【５６８４】

なお、本特徴を上記特徴ｈＥ３に適用した場合は、次の効果を奏することができる。遊技者が遊技を継続することが想定される第２状態（有利度合いが高い側の状態）では、特定制御の実施（所定値）までの残りが少ない状況で第２所定条件が成立することで、特定報知の開始を遅くすることができる。これにより、特定制御の実施タイミングにある程度近づいてから特定報知を開始させることができ、遊技価値の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、特定制御が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第１状態（有利度合いが低い側の状態）では、上記残りが多い状況で第１所定条件が成立することで、特定報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、特定制御の実施までにある程度余裕を確保した状態で、特定制御の実施を知らせることが可能になる。

【５６８５】

特徴ｈＥ５．前記第１所定条件は、所定操作手段により所定操作が行われた場合（演出用操作部３６の押し下げ操作が行われた場合等）に成立し得るものであることを特徴とする特徴ｈＥ２又は特徴ｈＥ３に記載の遊技機。

【５６８６】

上記構成では、第１状態での特定報知の開始条件である第１所定条件が、所定操作手段により所定操作が行われることで成立するため、第１状態において特定報知の有無を遊技者が手動で切り替えることが可能になる。

【５６８７】

なお、本特徴を上記特徴ｈＥ３に適用した場合は、次の効果を奏することができる。有利度合いの低い第１状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第１状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。

【５６８８】

特徴ｈＥ６．前記第２所定条件は、遊技の進行に基づく特定事象（残り球数が第１報知開始球数以下になること）が発生した場合に成立し得るものであることを特徴とする特徴ｈＥ５に記載の遊技機。

【５６８９】

上記構成では、第２状態での特定報知の開始条件である第２所定条件が、遊技の進行に基づく特定事象の発生により成立するように構成されている。この場合、第１状態では、特定報知の有無が遊技者の手動操作に委ねられる一方で、第２状態では、特定制御の実施が近づくことに応じて自動的に特定報知が実行されるものとなり、特定制御の事前報知を好適に行うことが可能になる。

【５６９０】

特徴ｈＥ７．前記第１状態にて前記特定報知が実行され、その後、前記第２状態に移行した場合に、当該第２状態において前記第２所定条件が不成立である状況で前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５０３、ステップＳｈ３５１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＥ２乃至特徴ｈＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【５６９１】

上記構成では、第１状態で特定報知が実行されている状況で第２状態への移行がなされ

た場合、第２状態において第２所定条件が成立していなくても特定報知が実行されるように構成されている。これにより、第１状態で特定報知が実行されていた場合において、第２状態への移行により報知が途切れることが抑制され、特定制御の実施までの残りが不明化することによる遊技者の混乱等を抑制することが可能になる。

【５６９２】

特徴ｈＥ８．前記第１手段は、前記第１状態である状況で前記特定報知を第１態様（相対的に小さい表示サイズ等）にて実行することが可能であり、

前記第２手段は、前記第２状態である状況で前記特定報知を前記第１態様とは異なる第２態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行することが可能であることを特徴とする特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ７のいずれかに記載の遊技機。

【５６９３】

上記構成では、第１状態と第２状態とで異なる態様で特定報知が行われる。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御の実施に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

【５６９４】

特徴ｈＥ９．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記特定表示の視認性が前記第１態様とは異なるものであることを特徴とする特徴ｈＥ８に記載の遊技機。

【５６９５】

第１状態と第２状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の視認性を低く抑えることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能になる。

【５６９６】

特徴ｈＥ１０．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記特定表示における表示の大きさが前記第１態様と異なるものであることを特徴とする特徴ｈＥ８又は特徴ｈＥ９に記載の遊技機。

【５６９７】

上記構成では、第１状態と第２状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の大きさを小さくして目立ちにくくすることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能になる。

【５６９８】

特徴ｈＥ１１．前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者に有利なものであり、

前記第２態様は、前記特定表示の視認性が前記第１態様より高いものであることを特徴とする特徴ｈＥ９又は特徴ｈＥ１０に記載の遊技機。

【５６９９】

上記構成によれば、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第２状態では、特定表示の視認性が高められるため、特定制御の実施が近づいていく状況において当該実施を好適に知らせることができる。一方で、有利度合いが低く、遊技価値を獲得しにくい第１状態では、特定表示の視認性が低く抑えられるため、当該表示が目立つことが抑制され、本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

【５７００】

なお、本特徴を上記特徴ｈＥ１０に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第

１態様より高い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第１態様より大きい」と言い換えることができる。
【５７０１】
特徴ｈＥ１２．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１１のいずれかに記載の遊技機。
【５７０２】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＥ１から特徴ｈＥ１１のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。また、第１状態と第２状態のそれぞれで特定報知を実行し得るため、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、上記移行に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。
【５７０３】
なお、上記特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５７０４】
＜特徴ｈＦ群＞
特徴ｈＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。
【５７０５】
なお、特徴ｈＦ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５７０６】
ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。
【５７０７】
特徴ｈＦ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値

、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、
特定事象（演出用操作部３６の操作等）の発生に基づいて前記特定報知の実行状態と不実行状態の切り替えが実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置１４３における、演出用操作部３６等が操作された場合に停止予告用報知の有無を切り替える機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５７０８】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【５７０９】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定事象の発生に応じて特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなったりする不都合の発生を好適に抑制できる。
【５７１０】
特徴ｈＦ２．前記特定事象は、所定操作手段（演出用操作部３６等）により所定操作が行われることであることを特徴とする特徴ｈＦ１に記載の遊技機。
【５７１１】
上記構成では、所定操作手段が操作されることにより、特定報知の有無が切り替えられる。これにより、特定報知を煩わしく感じる遊技者が所定操作を行うことで、特定報知が実行されないようにすることができ、逆に、特定制御の有無に関する情報を知りたい遊技者が所定操作を行うことで、特定報知を実施させることができる。
【５７１２】
特徴ｈＦ３．前記所定操作手段が遊技機の前面側に配置されることを特徴とする特徴ｈＦ２に記載の遊技機。
【５７１３】
上記構成では、所定操作手段が遊技機の前面側に配置され、特定報知の有無を切り替えるための所定操作を遊技者が簡単に行うことが可能になる。
【５７１４】
特徴ｈＦ４．遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定手段は、前記第１状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ３のいずれかに記載の遊技機。
【５７１５】

上記構成によれば、遊技の状態として複数の状態を有する遊技機において、特定報知の有無に関する切り替えの可否を各状態の特性を踏まえて使い分けることができる。これにより、特定報知の有無の切り替えが望まれる状態では当該切り替えを許容する一方で、むやみな切り替えを制限すべき状態では当該切り替えを制限することができる。

【５７１６】

特徴ｈＦ５．遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態より遊技者に有利な第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定手段は、少なくとも前記第１状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【５７１７】

有利度合いの低い第１状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。このような場合を対象として、特定事象の発生により特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。

【５７１８】

特徴ｈＦ６．遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態より遊技者に有利な第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定手段は、前記第１状態にて所定操作手段（演出用操作部３６等）により所定操作が行われることに基づいて前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ５のいずれかに記載の遊技機。

【５７１９】

有利度合いの低い第１状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第１状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。

【５７２０】

特徴ｈＦ７．前記所定情報に基づいて前記特定報知が実行されることを可能とする第１手段（演出制御装置１４３における、残り球数を参照して停止予告用報知を開始する機能）と、

前記特定手段としての第２手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ６のいずれかに記載の遊技機。

【５７２１】

上記構成では、特定報知の有無を切り替えるための特定手段（第２手段）とは別に、遊技価値の付与や所定事象の発生に基づいて導出される所定情報に基づいて特定報知を実行する第１手段を備えている。例えば、遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していたとしても、遊技価値の獲得状況に応じて自動的に特定報知を開始させることができ、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。

【５７２２】

特徴ｈＦ８．前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、

前記第１手段は、前記所定値までの残り値（残り球数）が特定値（報知開始球数）以下である状況で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特

徴ｈＦ７に記載の遊技機。
【５７２３】
上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残り値が特定値以下となることで特定報知が実行されるため、上記残り値が少なくなることに応じて自動的に特定報知を開始させることができる。これにより、例えば遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していた場合でも、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。
【５７２４】
特徴ｈＦ９．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【５７２５】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。この場合、特定報知は、ある意味で遊技の限界（獲得出玉の限界）を知らせるものであり、遊技中の遊技者にとって必ずしも望ましいものといえない。その一方で、新たに遊技を始める遊技者にとっては有用な情報となり、当該報知を見たいというニーズが生じる。この点、上記特徴ｈＦ１から特徴ｈＦ８のいずれかの構成を適用することにより、それぞれの遊技者の要望に沿うようにして特定報知を行うことが可能になる。
【５７２６】
なお、上記特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５７２７】
なお、以上詳述した特徴ｈＡ群乃至特徴ｈＦ群の各構成に対して、他の特徴ｈＡ群乃至特徴ｈＦ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５７２８】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【５７２９】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。
【５７３０】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【５７３１】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件

として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【５７３２】

＜特徴ｊＡ群～特徴ｊＨ群＞

下記の特徴ｊＡ群～特徴ｊＨ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【５７３３】

＜特徴ｊＡ群＞

特徴ｊＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態やその変形例１～４に基づいて抽出されるものである。

【５７３４】

なお、特徴ｊＡ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５７３５】

特徴ｊＡ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、所定の終了契機（小当たり種別が有利小当たりに結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて前記特定状態を終了させる特定状態終了手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理等を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の場合において予め定められた所定タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５７３６】

特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、特定判定の結果が特定結果又は所定結果になった場合において、当該特定判定の後の所定タイミングにて特定状態に滞在しているか否かにより、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるように構成されている。この場合、特定判定の結果が同じ結果であっても、所

定タイミングで特定状態であるか否かにより、遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５７３７】

特徴ｊＡ２．前記所定タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＡ１に記載の遊技機。

【５７３８】

上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【５７３９】

特徴ｊＡ３．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

前記所定タイミングは、前記特定判定より後で且つ前記特別遊技より前のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＡ１又は特徴ｊＡ２に記載の遊技機。

【５７４０】

上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【５７４１】

加えて、上記所定タイミングが、特定判定にて特定結果を引き当てたことや、特定判定にて所定結果を引き当て、その後、特定事象を発生させたことへの特典として実行される特別遊技より前に設定されている。これにより、特別遊技の途中で特定状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、特別遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、特定状態であるか否かの判定処理や、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせるための設定処理が、特別遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

【５７４２】

特徴ｊＡ４．前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

前記所定タイミングは、前記特定事象の発生に対応したタイミングであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【５７４３】

特定事象の発生は所定特典の付与契機として機能するため、特定事象の発生タイミングは当選タイミングの１つとして見ることができる。そのような構成において本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との２状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を振り分ける遊技機において好適な構成とすることができる。

【５７４４】

特徴ｊＡ５．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【５７４５】
上記構成では、特定状態が有利な状態とされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定の実行時においては特定状態中であることの恩恵を遊技者に受けさせつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。
【５７４６】
特徴ｊＡ６．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な態様で前記特定判定を行い得るものであり、
前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【５７４７】
上記構成では、特定状態である場合に所定状態の場合よりも有利な態様で特定判定が行い得るものとされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定自体は特定状態中であることに基づく有利な態様で実行させつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。
【５７４８】
特徴ｊＡ７．前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、
前記所定結果として第１所定結果（有利小当たり結果Ａ）と、前記第１所定結果とは異なる第２所定結果（有利小当たり結果Ｂ）とを含む複数の種別の所定結果を有しており、
前記第１所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態ではない非特定状態であることを可能とする第１手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記第２所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態であることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【５７４９】
上記構成では、特定判定にて所定結果となり、その種別によって所定タイミングでの特定状態の有無が変化し、それによって特定事象の発生の価値を異ならせることができる。これにより、特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者に有利な側に対応する種別の所定結果となることの期待感が喚起され、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５７５０】
特徴ｊＡ８．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、
前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、
前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるパンク時対応の高サポ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【５７５１】
特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者にとって不利な側に対応する種別の所定結果となった場合、その所定結果に対応して実行される特定遊技にて意図的に特定事象を発生させず、それを有利な側に対応する種別の所定結果となるまで繰り返す行為が想定される。そのような行為が横行すると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。この点、本特徴では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、そのような行為が意図的に行われることを抑制でき、遊技の公平性を確保することが可能になる。
【５７５２】
なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。
【５７５３】
特徴ｊＡ９．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、
前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、
前記所定タイミングにて前記特定状態である第１状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第２状態との一方の場合に、前記第１状態と前記第２状態との他方の場合よりも前記価値が有利となるように構成されており、
少なくとも、前記所定結果の種別が前記他方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるパンク時対応の高サポ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【５７５４】
上記構成では、少なくとも不利な側に対応する種別の所定結果となった場合に、それに対応する特定遊技にて特定事象が発生せず、そのままその特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となる。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象を発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。
【５７５５】
特徴ｊＡ１０．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり

遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、
前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、
前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である第１状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第２状態との一方の場合に、前記第１状態と前記第２状態との他方の場合よりも前記価値が有利となることを可能とするものであり、
前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（ステップＳｊ２３０１でＹＥＳの場合の流れ）と、
少なくとも、前記所定結果の種別が前記一方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、当該特定遊技の終了後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とする手段（ステップＳｊ２３０１でＮＯ、ステップＳｊ２３０６でＹＥＳの場合の流れ）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ９のいずれかに記載の遊技機。
【５７５６】
上記構成では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象を発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。その一方で、有利な側に対応する種別の所定結果となった場合は、それに対応して行われる特定遊技にて遊技者が意図的に特定事象を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、所定結果の種別が有利な側に対応する種別の場合は、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了しても、その後の遊技が特定状態にて行われるものとなっている。これにより、せっかく有利な側に対応する種別の所定結果を引き当てたにもかかわらず、異常等により特定事象が発生しなった場合の救済を図ることができる。
【５７５７】
特徴ｊＡ１１．前記特定状態終了手段は、
前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、当該特定判定の実行後、前記所定タイミングより前の所定の第１タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第１手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、前記所定タイミングより後であって前記所定特典の付与前である所定の第２タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第２手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１０のいずれかに記載の遊技機。
【５７５８】
上記構成では、特定状態にて特定判定が行われた場合において、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングよりも前の第１タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定タイミングよりも後の第２タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。この場合、上記所定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを有するため、当該所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができ、これによって、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。
【５７５９】
特徴ｊＡ１２．前記第１手段は、第１終了契機（有利小当たり結果Ａになること等）の成立に基づいて前記第１タイミングにて前記特定状態を終了させるものであり、
前記第２手段は、前記第１終了契機とは異なる第２終了契機（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること等）の成立に基づいて前記第２タイミングにて前記特定状態を終了させるもの

であることを特徴とする特徴ｊＡ１１に記載の遊技機。
【５７６０】
上記構成では、第１終了契機が成立すると、所定タイミングよりも前の第１タイミングにて特定状態が終了し、第２終了契機が成立すると、所定タイミングよりも後の第２タイミングにて特定状態が終了する。この場合、第１終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態ではない非特定状態となり、第２終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態となるため、所定タイミングでの特定状態の有無のうち有利な側に対応する終了契機が成立することを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５７６１】
特徴ｊＡ１３．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１２のいずれかに記載の遊技機。
【５７６２】
上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７６３】
特徴ｊＡ１４．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特定手段は、
前記所定タイミングにて前記特定状態である第１状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第２状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ａとなった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、
前記第１状態と前記第２状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１３のいずれかに記載の遊技機。
【５７６４】
上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７６５】
特徴ｊＡ１５．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウ

ンタエリアＡＣの値）を更新する更新手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、
　前記更新手段による更新は特定値（０又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は０）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、
　前記特定手段は、前記所定情報の更新の開始より後、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１４のいずれかに記載の遊技機。
【５７６６】
　上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果が特定状態ではない場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。よって、有利な特定状態での特定判定にて特定結果等になり、特別遊技の終了後、再び特定状態に復帰するループの回数を増加させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５７６７】
　特徴ｊＡ１６．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
　遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
　前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Ａになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）を備え、
　前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態でない場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１５のいずれかに記載の遊技機。
【５７６８】
　有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、上記特定回数として設定される回数が異なるように構成されている。すなわち、上記所定タイミングでの特定状態の有無により、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７６９】
　なお、上記特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５７７０】

＜特徴ｊＢ群＞
特徴ｊＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態やその変形例１～４から抽出されるものである。
【５７７１】
なお、特徴ｊＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５７７２】
特徴ｊＢ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）における所定の第１タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第１手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第１タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第２タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５７７３】
上記構成では、所定の移行契機が成立することにより特定状態に移行する遊技機において、特定状態への移行後においてその終了契機が成立した場合に、遊技回及びその後に実行される特定遊技を含む所定遊技動作における第１タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定遊技動作における第２タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。例えば、第１タイミングで特定状態が終了する場合と、第２タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いに差異が生じる構成とすれば、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７７４】
なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主

制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。
【５７７５】
特徴ｊＢ２．前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１に記載の遊技機。
【５７７６】
上記構成では、第１タイミングで特定状態が終了する場合と、第２タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるため、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７７７】
なお、本特徴は「前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記所定遊技動作より後の所定遊技（大当たり遊技後の遊技）の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えている」と表現することができる。
【５７７８】
特徴ｊＢ３．前記第１タイミングは前記第２タイミングより早いタイミングであり、
前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合よりも前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合の方が遊技者に有利となるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１又は特徴ｊＢ２に記載の遊技機。
【５７７９】
上記構成では、第２タイミングで特定状態が終了するよりも、それも早い第１タイミングで特定状態が終了する場合の方が遊技者にとって有利となる。これにより、第２タイミングが到来する前に第１タイミングにて特定状態が終了することを期待して楽しむ遊技を提供することができる。
【５７８０】
特徴ｊＢ４．前記第１手段は、第１特定事象（有利小当たり結果Ａになること等）が発生した場合に前記第１タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記第１特定事象とは異なる第２特定事象（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること等）が発生した場合に前記第２タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ３のいずれかに記載の遊技機。
【５７８１】
上記構成では、第１特定事象と第２特定事象のいずれが発生するかにより、特定状態の終了タイミングを異ならせることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７８２】
特徴ｊＢ５．前記特定判定の結果が第１結果（有利小当たり結果Ａ）になった場合に、所定の可変入球手段（第２可変入賞装置６６、可変入賞装置Ａ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第１態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第１態様よりも入球しやすい第２態様（開放状態）とし、その後、前記第１態様とする第１可変入球制御を実行することが可能であり、
前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる第２結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置Ｂ）を前記第１態様から前記第２態様とし、その後、前記第１態様とする第２可変入球制

御を実行することが可能であり、
前記第１手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第１結果になった場合に前記第１タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第２結果になった場合に前記第２タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ４のいずれかに記載の遊技機。
【５７８３】
上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７８４】
特徴ｊＢ６．前記特定判定の結果が第１結果（有利小当たり結果Ａ）になった場合に、第１可変入球手段（可変入賞装置Ａ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第１態様から遊技球が入球可能又は前記第１態様よりも入球しやすい第２態様とし、その後、前記第１態様とする第１可変入球制御を実行することが可能であり、
前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる第２結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）になった場合に、前記第１可変入球手段とは異なる第２可変入球手段（可変入賞装置Ｂ）を前記第１態様から前記第２態様とし、その後、前記第１態様とする第２可変入球制御を実行することが可能であり、
前記第１手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第１結果になった場合に前記第１タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第２結果になった場合に前記第２タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ５のいずれかに記載の遊技機。
【５７８５】
上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７８６】
その際、第１タイミングで特定状態を終了させる第１結果の場合は、第１可変入球手段にて可変入球制御が実行され、第２タイミングで特定状態を終了させる第２結果の場合は、第２可変入球手段にて可変入球制御が実行される。このような構成であることで、可変入球制御の実行対象がいずれの可変入球手段であるかにより、特定状態の終了タイミングを示唆することができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【５７８７】
特徴ｊＢ７．前記第１タイミングは前記第２タイミングより早いタイミングであり、
前記第１タイミングより後で且つ前記第２タイミングより前の特定タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態であるか否かを判定する手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
前記特定タイミングにて前記特定状態である場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【５７８８】
上記構成では、第１タイミングより後で且つ第２タイミングより前の特定タイミングにて特定状態であるか否かを判定する手段を備えている。この場合、第１タイミングで特定状態を終了させる場合と第２タイミングで特定状態を終了させる場合とがあることで、特定状態であるか否かの判定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを設けることができ、当該判定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。そして、その結果により有利度合いを異ならせる手段を備えるため、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることが可能になる。
【５７８９】
特徴ｊＢ８．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記所定事象の発生に対応した特定タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態判定を行う手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
前記状態判定にて前記特定状態であると判定された場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１タイミングは前記特定タイミングより前のタイミングであり、前記第２タイミングは前記特定タイミングより後のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【５７９０】
所定事象の発生は特別遊技の実行契機として機能するため、所定事象の発生タイミングは当選タイミングの１つとして見ることができる。そのような構成において、本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との２状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を変化させ得る遊技機に対して好適な構成とすることができる。
【５７９１】
特徴ｊＢ９．前記特定状態であるか否かを遊技者が認識できる所定報知が実行されるようにする手段（時短ランプ等）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【５７９２】
上記構成では、いずれのタイミングで特定状態が終了するかを所定報知により遊技者に認識させることができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【５７９３】
特徴ｊＢ１０．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【５７９４】
上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【５７９５】
特徴ｊＢ１１．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記第１タイミングで前記特定状態が終了する第１状態と前記第２タイミングで前記特定状態が終了する第２状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ａとなった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、
前記第１状態と前記第２状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【５７９６】
上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５７９７】
特徴ｊＢ１２．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）を更新する更新手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、
前記更新手段による更新は特定値（０又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は０）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、
前記所定情報の更新の開始より後、前記第１タイミングで前記特定状態が終了する状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１１のいずれかに記載の遊技機。
【５７９８】
上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第１タイミングで特定状態が終了する場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５７９９】
特徴ｊＢ１３．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Ａになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１２のいずれかに記載の遊技機。

【５８００】

上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、上記特定回数として異なる回数が設定されるように構成されている。すなわち、特定状態の終了タイミングの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【５８０１】

なお、上記特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５８０２】

＜特徴ｊＣ群＞

特徴ｊＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態やその変形例１～４から抽出されるものである。

【５８０３】

なお、特徴ｊＣ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５８０４】

特徴ｊＣ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった場合に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定遊技にて第１特定事象（Ｖ入賞）が発生した場合に遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与することが可能な所定特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

を備え、

移行可能な状態として所定状態（通常遊技状態等）よりも遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）を有しており、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第１特定事象とは異なる第２特定事象（パンク）が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とする第１手段（第５の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能、第５の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ｃ、Ｄにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能等）と、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、前記特定状態が継続されることを可能とする第２手段（第５の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ａとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能、第５の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ａ、Ｂにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５８０５】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となることに基づいて特定遊技が実行され、その特定遊技にて第１特定事象が発生することにより遊技者に所定特典が付与される。また、所定の移行条件が成立することで所定状態よりも有利な特定状態に移行するように構成されている。そのような構成の下、特定状態中に特定遊技が実行され、その特定遊技において第２特定事象が発生した際に特定状態が終了する場合と終了しない場合とが生じるものとなっている。例えば、第１特定事象を生じさせた場合の結果が相対的に有利な有利側の特定遊技と相対的に不利な不利側の特定遊技とを有する場合において、不利側の特定遊技にて第２特定事象を生じさせると特定状態が終了する構成とすれば、有利側の特定遊技が実行されることを待つべく、意図的に第１特定事象を発生させないようにする攻略行為を抑制できる。その際、有利側の特定遊技にて第２特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすれば、上記攻略行為の抑制を行う中で、有利側の特定遊技において遊技者の意に反して第２特定事象が発生してしまった場合の救済を図ることができる。また、ある状況では、特定遊技にて第２特定事象を生じさせると特定状態が終了する一方で、他の状況では、特定遊技にて第２特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすることで、前者の状況では、第１特定事象を意図的に発生させない行為が抑制されつつ、後者の状況では、そのような行為が許容されるようになる遊技性を実現することができる。

【５８０６】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった場合に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段」は、「前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった場合に特定制御（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が実行されるようにする特定制御実行手段」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【５８０７】

特徴ｊＣ２．前記特定判定の結果が第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）となった場合に第１特定遊技（有利小当たり結果Ｂ、Ｃへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第１所定結果より遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）となった場合に第２特定遊技（有利小当たり結果Ａへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

前記第１手段は、前記特定状態にて所定の前記第１特定遊技が実行され、その第１特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とするものである（第５の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ｂ、

Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）ことを特徴とする特徴ｊＣ１に記載の遊技機。
【５８０８】
上記構成では、特定遊技の契機となる所定結果について相対的に不利な第１所定結果と相対的に有利な第２所定結果とが設けられている。このような構成においては、特定判定の結果が不利側の第１所定結果となり、それに対応して行われる第１特定遊技にて意図的に第１特定事象を発生させないようにしつつ、特定判定の結果が有利側の第２所定結果になった場合を狙って、それに対応する第２特定遊技にて第１特定事象を発生させる攻略行為が想定される。この点、本特徴では、上記第１特定遊技にて第１特定事象を発生させず、第２特定事象を発生させると、遊技者にとって有利な特定状態が終了するように構成されている。これにより、上記第１特定遊技にて意図的に第１特定事象を発生させない行為が行われることが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。
【５８０９】
特徴ｊＣ３．前記特定判定の結果が第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）となった場合に第１特定遊技（有利小当たり結果Ｂ、Ｃへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第１所定結果より遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）となった場合に第２特定遊技（有利小当たり結果Ａへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、
前記第２手段は、前記特定状態にて所定の前記第２特定遊技が実行され、その第２特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、その第２特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものである（第５の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）ことを特徴とする特徴ｊＣ１又は特徴ｊＣ２に記載の遊技機。
【５８１０】
特定状態での特定判定にて遊技者に有利な第２所定結果となり、それに対応する第２特定遊技において第２特定事象が発生した場合に、当該第２特定遊技の終了後も特定状態が継続されるように構成されている。これにより、上記第２特定遊技の実行時にて遊技者としては第１特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第２特定事象が発生してしまった場合に、その救済を図ることができる。
【５８１１】
特徴ｊＣ４．前記所定結果に対応した所定の報知（リーチ当たりＡ演出等）が前記特定遊技の開始より前に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて行われるようにする手段（演出制御装置１４３における図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【５８１２】
上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合に、当該所定結果に対応した報知が特定遊技の開始前に実行される。例えば、所定結果の中でも有利な結果と不利な結果とを有する場合であれば、上記のような事前報知を行うことで、有利な結果になった際にそれを遊技者に速やかに知らせることができ、遊技者の喜びを好適に誘うことができる。しかしながら、不利な結果になった場合にも同様に、その結果を遊技者が認識できるものとなり、それに対応する特定遊技にて意図的に第１特定事象を生じさせない行為が行われる懸念がある。このような構成において、上記特徴ｊＣ１から特徴ｊＣ３のいずれかの構成に係る第１手段を備えることで、そのような行為が行われることを抑制できる。また、有利な結果になった場合において、遊技者としては第１特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第２特定事象が発生してしまった場合、有利な結果になったことを遊技者が知っていたが故にその落胆が大きくなることが想定される。このような場合において、上記特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ３のいずれかの構成に係る第２手段を備えることで、その救済を図ることができる。
【５８１３】

特徴ｊＣ５．前記特定状態として、第１移行契機（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること）の成立に基づいて移行する第１特定状態（時短遊技状態Ｄ）と、第２移行契機（２Ｒ大当たり結果になること）の成立に基づいて移行する第２特定状態（時短遊技状態Ａ）とを有しており、
前記第１手段は、前記第１特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、前記第１特定状態が終了されることを可能とするものであり（第５の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ｄにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）、
前記第２手段は、前記第２特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記第２特定状態にて行われることを可能とするものである（第５の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ａにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能）ことを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【５８１４】
上記構成では、特定状態として第１特定状態と第２特定状態とを有しており、第１特定状態では特定遊技にて第２特定事象が発生すると、第１特定状態が終了し、第２特定状態では特定遊技にて第２特定事象が発生しても第２特定状態が終了しないものとなっている。この場合、第１特定状態では、特定遊技にて第１特定事象を発生させないと、第１特定状態（所定状態よりも有利な状態）が終了してしまうため、遊技者が特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が規制される。一方で、第２特定状態では、特定遊技にて第１特定事象を発生させなくても第２特定状態が終了しないため、遊技者が特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が許容される。このような構成であることで、第１特定状態と第２特定状態とで遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５８１５】
特徴ｊＣ６．前記第２特定状態にて前記特定判定の結果が第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）となった場合に第１特定遊技（有利小当たり結果Ｂ、Ｃへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記第２特定状態にて前記特定判定の結果が前記第１所定結果より遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）となった場合に第２特定遊技（有利小当たり結果Ａへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、
前記第２手段は、少なくとも前記第１特定遊技にて前記第２特定事象が発生した場合に、その第１特定遊技より後の遊技が前記第２特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＣ５に記載の遊技機。
【５８１６】
上記構成では、第２特定状態での特定判定にて取り得る所定結果として相対的に不利な第１所定結果と相対的に有利な第２所定結果とが設けられており、不利側の第１所定結果に対応して実行される第１特定遊技にて第１特定事象を発生させなくても第２特定状態が終了しないものとなっている。このため、第２特定状態では、有利側の第２所定結果となり、それに対応する第２特定遊技が実行される場合を狙って第１特定事象を発生させる遊技を行うことができる。
【５８１７】
特徴ｊＣ７．前記第２特定状態において前記第１特定遊技が行われる場合に第１所定報知（促進用画像９７３の表示）が行われるようにする手段と、
前記第２特定状態において前記第２特定遊技が行われる場合に前記第１所定報知とは異なる第２所定報知（回避用画像９７１の表示）が行われるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＣ６に記載の遊技機。
【５８１８】

上記構成では、相対的に不利な第１所定結果になったことに対応して第１特定遊技が行われる場合と、相対的に有利な第２所定結果になったことに対応して第２特定遊技が行われる場合とで異なる所定報知が実行される。これにより、第１特定事象を生じさせるべきか否かを報知によって補助することができ、第１特定遊技と第２特定遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、第２特定遊技の場合に第１特定事象を発生させることが可能になる。

【５８１９】

特徴ｊＣ８．前記特定遊技の実行態様として、第１実行態様（高振分態様）と、前記第１実行態様より前記第２特定事象が生じやすい第２実行態様（低振分態様）とを有しており、

前記第２手段は、前記第２特定状態にて、実行態様が前記第２実行態様の所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＣ５乃至特徴ｊＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【５８２０】

第２特定状態にて、第２特定事象が生じやすい第２実行態様の特定遊技が実行され、その特定遊技にて第２特定事象が発生した場合に第２特定状態が終了しないように構成されている。例えば、第１特定事象を生じさせるべきでない特定遊技を上記第２実行態様にて行うようにすれば、遊技者が意識しなくても自然と第２特定事象が生じやすくなり、第１特定事象を生じさせるべき特定遊技を狙って第１特定事象を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。

【５８２１】

特徴ｊＣ９．図柄が可変表示され、前記特定判定の結果に対応した停止結果とされることを１回として遊技回（特図遊技回）が実行されるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第１特定状態の前記特定回数として第１回数（３回）を設定し、前記第２特定状態の前記特定回数として前記第１回数より多い第２回数（１００回）を設定することが可能であることを特徴とする特徴ｊＣ５乃至特徴ｊＣ８のいずれかに記載の遊技機。

【５８２２】

上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の実行回数が特定回数に到達することで、その特定状態が終了するようにした上で、特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が許容される第２特定状態の特定回数が、そのような遊技が規制される第１特定状態の回数よりも多い回数に設定される。この場合、第２特定状態においては、第１特定事象を発生させずに特定遊技を見送っても次の所定結果への当選が見込みやすくなり、特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。

【５８２３】

特徴ｊＣ１０．前記第１手段により前記特定状態が終了された状況で、遊技者が前記特定状態の終了を認識することが可能な特定報知（終了報知画像９６３の表示）が実行されるようにする特定報知手段を備えていることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ９のいずれかに記載の遊技機。

【５８２４】

上記構成では、特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が規制される第１特定遊技において、特定遊技にて第２特定事象を生じさせたことにより特定状態が終了した場合に、特定状態の終了を遊技者に知らせる特定報知が実行される。これにより、特定遊技での第１特定事象の発生を意図的に見送ると、特定状態（所定状態より有利な状態）が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくなり、攻略行為の抑止効果

を高めることが可能になる。
【５８２５】
特徴ｊＣ１１．図柄が可変表示される所定表示手段（図柄表示装置７５）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知に対応する特定表示（終了報知画像９６３）が前記所定表示手段にて行われるようにするものであり、
前記特定状態の終了後、図柄が可変表示されている所定の状況で前記特定表示を実行することが可能であり、前記所定の状況で前記特定表示を実行する場合に、前記特定表示を図柄の手前側にて実行することが可能であることを特徴とする特徴ｊＣ１０に記載の遊技機。
【５８２６】
上記構成では、図柄が可変表示される表示手段にて特定報知に対応する特定表示を行いつつ、その実行期間を図柄の可変表示と重複させて当該期間を比較的に長く確保するため、遊技者が特定表示に気付きやすくすることができ、上記意識付けの促進を図ることが可能になる。その際、特定表示を図柄の手前側に表示するため、図柄により特定表示が隠されることが抑制され、遊技者が特定表示を視認しやすくすることが可能になる。
【５８２７】
特徴ｊＣ１２．前記特定状態は、前記所定状態より前記特定遊技が実行されやすいものであることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１１のいずれかに記載の遊技機。
【５８２８】
上記構成では、特定状態にて所定状態よりも特定遊技が実行されやすくなっている。この場合、特定遊技にて第２特定事象を生じさせたことより特定状態が終了すると、特定遊技が行われにくくなり、延いては所定特典を獲得しにくくなる。つまり、当該終了により遊技者にとっての有利度合いが大きく低下するものとなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。
【５８２９】
特徴ｊＣ１３．前記特定遊技の開始より後、所定条件（上限開放時間の経過）の成立に基づいて前記特定遊技を終了させる手段（主制御装置１６２における小当たり用開閉処理を実行する機能）を備え、
前記特定遊技の開始より後、前記第１特定事象が発生することなく前記所定条件が成立した場合に、前記第２特定事象が発生するように構成されていることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１２のいずれかに記載の遊技機。
【５８３０】
上記構成では、第２特定事象が特定遊技におけるいわゆるパンクとなる。このような構成に対して特徴ｊＣ１から特徴ｊＣ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【５８３１】
なお、上記特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５８３２】
＜特徴ｊＤ群＞
特徴ｊＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態の変形例２から抽出されるものである。
【５８３３】
なお、特徴ｊＤ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典

を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５８３４】

特徴ｊＤ１．予め定められた取得条件（第２作動口６３への入球）が成立したことに基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（第５の実施の形態の変形例２において、時短遊技状態で有利小当たりＢとなってＶ入賞した場合に６ＲＶ大当たり遊技が実行され、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で有利小当たりＢとなってＶ入賞した場合に６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットが実行されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５８３５】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、所定の移行契機の成立により特定状態に移行し、その特定状態中に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なる。このような構成であることにより、特定状態中に取得された判定用情報について特定判定の結果が同じ結果であっても、その特定判定の実行されるときの状況によって遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技を多様化することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５８３６】

特徴ｊＤ２．前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が

、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴ｊＤ１に記載の遊技機。

【５８３７】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となる。例えば、特定状態自体が有利なものであった場合、その特定状態が終了することで、遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、本特徴の構成を有することで、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。その際、特定状態中に保留記憶された判定用情報に基づいて行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合を対象として有利な特典が付与されるため、有利な特典の付与対象となる遊技回が一定の範囲に制限され、遊技者にとって過剰に有利となることを抑制できる。

【５８３８】

特徴ｊＤ３．前記特定手段は、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴ｊＤ１又は特徴ｊＤ２に記載の遊技機。

【５８３９】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われない。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

【５８４０】

特徴ｊＤ４．前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に特定特典（時短リミッタ値の再セット等）を付与可能な構成とされており、

前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定特典が付与されやすいことを可能とするものである（時短遊技状態中に小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果Ａである場合にのみ時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれでも時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）ことを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ３のいずれかに記載の遊技機。

【５８４１】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典の付与期待値が高まるものとなっている。これにより、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

【５８４２】

特徴ｊＤ５．前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定結果又は前記所定結果に対応する報知（当たり報知時の図柄の種類）又はその態様（図柄の表示色等）が異なることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合に７以外の奇数図柄により当たり報知が行われ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合に７図柄により当たり報知が行われるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【５８４３】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態中に特定結果又は所定結果になった場合とで、特定結果又は所定結果に対応する当選報知又はその態様が異なるものとなっている。この場合、特定状態が終了しているのかを否かを遊技者が逐一把握していなくても、上記当選報知やその態様から有利度合いや付与される特典が異なる状況で特定結果等になったことを認識することができ、遊技を行いやすい構成とすることができる。

【５８４４】

特徴ｊＤ６．前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（２個）がその特定状態の前記特定回数（３回）より少なくなるようにする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【５８４５】

上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数になるまで特定状態が継続されるところ、その特定回数として判定用情報の保留記憶数の上限数よりも多い回数を設定することが可能となっている。この場合、特定状態の終了後に実行できる特定判定の回数が、特定状態にて実行できる特定判定の回数よりも少なくなり、その遊技期間を短く制限することができる。これにより、特定状態が終了した後の遊技にて当該遊技が終了してしまうことへの遊技者のドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【５８４６】

特徴ｊＤ７．前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態として、第１移行契機の成立に基づいて移行する第１特定状態（時短遊技状態ａ）と、第２移行契機の成立に基づいて移行する第２特定状態（時短遊技状態ｂ）とを有しており、

前記第１特定状態の前記特定回数を第１回数とする手段と、

前記第２特定状態の前記特定回数を前記第１回数より少ない第２回数とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【５８４７】

特定状態として第１特定状態と第２特定状態とを有しており、第１特定状態では、遊技回を実行可能な特定回数として相対的に多い第１回数が設定され、第２特定状態では、上記特定回数として相対的に少ない第２回数が設定される。この場合、第１特定状態は、当該第１特定状態の中で特定結果又は所定結果になりやすい一方、第２特定状態は、特定結果等にならないまま終了しやすく、第２特定状態後の遊技が行われやすくなる。上記特徴ｊＤ１の構成を有する遊技機において、特定状態の種別により特定状態の終了後の遊技の行われやすさを異ならせることで、例えば、終了後の遊技にて特定結果等になると、有利な特典が付与されるような構成であれば、特定回数が少ない側の第２特定状態に移行する

ことへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５８４８】
特徴ｊＤ８．前記第１回数は、前記第１特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（２個）より多い数であり、
前記第２回数は、前記第２特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（２個）より少ない数であることを特徴とする特徴ｊＤ７に記載の遊技機。
【５８４９】
上記構成では、第２特定状態の特定回数である第２回数が、当該第２特定状態での判定用情報の保留記憶数の上限数より少ない数とされている。この場合、第２特定状態の終了後の遊技にて実行される特定判定の回数が、第２特定状態にて実行される特定判定の回数よりも多くなり、終了後の遊技の方が支配的になる。この場合、主として第２特定状態の終了後の遊技にて特定結果等になることを目指すものとなり、当該終了後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。
【５８５０】
特徴ｊＤ９．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【５８５１】
上記構成では、特定状態が有利なものとなっており、そのような特定状態が終了した場合には遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。
【５８５２】
特徴ｊＤ１０．前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する判定用情報についての所定の前記特定報知が所定の状況（先の保留情報が小当たり結果に対応する状況等）で制限されることを可能とする特定手段（第５の実施の形態の変形例２に係る演出制御装置１４３において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ９のいずれかに記載の遊技機。
【５８５３】
上記構成では、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて特定報知が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることがで

きる。
【５８５４】
しかしながら、特徴ｊＤ１の構成では、特定状態中に特定結果等になった場合と特定状態の終了後に特定結果等になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるところ、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで上記価値の不整合が生じ得る。この点、所定の状況では、取得時点において特定状態後の特定判定に対応する判定用情報についての上記特定報知の実行を制限可能であるため、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制でき、上記特定報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。
【５８５５】
なお、上記特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５８５６】
＜特徴ｊＥ群＞
特徴ｊＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態の変形例２から抽出されるものである。
【５８５７】
なお、特徴ｊＥ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出の好適化を図る上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５８５８】
特徴ｊＥ１．予め定められた取得条件（第２作動口６３への入球）が成立したことに基づいて判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段より取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における当否抽選を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が

前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態にて取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする特定手段（第５の実施の形態の変形例２に係る演出制御装置１４３において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５８５９】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて当該判定用情報に対応する遊技回の実行前に特定報知（先読み報知）が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。しかしながら、特定状態にて取得された判定用情報についての遊技回がその特定状態の終了後に行われる場合において、当該判定用情報についての特定判定の結果が事前に知らされると、遊技者が特定状態での遊技を楽しみにくくなる場合がある。この点、特定状態にて取得された判定用情報がその特定状態の終了後の遊技回に対応する場合に、当該判定用情報についての先読み報知を制限し得るように構成されているため、当該判定用情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知らされることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により特定状態の遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。
【５８６０】
なお、本特徴の「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報」は、「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後に前記特定判定の対象となる特定の判定用情報」と表現することもできる。
【５８６１】
特徴ｊＥ２．前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報に基づく前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果である状況で、前記特定の判定用情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１に記載の遊技機。
【５８６２】
先に取得された判定用情報に基づく特定判定にて特定結果等となり、先読みの対象になった特定の判定用情報が消化される前に特定状態が終了すると、特定の判定用情報に対応する遊技回は、次の特定状態で実行されるものとなる。このような場合、先の特定状態では特定の判定用情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の特定状態に移行してから当該先読み報知を許容するようにすれば、特定の判定用情報についての先読み報知により、先の判定用情報に対応する遊技回（特定結果又は所定結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。
【５８６３】

特徴ｊＥ３．前記特定手段は、前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての所定の前記特定報知が、前記特定状態である状況で前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報についての前記特定報知が実行中である状況で制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１又は特徴ｊＥ２に記載の遊技機。

【５８６４】

上記構成では、先に取得された判定用情報の先読み報知が行われている状況において、特定の判定用情報についての先読み報知の実行を制限し得るため、先の判定用情報についての特定報知が終了してから特定の判定用情報についての特定報知を実行することができる。これにより、特定状態中に行われる遊技回（先の判定用情報に対応する遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【５８６５】

特徴ｊＥ４．前記所定結果として、第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）と、前記第１所定結果よりも遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）とを有しており、

前記特定手段は、前記特定の判定用状情報についての前記先特定手段の特定結果が前記第１所定結果に対応する結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃに対応する先読み結果）である場合に、前記特定の判定用状情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ３のいずれかに記載の遊技機。

【５８６６】

上記構成では、所定結果の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、不利な側の先読み結果（第１所定結果）が得られた場合を制限の対象としている。例えば、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知を実行中の状態で特定状態が終了すると、特定状態の終了により落胆している遊技者は、先読み報知が行われている特定の判定用情報（保留記憶）に対して大きな期待感を寄せることが想定される。その場合において、その判定用情報に対応する遊技回にて不利側の所定結果が生じることがあると、期待感が大きかった分、遊技者をがっかりさせる懸念がある。この点、不利な側の先読み結果が得られた場合を制限の対象とし、有利な側の先読み結果（第２所定結果）が得られた場合を制限の対象外とすることで、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知が実行された場合には、当該特定の判定用情報に対応する遊技回にて遊技者にとって望ましい側の所定結果が報知されるものとなり、先読み報知に起因して遊技者をがっかりさせる不都合の発生を抑制することが可能になる。

【５８６７】

特徴ｊＥ５．前記特定状態として、第１移行契機の成立に基づいて移行する第１特定状態（時短遊技状態Ａ）と、第２移行契機の成立に基づいて移行する第２特定状態（時短遊技状態Ｂ）とを有しており、

前記特定手段は、前記第１特定状態にて取得され且つその第１特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【５８６８】

上記構成によれば、特定状態の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、第１特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象とし、第２特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象外とする。これにより、第２特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第１特定状態を

そのような遊技性ではない特定状態として機能させることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【５８６９】

なお、本特徴の「前記特定手段は、前記第１特定状態にて取得され且つその第１特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものである」は、「前記第１特定状態にて取得され且つその第１特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする手段と、前記第２特定状態にて取得され且つその第２特定状態の終了より後の遊技回に対応する所定の判定用情報について所定の前記特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、を備えている」と表現することもできる。

【５８７０】

特徴ｊＥ６．前記第１特定状態にて第１所定報知（第１報知）が行われるようにする手段と、

前記第２特定状態にて前記第１所定報知とは異なる第２所定報知（第２報知）が行われるようにする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ５に記載の遊技機。

【５８７１】

上記構成では、第１特定状態にて第１所定報知が実行され、第２特定状態にて第２所定報知が実行される。第２特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第１特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させる構成において、現在の特定状態がそれらいずれの特定状態であるかを上記各所定報知によって遊技者に知らせることができる。これにより、それら各特定状態の区別を容易化して遊技性の誤認を抑制することが可能になる。

【５８７２】

特徴ｊＥ７．前記特定報知として、第１態様の特定報知（赤色態様の保留絵柄の表示）と、前記第１態様とは異なる第２態様の特定報知（青色態様の保留絵柄の表示）とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第１態様の特定報知の制限状態とされることを可能とする手段（残り保留の保留情報について赤色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を制限する機能）と、

前記特定の判定用情報についての前記第２態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段（残り保留の保留情報について青色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を許容する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【５８７３】

上記構成では、先読み報知の態様により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。

【５８７４】

なお、本特徴の「前記特定報知として、第１態様の特定報知（赤色態様の保留絵柄の表示）と、前記第１態様とは異なる第２態様の特定報知（青色態様の保留絵柄の表示）とを実行することが可能であり」は、「前記特定報知として、第１態様の特定報知と、前記第１態様より下位の第２態様の特定報知とを実行することが可能であり」と表現することもできる。

【５８７５】

特徴ｊＥ８．前記特定報知として、特定報知の契機となった判定用情報が明示される第１態様の特定報知（明示タイプの保留予告）と、特定報知の契機となった判定用情報が明示されない第２態様の特定報知（非明示タイプの保留予告）とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第１態様の特定報知の制限状態とされることを可

能と、
前記特定の判定用情報についての前記第１態様の特定報知の制限状態とされている状況で、前記第２態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ７のいずれかに記載の遊技機。
【５８７６】
上記構成では、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知に関して、先読み報知の契機となった判定用情報が明示される明示タイプの先読み報知の実行が制限され、先読み報知の契機となった判定用情報が明示されない非明示タイプの先読み報知の実行が許容される。特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について、いずれの判定用情報が対象であるかが明確化された上で先読み報知が実行されると、特定状態中の遊技回への注目度が低下しやすい懸念があるが、このような先読み報知の実行を制限することで、そのような不都合の発生を抑制することができる。その一方で、対象の判定用情報が明確化されない非明示タイプの特定報知については、その実行を許容することで、先読み報知の機会を一定程度確保することが可能になる。
【５８７７】
特徴ｊＥ９．前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態ではない状況で前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、遊技者に有利となることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ８のいずれかに記載の遊技機。
【５８７８】
上記構成では、特定状態中に取得された判定用情報について、特定状態中の特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合よりも、特定状態の終了後、特定状態ではない状況での特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の方が遊技者に有利となる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いに不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴ｊＥ１の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。
【５８７９】
特徴ｊＥ１０．前記特定状態より後、前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、
前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ９のいずれかに記載の遊技機。
【５８８０】
上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われない。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に対して遊技者に期待感を抱かせ、特定状態後の遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の

特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで特定特典の有無に不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴ｊＥ１の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【５８８１】

特徴ｊＥ１１．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴ｊＥ９又は特徴ｊＥ１０に記載の遊技機。

【５８８２】

上記構成では、特定状態が有利なものであり、その終了時には遊技者の落胆を招くおそれがあるが、上記特徴ｊＥ９又は特徴ｊＥ１０のように特定状態後の遊技が優遇されていることで、そのような落胆を軽減することが可能になる。しかしながら、特定の判定用情報よりも前の保留記憶に対応する遊技回で特定結果等が生じると、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いや特定特典の有無に不整合が生じ、当該判定用情報の先読み報知により遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、上記特徴ｊＥ１の構成により、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知が制限されることで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制可能となる。

【５８８３】

なお、上記特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５８８４】

＜特徴ｊＦ群＞

特徴ｊＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態の変形例３から抽出されるものである。

【５８８５】

なお、特徴ｊＦ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５８８６】

特徴ｊＦ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ１、Ａ２）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、第１遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第２遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な第１移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定移行条件の成立に対応する所定事象（時短対応の当たり結果への当選、Ｖ大当たり等）が発生した場合に、前記第１遊技状態より遊技者に有利なものであって前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（時短遊技状態）に移行させることが可能な第２移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記所定事象が発生した場合において特定条件（大当たり回数の時短リミッタ値への到達等）の成立状態の場合に前記第３遊技状態への移行が制限されることを可能とする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定条件として、第１特定条件（第１リミッタ値）と、前記第１特定条件とは異なる第２特定条件（第２リミッタ値）とを含む複数の特定条件を有しており、
複数の前記特定条件のうちいずれかを設定することが可能である（上記第５の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２によりステップＳｊ５４０３、ステップＳｊ５４０４の処理を実行する機能）ことを特徴とする遊技機。

【５８８７】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態に移行する構成の下、移行条件の成立に対応する所定事象の発生により、第２遊技状態とは異なるものであって第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態に移行し得る。但し、特定条件が成立している状況では上記所定事象が発生しても第３遊技状態への移行が制限されるとともに、そのような制限の契機となる特定条件について第１特定条件と第２特定条件とを含む複数の特定条件が設けられている。この場合、特定判定の結果だけでなく、特定条件としていずれの条件が設定されるかによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【５８８８】
特徴ｊＦ２．前記所定事象が発生した場合において前記特定条件の成立状態でない場合に前記第３遊技状態への移行が許容されるように構成されている（ステップＳｊ５５０８で否定判定した場合の流れ）ことを特徴とする特徴ｊＦ１に記載の遊技機。

【５８８９】
上記構成では、第３遊技状態への移行契機に対応する所定事象の発生時において特定条件が成立していない場合は第３遊技状態への移行が許容される一方で、上記所定事象の発生時において特定条件が成立している場合は第３遊技状態への移行が制限される。すなわち、特定条件が成立するまで所定事象が発生する都度、第３遊技状態への移行を繰り返すことができるところ、特定条件として第１特定条件と第２特定条件が設けられるため、いずれの特定条件が設定されるかにより、上記繰り返しの程度を異ならせることができる。

【５８９０】
特徴ｊＦ３．前記特定結果又は前記所定結果として第１結果（有利小当たり結果Ａ１）と第２結果（有利小当たり結果Ａ２）とを含む複数の結果を有しており、
前記第１結果となった場合に前記第１特定条件が設定されるようにする手段（上記第５の実施の形態の変形例３において有利小当たり結果Ａ１となった場合に第１リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、
前記第２結果となった場合に前記第２特定条件が設定されるようにする手段（上記第５の実施の形態の変形例３において有利小当たり結果Ａ２となった場合に第２リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１又は特徴ｊＦ２に記載の遊技機。

【５８９１】
上記構成では、特定判定における当たり（特定結果又は所定結果）の種別により複数の特典条件のいずれが設定されるが定まる。このため、特定判定にて特定結果等への当選を目指すことだけでなく、複数の特定条件のうち有利な条件に対応した当たりの種別を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５８９２】
特徴ｊＦ４．前記特定条件は、所定の更新手段により更新される前記第２遊技状態への移行回数（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）が特定数に到達することであり、
前記第１特定条件は前記特定数が第１特定数（５回）とされるものであり、
前記第２特定条件は前記特定数が前記第１特定数とは異なる第２特定数（４回）とされるものであることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ３のいずれかに記載の遊技機。
【５８９３】
上記構成では、第２遊技状態への移行回数が特定数に到達することで、所定事象が発生した場合の第３遊技状態への移行が制限されるとともに、複数の特定条件のうちいずれが設定されるかにより特定数としての回数が異なるものとなっている。この場合、特定数が多い回数になるほど、第３遊技状態への移行回数を増やすことができ、遊技者にとって有利となる。これにより、より多い回数に対応する特定条件が設定されることを期待して楽しむ遊技を提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５８９４】
特徴ｊＦ５．前記特定条件として前記第２特定条件が設定されている状況（第２リミッタ値が設定されている状況）で前記第１特定条件の設定契機（有利小当たり結果Ａ１となり、Ｖ入賞が発生すること）が成立した場合に、新たな前記特定条件として前記第１特定条件が設定されることを可能とする手段（上記第５の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２によりステップＳｊ５４０３、ステップＳｊ５４０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【５８９５】
上記構成では、第２特定条件の設定中において第１特定条件の設定契機が成立すると、新たな特定条件として第１特定条件が再設定される。この場合、遊技者にとって不利な特定条件が設定された場合において、遊技者を単に落胆させるに留まらず、有利な特定条件に設定し直すことを目指す楽しみを提供することができる。逆に、有利な特定条件が設定されても不利な特定条件に切り替わる可能性が生じ、そのような降格が生じることへのドキドキ感を喚起することができる。
【５８９６】
特徴ｊＦ６．前記第２特定条件は前記第１特定条件より遊技者に不利なものであり、
遊技の状況が第１所定状況（第２リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機（有利小当たり結果Ａ２となり、Ｖ入賞が発生すること）が成立した場合に第１特定報知（３図柄による当たり報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段と、
遊技の状況が前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（第２リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機が成立した場合に前記第１特定報知とは異なる第２特定報知（７、３以外の奇数図柄による当たり報知）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【５８９７】
不利な側の第２特定条件の設定契機が成立した場合に、それに対応する特定報知を行う構成において、上記設定契機の成立時における遊技の状況により特定報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第２特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は積極的に報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして報知を行うなど、上記設定契機が成立した場合の報知の使い分けを行うことができる。
【５８９８】
特徴ｊＦ７．前記第２特定条件は前記第１特定条件より遊技者に不利なものであり、
前記第２特定条件の設定契機は、前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の遊技回で成立し得るように構成されており、
遊技の状況が第１所定状況（第２リミッタ値が再セットされることにより残りの大当た

り回数が増加する状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機（有利小当たり結果Ａ２となり、Ｖ入賞が発生すること）が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が第１態様（３図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、
遊技の状況が前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（第２リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が前記第１態様とは異なる第２態様（７、３以外の奇数図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【５８９９】
不利な側の第２特定条件の設定契機が成立した遊技回において当たり報知（特定結果又は所定結果の報知）を行う場合に、上記設定契機が成立したときの遊技の状況により上記当たり報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第２特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、当該設定契機の成立を積極的に示唆する当たり報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして当たり報知を行うことで、遊技者の落胆を抑制することができる。
【５９００】
特徴ｊＦ８．前記第１所定状況は、前記特定条件として前記第２特定条件が設定された場合に前記第２特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利になる状況であり、
前記第２所定状況は、前記特定条件として前記第２特定条件が設定された場合に前記第２特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利にならない状況であることを特徴とする特徴ｊＦ６又は特徴ｊＦ７に記載の遊技機。
【５９０１】
上記構成によれば、第２特定条件の設定がなされることにより有利になる場合と、当該設定がなされることにより不利になる場合とを対象として、第２特定条件の設定契機の成立時における報知の使い分けを行うことができる。
【５９０２】
特徴ｊＦ９．前記第１特定報知は、前記第２特定条件が設定されることを遊技者が認識可能又は認識しやすいものであり、前記第２特定報知は、前記第２特定条件が設定されることを遊技者が認識不可又は前記第１特定報知より認識しにくいものであることを特徴とする特徴ｊＦ６乃至特徴ｊＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【５９０３】
上記構成では、第１特定報知が第２特定条件の成立が分かりやすい報知であり、第２特定報知が第２特定条件の成立が分かりにくい報知であるため、これらを第２特定条件の設定契機の成立時における遊技の状況によって使い分けることで、第２特定条件の設定が遊技者にとって嬉しい状況である場合は第１特定報知により当該設定を積極的に報知し、第２特定条件の設定が遊技者にとって嬉しくない状況である場合は第２特定報知により当該設定を分かりにくくして遊技者の落胆を抑制することができる。
【５９０４】
特徴ｊＦ１０．前記第３遊技状態は、前記第１遊技状態より前記判定契機が成立しやすい又は前記特定判定の結果が前記特定結果若しくは前記所定結果になりやすいことを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ９のいずれかに記載の遊技機。
【５９０５】
複数の特定条件のうち有利な条件が設定されることで第３遊技状態の継続期間を長くできるところ、第３遊技状態が第１遊技状態よりも特定判定が行われやすかったり、特定判定にて特定結果等になりやすかったりするものであることで、いずれの特定条件が設定されるかへの遊技者の関心が高まり、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【５９０６】
なお、上記特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特

徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５９０７】

＜特徴ｊＧ群＞

特徴ｊＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態の変形例４から抽出されるものである。

【５９０８】

なお、特徴ｊＧ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５９０９】

特徴ｊＧ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素（時短リミッタ値が再セットされるか否か）が、前記所定遊技動作における所定の第１タイミングでの状態（変動表示開始タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第１手段（第５の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により変動開始処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

前記特定要素が前記第１タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第２タイミングでの状態（Ｖ入賞発生タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第２手段（第５の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２によりＶ入賞用処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５９１０】

上記構成では、遊技回及びその後に実行される特定遊技を含む所定遊技動作より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素を上記所定遊技動作の期間における第１タイミングでの状態に対応して設定する手段と、上記所定遊技動作の期間における第２タイミングでの状態に対応して設定する手段とを備えている。例えば、特定判定の実行後において第１タイミングでの状態と第２タイミングでの状態とが異なる構成とすれば、第１タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いに差異を生じさせることができる。これにより、いつの状態を参照するかを制御することにより、その後の遊技の展開を異ならせることができ、遊技の多様化を図ることができる。

【５９１１】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当た

り遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【５９１２】

特徴ｊＧ２．前記第１手段は、第１特定事象（有利小当たり結果Ａになること等）が発生した場合に、前記第１タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、

前記第２手段は、前記第１特定事象とは異なる第２特定事象（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること等）が発生した場合に、前記第２タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＧ１に記載の遊技機。

【５９１３】

上記構成では、第１特定事象と第２特定事象のいずれが発生するかにより、第１タイミングでの状態と第２タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【５９１４】

特徴ｊＧ３．前記特定判定の結果が第１結果（有利小当たり結果Ａ）になった場合に、所定の可変入球手段（第２可変入賞装置６６、可変入賞装置Ａ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第１態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第１態様よりも入球しやすい第２態様（開放状態）とし、その後、前記第１態様とする第１可変入球制御を実行することが可能であり、

前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる第２結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置Ｂ）を前記第１態様から前記第２態様とし、その後、前記第１態様とする第２可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第１手段は、前記特定判定の結果が前記第１結果になった場合に、前記第１タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、

前記第２手段は、前記特定判定の結果が前記第２結果になった場合に、前記第２タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＧ１又は特徴ｊＧ２に記載の遊技機。

【５９１５】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により、第１タイミングでの状態と第２タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、いつの状態を参照するかの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【５９１６】

特徴ｊＧ４．前記第１タイミングは前記第２タイミングより早いタイミングであり、

所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第１タイミングより後で且つ前記第２タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第５の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【５９１７】
所定の移行契機の成立により特定状態への移行がなされるとともに、終了契機の成立により第１タイミングより後で且つ第２タイミングより前の所定タイミングにて特定状態が終了されるように構成されている。この場合、第１タイミングでは特定状態となり、第２タイミングでは非特定状態となるため、特定状態であるか否かにより特定要素が設定される構成とすれば、第１タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。
【５９１８】
特徴ｊＧ５．前記第１タイミングでの状態が当該第１タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であり、
前記第２タイミングでの状態が当該第２タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であることを特徴とする特徴ｊＧ４に記載の遊技機。
【５９１９】
上記構成では、特定状態であるか否かにより特定要素が設定されるため、第１タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。
【５９２０】
特徴ｊＧ６．前記第１タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＧ４又は特徴ｊＧ５に記載の遊技機。
【５９２１】
上記構成では、第１タイミング及び第２タイミングが特定判定の実行後に到来する。このため、特定状態の下で特定判定が行われる場合であれば、特定判定にてその恩恵を受けつつ、特定状態であるか否かの状態判定に関し、いつの時点での状態を参照して判定を行うかについては、その後の第１タイミング及び第２タイミングで振り分けることができる。特に第２タイミングでの状態を参照する場合は、特定判定を特定状態中に実行しながら、状態判定の結果としては特定状態ではないとの結果を得ることができる。
【５９２２】
特徴ｊＧ７．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）を更新する更新手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記更新手段による更新は特定値（０又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は０）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、
前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第１タイミングより後で且つ前記第２タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第５の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定情報の更新の開始より後、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御を実行することが可能な手段（第５の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２に

より当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第２手段による前記第２タイミングでの状態に対応した前記特定要素の設定として、前記特定制御が実行されることを特徴とする特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ６のいずれかに記載の遊技機。
【５９２３】
上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する特定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第１タイミングより後で且つ第２タイミングより前の所定タイミングにて特定状態を終了させることが可能であり、この場合、特定状態が終了してから第２タイミングが到来するため、第２タイミングでの状態は非特定状態となる。そして、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素を設定するものとして、特別遊技の回数に関する特定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５９２４】
特徴ｊＧ８．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Ａになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記所定遊技動作より後の遊技状態が前記特定状態である場合において、前記第１タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合と、前記第２タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ７のいずれかに記載の遊技機。
【５９２５】
上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第１タイミングと第２タイミングとのいずれの状態に対応して特定要素が設定されるかにより、上記特定回数として異なる回数が設定される。すなわち、いつの状態を参照するかの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【５９２６】
なお、上記特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨い

で組み合わせることも可能である。
【５９２７】
＜特徴ｊＨ群＞
特徴ｊＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第５の実施の形態やその変形例１～４から抽出されるものである。
【５９２８】
なお、特徴ｊＨ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【５９２９】
特徴ｊＨ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、
特定領域（第２可変入賞装置６６の内側領域）に流下した遊技球が通過可能な特定通過部（Ｖ入賞用領域６６ｆ）と、
前記特定通過部への遊技球の通過に基づいて所定特典（Ｖ大当たり遊技等）を付与可能な手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定入球手段に遊技球が入球した場合、その遊技球は前記特定通過部を通過しないように構成されており（第２作動口６３に入賞した遊技球が遊技盤６０の背面側に回収され、第２可変入賞装置６６に到達不可となるようにされている構成）、
遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態）とを含む複数の遊技状態を有しており、
前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容される第１態様（開放状態）と、前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容されない又は前記第１態様である場合より許容されにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変手段（第２可変入賞装置６６）と、
特定条件（有利小当たり結果Ａへの当選）の成立に基づいて、前記可変手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする特定制御（小当たり遊技における第２可変入賞装置６６の開閉制御）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記特定遊技状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする特定手段（有利小当たり結果Ａに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５９３０】
上記構成では、特定領域に流下した遊技球が通過可能なものであって、遊技球が通過すると所定特典が付与される特定通過部と、上記特定領域への遊技球の流下を許容する第１態様と、それを許容しない第２態様とに切り替わり可能な可変手段とを備えている。このため、可変手段が第１態様とされる状況では、遊技球が特定通過部を通過し、所定特典が付与されることを期待して遊技を楽しむことができる。但し、上記特定通過部や可変手段とは別に所定入球手段が設けられており、この所定入球手段に入球した遊技球は特定通過部を通過できないように構成されている。よって、可変手段が第１態様であっても、所定入球手段に遊技球が入球してしまうと、特定通過部への通過が実現されないことになり、所定入球手段への入球により当該通過が妨げられてしまう懸念がある。この点、本特徴で

は、遊技者に有利な特定遊技状態である状況で特定条件で成立し、可変手段を第２態様から第１態様とし、その後、第２態様とする特定制御の実行契機が成立した場合に、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させるように構成されている。これにより、可変手段が第１態様とされる状況では所定入球手段への入球が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。よって、当該通過が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しみやすい構成とすることが可能になる。

【５９３１】

特徴ｊＨ２．前記特定遊技状態は第１内部状態（サポートフラグのセット状態）とされるものであり、前記所定遊技状態は第２内部状態（サポートフラグのクリア状態）とされるものであり、

所定条件（２Ｒ大当たり結果Ａへの当選、Ｖ入賞の発生等）の成立に基づいて前記第１内部状態とする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、

前記第１内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しやすくなり、

前記第２内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しにくくなり、

前記特定手段は、前記第１内部状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記第２内部状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＨ１に記載の遊技機。

【５９３２】

上記構成では、第１内部状態である場合に所定入球手段に遊技球が入球可能又は第２内部状態の場合よりも入球が発生しやすくなっている。このため、可変手段が第１態様とされても第１内部状態である場合は、所定入球手段に遊技球が入球することにより特定通過部への遊技球の通過が妨げられる事象が発生しやすくなる。この点、第１内部状態である状況で特定条件が成立した場合、特定制御の実行前に第２内部状態への切り替えが行われるため、上記事象の発生が抑制され、特定通過部への遊技球の通過をスムーズに実現させることが可能になる。

【５９３３】

なお、本特徴は、「前記特定遊技状態は、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じやすいものであり、前記所定入球手段は、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じにくいものであることを特徴とする」と表現することもできる。

【５９３４】

特徴ｊＨ３．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記可変手段より上流側に前記受入手段が配置され、前記受入手段が前記第２状態とされている状況で前記所定領域を通過した遊技球が前記可変手段に到達可能に構成されており（右ルートにおいて第２可変入賞装置６６の上流側に普電役物６３ａが配置され、第２作動口６３に入賞しなかった遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能な構成）、

前記所定領域を通過していない遊技球が前記可変手段に到達することを規制する規制手段（普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達し得るように、遊技釘や障害部等の流路形成部により遊技球の流路が形成される構成）を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１又は特徴ｊＨ２に記載の遊技機。

【５９３５】

上記構成では、遊技球を特定通過部に通過させるには、受入手段により遊技球の受入可否が切り替えられる所定領域を経由させる必要があるところ、このような構成では、所定入球手段への入球により遊技球の特定通過部への通過が阻害される程度が顕著となる。このため、そのような事象の発生に遊技者が気付きやすく、気分が害されるやすくなることが懸念される。このような構成に対して上記特徴ｊＨ１の構成を適用することで、スムーズな特定通過部への通過が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。

【５９３６】

特徴ｊＨ４．前記特定手段により前記特定遊技状態が終了された後、所定期間（確定表示時間及びオープニング期間）が経過した後に前記特定制御が実行されることを可能とする手段（有利小当たり結果Ａに当選した当選遊技回の変動表示の終了タイミングでサポートフラグをクリアする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ３のいずれかに記載の遊技機。

【５９３７】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立し、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させる場合に、特定遊技状態の終了後、所定期間が経過してから特定制御が実行されるように構成されている。これにより、特定遊技状態が終了してから特定制御が実行されるまでに時間的な猶予が確保され、所定入球手段に遊技球が入球しやすい状態を確実に終わらせてから特定制御（可変手段における第１態様への切り替え）を開始させることができる。

【５９３８】

特徴ｊＨ５．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第１状態と前記第２状態の切り替えが行われるように構成されており、

前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定手段により前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定の遊技球が前記特定制御が実行されるまでに前記可変手段に到達可能であるように構成されていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ４のいずれかに記載の遊技機。

【５９３９】

上記構成では、特定制御の実行前に特定遊技状態が終了される場合において、特定制御が開始された際に特定領域に遊技球を速やかに流下させることができ、延いては、特定通過部への遊技球の通過を迅速に行わせることが可能になる。

【５９４０】

特徴ｊＨ６．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第１状態と前記第２状態の切り替えが行われるように構成されており、

前記特定手段により前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定制御が実行された場合に、前記所定の遊技球が前記特定領域に流下し且つ前記特定通過部を通過可能であるように構成されている（有利小当たり結果Ａに基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放される

ときに、閉鎖状態の普電役物６３ａの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達した場合にＶ入賞用領域６６ｆを通過する構成）ことを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【５９４１】

上記構成によれば、特定制御の実行後に特定遊技状態が終了される構成であれば、特定通過部への通過に寄与することがなかった遊技球により、特定通過部への通過が果たされることになり、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。

【５９４２】

特徴ｊＨ７．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

所定の場合に、前記受入手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２態様とする可変受入制御が少なくとも１回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）と、

前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが前記所定遊技の途中で行われることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ６のいずれかに記載の遊技機。

【５９４３】

上記構成によれば、特定手段による特定遊技状態の終了が所定遊技の途中で行われた場合であっても、特定遊技状態の終了に合わせて速やかに受入手段を第２状態とすることができる。これにより、特定遊技状態である状況で特定条件が成立して特定制御が実行される場合において、その特定制御の実行前に受入手段が第２状態とされやすい構成とすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。

【５９４４】

特徴ｊＨ８．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

所定の場合に、前記受入手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２態様とする可変受入制御が少なくとも１回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

前記所定遊技の態様として、少なくとも２回の前記可変受入制御が実行され得る所定態様を有しており、

前記所定態様の前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが、前記所定遊技にて２回目以降である所定回目の前記可変受入制御に対応する特定タイミング（２回目以降の開放の開始タイミングや終了タイミング）で行われることを可能する手段を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ７のいずれかに記載の遊技機。

【５９４５】

上記構成によれば、例えば、所定遊技における初回目の可変受入制御の実行中に特定遊技状態の終了が行われた場合に、２回目以降の可変受入制御の実行を取り止めることができる。この場合、特定遊技状態の終了時に実行されている初回目の可変受入制御については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑

制することができる。一方で、２回目以降の可変受入制御については実行自体を取り止めることができるため、その分、受入手段が第２状態に維持される状態を速やかに到来させることできる。つまり、本構成によれば、処理構成の複雑化を抑制しながらも、特定遊技状態の終了がなされた後、速やかに受入手段を第２状態とすることが可能になる。

【５９４６】

特徴ｊＨ９．前記特定制御実行手段は、第１特定条件（有利小当たり結果Ａへの当選）が成立した場合と第２特定条件（有利小当たり結果Ｂへの当選）が成立した場合とのそれぞれにおいて前記特定制御を実行可能となっており、

前記特定遊技状態である状況で前記第１特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする、前記特定手段としての第１手段（有利小当たり結果Ａに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、

前記特定遊技状態である状況で前記第２特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より後に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする第２手段（有利小当たり結果Ｂに当選した場合に当該当選に基づく小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合に時短遊技状態を終了させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ８のいずれかに記載の遊技機。

【５９４７】

上記構成によれば、特定遊技状態に滞在している場合に第１特定条件と第２特定条件とのいずれを成立させるかにより、遊技球の特定通過部の通過しやすさに差異を設けることができる。これによって、遊技の多様化を図り、興趣性を向上させることが可能になる。

【５９４８】

なお、上記特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５９４９】

なお、以上詳述した特徴ｊＡ群乃至特徴ｊＨ群の各構成に対して、他の特徴ｊＡ群乃至特徴ｊＨ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５９５０】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【５９５１】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【５９５２】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【５９５３】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因し

て図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【５９５４】

＜特徴ｋＡ群～特徴ｋＩ群＞

下記の特徴ｋＡ群～特徴ｋＩ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第６の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技を好適に行えるようにする上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【５９５５】

＜特徴ｋＡ群＞

特徴ｋＡ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態やその変形例１、２に基づいて抽出されるものである。

【５９５６】

特徴ｋＡ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が当該遊技機にて実行されるようにする第１出力手段（スピーカ部２９）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする第２出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

前記所定の外部手段の接続状態又は使用状態にて前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行され得る状況で、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記接続状態又は使用状態ではない所定の場合より低くなることを可能とする特定手段（ＭＰＵ３４２によるミュート制御処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５９５７】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、当該所定出力が遊技機にて実行されるようにする第１出力手段と、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする第２出力手段と、を備えている。そして、上記第２出力手段により外部手段にて所定出力を実行させる場合は、第１出力手段からの所定出力を実行しないか、第１出力手段からの所定出力の出力レベルを低減させるように構成されている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その使用時において第１出力手段からの所定出力が行われなくなったりする

ことにより、周囲に聴こえる態様で所定出力としての音が遊技機から発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【５９５８】

特徴ｋＡ２．前記所定出力に対応する所定信号（音信号）を出力する信号用手段（サウンドＩＣ８３）と、

前記所定信号を前記第１出力手段側に伝送する第１伝送手段（第１音信号経路８７）と、

前記所定信号を前記第２出力手段側に伝送する第２伝送手段（第２音信号経路９３）と、

を備え、

前記信号用手段から前記所定信号が出力される場合に、前記所定信号が前記第１伝送手段に入力され、且つ、前記所定信号が前記第２伝送手段に入力されるように構成されている（サウンドＩＣ８３の出力側とＳＰ出力制御ＩＣ８８の入力側と結ぶ音信号出力線９１の途中部から、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の入力側に向かう分岐線９２が分岐する構成）ことを特徴とする特徴ｋＡ１に記載の遊技機。

【５９５９】

上記構成では、所定出力を行うにあたって信号用手段から出力される所定信号が第１出力手段への伝送路である第１伝送手段と第２出力手段への伝送路である第２伝送手段とに出力されるため、信号用手段から出力された所定信号が常に上記各伝送路の両方を通る状態とすることができる。よって、所定の外部手段が接続された場合において第１伝送手段を伝送される所定信号のレベルを低減させるだけで、第１出力手段からの出力レベルを低減しつつ、上記外部手段からは通常の出力レベルで出力させることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。また、かかる状態から、第１出力手段と第２出力手段との両方から通常の出力レベルで出力させる状態に切り替えたい場合も、第１伝送手段でのレベル低減を解除するだけで済むため、上記切り替えを簡単に行うことが可能になる。

【５９６０】

特徴ｋＡ３．前記所定の外部手段の接続状態（ジャック部３７にプラグ部３９が接続された状態）又は当該接続状態を推認可能な所定状態（カバー部２７１の開状態）を検知する状態検知手段（検知部２７３、２９１）を備え、

前記特定手段は、前記状態検知手段の検知結果に基づいて、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるようにするものであり、

前記状態検知手段による前記接続状態又は前記所定状態の検知が、前記所定出力に対応する所定信号（音信号）を前記第２出力手段側に伝送するための伝送路を用いずに行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＡ１又は特徴ｋＡ２に記載の遊技機。

【５９６１】

例えば、外部手段の接続検知を行う検知手段が所定出力用の伝送路（所定出力を行うための所定信号が伝送される伝送路）上に設けられる構成であると、不正機器が第２出力手段を介して上記伝送路に接続された場合に、上記検知手段を駆動させるための電力が上記不正機器の電源として悪用されるおそれがある。この点、本特徴では、外部手段の接続有無を遊技機が把握するための検知を行う検知手段が上記伝送路上に設けられないように構成されているため、上記のような電力の悪用が行われることを抑制できる。これにより、不正機器の電源を容易に確保できることを抑制し、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【５９６２】

特徴ｋＡ４．前記特定手段は、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるように特定処理（ミュート処理）を実行するものであり、

前記所定の外部手段が前記接続状態又は使用状態から未接続又は未使用の状態に切り替

えられた場合に、前記第１出力手段からの出力に対する前記特定処理の実行が解除されるようにする手段（カバー部２７１の閉状態への切り替えやプラグ部３９の引き抜きに応じてミュート処理を解除する機能）を備えていることを特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【５９６３】

例えば、第１出力手段からの出力が行われないようにしたりするための特定処理が実行された後、特定処理の実行状態のままで遊技機が放置されると、次の遊技者が遊技を開始した場合に出力が行われないことで、その遊技者を困惑させてしまうおそれがある。この点、本特徴では、外部手段の接続が解除されると、それに応じて特定処理の実行が解除されるように構成されている。すなわち、遊技者が手動で出力の切り替え操作を行わなくても、外部手段の接続が解除されたことに応じて、第１出力手段から出力が行われる状態に自動的に復帰させることができる。よって、特定処理の実行状態のままで遊技機が放置されることが抑制され、次の遊技者を困惑させる事態の発生を好適に抑制することが可能になる。

【５９６４】

特徴ｋＡ５．前記特定手段は、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるように特定処理（ミュート処理）を実行するものであり、

所定条件（カバー部２７１の閉状態への切り替え、プラグ部３９の引き抜き、遊技者による出力の切り替え操作の実行）の成立に基づいて、前記第１出力手段からの出力に対する前記特定処理の実行が解除されるようにすることが可能に構成されており、

前記特定処理の実行が解除された場合の前記第１出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようすることが可能な手段（ミュート処理の解除時に音量レベルを調整して出力を復帰させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【５９６５】

例えば、遊技の途中で出力を切り替えるべく、遊技者が外部手段の接続を解除した場合に、第１出力手段からの出力レベルが復帰することで、高レベルでの出力が突然開始されることがある。その結果、周囲の遊技者を驚かせ、遊技への集中度を低下させてしまうおそれがある。この点、本特徴では、特定処理の実行を解除して第１出力手段からの出力レベルを復帰させる場合に、特定処理の実行前の出力レベルのままで復帰させず、それよりも低いレベルに調整して復帰させるように構成されている。このような構成とすることで、高レベルでの出力が突然始まることが抑制され、周囲の遊技者を驚かせてしまう事態の発生を抑制することが可能になる。

【５９６６】

なお、本特徴の「前記特定処理の実行が解除された場合の前記第１出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようすることが可能な手段」は、「前記特定処理の実行が解除された場合の前記第１出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようにして前記特定処理の実行が解除されることを可能とする手段」と表現することもできる。

【５９６７】

特徴ｋＡ６．前記所定の外部手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能なものであることを特徴とする特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【５９６８】

上記構成では、所定の外部手段がいわゆるヘッドホンやイヤホンであるところ、これらのリスニング機器を遊技機に接続した場合に、第１出力手段からの出力（遊技機に搭載のスピーカからの音の出力）が行われないようにすることで、周囲の遊技者に聴こえる態様

で当該遊技機から音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【５９６９】

特徴ｋＡ７．音を出力可能な出力手段（スピーカ部２９）と、

所定状況の場合に、前記出力手段から出力される音のうち少なくとも特定音（演出音）の音量を変更可能な変更手段（ＳＰ出力制御ＩＣ８８）と、

を備えた遊技機において、

前記変更手段は、

前記特定音を遊技者が認識不可又は認識困難となるよう前記音量を変更可能な手段（ＭＰＵ３４２によるミュート制御処理を実行する機能）を含んでいることを特徴とする遊技機。

【５９７０】

上記構成では、出力手段から出力される音のうち少なくとも特定音の音量について、所定状況である場合に、当該特定音を遊技者が認識不可又は認識困難となるように変更することが可能となっている。これにより、周囲に聴こえる態様で所定出力としての音が遊技機から発せられることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【５９７１】

なお、上記特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【５９７２】

＜特徴ｋＢ群＞

特徴ｋＢ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【５９７３】

特徴ｋＢ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

前記所定出力を実行するための所定信号（音信号）の伝送路において、第１所定部（ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部）と、前記第１所定部より前記外部出力手段側の第２所定部（ジャック部３７の入力部）とが結線的に分離されるようにしつつ、前記第１所定部から前記第２所定部への前記所定信号の流れが許容されるようにする特定手段（絶縁トランス９６、フォトカプラ）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５９７４】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲の音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機からの演出音等を

聴くことができ、かかる演出音等を聴き取りやすくなって利便性が向上する。しかしながら、遊技者が利用可能な外部出力手段を遊技機に設けると、例えば、外部出力手段に不正機器を接続し、所定出力を行うための信号伝送路を通じて不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。

【５９７５】

この点、本特徴では、所定出力を行うための信号伝送路にて、正規の信号出力方向において上流側に位置する第１所定部と、それよりも下流側の第２所定部とを結線的に分離しつつ、第１所定部から第２所定部への信号の流れを許容する特定手段が設けられている。この場合、上記第１所定部と第２所定部とが直接的に結線されている場合に比べ、第２所定部から第１所定部への信号の流れを生じさせにくくすることができ、外部出力手段に不正機器が接続されても不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。これにより、不正の抑止を図りながら、好適に遊技を行うことができる遊技機を提供することが可能になる。

【５９７６】

特徴ｋＢ２．前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられた場合に、当該遊技機と前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

当該遊技機において前記接続手段と前記伝送路とが導通していることを特徴とする特徴ｋＢ１に記載の遊技機。

【５９７７】

上記構成では、遊技機において上記伝送路と導通する接続手段が設けられ、この接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と所定の外部手段との接続が図られるように構成されている。このような構成では、遊技機において接続手段が表出した状態となるため、接続手段を利用して不正な信号を遊技機の内部に送り込む行為が行われやすくなることが想定される。この点、上記特徴ｋＢ１の特徴を備えることで、そのような行為が行われることを好適に抑制することが可能になる。

【５９７８】

特徴ｋＢ３．前記所定の外部手段が接続されていない場合に、前記伝送路における前記第２所定部の電位が所定電位に固定されるようにする手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触する構成）を備えていることを特徴とする特徴ｋＢ１又は特徴ｋＢ２に記載の遊技機。

【５９７９】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、所定信号の伝送路における第２所定部の電位が所定電位に固定されるように構成されている。これにより、第２所定部が電気的に浮いた状態となることが抑制され、上記伝送路に対して遊技機の外部から信号入力が行われた場合に、当該信号が第１所定部に伝送されることを抑制できる。すなわち、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【５９８０】

特徴ｋＢ４．前記所定電位が接地電位であることを特徴とする特徴ｋＢ３に記載の遊技機。

【５９８１】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、所定信号の伝送路における第２所定部の電位が接地電位に固定されるように構成されている。これにより、第２所定部が電気的に浮いた状態となることが抑制されるとともに、遊技機の外部からの入力に対して第１所定部側に電流が流れにくくすることができる。よって、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【５９８２】

特徴ｋＢ５．前記特定手段は、絶縁トランス又はフォトカプラを含むことを特徴とする特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【５９８３】
本特徴では、絶縁トランス又はフォトカプラを含んで特定手段が構成されている。すなわち、絶縁トランスやフォトカプラを用いることで、所定信号の伝送路にて、第１所定部と第２所定部とを結線的に分離しつつ、第１所定部から第２所定部への信号の流れを許容する構成を好適に実現することが可能になる。
【５９８４】
特徴ｋＢ６．前記特定手段は絶縁トランスを含み、前記所定の外部手段が接続されていない場合に、前記絶縁トランスの２次側の電位を所定電位に固定する手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触し、絶縁トランス９６の２次側が接地化される構成）を備えていることを特徴とする特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ５のいずれかに記載の遊技機。
【５９８５】
上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、絶縁トランスの２次側の電位が所定電位に固定される。これにより、絶縁トランスの２次側が電気的に浮いた状態となることが抑制され、上記伝送路に対して遊技機の外部から信号入力が行われた場合に、当該信号が絶縁トランスの１次側に伝送されることを抑制できる。
【５９８６】
なお、上記特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【５９８７】
＜特徴ｋＣ群＞
特徴ｋＣ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態に基づいて抽出されるものである。
【５９８８】
特徴ｋＣ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、
遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、
所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、
を備え、
前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を含み、
前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられ、前記接続手段の接続端子（接触端子２５３～２５５）と前記所定の接続部材の所定部（電極２３２～２３４）とが導通した場合に、前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、
前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に前記接続端子の電位が所定電位に固定されることを可能とする手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触する構成）を備えていることを特徴とする遊技機。
【５９８９】
上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力

手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機の演出音等を聴くことができ、遊技者にとっての利便性が向上する。

【５９９０】

ここで、本構成では、遊技機に設けられた接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と外部手段との接続が図られるところ、このような構成では、遊技機において接続手段が表出し、接続手段における接続端子へのアクセスが比較的に容易となるため、接続端子を利用して不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本特徴では、接続部材が接続手段に取り付けられていない場合、すなわち、接続端子への外部からのアクセスが可能な状況である場合に、接続端子の電位が所定電位に固定されるため、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。これにより、不正の抑止を図りながら、好適に遊技を行うことができる遊技機を提供することが可能になる。

【５９９１】

特徴ｋＣ２．前記所定電位が接地電位であることを特徴とする特徴ｋＣ１に記載の遊技機。

【５９９２】

上記構成では、所定の接続部材が接続手段に取り付けられていない場合に、接続端子の電位が接地電位に固定されるように構成されている。これにより、接続端子が電気的に浮いた状態となることが抑制されるとともに、接続端子に対して外部から不正な信号が入力された場合に、所定出力を行うための信号伝送路を当該不正な信号が逆流して遊技機の内部に送り込まれることを抑制できる。

【５９９３】

特徴ｋＣ３．前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に、前記接続端子が特定部（接地端子２５７、２５８）に当接することで、前記接続端子の電位が所定電位とされるように構成され、

前記所定の接続部材の前記接続手段への取り付けに伴って付与される押圧力により、前記接続端子と前記特定部とが離間するように構成されていることを特徴とする特徴ｋＣ１又は特徴ｋＣ２に記載の遊技機。

【５９９４】

上記構成では、接続部材が取り付けられていない状態では、接続手段の接続端子が特定部と当接することで、接続端子の電位が所定電位に固定され、その後、接続部材が接続手段に取り付けられると、そのときの押圧力により接続端子が特定部から離間する。そして、接続部材が接続手段から取り外されると、押圧力が解除されて再び接続端子と特定部とが当接し、接続端子の電位が所定電位に固定される。すなわち、接続部材の着脱に連動して、接続端子の電位が所定電位に固定される状態と、接続部材の所定部と導通する状態とが機械的に切り替えられるため、接続部材が取り付けられていない場合に接続端子の電位が所定電位に固定される構成を好適に実現することが可能になる。

【５９９５】

特徴ｋＣ４．前記所定出力を実行するための所定信号（音信号）の伝送路において前記制御手段側の第１所定部（ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部）と前記接続手段側の第２所定部（ジャック部３７の入力部）とが結線的に分離されるようにしつつ、前記第１所定部から前記第２所定部への前記所定信号の流れが許容されるようにする手段（絶縁トランス９６、フォトカプラ）を備え、

前記第２所定部と前記接続端子とが導通していることを特徴とする特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【５９９６】

上記構成では、所定出力を実行するための所定信号の伝送路にて、正規の信号出力方向において上流側の第１所定部と、それよりも下流側の第２所定部とを結線的に分離した構成において、接続部材が取り付けられていない状態では、接続端子を通じて第２所定部の

電位を所定電位に固定するため、接続端子に対して外部から不正な信号が入力された場合に、当該信号が第１所定部に伝送されることを抑制できる。すなわち、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【５９９７】

特徴ｋＣ５．遊技機前方から前記接続手段に対して重なることが可能に構成された重なり部（カバー部２７１）を備え、

前記重なり部は、前記接続手段に対して遊技機前方から重なる第１状態（閉状態）と、前記接続手段に重ならない又は前記第１状態より前記接続手段に重なる面積が小さい第２状態（開状態）とに切り替え可能であり、

前記重なり部を前記第２状態とすることで、前記接続手段への前記所定の接続部材の取り付けが可能になることを特徴とする特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【５９９８】

上記構成では、重なり部を第２状態に切り替えてからでないと、接続手段に設けられた接続端子にアクセスすることができないため、少なくとも当該切り替えを行う必要がある分、不正行為の実施に手間がかかるものとなり、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【５９９９】

特徴ｋＣ６．前記接続端子の電位を前記所定電位とするか否かを切り替え可能な切替手段（接点スイッチ）と、

前記重なり部が前記第１状態である場合に、前記切替手段を前記接続端子の電位を前記所定電位とするように動作させる手段（カバー部２７１の開閉に関する検知結果に基づいて接点スイッチのオン／オフを切り替える機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｋＣ５に記載の遊技機。

【６０００】

接続部材が接続手段に取り付けられている状態では必然的に重なり部が第２状態となっているところ、接続端子の電位を所定電位とするか否かを切り替え可能な切替手段を設け、重なり部が第２状態から第１状態に切り替えられた場合に、上記切替手段を接続端子の電位を所定電位とするように動作させる構成とすることで、接続部材が取り外されたことに応じて接続端子の電位を所定の電位に固定することができる。これにより、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。

【６００１】

特徴ｋＣ７．前記所定の接続部材は所定の挿入部材（プラグ部３９）であり、

前記接続手段は、前記所定の挿入部材の挿入及び引き抜きが可能な挿入部（ジャック部３７）であることを特徴とする特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ６のいずれかに記載の遊技機。

【６００２】

上記構成では、遊技機に設けられた挿入部に対して所定の挿入部材を挿入することで、遊技機と外部手段との接続が図られる。このような構成では、遊技機において挿入部の開口部（挿入口）が表出し、外部からの接続端子へのアクセスが比較的に容易となる。このような場合において上記特徴ｋＣ１の構成を適用することで、接続端子を通じて不正な信号を遊技機の内部に送り込む行為が行われることを抑制できる。

【６００３】

特徴ｋＣ８．所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を備え、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられ、前記接続手段の接続端子（接触端子２５３～２５５）と前記所定の接続部材の所定部（電極２３２～２３４）とが導通した場合に、所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に前記接続端子の電位が所定電位に固定されることを可能とする手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触する構成）を備えていることを特

徴とする遊技機。
【６００４】
上記構成では、遊技機に設けられた接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と外部手段との接続が図られるところ、このような構成では、遊技機において接続手段が表出し、接続手段における接続端子へのアクセスが比較的に容易となるため、接続端子を利用して不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本特徴では、接続部材が接続手段に取り付けられていない場合、すなわち、接続端子への外部からのアクセスが可能な状況である場合に、接続端子の電位が所定電位に固定されるため、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。
【６００５】
なお、本特徴に対して上記特徴ｋＣ２～特徴ｋＣ７の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【６００６】
なお、上記特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６００７】
＜特徴ｋＤ群＞
特徴ｋＤ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態に基づいて抽出されるものである。
【６００８】
特徴ｋＤ１．遊技の進行に応じて第１所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が所定出力手段（スピーカ部２９）から出力されるように制御する第１手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、
前記所定出力手段から前記第１所定音が出力されない又は前記所定出力手段からの前記第１所定音の出力レベルが低減されるように特定制御（ミュート処理）を実行する手段（ＭＰＵ３４２によるミュート制御処理を実行する機能）と、
所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ４８、満杯検知センサ８２ａ等）と、
前記検知手段の検知結果に基づいて前記第１所定音とは異なる第２所定音（エラー音や返却音）が前記所定出力手段から出力されるように制御する第２手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３によりエラー音の出力制御を行う機能）と、
前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況（ミュートフラグのセット状態）で前記第２手段により前記第２所定音が出力されるように制御される場合に、前記第２所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段（エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６００９】
上記構成では、遊技の進行に応じて所定出力手段から第１所定音を出力可能とされた遊技機において、上記所定出力手段から第１所定音が出力されない又は第１所定音の出力レベルが低減されるようにする特定制御を実行することが可能となっている。かかる特定制御が実行されることで、周囲に聴こえる態様で第１所定音が遊技機から発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる

。
【６０１０】
その一方で、所定事象の発生に関する検知結果に基づいて上記所定出力手段から出力される第２所定音に関しては上記特定制御の実行が制限されるように構成されている。例えば、第２所定音が聴こえないことで遊技者が所定事象の発生に気付かないまま遊技を継続していると、遊技に支障を来たす場合がある。この点、本特徴のような構成であることで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても、第２所定音の出力時には遊技者に聴こえる音量で第２所定音が出力されるため、所定事象の発生を好適に知らせることが可能になる。
【６０１１】
なお、本特徴において「前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第２所定音が出力されるように制御される場合に、前記第２所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段」は、「前記特定制御により前記所定出力手段から前記第１所定音が出力されない又は前記所定出力手段からの前記第１所定音の出力が前記特定制御の実行に対応した出力レベルで行われる所定状況で前記第２手段により前記第２所定音が出力されるように制御される場合に、前記第２所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段」と表現することもできる。
【６０１２】
特徴ｋＤ２．前記検知手段は、所定の異常要因（電波受信、満杯エラー等）の発生を検知するものであり、
前記第２所定音は、前記検知手段の結果に基づく異常報知音（エラー音）であることを特徴とする特徴ｋＤ１に記載の遊技機。
【６０１３】
上記構成では第２所定音が異常報知音となっており、このような構成に対して上記特徴ｋＤ１の構成を適用することで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても、異常の発生を知らせることができ、遊技者に対する注意喚起を好適に行うことが可能になる。
【６０１４】
特徴ｋＤ３．当該遊技機は、前記所定事象として、第１事象（電波受信、返却音の操作等）と、前記第１事象とは異なる第２事象（満杯エラー等）とを含む複数の事象が発生し得るものであり、
前記第２所定音として、少なくとも、前記第１事象の検知に基づく第１特定音（不正検知音、返却音等）と、前記第２事象の検知に基づく第２特定音（満杯エラー音等）とを出力することが可能となっており、
前記特定手段は、前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第１特定音が出力されるように制御される場合に、前記第１特定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とするものであり（不正検知音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除する機能）、
前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第２特定音が出力されるように制御される場合に、前記第２特定音に対して前記特定制御が実行されることを可能とする手段（満杯エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除しない機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＤ１又は特徴ｋＤ２に記載の遊技機。
【６０１５】
検知結果に基づいて出力される第２所定音に対しての特定制御の実行を制限することで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても所定事象の発生を遊技者に知らせることが可能になる。しかしながら、その反面、所定出力手段から音が出力されていない状態が続いていた状況で、突然、大きな音量で音が出力されると、周囲の遊技者が驚いて遊

技に集中しにくくなることが懸念される。この点、本特徴では、第２所定音に対する特定制御の実行制限が一律に行われるのではなく、その種類によって制限の有無が使い分けられるため、突然、大きな音量で音が出力される頻度を低減することができる。これにより、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【６０１６】

特徴ｋＤ４．当該遊技機は、前記所定事象として、第１事象（電波受信、返却音の操作等）と、前記第１事象とは異なる第２事象（満杯エラー等）とを含む複数の事象が発生し得るものであり、

前記第２所定音として、少なくとも、前記第１事象の検知に基づく第１特定音（不正検知音、返却音等）と、前記第２事象の検知に基づく第２特定音（満杯エラー音等）とを出力することが可能となっており、

前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第２特定音が出力されるように制御される場合に、前記第２手段により前記第１特定音が出力されるように制御される場合より制限度合いが低くなるようにして、前記第２特定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする手段（不正検知音に対応する音信号が出力対象となる場合にミュート処理を完全に解除する一方、満杯エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合にミュート処理の解除の度合いを半分程度とし、ミュート処理の不実行時の半分の音量で満杯エラー音が放出されるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＤ１又は特徴ｋＤ２に記載の遊技機。

【６０１７】

検知結果に基づいて出力される第２所定音に対しての特定制御の実行を制限することで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても所定事象の発生を遊技者に知らせることが可能になる。しかしながら、その反面、所定出力手段から音が出力されていない状態が続いていた状況で、突然、大きな音量で音が出力されると、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなることが懸念される。

【６０１８】

この点、本特徴では、第１所定音に対する特定制御の実行状態において第２所定音の１つである第２特定音が出力されることになった場合に、第２所定音の他の１つである第１特定音が出力される場合よりも制限度合いを低く抑えて特定制御の実行制限を行うように構成されている。この場合、第２特定音は、第１特定音よりも小さい音量で出力される。すなわち、本特徴では、第２所定音に対する特定制御の実行制限が行われるに際し、第２所定音の種類によって音量調整が行われるため、突然、大きな音量で音が出力される頻度を低減することができる。これにより、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【６０１９】

特徴ｋＤ５．前記第１事象は、不正に関する異常要因（電波受信等）であり、

前記第２事象は、正規に遊技している状況で発生し得る異常要因（満杯エラー等）であることを特徴とする特徴ｋＤ３又は特徴ｋＤ４に記載の遊技機。

【６０２０】

上記構成では、第１特定音が、不正に関する異常発生の報知音であり、第２特定音が、正規に遊技している中での異常発生の報知音となっている。このような構成に対して上記特徴ｋＤ３又は特徴ｋＤ４の構成を適用することで、不正行為が行われることを抑止しつつ、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【６０２１】

特徴ｋＤ６．当該遊技機は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８、イヤホン等）を接続可能となっており、

前記所定の外部手段の接続状態又は使用状態において前記第１所定音に対する前記特定制御が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【６０２２】

所定の外部手段としていわゆるヘッドホンやイヤホンを遊技機に装着できる構成であるところ、それらの接続時に所定出力手段からの出力（遊技機に搭載のスピーカからの音の出力）に対して上記特定制御（いわゆるミュート処理）を行うことで、周囲の遊技者に聴こえる態様で当該遊技機から音が発せられることが抑制され、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。しかしながら、遊技機に対するヘッドホン等の接続は行われているものの、遊技者がヘッドホン等を装着していない場合は、検知結果に基づく第２所定音がヘッドホン等から出力されていても、遊技者には聴こえず、所定事象の発生に気付かない状態が続く懸念がある。このような場合に対して上記特徴ｋＤ１の構成を適用することで、遊技者がヘッドホン等を装着していない場合でも、第２所定音が聴こえるものとなり、所定事象の発生を好適に知らせることが可能になる。

【６０２３】

なお、上記特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６０２４】

＜特徴ｋＥ群＞

特徴ｋＥ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【６０２５】

特徴ｋＥ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

を備え、

前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられた場合に前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

前記接続手段への前記所定の接続部材の取り付けを規制することが可能な特定手段（カバー部２７１）を備え、

前記特定手段は、前記取り付けを規制する第１状態（閉状態）と、前記取り付けを許容する又は前記第１状態より規制しにくい第２状態（開状態）とに切り替え可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【６０２６】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲の音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機の演出音等を聴くことができ、遊技者にとっての利便性が向上する。しかしながら、遊技者が利用可能な外部出力手段を遊技機に設けると、例えば、外部出力手段に不正機器を接続し、所定出力を行うための信号伝送路を通じて不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本構成では、接続手段への接続部材の取り付

けを規制することが可能な特定手段を設け、この特定手段について、上記取り付けを規制する第１状態と、上記取り付けを許容する第２状態との切り替えが可能であるように構成されている。この場合、接続手段への不正を行うに際し、特定手段を第１状態から第２状態に切り替える必要を生じさせることができ、不正行為を行う際の手間を増やして不正の抑止を図ることが可能になる。

【６０２７】

特徴ｋＥ２．前記特定手段は、少なくとも前記第１状態において遊技機前方から前記接続手段に重なる重なり部（カバー部２７１）であることを特徴とする特徴ｋＥ１に記載の遊技機。

【６０２８】

上記構成では、特定手段としての重なり部が遊技機前方から接続手段に重なり、当該重なり部によって接続手段を覆う（塞ぐ）ため、接続手段への接続部材の取り付けを規制する第１状態において、接続手段に対する不正を好適に抑制することが可能になる。

【６０２９】

特徴ｋＥ３．前記重なり部の少なくとも一部は透光性を有しており、

前記第１状態において前記重なり部を通して前記接続手段を視認可能に構成されていることを特徴とする特徴ｋＥ２に記載の遊技機。

【６０３０】

上記構成では、重なり部が接続手段を覆う第１状態において重なり部を通して接続手段を視認可能となっているため、重なり部が第１状態とされていても、接続手段の存在を遊技者に気付かせやすくすることができる。これにより、遊技者に対して接続手段の利用を促すことができ、外部手段との接続機能を搭載した意義を高めることが可能になる。

【６０３１】

特徴ｋＥ４．前記特定手段は、前記第１状態に対応する第１位置（通常位置）と、前記第２状態に対応する第２位置（上昇位置）とに変位可能であり、

前記特定手段が前記第２位置に位置する場合において、前記特定手段を前記第１位置に変位させる側への所定の付勢力を付与する付勢手段（付勢部材２７５）を備えていることを特徴とする特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ３のいずれかに記載の遊技機。

【６０３２】

上記構成では、接続手段への接続部材の取り付けが許容される第２位置に特定手段が位置する場合に、特定手段を第１位置に変位させる付勢力が付勢手段によって付与される。このため、接続手段に対する不正を試みようとして不正行為者が特定手段を第１位置から第２位置に変位させた場合に、その後も特定手段を手で押さえるなどして、特定手段を第２位置に保持し続ける必要が生じる。これにより、不正行為を行う際の手間をさらに増やすことができ、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【６０３３】

また、外部手段との接続を行いながら正規に遊技していた遊技者が特定手段を第１位置に戻すのを忘れて遊技をやめてしまった場合に、第２位置とされたままの状態が続く構成であると、そのような状態とされた遊技機を狙って不正行為が行われる懸念がある。この点、本特徴では、特定手段の第１位置への戻しが遊技者により手動で行われなくても、付勢手段の付勢力によりそれが自動的に行われるため、特定手段が第２位置とされたままで放置されることが抑制され、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【６０３４】

特徴ｋＥ５．前記特定手段の前記第１状態と前記第２状態の少なくとも一方を検知する検知手段（検知部２７３）を備えていることを特徴とする特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【６０３５】

上記構成では、特定手段が第１状態と第２状態とのいずれの状態であるかが検知手段によって検知されるため、特定手段の状態を遊技機が認識することが可能になる。

【６０３６】

特徴ｋＥ６．前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が当該遊技機にて実行されるようにする第１出力手段（スピーカ部２９）と、
前記外部出力手段としての第２出力手段と、
前記特定手段が前記第２状態である場合に、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが低減されるようにすることが可能な手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【６０３７】
上記構成では、所定出力が遊技機にて実行されるようにする第１出力手段と、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする第２出力手段と、を備えている。このような場合において、特定手段が第２状態であることに応じて、第１出力手段からの出力を実行しない又は第１出力手段からの出力レベルを低減させる構成とすることで、接続手段に接続部材が取り付けられて外部手段との接続がなされたことに合わせて、第１出力手段側の出力にいわゆるミュートをかける構成を実現することが可能になる。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その遊技機を遊技している遊技者に対しては外部手段を通じて演出音を聴かせることができる一方、第１出力手段からは周囲に聴こえる態様で音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。
【６０３８】
なお、本特徴を上記特徴ｋＥ５に適用した場合には、検知手段の検知結果に基づいてミュートの有無を切り替えることで、ミュートするか否かの切り替え制御を好適に行うことが可能になる。
【６０３９】
なお、上記特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６０４０】
＜特徴ｋＦ群＞
特徴ｋＦ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。
【６０４１】
特徴ｋＦ１．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、
所定操作手段（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）の操作に基づいて音量を設定することが可能な音量設定手段（ＭＰＵ３４２により音量設定表示中の操作対応処理を実行する機能）と、
前記音量設定手段の設定に対応した音量の前記所定音が所定の出力手段（スピーカ部２９）を通じて出力されるようにする手段（ＳＰ出力制御ＩＣ８８）と、
を備え、
予め定められた特定音量（音量レベル５）を上限として音量の変更を行うことが可能に構成されており（音量レベル１～５の範囲で演出音の音量を変更できる機能）、
所定状況（ヘッドホン３８の使用状態、小音量スイッチの操作に基づく音量制限状態とされている状況等）において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記所定の出力手

段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされるようにする特定手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能、ステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０５の処理を実行する機能（音量変更が行われた場合に使用側出力に対してのみ音量変更を行う機能）等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【６０４２】

上記構成では、所定操作手段を操作することで、遊技の進行に応じて出力される所定音の音量を設定することが可能であり、遊技に際して遊技者は、自らが好む音量で所定音を出力させることができる。そのような構成の下、所定状況では、所定操作手段の操作にかかわらず、特定音量（上限音量）での所定音の出力が不可となるように構成されている。このような構成であることにより、例えば、音を出力するための出力手段が複数設けられる遊技機においてその出力切替を行った場合に、逆側の出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【６０４３】

特徴ｋＦ２．前記所定状況とは異なる第１状況（スピーカ部２９の使用状態等）から前記所定状況としての第２状況（ヘッドホン３８の使用状態等）への切り替わりが生じた場合に、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされる制限状態（音量低減状態）に移行させる手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能）を備え、

前記特定手段は、前記第２状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記制限状態が維持されることを可能とするものである（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０５の処理を実行する機能（音量変更が行われた場合に使用側出力に対してのみ音量変更を行う機能））ことを特徴とする特徴ｋＦ１に記載の遊技機。

【６０４４】

上記構成では、第１状況から第２状況への切り替わりが生じることに応じて、特定音量での出力が不可とされる制限状態への移行が自動的に行われるため、遊技者による操作を強いることなく、過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。しかも、制限状態への移行後において第２状況では、所定操作手段の操作が行われても当該制限状態が維持されるため、総じて遊技機から大きな音量で所定音が放出されることを抑制できる。

【６０４５】

特徴ｋＦ３．前記所定状況とは異なる第１状況（スピーカ部２９の使用状態等）から前記所定状況としての第２状況（ヘッドホン３８の使用状態等）への切り替わりが生じた場合に、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の音量を低減させる低減手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能）を備え、

前記特定手段は、前記第２状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記低減手段による音量の低減状態が維持されることを可能するものであることを特徴とする特徴ｋＦ１又は特徴ｋＦ２に記載の遊技機。

【６０４６】

上記構成では、第１状況から第２状況への切り替わりが生じることに応じて、所定の出力手段からの所定音の音量が自動的に低減されるため、遊技者による操作を強いることなく、過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。しかも、その後の第２状況では、所定操作手段の操作が行われても音量の低減状態が維持されるため、総じて遊技機から大きな音量で所定音が放出されることを抑制できる。

【６０４７】

特徴ｋＦ４．前記音量設定手段は、前記所定操作手段の操作に基づいて前記特定音量を上限とする所定範囲（音量レベル１～５）で音量を変更することが可能となっており、

前記低減手段は、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の音量の設定状態が前記所定範囲における中間音量（音量レベル３）より小さい所定音量に対応した所定設定状態（音

量レベル２以下の設定状態）となるように低減を行うものであることを特徴とする特徴ｋＦ３に記載の遊技機。
【６０４８】
上記構成では、低減手段による音量の低減が行われる場合に、選択範囲内における中間音量よりもさらに小さい音量にまで音量が低減されるため、第２状況において所定の出力手段からの所定音の音量を小さく抑えることができ、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。
【６０４９】
特徴ｋＦ５．前記特定手段は、前記所定状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力が不可とされるようにするものである（音量を０に低減する機能）ことを特徴とする特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【６０５０】
上記構成では、例えば、出力切替を行った場合に、逆側の出力手段から音が放出されないようにすることができるため、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することが可能になる。
【６０５１】
特徴ｋＦ６．前記所定状況において、前記所定の出力手段を通じた前記所定音について少なくとも前記特定音量での出力が不可とされていることを遊技者が認識できる所定報知（第１音量表示部４１７の暗転表示）が実行されるようにする手段（ヘッドホン３８の使用状態においてスピーカ部２９用の第１音量表示部４１７を表示する機能）を備えている特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【６０５２】
上記構成によれば、特定手段による制限が加えられている場合に、所定報知によって遊技者がそれを把握できるため、所定操作手段を操作しても音量が上がらない場合に、故障であると勘違いして遊技者が困惑することを抑制できる。
【６０５３】
特徴ｋＦ７．前記所定の出力手段としての第１出力手段とは異なる第２出力手段（ヘッドホン３８）を通じて前記所定音を出力することが可能となっており、
所定の操作が行われて特定状態になった場合（入力用操作部３００が操作されてヘッドホン３８の使用状態になった場合）に、当該特定状態になったことに対応した所定音量の前記所定音が前記第２出力手段を通じて出力され得るように構成されており（ヘッドホン３８の使用状態に切り替えられることで、可聴音レベルの音量でヘッドホン３８から演出音が出力され得るようにする機能）、
前記所定状況は、前記特定状態とされている状況であることを特徴とする特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【６０５４】
上記構成では、所定音を出力可能な出力手段として第１出力手段と第２出力手段との複数の出力手段が設けられている。かかる構成において、例えば、所定の操作が行われて特定状態になり、第２出力手段から所定音が出力される状態となった場合に、第１出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。
【６０５５】
特徴ｋＦ８．前記第２出力手段を通じて出力される前記所定音の音量を前記所定操作手段の操作に基づいて変更することが可能となっており、
前記特定状態である状況で前記所定操作手段の操作が行われた場合に、前記第１出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされつつ、前記第２出力手段を通じて出力される前記所定音の音量の変更が可能であるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＦ７に記載の遊技機。
【６０５６】

上記構成では、第１出力手段から所定音が出力される場合と第２出力手段から所定音が出力される場合とで音量変更のための操作手段がいずれも所定操作手段とされ、操作手段の共通化が図られている。これにより、出力切替の前後において遊技者が音量変更の操作に戸惑うことを抑制でき、利便性を高めることが可能になる。しかも、第２出力手段から所定音が出力される特定状態では、第１出力手段からの音量が特定音量になることを不可としつつ、所定操作手段の操作による第１出力手段からの所定音の音量変更が許容される。このため、第１出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制しながら、遊技者が第２出力手段からの所定音の音量を変更することが可能になる。

【６０５７】

特徴ｋＦ９．前記第１出力手段は、当該遊技機から前記所定音が出力されるようにするものであり、

前記第２出力手段は、所定の外部手段から前記所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＦ７又は特徴ｋＦ８に記載の遊技機。

【６０５８】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その使用時において第１出力手段（例えばスピーカ）からの所定音の音量に制限を加えることができる。これにより、当該遊技機を使用している遊技者に対して外部手段を通じて所定音が聴こえるようにしつつ、第１出力手段を通じて周囲に聴こえる音量が過度に大きくなることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【６０５９】

なお、本特徴は、「前記第１出力手段は、当該遊技機に設けられた音放出手段（スピーカ部２９）から前記所定音が出力されるようにするものであり、前記第２出力手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【６０６０】

なお、上記特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６０６１】

＜特徴ｋＧ群＞

特徴ｋＧ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【６０６２】

特徴ｋＧ１．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、

前記所定音を含む音の出力に関して用いられる第１手段（ジャック部３７）と、

前記所定音を含む音の出力に関して用いられるものであって前記第１手段とは異なる第２手段（スピーカ部２９）と、

前記第２手段を使用して出力される音量の状況が前記第１手段の状況に応じて変更されるようにする特定手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能、ヘッドホン３８の使用状態の設定によりスピーカ部２９からの放出音の音量を自動低減する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６０６３】

上記構成では、所定音を含む音を出力するための手段として第１手段及び第２手段を有しており、第２手段を使用して出力される音量が第１手段の状況に応じて変更されるように構成されている。例えば、第２手段から第１手段への出力切替を行った場合に、使用しなくなった側の第２手段からの音量を自動的に低減させることができる。すなわち、第２手段からの音量を低減させるための操作を遊技者が逐一行う必要がないため、利便性を高めることが可能になる。

【６０６４】

なお、本特徴の「少なくとも前記所定音を含む音の出力に関して用いられる第１手段（ジャック部３７）」及び「少なくとも前記所定音を含む音の出力に関して用いられるものであって前記第１手段とは異なる第２手段（スピーカ部２９）と」は、「前記所定音を出力する場合の第１音量制御（ヘッドホン３８の音量制御）に関する特定処理（第２音量制御信号ＶＣ２に基づく音量設定処理）を実行するための第１手段（第２音信号経路９３）」及び「前記所定音を出力する場合の第２音量制御（スピーカ部２９の音量制御）に関する所定処理（第１音量制御信号ＶＣ１に基づく音量設定処理）を実行するための第２手段（第１音信号経路８７）」と表現することも可能である。

【６０６５】

特徴ｋＧ２．前記第１手段の音量状態として第１状態（不使用状態、音量レベル０）と第２状態（使用状態、音量レベル１～５）とを設定可能になっており、

前記特定手段は、前記第１手段の音量状態が前記第１状態から前記第２状態に切り替えられた場合に、前記第２手段を使用して出力される音量の状況が変更されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＧ１に記載の遊技機。

【６０６６】

上記構成では、第１手段から所定音が出力される場合の音量状態を第１状態から第２状態に切り替えた場合に、第２手段を使用して出力される音量が変更されるように構成されている。この場合、第１手段側の音量の変更に追従して第２手段側の音量が自動的に変更されるため、遊技者が第１手段側と第２手段側の両方について音量変更の操作を行う必要がなく、利便性を高めることが可能になる。

【６０６７】

特徴ｋＧ３．前記第１手段の音量状態として、第１状態（不使用状態、音量レベル０）と、前記第１状態より音量が大きい第２状態（使用状態、音量レベル１～５）とを設定可能になっており、

前記特定手段は、前記第１手段の音量状態が前記第１状態から前記第２状態に切り替えられた状況で、前記第２手段を使用して出力される音量が低減されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＧ１又は特徴ｋＧ２に記載の遊技機。

【６０６８】

上記構成では、第１手段からの所定音の音量を大きくする操作が遊技者により行われた場合に、それに追従して第２手段からの所定音の音量を低減することが可能になる。これにより、第１手段が使用側の出力として選択されている状況で、第２手段から大きな音量で所定音が出力されることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【６０６９】

特徴ｋＧ４．所定操作手段（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）の操作に基づいて前記第２手段を使用して出力される音量を変更することが可能となっており、

前記特定手段により前記第２手段を使用して出力される音量の状況が変更された場合に、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記第２手段を使用して出力される音量が所定音量以上（音量レベル５）となることが不可となるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ３のいずれかに記載の遊技機。

【６０７０】

上記構成では、所定操作手段を操作することで、第２手段からの所定音の音量を変更することができるため、遊技者が第２手段を使用側の出力として選択している場合に、自ら

が好む音量で所定音を出力させることができる。そのような構成の下、第１手段の状況に応じて特定手段による変更が行われると、所定操作手段が操作されても、第２手段を使用して出力される音量が所定音量に達しないように制限される。このような構成であることにより、例えば、第２手段から第１手段への出力切替が行われた場合に、第２手段からの所定音の出力に対して上記制限を加え、第２手段から大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。

【６０７１】

特徴ｋＧ５．所定の場合（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１が操作された場合）に、前記第１手段の状況を遊技者が認識できる第１特定表示（ＨＰボタン４１６、第２音量表示部４１８）と、前記第２手段を使用して出力される音量を遊技者が認識できる第２特定表示（第１音量表示部４１７）とが所定の表示手段（図柄表示装置７５）にて実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ４のいずれかに記載の遊技機。

【６０７２】

上記構成では、第１手段の状況と第２手段からの所定音の音量とが表示によって報知されるとともに、それらが１の表示手段を通じて行われるため、第１手段の状況と第２手段からの所定音の音量とを同時に把握することができる。これにより、第１手段の状況に応じて第２手段からの所定音の音量が自動変更されることを視覚的に認識することができ、第２手段側の音量が勝手に変化する構成であっても遊技者が困惑することを抑制できる。

【６０７３】

特徴ｋＧ６．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて遊技者に所定特典（開閉実行モードへの移行）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて絵柄（図柄列Ｚ１～Ｚ３）の可変表示が開始され、前記特定判定の結果に対応した停止結果の停止表示が行われるように制御する手段（ＭＰＵ３４２によりコマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記可変表示及び前記停止表示が前記所定の表示手段にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＧ５に記載の遊技機。

【６０７４】

所定の表示手段では、絵柄の可変表示と特定判定の結果に対応した停止結果の停止表示とが行われるため、当該表示手段の表示内容に対する遊技者の注目度が高いことが想定される。そのような構成の下、第１手段の状況を示す第１特定表示と、第２手段を使用して出力される音量を示す第２特定表示とが上記表示手段にて実行されるため、それらの表示の見逃しが抑制され、第１手段の状況や第２手段からの音量を遊技者に対して好適に伝えることが可能になる。

【６０７５】

特徴ｋＧ７．前記第１手段は、所定の外部手段から前記所定音が出力されるようにするものであり、

前記第２手段は、当該遊技機から前記所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【６０７６】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、当該ヘッドホン等の使用状態への切り替えに応じて、第２手段（例えばスピーカ）からの所定音の音量を自動的に変更することができる。これにより、当該遊技機を使用している遊技者に対して外部手段を通じて所定音が聴こえるようにしつつ、第２手段を通じて周囲に聴こえる音量が過度に大きくなることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢

献することが可能になる。
【６０７７】
なお、本特徴は、「前記第１手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記所定音が出力されるようにするものであり、前記第２手段は、当該遊技機に設けられた音放出手段（スピーカ部２９）から前記所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。
【６０７８】
なお、上記特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６０７９】
＜特徴ｋＨ群＞
特徴ｋＨ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態の変形例２、３に基づいて抽出されるものである。
【６０８０】
特徴ｋＨ１．遊技の進行に応じて第１所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、
所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ４８、満杯検知センサ８２ａ等）と、
前記検知手段の検知結果に基づいて前記第１所定音とは異なる第２所定音（エラー音や返却音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３によりエラー音の出力制御を行う機能）と、
所定の第１出力手段（ジャック部３７、遊技者の耳に相対的に近い側のスピーカ、ヘッドホン）を通じて出力される前記第２所定音について、所定操作手段（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）の操作に基づいて当該第２所定音の音量が変更されることを可能とする第１手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２１０２～ステップＳｋ２１０３の処理を実行する機能）と、
前記第１出力手段とは異なる所定の第２出力手段（スピーカ部２９、遊技者の耳に相対的に遠い側のスピーカ、イヤホン）を通じて出力される前記第２所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第２所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数（２段）が前記第２出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数（５段）より少なくされることを可能とする第２手段（第６の実施の形態の変形例２に係るＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２１０６の処理を実行する機能、第６の実施の形態の変形例３に係るＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２５０１、ステップＳｋ２５０２の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６０８１】
上記構成では、所定事象の発生に関する検知結果に基づいて第２所定音が出力され、当該第２所定音により遊技者に対して注意喚起を行ったり、不正行為を抑止したりすることができる。この場合において、第２所定音を出力可能な出力手段として第１出力手段と第２出力手段とを備え、第１出力手段から出力される第２所定音については、所定操作手段の操作によりその音量を変更することができ、第２出力手段から出力される第２所定音については、所定操作手段が操作されてもその音量を変更することができなかったり、音量変更の段数が第１所定音の場合よりも少なく制限されたりする。すなわち、本特徴によれ

ば、第２所定音が第１出力手段と第２出力手段のいずれから出力されるかにより、当該第２所定音に対する音量変更の取り扱いを使い分けることができる。

【６０８２】

例えば、第１出力手段としてヘッドホン等を用い、第２出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、遊技者が第１出力手段を通じて第２所定音を聴く場合に、音量調整を可能として耳の近くで大きな音が発せられることを抑制できる。一方、遊技者が第２出力手段を通じて第２所定音を聴く場合は、遊技者に対して音量調整の裁量を与えなかったり、与えたとしてもその自由度を狭く制限したりすることで、第２出力手段からの第２所定音の音量が過度に小さくなることを抑制できる。これにより、注意喚起や不正抑止という第２所定音の本来の機能が損なわれることを抑制可能になる。

【６０８３】

特徴ｋＨ２．前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量変更の段数（３段）が、前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数（５段）より少なくされることを可能とする手段（ヘッドホン３８からの演出音の音量を変更する場合の段数を５段とし、ヘッドホン３８からのエラー音の音量を変更する場合の段数を３段とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＨ１に記載の遊技機。

【６０８４】

上記構成では、第１出力手段から第２所定音が出力される場合の音量変更の自由度が第１出力手段から第１所定音が出力される場合よりも狭く制限されるため、遊技者の操作により第２所定音が過度に小さく変更されてしまうことを抑制できる。これにより、第２所定音の音量変更を許容しながらも、第２所定音による注意喚起が適切に行われなくなることを抑制できる。

【６０８５】

特徴ｋＨ３．前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音について設定可能な下限の音量（ヘッドホン３８からのエラー音について設定可能な最小音量）が、前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音について設定可能な下限の音量（ヘッドホン３８からの演出音について設定可能な最小音量）より大きいように構成されていることを特徴とする特徴ｋＨ１又は特徴ｋＨ２に記載の遊技機。

【６０８６】

上記構成では、第１出力手段から出力される第２所定音の最小音量が、第１出力手段から出力される第１所定音の最小音量よりも大きく、一定以上の音量が確保されるものとなっている。このため、遊技者により第２所定音の音量が小さく変更された場合でも、第２所定音が聴こえなくなることを抑制できる。これにより、第２所定音の音量変更を許容しながらも、第２所定音による注意喚起が適切に行われなくなることを抑制できる。

【６０８７】

特徴ｋＨ４．前記第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音について音量を変更する操作を行うことが可能となっており（第６の実施の形態の変形例３においてスピーカ部２９からのエラー音の音量変更を可能とする機能）、

前記第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量変更の段数（２段）が、前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量変更の段数（３段）より少なくされることを可能とする手段（第６の実施の形態の変形例３においてヘッドホン３８からのエラー音の音量を変更する場合の段数を３段とし、スピーカ部２９からのエラー音の音量を変更する場合の段数を２段とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ３のいずれかに記載の遊技機。

【６０８８】

上記構成では、第１出力手段から出力される第２所定音と第２出力手段から出力される第２所定音とのいずれについても音量変更を行うことが可能となっており、その上で、第２出力手段からの第２所定音に関する音量変更の段数が、第１出力手段からの第２所定音に関する音量変更の段数より少なくなっている。例えば、第１出力手段としてヘッドホン等を用い、第２出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、第２

出力手段からの第２所定音では、当該第２所定音を周囲の者に聴かせることにより、不正行為の抑止を図る役割もあるところ、本特徴の構成であることにより、第２出力手段からの第２所定音が過度に小さくされ、第２所定音が周囲の者に聴こえなくなることを抑制できる。すなわち、本特徴によれば、第２出力手段からの第２所定音の音量変更を許容しながらも、当該変更機能が不正行為に悪用されることを抑制可能になる。

【６０８９】

特徴ｋＨ５．前記所定操作手段が遊技機前面側の所定部（前扉枠１４の上側膨出部３１）に配置されることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ４のいずれかに記載の遊技機。

【６０９０】

上記構成では、第２所定音の音量を変更するための所定操作手段が遊技機前面側に位置するため、遊技者の手が所定操作手段に届きやすく、第２所定音の音量の変更操作を行いやすい構成とすることができる。

【６０９１】

特徴ｋＨ６．前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音について、前記所定操作手段の操作に基づいて当該第１所定音の音量が変更されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【６０９２】

上記構成では、第１出力手段から出力される第１所定音と第１出力手段から出力される第２所定音とで音量変更のための操作手段がいずれも所定操作手段とされ、操作手段の共通化が図られている。これにより、音量変更の対象が第１所定音と第２所定音のいずれの場合でも遊技者が操作に戸惑うことを抑制でき、利便性を高めることが可能になる。

【６０９３】

特徴ｋＨ７．前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音について、前記所定操作手段の操作に基づいて当該第１所定音の音量が変更されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０７の処理を実行する機能）を備え、

前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音の音量が変更されることに応じて、前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量が変更されるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ６のいずれかに記載の遊技機。

【６０９４】

上記構成では、遊技者により第１所定音の音量変更が行われることに連動して第２所定音の音量変更を行うことができる。これにより、第２所定音の音量変更を各別に行うことに対しての煩わしさを解消したり、音量変更のし忘れを抑制したりすることが可能になる。

【６０９５】

特徴ｋＨ８．前記第１出力手段の使用状態である状況で前記第２所定音が出力される場合に、前記第１出力手段及び前記第２出力手段を通じて前記第２所定音が出力されることを可能とする特定手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２１０４の処理を実行する機能）を備えており、

前記第２手段は、前記特定手段により前記第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第２所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数が前記第２出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数より少なくされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ７のいずれかに記載の遊技機。

【６０９６】

上記構成では、使用側の出力手段として第１出力手段が選択されている状況で第２所定音の出力状態になった場合は、第１出力手段と第２出力手段との双方から第２所定音が出力される。しかも、その場合における第２出力手段からの第２所定音は、その音量を変更することができなかったり、音量変更の段数が少なく制限されたりする。これにより、例

えば、第２出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、遊技者が第１出力手段を使用側に選択している場合であっても、第２出力手段から周囲の者に聴こえる音量で第２所定音を出力させることができる。

【６０９７】

特徴ｋＨ９．前記検知手段は、所定の異常要因（電波受信、満杯エラー等）の発生を検知するものであり、

前記第２所定音は、前記検知手段の結果に基づく異常報知音（エラー音）であることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ８のいずれかに記載の遊技機。

【６０９８】

上記構成では第２所定音が異常報知音となっており、このような構成に対して上記特徴ｋＨ１の構成を適用することで、第１出力手段及び第２出力手段のそれぞれから異常報知音から出力可能とする場合に好適な構成とすることができる。

【６０９９】

特徴ｋＨ１０．前記第１出力手段は、所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記第２所定音が出力されるようにするものであり、

前記第２出力手段は、当該遊技機から前記第２所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ９のいずれかに記載の遊技機。

【６１００】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、当該ヘッドホン等から出力される第２所定音については音量調整を可能として耳の近くで大きな音が発せられることを抑制できる。一方、第２手段（例えばスピーカ）から出力される第２所定音については、遊技者に対して音量調整の裁量を与えなかったり、与えたとしてもその自由度を狭く制限したりすることで、第２出力手段からの第２所定音の音量が過度に小さくなることを抑制し、注意喚起や不正抑止といった第２所定音の本来の機能が損なわれることを抑制できる。

【６１０１】

なお、本特徴は、「前記第１出力手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記第２所定音が出力されるようにするものであり、前記第２出力手段は、当該遊技機に搭載された音放出手段（スピーカ部２９）から前記第２所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【６１０２】

なお、上記特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６１０３】

＜特徴ｋＩ群＞

特徴ｋＩ群は、上述した第６の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第６の実施の形態の変形例４に基づいて抽出されるものである。

【６１０４】

特徴ｋＩ１．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）を出力し得るように構成された遊技機であって、

音量を設定することが可能な音量設定手段（ＭＰＵ３４２により第１音量設定表示中の操作対応処理及び第１音量設定表示中の操作対応処理を実行する機能）と、

前記音量設定手段の設定に対応した音量の前記所定音が出力されるようにする出力手段

（ＨＰ出力制御ＩＣ９４及びジャック部３７）と、
を備え、
第１音量設定の設定状態（第１音量の設定値）と、前記第１音量設定とは異なる第２音量設定の設定状態（第２音量の設定値）とに基づいて前記音量設定手段による音量の設定が行われるように構成されており、
前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況（第２音量設定画面４３１が表示されており、第２音量の変更操作を行い得る状況等）にて前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されることを可能とする特定手段（パチンコ機１０の電源が投入された場合等に変更規制フラグをセットし、第１音量操作が行われても第１音量が変更されないように規制する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【６１０５】
上記構成では、遊技の進行に応じて所定音が出力される遊技機において、第１音量設定の設定状態と第２音量設定の設定状態との組み合わせにより、出力手段を通じた所定音の出力音量が定められるように構成されており、その上で、第２音量設定の設定状態を変更可能な状況では第１音量設定の設定状態の変更が規制されるようになっている。このため、第２音量設定の設定状態を変更して所定音の出力音量を調整している際に、操作ミス等によって第１音量設定の設定状態が意図せず変更されてしまうことが抑制され、所定音の音量が大きく変化することを抑制できる。これにより、音量調整時に所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【６１０６】
特徴ｋＩ２．前記音量設定手段は、第１所定音量（音量レベル３に対応する音量）と、前記第１所定音量より大きい第２所定音量（音量レベル５に対応する音量）とを含む複数の音量（音量レベル１～５に対応する音量）を設定することが可能であり、
前記第１音量設定の設定状態として、第１設定状態（小の設定値）と、前記第１設定状態とは異なる第２設定状態（大の設定値）とを含む複数の設定状態（小、中、大の設定値）が設けられており、
前記第１音量設定が前記第２設定状態である場合に前記音量設定手段にて前記第２所定音量を設定することが可能となっており（第１音量を大に設定することで、音量レベル１～５の範囲で音量レベルを設定し得るようになる構成）、
前記特定手段は、少なくとも前記第１音量設定が前記第１設定状態であり且つ前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて、前記第１音量設定の設定状態の変更又は前記第２設定状態への変更が規制されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＩ１に記載の遊技機。

【６１０７】
上記構成では、所定音の出力音量を大きい側の第２所定音量とするには、第１音量設定を第２設定状態とすることが必要であるところ、第１音量設定が第１設定状態となっている状況で第２音量設定の設定状態の変更操作が行われる場合には、第１音量設定の設定状態の変更又は第２設定状態への変更が規制される。このため、第２音量設定の設定状態を変更して所定音の出力音量を調整している場合に、意図せず第１音量設定が第２設定状態に変更されることを抑制できる。これにより、音量調整時に所定音の出力音量が第２所定音量に変更されてしまうことが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【６１０８】
特徴ｋＩ３．前記第１音量設定の設定状態が前記第１設定状態であり且つ前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて前記第２音量設定の設定状態を変更した場合に、前記第１所定音量を超えない範囲で前記音量設定手段により設定される音量を変更し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｋＩ２に記載の遊技機。

【６１０９】
上記構成では、第１音量設定が第１設定状態である状況で第２音量設定の設定状態の変更が行われると、第１所定音量を超えないように上限音量が制限された状態で所定音の出

力音量を変更することができる。このような構成において、第１音量設定の設定状態の変更を規制しながら第２音量設定の設定状態の変更を許容することで、音量調整時に操作ミス等が生じても所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【６１１０】

特徴ｋＩ４．所定操作手段（入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６）により所定操作（第１音量操作）が行われることに基づいて前記第１音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

前記特定手段は、前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて前記所定操作が行われても前記第１音量設定の設定状態の変更が不可であるようにするか又は前記所定状況にて前記所定操作の実行が不可であるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ３のいずれかに記載の遊技機。

【６１１１】

上記構成では、所定操作手段の操作により第１音量設定の設定状態を変更可能であるところ、第２音量設定の設定状態の変更が許容される状況では、所定操作手段の操作にかかわらず第１音量設定の設定状態が固定されるか、所定操作手段の操作自体が不可となるように構成されている。これにより、第２音量設定の設定状態の変更により所定音の出力音量を調整している場合に、第１音量設定の設定状態が変更されることを確実に回避することができ、上記特徴ｋＩ１による上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

【６１１２】

特徴ｋＩ５．第１操作手段（入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６）の操作に基づいて前記第１音量設定の設定状態を変更することが可能であり、

前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９）の操作に基づいて前記第２音量設定の設定状態を変更することが可能であることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ４のいずれかに記載の遊技機。

【６１１３】

上記構成では、第１音量設定と第２音量設定とで設定状態の変更に用いる操作手段が異なる。これにより、第２音量設定の設定状態の変更中に誤って第１音量設定の設定状態を変更する操作を行ってしまう事象が生じにくくなり、そもそもの構成として、第２音量設定の設定状態の変更による音量調整の最中に所定音の音量が過大となりにくい構成とすることができる。そして、そのような構成において仮に上記のような事象が発生した場合でも、第１音量設定の設定状態の変更が規制されていることにより、所定音の音量が過大となることが回避され、音量調整時に出力音量が過度に大きくなることへの抑止機能を強化することが可能になる。

【６１１４】

特徴ｋＩ６．前記第１音量設定の設定状態として、第１設定状態（小、中、大の設定値）と、前記第１設定状態とは異なる第２設定状態（固定小、固定中、固定大の設定値）とを含む複数の設定状態が設けられており、

前記第１音量設定が前記第１設定状態である場合に前記第２音量設定の設定状態の変更が許容され、前記第１音量設定が前記第２設定状態である場合に前記第２音量設定の設定状態の変更が規制されるように構成されており、

前記特定手段は、前記第１音量設定が前記第１設定状態であり且つ前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である第１状況にて前記第１音量設定の設定状態の変更が規制され、前記第１音量設定が前記第２設定状態である第２状況にて前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ５のいずれかに記載の遊技機。

【６１１５】

上記構成では、第１音量設定が第２設定状態とされる場合は、第２音量設定の設定状態の変更が規制される。この場合、第２音量設定の設定状態を変更するための操作が遊技者

により実行されても、所定音の出力音量が変更されず、当該音量を固定化することができる。このような設定状態を、設定可能な第１音量設定の設定状態の１つとして設けることで、所定音の音量が過大となることをより好適に抑制できる。

【６１１６】

特徴ｋＩ７．前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で特定操作（メニュー画面４０５を表示し、変更規制項目ＫＰ４を選択状態とし、オフ状態とする操作）が行われた場合に前記第１音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２による規制切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ６のいずれかに記載の遊技機。

【６１１７】

上記構成では、遊技者が特定操作を行うことにより、第１音量設定の設定状態の変更が規制された状態を解除することができる。このため、必要な場合には特定操作を行って規制を解除し、その状態で、第１音量設定の設定状態を変更することで、所定音の出力音量を大きくすることが可能になる。

【６１１８】

特徴ｋＩ８．所定の操作手段（第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９）により所定の操作（第２音量操作）が行われることに基づいて前記第２音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

前記特定操作には、前記所定の操作手段を用いた操作が含まれないように構成されていることを特徴とする特徴ｋＩ７に記載の遊技機。

【６１１９】

上記構成では、特定手段による規制の解除に必要な特定操作の中に、第２音量設定の設定状態の変更に用いる所定の操作手段の操作が含まれないように構成されている。これにより、所定の操作手段を操作して第２音量設定の設定状態を変更している際に、意図せず特定操作が実施されてしまうことを抑制できる。

【６１２０】

特徴ｋＩ９．前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で所定条件（規制解除操作が行われること）が成立した場合に前記第１音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする第１手段（ＭＰＵ３４２による規制切替用処理を実行する機能）と、

前記所定条件が成立した場合又は前記第１手段により前記第１音量設定の設定状態の変更が許容された場合に特定報知（規制解除報知）が実行されるようにする第２手段（ＭＰＵ３４２によるステップＳｋ３７０４の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ８のいずれかに記載の遊技機。

【６１２１】

上記構成では、特定手段による規制が解除された場合に特定報知が実行されるため、当該報知を通じて規制の解除を遊技者に認識させることができる。これにより、解除状態に移行したことを分かりやすくし、出力音量が大きく増大する可能性があることに対しての注意を好適に促すことが可能になる。

【６１２２】

特徴ｋＩ１０．所定の操作手段（第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９）により所定の操作（第２音量操作）が行われることに基づいて前記第２音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で所定条件（規制解除操作が行われること）が成立した場合に前記第１音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２による規制切替用処理を実行する機能）と、

前記第１音量設定の設定状態が変更された場合において、前記所定音の音量が変更後の前記第１音量設定の設定状態に対応しない場合（第１音量の設定値を下げた場合において、その時点での音量レベルが変更後の第１音量の選択範囲外である場合）に、前記所定音の音量が変更後の前記第１音量設定の設定状態に対応する所定音量に変更されるようにす

る手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ３３０８～ステップＳｋ３３１０の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ９のいずれかに記載の遊技機。
【６１２３】
上記構成では、第１音量設定の規制が解除され、その設定状態が変更された場合において、その時点での所定音の出力音量が変更後の第１音量設定の設定状態に対応しない場合（例えば、その時点での所定音の出力音量が変更後の第１音量設定の設定状態により規定される上限音量を超えている場合）は、当該変更後の第１音量設定の設定状態に対応する音量となるように自動変更される。このため、遊技者が所定の操作手段を操作して第２音量設定の設定状態を変更しなくても足りるため、利便性を高めることが可能になる。
【６１２４】
特徴ｋＩ１１．所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ４８、満杯検知センサ８２ａ等）を備え、
当該遊技機は、前記所定音として第１所定音（演出音）と、前記第１所定音とは異なるものであって、前記検知手段の検知結果に基づく第２所定音（エラー音や返却音）とを出力し得るように構成されており、
前記第１音量設定の設定状態にかかわらず、前記第２所定音の音量を予め定められた所定音量に設定する手段（第１音量の設定値がエラー音の音量制御に適用されないようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１０のいずれかに記載の遊技機。
【６１２５】
上記構成では、出力対象が第２所定音（例えばエラー音）である場合は、第１音量設定の設定状態にかかわらず、予め定められた所定音量で出力されるため、第１音量設定により第１所定音の音量を低く抑えている状態でも、第２所定音を大きな音量で出力させることができる。これにより、注意喚起や不正抑止という第２所定音の本来の機能が損なわれることを抑制可能になる。
【６１２６】
特徴ｋＩ１２．当該遊技機の電源が遮断され、その後、投入された場合に、電源の投入後における前記第１音量設定の設定状態として電源の遮断前における前記第１音量設定の設定状態が適用されることを可能とする手段（電源遮断時に少なくとも第１音量の設定結果を記憶保持する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１１のいずれかに記載の遊技機。
【６１２７】
上記構成では、遊技機の電源が遮断され、その後、投入された場合に、電源投入後の第１音量設定の設定状態として電源遮断前の第１音量設定の設定状態が適用される。このため、遊技機に不具合が生じて再起動させることがあっても、再起動が行われる前の第１音量設定の設定状態を引き継ぐことができる。これにより、再起動後に遊技者が音量調整を行った場合に所定音の音量が過大となることを抑制できる。
【６１２８】
特徴ｋＩ１３．当該遊技機は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８、イヤホン等）を接続可能となっており、
前記音量設定手段は、前記所定の外部手段から前記所定音を出力する場合の音量を設定するものであることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１２のいずれかに記載の遊技機。
【６１２９】
本特徴に係る外部手段では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合に遊技者がそれを感受しやすくなり、遊技機に搭載されたスピーカからの放出音の場合よりも大きな音に対して強い不快感を抱く遊技者がいることも想定される。このような場合において上記特徴ｋＩ１の構成を適用することで、音量調整時に所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【６１３０】
なお、上記特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６１３１】
なお、以上詳述した特徴ｋＡ群乃至特徴ｋＩ群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６１３２】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【６１３３】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【６１３４】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【６１３５】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【６１３６】
＜特徴ｎＡ群～特徴ｎＨ群＞
下記の特徴ｎＡ群～特徴ｎＨ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第７の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報参照）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては好適な制御が望まれている。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【６１３７】
＜特徴ｎＡ群＞
特徴ｎＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第７の実施の形態やその変形例１～３に基づいて抽出されるものである。
【６１３８】
特徴ｎＡ１．所定契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の成立に基づいて所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を更新することが可能な更新手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記更新手段の更新結果が特定結果（残り球数ＲＳの更新結果が０個、判定用差球数ＳＡの更新結果が９５０００個）になったことに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な第１手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定状態とは異なる所定状態（開閉実行モードの非実行中、低頻度サポートモード等）で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合よりも遅くに前記特定制御が実行されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、
前記特定状態にて所定状況（電断状態等）が発生し、その後、前記所定状況が終了した場合において、前記更新手段の更新結果が第１結果（残り球数ＲＳが１個以上、判定用差球数ＳＡの更新結果が９５０００個未満等）である第１状況で前記所定状況が発生した場合と、前記更新手段の更新結果が前記第１結果とは異なる第２結果（残り球数ＲＳが０個以下、判定用差球数ＳＡの更新結果が９５０００個以上等）である第２状況で前記所定状況が発生した場合とで、前記所定状況が終了した後の報知態様が異なることを可能とする所定手段（主制御装置１６２における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能（開閉実行モード中に残り球数ＲＳが１個以上の状況で電断が発生し、その後、復電した場合に第１復電用報知を実行し、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下である状況で電断が発生し、その後、復電した場合に第３復電用報知を実行する機能））と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６１３９】
上記構成では、所定契機の成立により所定情報が更新され、その更新結果が特定結果になると、特定制御が実行される。その際、特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は、特定状態ではない状況で更新結果が特定結果となった場合に比べ、特定制御が遅れて実行される。この場合、更新結果が特定結果になってから特定制御が実行されるまでの待機期間が生じるため、この期間の途中で異常等の所定状況が発生して遊技が中断する事象が起こり得る。そして、そのような事象の発生後に上記所定状況が解消されて遊技が再開されると、待機期間が経過することに伴って特定制御が実行されることになるが、遊技の再開後に程なくして特定制御が実行されることを遊技者が認識できていなかった場合は、不意に特定制御が実行された印象となって困惑を招くおそれがある。
【６１４０】
この点、上記構成では、特定状態の下で上記所定状況となった場合に、そのときの更新結果の進み具合の違いにより、当該状況が終了したときの報知の態様を異ならせるため、上記待機期間にて上記所定状況となった場合に、当該状況の終了後における報知の違いにより、再開後の遊技にて特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。これにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制し、遊技を好適に行えるようにすることが可能になる。
【６１４１】

特徴ｎＡ２．前記第１結果は、前記特定結果より手前側の結果であり、
前記第２結果は、前記特定結果である、又は前記第１結果より更新が進んだ結果であって前記第１結果より前記特定結果に近い結果であることを特徴とする特徴ｎＡ１に記載の遊技機。
【６１４２】
上記構成において例えば第２結果を特定結果とすることで、上記待機期間中に上記所定状況となった場合と、特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果に到達していない状況で上記所定状況となった場合とで、当該状況から復帰した場合の報知の態様を異ならせることができる。これにより、待機期間中に所定状況となった場合は、その復帰後において、報知の違いにより、再開後の遊技にて特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。
【６１４３】
特徴ｎＡ３．前記所定手段は、
前記特定状態にて前記第１状況又は前記第２状況の一方の状況（残り球数ＲＳが０個以下である状況等）で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されることを可能とする手段と、
前記特定状態にて前記第１状況又は前記第２状況の他方の状況（残り球数ＲＳが１個以上の状況等）で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に前記特定報知が実行されないことを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＡ１又は特徴ｎＡ２に記載の遊技機。
【６１４４】
上記構成によれば、特定状態にて上記所定状態となり、その後、当該状況が終了した場合に、特定報知の有無により、特定制御の実行が待機されている状態で復帰しているか否かを遊技者に認識させることができる。これにより、再開後の遊技で特定制御が実行される場合に、それを事前に把握させることができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。
【６１４５】
特徴ｎＡ４．前記第１結果は、前記特定結果より手前側の結果であり、
前記第２結果は、前記特定結果であり、又は前記第１結果より更新が進んだ結果であって前記第１結果より前記特定結果に近い結果であり、
前記所定手段は、前記特定状態にて前記第２状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【６１４６】
上記構成では、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に、特定制御が行われることの特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行される場合に、それを遊技者に対して事前に知らせることができる。これにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。また、所定状況が終了した後の遊技機の状態が特定制御の待機状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。
【６１４７】
特徴ｎＡ５．前記第１結果は、前記特定結果より手前側の結果であり、
前記第２結果は、前記特定結果であり、又は前記第１結果より更新が進んだ結果であって前記第１結果より前記特定結果に近い結果であり、
前記所定手段は、前記特定状態にて前記第２状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されることを可能とするものであり、
前記所定状況が終了した後、所定の遊技演出が実行されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行

モード用演出を再開させたりする機能）と、
前記所定状況が終了した後、前記所定の遊技演出の実行より前に前記特定報知が実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にメッセージ画像９１４の表示を開始させる機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【６１４８】
上記構成では、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。その場合において、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させるため、遊技者が特定報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。
【６１４９】
特徴ｎＡ６．前記所定の遊技演出より前に実行された前記特定報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像９１４の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＡ５に記載の遊技機。
【６１５０】
上記構成では、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させた後、特定報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも特定報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、特定報知の見逃し等をより好適に抑制することができ、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に対して分かりやすく伝えることが可能になる。
【６１５１】
特徴ｎＡ７．前記第２手段は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とするものであり、
前記第２状況は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった後、前記特定制御が実行される前の状況であり、
前記所定手段は、前記第２状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【６１５２】
上記構成では、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になると、特定制御の実行が特定状態の終了まで待機される。そのような待機期間にて上記所定状況となって遊技が中断し、その後、当該状況が終了して遊技が再開されると、再開後の遊技で特定状態の続きが行われた後、特定制御が実行されることになる。このような場合において、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に、特定制御が行われることの特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行される場合に、それを遊技者に対して事前に知らせることができる。これにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。また、所定状況が終了した後の遊技機の状態が特定制御の待機状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。
【６１５３】
特徴ｎＡ８．前記第２手段は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とするものであり、
前記第２状況は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった後、前記特定制御が実行される前の状況であり、
前記所定状況が発生した場合又は前記所定状況が終了した場合に、前記更新手段の更新

結果が消去されるようにする手段（主制御装置１６２における第１部分クリア用処理、電断時クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【６１５４】
上記構成では、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になると、特定制御の実行が特定状態の終了まで待機される。そのような待機期間にて上記所定状況となって遊技が中断し、その後、当該状況が終了して遊技が再開されると、再開後の遊技で特定状態の続きが行われた後、特定制御が実行されることになる。また、所定状況となったり、当該状況が終了したりした場合に、所定情報の更新結果が消去され、更新結果の値が初期化される。
【６１５５】
特徴ｎＡ９．遊技の進行に応じて所定の遊技演出表示（遊技回用の演出表示や開閉実行モード用の演出表示）が所定報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段を備え、
前記第２状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した場合に、前記更新結果の消去を示す報知（例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像９１２の表示）が前記所定報知手段にて実行されないように構成されていることを特徴とする特徴ｎＡ８に記載の遊技機。
【６１５６】
上記特徴ｎＡ８の構成では、所定状況の終了後に再開された遊技にて、更新結果が初期値に変更されているにもかかわらず、特定状態の終了後に特定制御が実行されることになり、不整合が生じる。この点、本特徴では、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に、遊技演出表示が実行される所定報知手段にて、更新結果の消去を示す所定報知が実行されないように構成されているため、所定状況の終了に再開された遊技で、遊技者が所定報知手段を見ていても、所定状況となる前の更新結果が消去されていることに気付きにくくなる。よって、特定状態の終了後に特定制御が実行されても不自然な印象となることを抑制できる。
【６１５７】
特徴ｎＡ１０．前記第１状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に、前記更新結果の消去を遊技者又はホール従業員が認識できる報知が前記所定報知手段又はそれとは異なる報知手段（差球数報知部６２２）にて実行されることを可能とする手段（第７の実施の形態において第１復電用報知を実行する機能、第７の実施の形態においてリセット用報知を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＡ９に記載の遊技機。
【６１５８】
上記構成によれば、所定状況の終了後に再開された遊技にて特定制御が実行されない場合は、更新結果の消去を示す報知が実行されるため、所定情報の更新結果が初期化されたことをホール従業員や遊技者に知らせることができる。その一方で、所定状況の終了後に再開された遊技にて特定制御が実行される場合は、更新結果の消去を示す報知の実行が回避されるため、特定状態の終了後に特定制御が実行されても不自然な印象となることを抑制できる。
【６１５９】
特徴ｎＡ１１．前記所定状況が電断状態であることを特徴とする特徴ｎＡ８乃至特徴ｎＡ１０のいずれかに記載の遊技機。
【６１６０】
上記構成では、遊技ホールの閉店時に遊技機を電源オン状態から電源オフ状態とし、その後、翌日の開店時に遊技機を電源オフ状態から電源オン状態に切り換えることで、所定情報の更新結果を初期化することができる。これにより、当該初期化のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。このような場合において上記特徴ｎＡ８から特徴ｎＡ１０のいずれかの構成を備えるため、遊技機の電源オフ操

作又は電源オン操作に伴い更新結果を初期化しながらも、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合において、特定状態の終了後に特定制御が実行されても不自然な印象となることを抑制できる。

【６１６１】

特徴ｎＡ１２．前記特定状態が前記所定状態より遊技者にとって有利な状態であることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１１のいずれかに記載の遊技機。

【６１６２】

上記構成では、特定状態が遊技者にとって有利な状態であるところ、その特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は、特定制御が遅れて実行されるため、特定状態（有利状態）を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。その反面、特定制御の待機期間中に所定状況が発生して遊技が中断されると、当該状況が終了して遊技が再開された場合に、当該待機期間の残りが経過したことに応じて特定制御が実行されることになるが、上記特徴ｎＡ１の構成を適用することにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【６１６３】

特徴ｎＡ１３．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様と、遊技球が入球不可又は前記第１態様より入球しくい第２態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置６５）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切換制御が実行され得る前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【６１６４】

上記構成では、特定状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特定状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、特定状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。その反面、特定制御の待機期間中に所定状況が発生して遊技が中断されると、当該状況が終了して遊技が再開された場合に、当該待機期間の残りが経過したことに応じて特定制御が実行されることになる。このような場合、遊技者に対して不意に特定制御が実行された印象を与えやすくなるが、上記特徴ｎＡ１の構成を適用することにより、そのような印象となることを抑制可能となる。

【６１６５】

特徴ｎＡ１４．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に前記所定契機が成立可能であることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１３のいずれかに記載の遊技機。

【６１６６】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が更新されるため、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【６１６７】

特徴ｎＡ１５．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１４のいずれかに記載の遊技機。

【６１６８】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＡ１の構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。

【６１６９】

なお、上記特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６１７０】

＜特徴ｎＢ群＞

特徴ｎＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第７の実施の形態やその変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【６１７１】

特徴ｎＢ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な第１手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が前記特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、前記特定制御の実行が待機される所定状態（遊技停止待ち状態）を経て前記特定制御が実行されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

前記所定状態であることを特定することが可能な特定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能（開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが０個以下になった場合に主側ＲＡＭ３１４の超過待機フラグに「１」をセットする機能））と、

前記所定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記特定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６１７２】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情

報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【６１７３】

そのような構成において、特定状態で所定情報が特定制御の実行に対応した所定値となった場合は、特定制御の実行を待機する所定状態を経てから特定制御が実行される。これにより、遊技者に特定状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。また、上記所定状態の下で電断が発生した場合は、当該所定状態であることを特定することが可能な特定情報が電断発生後において記憶保持されるようにバックアップ制御が行われる。これにより、復電後における遊技機の状態を上記所定状態（特定制御の待機状態）とすることができる。よって、復電後において所定状態の残り期間にて特定状態の続きを楽しませることが可能になり、さらには所定状態が終了することに応じて特定制御を実行させることが可能になる。

【６１７４】

特徴ｎＢ２．前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、記憶保持された前記特定情報に基づいて当該遊技機の状態が前記所定状態となるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１に記載の遊技機。

【６１７５】

上記構成によれば、所定状態で電断が発生した場合に、復電後において遊技機の状態を所定状態に復帰させることができる。これにより、復電後の遊技にて特定状態の続きを楽しませることができるとともに、所定状態の終了に伴い特定制御を実行させることができる。

【６１７６】

特徴ｎＢ３．前記第２手段は、前記特定状態で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とするものであり、

前記所定状態は、前記所定情報が前記所定値となった後に前記特定状態が継続される状態であることを特徴とする特徴ｎＢ１又は特徴ｎＢ２に記載の遊技機。

【６１７７】

上記構成では、特定状態で所定情報が所定値になると、特定状態の終了まで特定制御の実行が待機されるため、遊技者に特定状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。

【６１７８】

特徴ｎＢ４．前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、記憶保持された前記特定情報に基づいて特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【６１７９】

復電後における遊技機の状態を所定状態（特定制御の待機状態）に復帰させることで、復電後、所定状態の終了により特定制御を実行させることができるが、特定制御が実行されることを遊技者が認識できていなかった場合は、不意に特定制御が実行された印象となって困惑を招くおそれがある。この点、記憶保持された特定情報に基づいて特定報知の実行制御が行われるため、復電後において特定制御の事前報知を行うことができる。これにより、再開後の遊技にて特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【６１８０】

特徴ｎＢ５．前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【６１８１】

復電後における遊技機の状態を所定状態（特定制御の待機状態）に復帰させることで、復電後、所定状態の終了により特定制御を実行させることができるが、特定制御が実行されることを遊技者が認識できていなかった場合は、不意に特定制御が実行された印象となって困惑を招くおそれがある。この点、所定状態での電断発生から復電した場合に、特定制御が実行されることの特定報知が実行されるため、復電後において、特定制御が実行されることを事前に知らせることができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。また、復電後の遊技機の状態が特定制御の待機状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

【６１８２】

特徴ｎＢ６．前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）と、

復電した後に、所定の遊技演出が実行されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、

を備え、

復電後において、前記所定の遊技演出の実行より前に前記特定報知を実行可能である（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にメッセージ画像９１４の表示を開始させる構成）ことを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【６１８３】

上記構成では、所定状態での電断発生から復電した場合に特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。その場合において、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させるため、遊技者が特定報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。

【６１８４】

特徴ｎＢ７．前記所定の遊技演出より前に実行された前記特定報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像９１４の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ６に記載の遊技機。

【６１８５】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させた後、特定報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも特定報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、特定報知の見逃し等をより好適に抑制することができ、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に対して分かりやすく伝えることが可能になる。

【６１８６】

特徴ｎＢ８．電断状態となった場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置１６２における第１部分クリア用処理、電断時クリア用処理を実行する機能）を備え、

前記所定状態で電断状態となった場合又はその電断状態の発生後に復電した場合にも、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにすることが可能である（遊技停止待ち状態で電断が発生した場合や当該電断の発生後に復電した場合にも第１部分クリア

用処理、電断時クリア用処理が実行される構成）ことを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【６１８７】
上記構成では、電断状態となった場合又は復電した場合に所定情報が消去されるため、遊技ホールの閉店時に遊技機を電源オン状態から電源オフ状態とし、その後、翌日の開店時に遊技機を電源オフ状態から電源オン状態に切り換えることで、所定情報を初期化することができる。これにより、当該初期化のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。
【６１８８】
その際、所定状態で電断状態となった場合やその後に復電した場合も同様に所定情報が消去されるため、所定情報の消去に関する制御処理を、所定状態の下で電断状態が発生した場合と、そうではない場合とで共通化することができる。すなわち、電断時や復電時に所定情報を消去するにあたって電断時の状況により処理を切り換える必要がないため、制御処理の簡単化を図ることができる。これにより、制御プログラムを簡素化してメモリ使用量を節約したり、復電時の処理負荷を軽減して遊技機の起動に要する期間を短縮化したりすることが可能になる。
【６１８９】
特徴ｎＢ９．前記特定制御の実行に対応する第２特定情報（遊技停止フラグ）が記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行中に電断状態となった場合に、当該電断状態にて前記第２特定情報が記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【６１９０】
上記構成では、特定制御の実行中に電断が発生した場合は、特定制御の実行状態に対応した第２特定情報が電断発生後において記憶保持されるようにバックアップ制御が行われる。このため、所定状態（特定制御の待機状態）にて電断が発生した場合だけでなく、特定制御の開始後に電断が発生した場合も、復電後における遊技機の状態を電断前の状態に復帰させることが可能になる。
【６１９１】
特徴ｎＢ１０．遊技の進行に関する制御を行う第１制御手段（主制御装置１６２）と、
前記第１制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて所定制御を行う第２制御手段（演出制御装置１４３）と、
を備え、
前記第１制御手段は、
前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報に対応する情報（超過フラグが「１」であることを示す情報）が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段（第７の実施の形態において第１復電用コマンドを出力する一方で、第１差球用コマンド及び第２差球用コマンドを出力しないようにする機能、第７の実施の形態の変形例２において第２復電用コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【６１９２】
上記構成では、所定状態で電断状態となり、その後に復電した場合に、第１制御手段から第２制御手段に対し、特定情報に対応する情報が１又は複数の出力情報により出力されるため、所定状態で電断状態となった場合と、そうでない場合とを区別してその後の制御処理を行うことができる。この場合、第２制御手段の制御により、例えば、復電後に所定状態（特定制御の待機状態）の終了後に特定制御の実行状態となることを遊技者等が認識できる報知が実行されるようにすることで、不意に特定制御が実行された印象となること

を抑制可能となる。
【６１９３】
本特徴の「前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報に対応する情報が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段」は、「前記所定状態としての第１所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報に対応する第１情報（超過フラグが「１」であることを示す情報）が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段（第７の実施の形態において、第１復電用コマンドを出力する一方で、第１差球用コマンド及び第２差球用コマンドを出力しないようにする機能、第７の実施の形態の変形例２において第２復電用コマンドを出力する機能）と、前記第１所定状態とは異なる第２所定状態（残り球数が１個以上の状態）で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第１情報とは異なる第２情報が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする第２出力手段（第７の実施の形態において第１復電用コマンド及び第１差球用コマンドを出力する機能、第７の実施の形態の変形例２において第１復電用コマンドを出力する機能）と、を備えている」と表現することもできる。
【６１９４】
特徴ｎＢ１１．前記所定制御は、報知に関する制御であり、
前記第２制御手段は、前記特定情報に対応する情報を受信したことに基づいて特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１０に記載の遊技機。
【６１９５】
上記構成では、第１主制御装置から特定情報に対応する情報が出力されることにより、特定報知が実行されるように第２制御手段が報知の制御を行うため、復電後において、特定制御が行われることの事前報知を行うことができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。
【６１９６】
特徴ｎＢ１２．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様と、遊技球が入球不可又は前記第１態様より入球しくい第２態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置６５）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）と、
前記所定入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切換制御が実行され得る前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１１のいずれかに記載の遊技機。
【６１９７】
上記構成では、特定状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特定状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。かかる構成に上記特徴ｎＢ１の構成を適用することにより、復電後における遊技機の状態を上記所定状態（特定制御の待機状態）とすることができ、復電後においても特定状態（所定特典を獲得する遊技）の続きを楽しませることが可能となり、さらには待機期間の経過に伴い特定制御を実行させることが可能になる。
【６１９８】
特徴ｎＢ１３．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１２のいずれかに記載の遊技機。
【６１９９】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＢ１の構成を適用することにより、復電後において所定状態の残り期間にて特定状態の続きを楽しませるようにしつつ、所定状態の終了に伴い遊技の進行の制限（特定制御）を実行させることが可能になる。

【６２００】

なお、上記特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６２０１】

＜特徴ｎＣ群＞

特徴ｎＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第７の実施の形態やその変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【６２０２】

特徴ｎＣ１．所定の判定契機（作動口６２,６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における変動開始処理を実行する機能）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様と、遊技球が入球不可又は前記第１態様より入球しにくい第２態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置６５）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、前記所定入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切換制御が少なくとも１回実行され得る第１状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、

所定事象（残り球数ＲＳが０個以下になること、判定用差球数ＳＡの更新結果が９５０００個以上となることなど）の発生に基づいて第２状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第２状態では、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限されるように構成されており、

前記第１状態で前記所定事象が発生した場合に、前記第１状態の終了より後に前記第２状態に移行することとなる特定状態（遊技停止状態等への移行待ち状態）となることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になった場合に、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行を待機する機能））と、

前記特定状態であることを特定することが可能な所定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）を所定記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）又は前記所定記憶手段とは異なる記憶手段（バックアップ用ＲＡＭ等）に記憶することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６２０３】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて、所定入球手段の開閉制御が行われる第１状態に移行するため、遊技者は当該第１状態において所定入球手段への遊技球の入球を生じさせる遊技を楽しむことができる。また、所定事象が発生すると、

遊技進行が制限される第２状態への移行が行われるが、第１状態の途中で所定事象が発生した場合は、第１状態が終了するまで第２状態への移行が待機される特定状態となる。よって、第１状態の途中において、第２状態への移行契機である所定事象が生じてしまったとしても、最後まで第１状態を遊技することが可能になる。加えて、特定状態であることを特定することが可能な所定情報が記憶されるため、例えば、特定状態の下で電断が発生した場合に当該所定情報が電断期間も保持される構成とすれば、復電後の遊技においても、残りの第１状態を遊技させることができ、さらには、第１状態が終了することに応じて第２状態に移行させることができる。

【６２０４】

特徴ｎＣ２．前記特定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報を電断状態である間も記憶保持することが可能な機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＣ１に記載の遊技機。

【６２０５】

上記構成では、特定状態で電断状態となった場合に、所定記憶手段に記憶された所定情報（特定状態であることを特定するための情報）が電断状態である間も記憶保持されるため、復電後、遊技機において、特定状態とすべきであることを認識することができる。これにより、復電後の遊技においても、残りの第１状態を遊技させることができ、さらには、第１状態が終了することに応じて第２状態に移行させることができる。

【６２０６】

特徴ｎＣ３．前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記電断状態にて記憶保持された前記所定情報に基づいて前記第２状態への移行制御を行うことが可能な手段（復電後に超過待機フラグを参照し、遊技停止状態への移行制御を行う機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＣ２に記載の遊技機。

【６２０７】

上記構成によれば、電断中に記憶保持された所定情報（電断前に記憶された所定情報）に基づき、復電後の遊技における第２状態への移行制御が行われるため、電断が発生しなかった場合と同様の態様で第２状態への移行制御を行うことができる。すなわち、復電後の遊技においても、残りの第１状態を遊技させることができ、さらには、第１状態が終了することに応じて第２状態に移行させることができる。

【６２０８】

特徴ｎＣ４．前記所定情報は第１所定情報であり、

前記第２状態であることを特定することが可能な第２所定情報（遊技停止フラグ等）を前記所定記憶手段又は前記異なる記憶手段に記憶することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技停止判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【６２０９】

上記構成では、第２状態であることを特定することが可能な第２所定情報が記憶されるため、例えば、第２状態の下で電断が発生した場合に当該第２所定情報が電断期間も保持される構成とすれば、復電後、遊技機の状態を第２状態に制御して所定遊技の進行を制限することができる。すなわち、電断状態が発生した場合の対応として、特定状態への復帰だけでなく、第２状態への復帰も適切に行うことができる。

【６２１０】

なお、本特徴において「前記第２状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記第２所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグの情報を電断状態である間も記憶保持することが可能な機能）」という構成をさらに備えてもよい。

【６２１１】

特徴ｎＣ５．前記特定状態となった後の前記第１状態の終了に対応して、前記所定記憶手段又は前記異なる記憶手段に記憶された前記第１所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｎ１８２０の処理を実行する機能）を備え

ていることを特徴とする特徴ｎＣ４に記載の遊技機。
【６２１２】
上記構成によれば、第２状態への移行が待機される特定状態では、特定状態であることを特定するための第１所定情報が記憶され、その後、第１状態が終了すると、その第１所定情報が消去される。また、第１状態の終了後は第２状態への移行が行われるが、その場合は、第２状態であることを特定するための第２所定情報が記憶される。このような構成であることで、第１所定情報と第２所定情報との両方が記憶された状態となることが回避され、特定状態と第２状態のいずれで電断が発生しても、復電後の遊技機の挙動が不安定になることを抑制できる。すなわち、特定状態で電断が発生した場合は復電後において特定状態に復帰し、第２状態で電断が発生した場合は復電後において第２状態に復帰する動作を適切に行わせることが可能になる。
【６２１３】
特徴ｎＣ６．前記第１状態で前記所定事象が発生した場合に特定報知（メッセージ画像９０２の表示）が実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）と、
前記特定状態の終了に対応して前記特定報知が終了することを可能する手段（メッセージ画像９０２を開閉実行モードの終了まで継続表示する機能）、又は前記特定状態となってから所定期間の経過後に前記特定報知が終了することを可能とする手段（メッセージ画像９０２を遊技停止待ち状態となってから所定期間が経過するまで継続表示する機能）のうち少なくとも１つの手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【６２１４】
上記構成によれば、第１状態で所定事象が発生した場合に特定報知が実行されるとともに、その特定報知が特定状態である間も継続されるため、第１状態の終了後に第２状態となることを第２状態への移行に先立って事前報知することができる。これにより、不意に第２状態となった印象になることを抑制することが可能となる。
【６２１５】
特徴ｎＣ７．前記第１状態で前記所定事象が発生した場合に特定報知（メッセージ画像９０２の表示）が実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記第１状態の終了より後に前記第２状態に移行すること又は前記所定事象が発生したことを遊技者又はホール従業員が認識できる報知であることを特徴とする特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【６２１６】
上記構成によれば、第１状態で所定事象が発生した場合に、第１状態の終了後に第２状態に移行すること又は所定事象が発生したことを遊技者等が認識できる特定報知が実行されるため、第１状態の終了後に第２状態となることを第２状態への移行に先立って事前報知することができる。これにより、不意に第２状態となった印象になることを抑制することが可能となる。また、復電後の遊技機の状態が特定状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。
【６２１７】
特徴ｎＣ８．前記特定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報を電断状態である間も記憶保持することが可能な機能）と、
前記電断状態から復電した後に、前記電断状態にて記憶保持された前記所定情報に基づいて所定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ７のいずれかに記載の遊技機。
【６２１８】
上記構成では、特定状態で電断状態となった場合に、所定記憶手段に記憶された所定情

報（特定状態であることを特定するための情報）が電断状態である間も記憶保持されるため、復電後、遊技機において、特定状態とすべきであることを認識することができる。これにより、復電後の遊技においても、残りの第１状態を遊技させることができ、さらには、第１状態が終了することに応じて第２状態に移行させることができる。

【６２１９】

また、復電後において、電断状態にて記憶された所定情報に基づいて所定報知が行われるため、復電後の遊技において、第１状態の終了により第２状態に移行させるにあたり、当該第２状態への移行を事前報知することができる。これにより、不意に第２状態となった印象になることを抑制することが可能となる。

【６２２０】

特徴ｎＣ９．前記所定報知は、前記第１状態の終了より後に前記第２状態に移行することを遊技者又はホール従業員が認識できる報知であることを特徴とする特徴ｎＣ８に記載の遊技機。

【６２２１】

上記構成によれば、復電後の遊技において、第１状態の終了により第２状態に移行させるにあたり、当該第２状態への移行を事前報知することができ、遊技者に対して不意に第２状態となった印象を与えることを抑制したり、ホール従業員の確認作業を容易化したりすることが可能となる。

【６２２２】

特徴ｎＣ１０．前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、所定の遊技演出が実行されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、

前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記所定の遊技演出の実行前に前記所定報知が実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にメッセージ画像９１４の表示を開始させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｎＣ８又は特徴ｎＣ９に記載の遊技機。

【６２２３】

上記構成では、特定状態で電断状態となり、その後に復電した場合において、電断状態である間に記憶保持された所定情報（特定状態であることを特定するための情報）に基づいて行われる所定報知が、遊技演出が再開されるよりも先に開始されるため、所定報知が目立ちやすくすることができる。これにより、遊技者が所定報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。

【６２２４】

特徴ｎＣ１１．復電後に実行される前記所定の遊技演出は、電断状態の発生前に実行されていた遊技演出の続きに対応するものであることを特徴とする特徴ｎＣ１０に記載の遊技機。

【６２２５】

上記構成では、復電後において、遊技演出を再開するための準備期間を活用して所定報知が行われる。これにより、遊技演出の再開タイミングを遅らせることなく、遊技演出が再開されるよりも早く所定報知を実行することが可能になる。

【６２２６】

なお、上記特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６２２７】

＜特徴ｎＤ群＞

特徴ｎＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第７の実施の形態やその変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【６２２８】

特徴ｎＤ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能に構成された遊技機であって、

当該遊技機は、

第１制御を行うことが可能な第１制御手段（主制御装置１６２）と、

前記第１制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて第２制御を行うことが可能な第２制御手段（演出制御装置１４３）と、

を備え、

前記第１制御手段は、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

電断状態となり、その後の復電より後に、前記所定情報が前記特定制御の実行に対応する所定値であり、前記特定制御が実行される前の状態であることに対応した特定情報（遊技停止待ちの状態であることに対応した情報）が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする第１出力手段（第７の実施の形態において第１復電用コマンドを出力する一方で、第１差球用コマンド及び第２差球用コマンドを出力しないようにする機能、第７の実施の形態の変形例２において第２復電用コマンドを出力する機能）、又は電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定制御の実行状態に対応した所定情報（遊技停止状態に対応した情報）が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする第２出力手段（第７の実施の形態において第１復電用コマンド及び第２差球用コマンドを出力する機能、第７の実施の形態の変形例２において第３復電用コマンドを出力する機能）のうち、少なくともいずれかの出力手段と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６２２９】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【６２３０】

そのような構成において、電断状態が発生し、その後に復電した場合に第１制御手段から第２制御手段への出力情報として、上記所定情報が特定制御の実行に対応する所定値でありながらも当該特定制御が実行されていない状態であることを特定することが可能な特定情報や、特定制御の実行状態であることを特定することが可能な所定情報が出力される。このような構成であることにより、上記各状態で電断状態が発生し、その後に復電した場合にそれぞれの状態に対応した適切な報知を行うことができる。

【６２３１】

特徴ｎＤ２．前記第２制御手段は、前記第１制御手段からの前記特定情報又は前記所定情報を受信したことに基づいて特定報知（メッセージ画像９１３の表示、メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＤ１に記載の遊技機。

【６２３２】
上記構成では、第１制御手段からの特定情報又は所定情報が第２制御手段にて受信されると、特定報知が実行されるように制御されるため、復電後、特定制御が行われることや特定制御の実行状態であることを遊技者やホール従業員に対して知らせることができる。
【６２３３】
特徴ｎＤ３．前記第２制御手段は、前記第１制御手段からの前記特定情報を受信したことに基づいて、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＤ１又は特徴ｎＤ２に記載の遊技機。
【６２３４】
上記構成では、第１制御手段からの特定情報が第２制御手段にて受信されると、特定制御が行われることを遊技者が認識できる特定報知が実行されるように制御されるため、復電後に特定制御が行われる場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。これにより、復電後に再開された遊技にて特定制御が実行された場合に遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制したり、遊技機が特定制御の実行待機状態に復帰しているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行ったりすることが可能になる。
【６２３５】
特徴ｎＤ４．前記第２制御手段は、前記第１制御手段からの前記所定情報を受信したことに基づいて、前記特定制御の実行状態であることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像９１３の表示等）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【６２３６】
上記構成では、第１制御手段からの所定情報が第２制御手段にて受信されると、特定制御の実行状態であることを遊技者が認識できる特定報知が実行されるように制御されるため、復電後の遊技機の状態が特定制御の実行状態であることを知らせることが可能になる。これにより、特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、特定制御の実行状態で遊技機が復帰しても遊技者が困惑することを抑制したり、遊技機が特定制御の実行状態で復帰しているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行ったりすることが可能になる。
【６２３７】
特徴ｎＤ５．前記第２制御手段は、
前記第１制御手段からの前記特定情報又は前記所定情報を受信したことに基づいて特定報知（メッセージ画像９１３の表示、メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする第１実行手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）と、
電断状態となり、その後の復電より後に、所定の遊技演出が実行されるようにする第２実行手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、
を備え、
前記第１実行手段による前記特定報知が前記第２実行手段による前記所定の遊技演出の実行より前に実行可能であるように構成されていることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ４のいずれかに記載の遊技機。
【６２３８】
上記構成では、第１制御手段からの特定情報又は所定情報が第２制御手段にて受信されると、特定報知が実行されるように制御されるため、復電後、特定制御が行われることや特定制御の実行状態であることを遊技者やホール従業員に対して知らせることができる。その場合において、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させるため、遊技者が特定

報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。また、ホール従業員においても遊技演出の再開よりも早く特定報知を確認することができ、遊技者による遊技を邪魔することなく特定報知の確認を行うことが可能になる。

【６２３９】

特徴ｎＤ６．前記第２制御手段は、前記所定の遊技演出より前に実行された前記特定報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像９１４等の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＤ５に記載の遊技機。

【６２４０】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させた後、特定報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも特定報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、特定報知の見逃し等をより好適に抑制することができ、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者等に対して分かりやすく伝えることが可能になる。

【６２４１】

特徴ｎＤ７．前記第１制御手段は、電断状態となり、その後に復電より後に、前記出力情報として復電用情報（復電用コマンド）が出力されるようにする手段（第７の実施の形態の変形例２において主制御装置１６２により復電時用のコマンド設定処理を実行する機能）を備え、

出力可能な前記復電用情報として、情報態様（下位バイトの値）が異なる複数の復電用情報（第１復電用コマンド～第４復電用コマンド）が設けられており、

前記複数の復電用情報のうちの１の復電用情報（第２復電用コマンド、第３復電用コマンド）により前記特定情報又は前記所定情報を出力することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【６２４２】

上記構成では、電断発生後に復電した場合の出力情報として復電用情報が出力されるとともに、そのような復電用情報が複数設けられ、それらのうちの１つに上記特定情報や所定情報が対応付けられて出力される。この場合、第２制御手段が復電用情報を受信することにより、第２制御手段では、復電したことだけでなく、所定情報が特定制御の実行に対応する所定値でありながらも当該特定制御が実行されていない状態であることなどを把握することができる。このため、第１制御手段と第２制御手段の間での出力情報の授受回数を低減することができ、制御処理の簡単化を図ることが可能になる。

【６２４３】

特徴ｎＤ８．前記第１制御手段は、前記所定情報が前記所定値であり、前記特定制御が実行される前の状態である特定状態にて電断状態となった場合に、前記特定状態であることに対応した第１情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が前記電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）を備え、

前記第１出力手段は、前記電断状態にて記憶保持された前記第１情報に基づいて前記特定情報が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ７のいずれかに記載の遊技機。

【６２４４】

上記構成では、所定情報が特定制御の実行に対応する所定値で且つ特定制御が実行前の状態である特定状態にて電断状態となった場合に、第１制御手段において、当該特定状態であることを特定可能な第１情報が電断発生後において記憶保持される。このため、復電後における遊技機の状態を上記特定状態（特定制御の待機状態）とすることができる。この場合に、電断中に記憶保持された第１情報に基づいて上記特定情報を第２制御手段に出力するため、早ければ復電のタイミングに合わせて、特定状態であることの報知を行うことができる。これにより、復電後に特定制御が行われる場合において当該特定制御の実行

を事前報知することが可能になる。
【６２４５】
特徴ｎＤ９．特別状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記特別状態の終了より後に前記特定制御が実行されることとなる特定状態（遊技停止待ち状態）となるようにする所定手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））を備え、
前記第１出力手段は、前記特定状態にて電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【６２４６】
上記構成では、特別状態で所定情報が所定値（特定制御の実行に対応した値）になった場合は、特別状態の終了まで特定制御の実行が待機される特定状態とされるため、最後まで特別状態を遊技させてから特定制御を実行することが可能になる。この場合において特定状態に電断状態が発生し、その後に復電した場合を対象として上記特定情報が第２制御手段に出力されるため、復電後、残りの特別状態が実施された後に特定制御が行われる場合において、当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。
【６２４７】
特徴ｎＤ１０．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様と、遊技球が入球不可又は前記第１態様より入球しくい第２態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置６５）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）と、
前記所定入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切換制御が実行され得る前記特別状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＤ９に記載の遊技機。
【６２４８】
上記構成では、特別状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特別状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような特別状態の下で所定情報が所定値になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、特別状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。その反面、特定制御の待機期間中に電断が発生すると、復電後に遊技が再開された場合に、残りの特別状態が実施された後に特定制御が行われることになるが、上記特徴ｎＤ９の構成を適用することにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。
【６２４９】
特徴ｎＤ１１．前記第１制御手段は、前記特定制御の実行中に電断状態となった場合に、前記特定制御の実行状態であることに対応した第２情報（遊技停止フラグ）が前記電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）を備え、
前記第２出力手段は、前記電断状態にて記憶保持された前記第２情報に基づいて前記所定情報が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１０のいずれかに記載の遊技機。
【６２５０】
上記構成では、特定制御の実行中に電断状態となった場合に、特定制御の実行状態であることを特定可能な第２情報が電断発生後において記憶保持されるため、復電後における遊技機の状態を特定制御の実行状態とすることができる。この場合に、電断中に記憶保持

された第２情報に基づいて上記所定情報を第２制御手段に出力するため、早ければ復電のタイミングに合わせて、遊技機の状態が特定制御の実行状態となることを報知することが可能になる。

【６２５１】

特徴ｎＤ１２．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１１のいずれかに記載の遊技機。

【６２５２】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＤ１の構成を適用することにより、所定情報が所定値でありながらも特定制御の実行前である状態や特定制御の実行状態で電断が発し、その後に復電した場合にそれぞれの状態に対応した適切な報知を行うことができる。

【６２５３】

特徴ｎＤ１３．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能に構成された遊技機であって、

当該遊技機は、

第１制御を行うことが可能な第１制御手段（主制御装置１６２）と、

前記第１制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて第２制御を行うことが可能な第２制御手段（演出制御装置１４３）と、

を備え、

前記第１制御手段は、前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行するか否かの特定判定が実行されることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え、

前記特定制御の実行状態では、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限されるように構成されており、

前記第１制御手段は、

前記特定判定の結果が前記特定制御の実行に対応する結果である状況で前記特定制御の実行前である特定状態（遊技停止待ち状態）で電断状態となった場合に、前記特定状態であることを特定可能な所定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定制御が行われることに対応した特定情報が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする手段（主制御装置１６２における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能（第７の実施の形態にて、遊技停止待ち状態で電断状態が発生し、その後、復電した場合に、第１復電用コマンドのみを出力する機能、第７の実施の形態の変形例２にて、遊技停止待ち状態で電断状態が発生し、その後、復電した場合に、第２復電用コマンドを出力する機能））と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６２５４】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて、遊技進行を制限する特定制御の実行判定が行われる。このため、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じている認識される状況であれば、特定制御を実行して遊技価値の更なる獲得を制限することができる。これにより、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可

能になる。
【６２５５】
このような構成において、上記実行判定の結果が特定制御の実行に対応する結果で且つ特定制御が実行前の状態である特定状態にて電断状態となった場合に、第１制御手段において、当該特定状態であることを特定可能な所定情報が電断発生後において記憶保持される。このため、復電後における遊技機の状態を上記特定状態（特定制御の待機状態）とすることができる。この場合、復電後の遊技でほどなくして特定制御が実行される場合があるが、特定制御が実行されることに対応した特定情報が第２制御手段に出力されるため、復電後において、特定制御が実行されることの事前報知を行うことができる。これにより、遊技者においては不意に特定制御が実行された印象となることが抑制され、ホール従業員においては復電後の遊技機の状態が特定状態となることの確認を容易に行うことが可能になる。
【６２５６】
本特徴に対して上記特徴ｎＤ１から特徴ｎＤ１２のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【６２５７】
なお、本特徴の「前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行するか否かの特定判定が実行されることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え」は、「前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）が記憶されることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、を備え」と表現することもできる。
【６２５８】
なお、上記特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６２５９】
＜特徴ｎＥ群＞
特徴ｎＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第７の実施の形態やその変形例３に基づいて抽出されるものである。
【６２６０】
特徴ｎＥ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、
前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア５０５）に記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が前記特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、所定条件（開閉実行モードの終了等）の成立よ

り後に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されるようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、
前記所定情報が前記所定値となる前に電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、
前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、
前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（開閉実行モード後の遊技停止状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６２６１】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。
【６２６２】
また、上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。
【６２６３】
さらに、上記構成では、特定状態の下で所定情報が所定値になると、その後に所定条件が成立するまで特定制御の実行が待機される。これにより、特定状態の途中で所定情報が所定値になった場合に即座に特定制御が実行されることが抑制され、より長く特定状態を遊技させることが可能になる。そのような構成の下、上記所定条件の成立後における特定制御の実行状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において特定制御の実行状態に適切に復帰させることができる。その際、電断前に記憶されていた所定情報の消去については、所定情報が所定値となる前に電断が発生した場合と同様に行われるため、所定情報の消去に関する制御処理を電断時の状況に応じて切り換える必要がなく、処理の共通化を図ることができる。これにより、制御処理の負荷を軽減したり、処理構成の複雑化を抑制したりすることが可能になる。
【６２６４】
特徴ｎＥ２．前記特定状態としての第１状態で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記所定条件の成立より後に前記特定制御が実行されることとなる第２状態（遊技停止待ち状態）となるようにすることを可能とするものであり、
前記第２状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（主制御装置１６２における第１部分クリア用処理を実行する機能（遊技停止待ち状態で電断が発生した場合や

、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ１に記載の遊技機。
【６２６５】
上記構成では、特定制御の実行が待機される第２状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合にも、電断前に記憶されていた所定情報の消去が行われる。このため、所定情報が所定値となる前であるか否かや、特定制御の実行状態であるか否か、特定制御の実行を待機している状態であるか否かを問わず、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができ、より一層の負荷軽減等を図ることが可能になる。
【６２６６】
特徴ｎＥ３．前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生し、その後の復電より後に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されたことを認識できる報知（リセット用報知）、又は前記所定情報の値に対応する報知（判定用差球数ＳＡの情報）のうちの少なくとも一方である特定報知が実行されることを可能とする手段（第７の実施の形態の変形例３においてリセット用報知を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ１又は特徴ｎＥ２に記載の遊技機。
【６２６７】
上記構成では、所定条件の成立後における特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、電断前に記憶されていた所定情報が適切に消去されているかの確認をホール従業員が行うことが可能になる。
【６２６８】
特徴ｎＥ４．前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知（メッセージ画像９１１の表示）が第１報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段と、
前記特定報知が前記第１報知手段とは異なる第２報知手段（差球数報知部６２２）にて実行されるようにする手段（第７の実施の形態の変形例３においてリセット用報知を差球数報知部６２２にて実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ３に記載の遊技機。
【６２６９】
上記構成では、所定条件の成立後における特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、復電用の所定報知が実行されるため、ホール従業員だけでなく、遊技者においても遊技機への電源供給が再開されていることを認識できる。その場合において、電断前の情報が消去された状態の所定情報に関する特定報知を復電用の所定報知が実行される第１報知手段とは異なる第２報知手段にて実行するため、所定情報が消去されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該消去が適切に実行されたことの確認をホール従業員が行い得るようにすることができる。
【６２７０】
特徴ｎＥ５．前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知（メッセージ画像９１１の表示）が実行されるようにする手段と、
前記所定報知が実行される期間の少なくとも一部と重複して前記特定報知が実行されるようにする手段（第７の実施の形態の変形例３において、図柄表示装置７５でのメッセージ画像９１１の表示と差球数報知部６２２でのリセット用報知とが並行して実行されるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ３又は特徴ｎＥ４に記載の遊技機。
【６２７１】
上記構成では、消去後の所定情報に関する特定報知と復電用の所定報知との実行期間が重複するため、ホール従業員において、遊技機における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、所定情報が消去されていることの確認とを同時に行うことができ、確認作業の円滑化を図ることが可能になる。
【６２７２】

特徴ｎＥ６．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様と、遊技球が入球不可又は前記第１態様より入球しくい第２態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置６５）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）と、
前記所定入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切換制御が実行され得る前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ５のいずれかに記載の遊技機。

【６２７３】
上記構成では、特定状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特定状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような特定状態の下で所定情報が所定値になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、特定状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。そのような構成において上記特徴ｎＥ１の構成を適用することにより、復電後における状態のバックアップを可能としながらも、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができる。

【６２７４】
特徴ｎＥ７．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【６２７５】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＥ１の構成を適用することにより、復電後における状態のバックアップを可能としながらも、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができる。

【６２７６】
特徴ｎＥ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、
前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア５０５）に記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行前の第１状態（残り球数ＲＳが１個以上の状態）で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行状態である第２状態（残り球数ＲＳが０個以下の状態）で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過

フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、
　前記第２状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（遊技停止状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６２７７】
　上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。
【６２７８】
　また、上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。
【６２７９】
　さらに、上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において特定制御の実行状態に適切に復帰させることができる。その際、電断前に記憶されていた所定情報の消去については、特定制御の実行前に電断が発生した場合と同様に行われるため、所定情報の消去に関する制御処理を電断時の状況に応じて切り換える必要がなく、処理の共通化を図ることができる。これにより、制御処理の負荷を軽減したり、処理構成の複雑化を抑制したりすることが可能になる。
【６２８０】
　特徴ｎＥ９．前記第２状態で電断状態となり、その後の復電より後に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されたことを認識できる報知（リセット用報知）、又は前記所定情報の値に対応する報知（数値表示による残り球数ＲＳ等の報知）のうちの少なくとも一方である特定報知が実行されることを可能とする手段（第７の実施の形態の変形例３においてリセット用報知を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ８に記載の遊技機。
【６２８１】
　上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、電断前に記憶されていた所定情報が適切に消去されているかの確認をホール従業員が行うことが可能になる。
【６２８２】
　特徴ｎＥ１０．前記第２状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知（メッセージ画像９１１の表示）が第１報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段と、
　前記特定報知が前記第１報知手段とは異なる第２報知手段（差球数報知部６２２）にて実行されるようにする手段（第７の実施の形態の変形例３においてリセット用報知を差球数報知部６２２にて実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ９に記載の遊技機。
【６２８３】
　上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、復電用の所定報知が実行されるため、ホール従業員だけでなく、遊技者においても遊技機への電源供給が再開されていることを認識できる。その場合において、電断前の情報が消去された状態の所定情報に関する特定報知を復電用の所定報知が実行される第１報知手段

とは異なる第２報知手段にて実行するため、所定情報が消去されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該消去が適切に実行されたことの確認をホール従業員が行い得るようにすることができる。

【６２８４】

特徴ｎＥ１１．前記第２状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知（メッセージ画像９１１の表示）が実行されるようにする手段と、

前記所定報知が実行される期間の少なくとも一部と併行して前記特定報知が実行されるようにする手段（第７の実施の形態の変形例３において、図柄表示装置７５でのメッセージ画像９１１の表示と差球数報知部６２２でのリセット用報知とが並行して実行されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｎＥ９又は特徴ｎＥ１０に記載の遊技機。

【６２８５】

上記構成では、消去後の所定情報に関する特定報知が復電用の所定報知と並行して実行されるため、ホール従業員において、遊技機における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、所定情報が消去されていることの確認とを同時に行うことができ、確認作業の容易化を図ることが可能になる。

【６２８６】

特徴ｎＥ１２．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＥ８乃至特徴ｎＥ１０のいずれかに記載の遊技機。

【６２８７】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＥ８の構成を適用することにより、復電後における状態のバックアップを可能としながらも、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができる。

【６２８８】

特徴ｎＥ１３．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア５０５）に記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定値となったこと（残り球数ＲＳが０個以下になったことなど）に基づいて所定状態（遊技停止状態、遊技停止待ち状態等）となるようにすることが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が前記所定値となる前に電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、

前記所定状態で電断状態が発生した場合に、前記所定状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ、超過フラグ、超過待機フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ等の情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ等の情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記所定状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、

当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（遊技停止状態や遊技停止待ち状態で電断が発生した場合、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６２８９】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になると所定状態となるように構成されえている。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、上記所定状態において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。
【６２９０】
また、上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。
【６２９１】
さらに、上記構成では、所定状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において所定状態に適切に復帰させることができる。その際、電断前に記憶されていた所定情報の消去については、所定情報が所定値となる前に電断が発生した場合と同様に行われるため、所定情報の消去に関する制御処理を電断時の状況に応じて切り換える必要がなく、処理の共通化を図ることができる。これにより、制御処理の負荷を軽減したり、処理構成の複雑化を抑制したりすることが可能になる。
【６２９２】
本特徴に対して上記特徴ｎＥ１から特徴ｎＥ１２のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【６２９３】
なお、上記特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６２９４】
＜特徴ｎＦ群＞
特徴ｎＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第７の実施の形態やその変形例１～３に基づいて抽出されるものである。
【６２９５】
特徴ｎＦ１．第１制御を行うことが可能な第１制御手段（主制御装置１６２）と、
前記第１制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて第２制御を行うことが可能な第２制御手段（演出制御装置１４３）と、
を備え、
前記第１制御手段は、
所定の判定契機（作動口６２,６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における変動開始処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に基づいて第１遊技状態（通常遊技状態）より遊技者にとって有利な第２遊技状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）に移行させることが可能な手段（制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、
所定事象（開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になることなど）の発生に基づいて前記第２遊技状態の終了より後に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されることを可能とする所定手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定制御の実行状態では、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限されるように構成されており、
前記第１制御手段は、前記第２遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを特定することが可能な特定情報（遊技停止待ちの状態であることに対応した情報）が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段（主制御装置１６２における超過待機コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【６２９６】
上記構成では、所定の判定契機の成立を契機として実行される特定判定の結果に基づいて、第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態に移行させるとともに、所定事象が発生した場合は第２遊技状態の終了後に特定制御が実行されるようになっている。特定制御の実行状態では遊技の進行が制限されるため、第２遊技状態への移行が想定以上に繰り返されて遊技者の勝ち分が増大し過ぎている際に、第２遊技状態の終了に合わせて特定制御を実行することで、進行中の第２遊技状態を最後まで楽しませて遊技者の満足感を満たしつつ、更なる勝ち分の上昇を抑えて射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。さらに、そのような特定制御を行うにあたっては、当該制御の実施機能を担う第１制御手段から第２制御手段への出力情報として、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行されることを特定することが可能な特定情報が出力されるため、第２制御手段において当該特定制御の実行を把握することが可能になる。これにより、第２制御手段による制御の下、特定制御の事前報知を行うことができ、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。
【６２９７】
特徴ｎＦ２．前記所定手段は、前記所定事象の発生に基づいて前記第２遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行されることとなる特定状態（遊技停止待ち状態）となることを可能とするものであり、
前記出力手段は、前記第２遊技状態の終了より前に、前記特定情報が１又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｎＦ１に記載の遊技機。
【６２９８】
上記構成では、第２遊技状態の終了より後に特定制御が実行されることになる特定状態となった場合に、第１制御手段から第２制御手段への特定情報（特定状態であることを特定するための情報）が第２遊技状態の終了前に出力されるため、第２制御手段において、特定制御が実行されることを第２遊技状態である間に把握することができる。これにより、実行中の第２遊技状態が終了すると特定制御が実行されることを、当該第２遊技状態が終了する前に遊技者に知らせることができ、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。
【６２９９】
特徴ｎＦ３．前記第２制御手段は、前記第１制御手段からの前記特定情報を受信したことに基づいて、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＦ１又は特徴ｎＦ２に記載の遊技機。
【６３００】

上記構成では、第１制御手段からの特定情報が第２制御手段にて受信されると、特定制御が行われることを遊技者等が認識できる特定報知が実行されるように制御されるため、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行される場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。これにより、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【６３０１】

特徴ｎＦ４．前記第２制御手段は、前記第１制御手段からの前記特定情報を受信したことに基づく特定報知（メッセージ画像９０２の表示）が第２遊技状態の終了より前に実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【６３０２】

上記構成では、第１制御手段からの特定情報に基づく特定報知が第２遊技状態の終了前に実行されるため、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行される場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。これにより、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【６３０３】

特徴ｎＦ５．前記所定手段は、前記所定事象の発生に基づいて前記第２遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行されることとなる特定状態（遊技停止待ち状態）となることを可能とするものであり、

前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定状態であることを特定することが可能な情報（遊技停止待ちの状態であることに対応した情報）が１又は複数の出力情報により出力されることを可能とする出力用手段（第７の実施の形態において第１復電用コマンドを出力する一方で、第１差球用コマンド及び第２差球用コマンドを出力しないようにする機能、第７の実施の形態の変形例２において第２復電用コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【６３０４】

上記構成では、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行されることとなる特定状態で電断が発生し、その後に復電すると、第１制御手段から第２制御手段への出力情報として、上記特定状態であることを特定することが可能な情報が出力される。このため、特定状態中に停電等が発生した場合でも、復電後、第２制御手段において、特定状態であることを認識させることが可能になる。これにより、特定制御が実行されることを改めて遊技者に知らせることができ、復電後の遊技において、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行されても、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【６３０５】

特徴ｎＦ６．前記特定状態であることを特定することが可能な所定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能（開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが０個以下になった場合に主側ＲＡＭ３１４の超過待機フラグに「１」をセットする機能））と、

前記特定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

を備え、

前記出力用手段は、記憶保持された前記所定情報に基づき、前記特定状態であることを特定することが可能な情報が１又は複数の出力情報により出力されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｎＦ５に記載の遊技機。

【６３０６】
上記構成では、特定状態（第２遊技状態の終了後に特定制御が行われる状態）で電断が発生した場合に、当該特定状態であることを特定することが可能な所定情報が電断発生後において記憶保持されるようにバックアップ制御が行われる。これにより、復電後における遊技の状態を上記特定状態に復帰させることができる。よって、復電後において特定状態の残り期間にて第２遊技状態の続きを楽しませることが可能になり、さらには第２遊技状態が終了することに応じて特定制御を実行させることが可能になる。
【６３０７】
特徴ｎＦ７．前記第２制御手段は、電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定状態であることを特定することが可能な情報を前記第１制御手段から受信したことに基づいて所定報知（メッセージ画像９１４の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＦ５又は特徴ｎＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【６３０８】
上記構成では、特定状態（第２遊技状態の終了後に特定制御が行われる状態）で電断が発生した場合に、復電後において、第１制御手段からの情報（特定状態であることを特定するための情報）を第２制御手段が受信することに基づき、所定報知が実行される。このため、復電後の遊技にて特定制御の事前報知を行うことができ、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行されても、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。
【６３０９】
特徴ｎＦ８．前記第２遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行された場合に前記特定制御の実行を特定することが可能な情報が１又は複数の出力情報により出力されることを可能とする手段（第７の実施の形態において第１復電用コマンド及び第２差球用コマンドを出力する機能、第７の実施の形態の変形例２において第３復電用コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ７のいずれかに記載の遊技機。
【６３１０】
上記構成では、第１制御手段にて第２遊技状態の終了後に特定制御が実行された場合に、第２制御手段への出力情報として特定制御の実行を特定することが情報が出力される。このため、第２制御手段において、特定制御の実行が待機されている状態から特定制御の実行状態に移行したことを適切に把握することが可能になる。
【６３１１】
特徴ｎＦ９．遊技が実行されている場合に発生し得る特定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）と、
前記特定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定の情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定事象は、前記第２遊技状態で前記所定の情報が前記特定制御の実行に対応した所定値となることであることを特徴とする特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【６３１２】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である特定事象の発生に応じて所定の情報が導出され、その導出された所定の情報が所定値となるに基づいて特定制御が行われるが、第２遊技状態で所定の情報が所定値となった場合は、第２遊技状態の終了まで特定制御の実行が待機される。これにより、遊技者に第２遊技状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。この場合において、第１制御手段から第２制

御手段への出力情報として特定制御の待機状態であることに対応した特定情報が出力されるため、当該状態であることを第２制御手段に把握させることができる。これにより、特定制御の実行が待機されている状況で特定制御の事前報知を行うことができ、第２遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【６３１３】

特徴ｎＦ１０．前記第１制御手段は、前記所定の情報に関する情報が１又は複数の出力情報により出力されることを可能とする手段（主制御装置１６２における差球用コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＦ９に記載の遊技機。

【６３１４】

上記構成では、第１制御手段から第２制御手段への出力情報として所定の情報に関する情報が出力されるため、所定の情報における都度の値を第２制御手段に把握させることができる。これにより、所定の情報に関する報知を実行する場合に、これを好適に行わせることが可能になる。

【６３１５】

なお、上記特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【６３１６】

＜特徴ｎＧ群＞

特徴ｎＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第７の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。

【６３１７】

特徴ｎＧ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を導出することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の第１報知（メッセージ画像９１１の表示）が第１報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする第１手段（７の実施の形態の変形例３においてメッセージ画像９１１の表示を図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行する機能）と、

電断状態となり、その後の復電より後に、前記所定情報に関する第２報知（リセット用報知）が前記第１報知手段とは異なる第２報知手段（差球数報知部６２２）にて実行されるようにする第２手段（第７の実施の形態の変形例３においてリセット用報知を差球数報知部６２２にて実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６３１８】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限

するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【６３１９】

かかる構成の下、電断状態の発生後における復電時において、復電用の第１報知を第１報知手段にて実行しつつ、所定情報に関する第２報知を第２報知手段にて実行するように構成されている。この場合、遊技者の意識が復電用の第１報知に向いている状態で他の報知手段にて所定情報に関する第２報知を実行することができ、復電時における所定情報の内容を遊技者に知られることを抑制しながら、ホール従業員が当該所定情報の内容を確認することが可能になる。

【６３２０】

特徴ｎＧ２．前記第２手段は、前記第１手段により前記第１報知が実行される期間の少なくとも一部と重複して前記第２報知が実行されるようにするものである（第７の実施の形態の変形例３において、図柄表示装置７５でのメッセージ画像９１１の表示と差球数報知部６２２でのリセット用報知とが並行して実行される構成）ことを特徴とする特徴ｎＧ１に記載の遊技機。

【６３２１】

上記構成では、所定情報に関する第２報知と復電用の第１報知との実行期間が重複するため、ホール従業員において、遊技機における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、復電時における所定情報の内容確認とを同時に行うことができ、確認作業の円滑化を図ることが可能になる。

【６３２２】

特徴ｎＧ３．電断状態となり、その後の復電より後に、所定の遊技演出が再開されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、

前記所定の遊技演出の再開より前に前記第２報知が実行されることを可能とする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にリセット用報知を開始させる機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｎＧ１又は特徴ｎＧ２に記載の遊技機。

【６３２３】

上記構成では、所定情報に関する第２報知が遊技演出の再開よりも早く実行されるため、復電後において、遊技者が遊技を始める前に、ホール従業員が所定情報の内容確認を済ませることができる。これにより、遊技の邪魔となることを抑制しながら、ホール従業員が上記確認を行うことが可能になる。

【６３２４】

特徴ｎＧ４．前記所定の遊技演出より前に実行された前記第２報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像９１４の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎＧ３に記載の遊技機。

【６３２５】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く第２報知を開始させた後、第２報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも第２報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、復電時の初期段階でホール従業員が第２報知を見逃した場合でも、所定情報の内容確認を行うことが可能になる。

【６３２６】

特徴ｎＧ５．遊技の進行に応じて所定の遊技演出表示（遊技回用の演出表示や開閉実行モード用の演出表示）が前記第１報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段を備えていることを特徴とする特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ４のいずれかに記載の遊技機。

【６３２７】

上記構成では、遊技演出表示が行われる第１報知手段にて復電用の第１報知が行われるため、当該第１報知が行われる場面において遊技者の意識を第１報知手段に向けやすくす

ることができる。これにより、第２報知手段での第２報知（所定情報に関する報知）に遊技者が気付きにくくなるようにすることができ、特徴ｎＧ１による上記効果を増強することが可能になる。

【６３２８】

特徴ｎＧ６．前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア５０５）に記憶されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数ＲＳが１個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第１部分クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ５のいずれかに記載の遊技機。

【６３２９】

上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。その際、復電時に第２報知が行われることで、所定情報が適切に消去されたか否かをホール従業員が確認することができる。

【６３３０】

しかしながら、天災等により停電が発生し、その後に復電した場合も遊技機が同様に動作するため、遊技ホールの営業時間内に所定情報が消去され、それを遊技者に知られてしまうおそれがある。この点、上記特徴ｎＧ１の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【６３３１】

特徴ｎＧ７．前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記第１手段は、前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第１報知が前記第１報知手段にて実行されるようにするものであり、

前記第２手段は、前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第２報知が前記第２報知手段にて実行されるようにするものであることを特徴とする特徴ｎＧ６に記載の遊技機。

【６３３２】

上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において特定制御の実行状態に適切に復帰させることができる。この際、特定制御の実行状態では、遊技者において所定情報が所定値に達していると認識している可能性が高いため、電断前の内容が消去された状態の所定情報に対応した報知が行われると、遊技者において報知の内容と自身の認識とが整合せず、不自然な印象を抱くおそれがある。かと言って、復電後における所定情報の報知が行われない構成とすると、ホール従業員において電断前の所定情報が適切に消去されたかの確認が行いにくくなる。この点、上記特徴ｎＧ１の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【６３３３】

特徴ｎＧ８．第１状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が

前記特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、所定条件（開閉実行モードの終了等）の成立より後に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されることとなる第２状態（遊技停止待ち状態）となるようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

前記第２状態で電断状態が発生した場合に、前記第２状態であることを特定することが可能な特定の情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記第１手段は、前記第２状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第１報知が前記第１報知手段にて実行されるようにするものであり、

前記第２手段は、前記第２状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第２報知が前記第２報知手段にて実行されるようにするものであることを特徴とする特徴ｎＧ６又は特徴ｎＧ７に記載の遊技機。

【６３３４】

上記構成では、第１状態の下で所定情報が所定値になると、その後に所定条件が成立するまで特定制御の実行が待機される第２状態となる。これにより、第１状態の途中で所定情報が所定値になった場合に即座に特定制御が実行されることが抑制され、より長く第１状態を遊技させることが可能になる。そのような構成の下、第２状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定の情報がバックアップされる。これにより、復電後において第２状態に復帰させることができ、復電後の遊技にて所定条件が成立するまで第１状態を遊技させつつ、所定条件の成立に伴い特定制御を実行させることが可能になる。

【６３３５】

この場合、復電後において、電断前の内容が消去されて所定情報が初期値になっていることを遊技者が知ると、復電後の遊技において、所定情報が初期値になっていることと、ほどなくして特定制御が実行されることとが整合せず、遊技者が不自然な印象を抱くことをおそれがある。かと言って、復電後における所定情報の報知が行われない構成とすると、ホール従業員において電断前の所定情報が適切に消去されたかの確認が行いにくくなる。この点、上記特徴ｎＧ１の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【６３３６】

特徴ｎＧ９．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様と、遊技球が入球不可又は前記第１態様より入球しくい第２態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置６５）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切換制御が実行され得る前記第１状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｎＧ８に記載の遊技機。

【６３３７】

上記構成では、第１状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、第１状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような第１状態の下で所定情報が所定値になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、第１状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。そのような構成において上記特徴ｎＧ１の構成を

適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。
【６３３８】
特徴ｎＧ１０．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ９のいずれかに記載の遊技機。
【６３３９】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＧ１の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。
【６３４０】
なお、上記特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６３４１】
＜特徴ｎＨ群＞
特徴ｎＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第７の実施の形態に基づいて抽出されるものである。
【６３４２】
特徴ｎＨ１．所定契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の成立に基づいて所定情報（残り球数ＲＳ、判定用差球数ＳＡ等）を更新することが可能な更新手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記更新手段の更新結果が特定結果（残り球数ＲＳの更新結果が０個、判定用差球数ＳＡの更新結果が９５０００個）になったことに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な第１手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に対応した特定報知（第１停止予告用報知）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
前記特定報知の内容を前記更新手段の更新結果に基づいて更新する手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｎ３３０８の処理を実行する機能）と、
特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定制御の実行が待機される所定状態（遊技停止待ち状態）を経て前記特定制御が実行されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、
前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった後、前記所定状態の少なくとも一部の期間にて、前記特定結果になったことに対応した態様で前記特定報知が実行されることを可能とする所定手段（開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となった後、報知内容を更新せずに第１停止予告用報知の実行を継続する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【６３４３】

上記構成では、所定契機の成立により所定情報が更新され、その更新結果が特定結果になると、特定制御が実行されるとともに、所定情報に対応した特定報知が実行される。これにより、遊技者は、特定報知を通じて都度の所定情報（更新結果）を把握し、特定制御のタイミングが近づいているか否かを意識しながら遊技することができる。

【６３４４】

そのような構成において、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は、特定制御の実行を待機する所定状態を経てから特定制御が実行される。よって、遊技者に特定状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。その際、特定報知については、更新結果が特定結果になった後の所定状態（特定制御の実行が待機される状態）にて、特定結果になったことに対応した態様とされて実行される。これにより、所定情報の更新結果が特定結果になったことを遊技者に分かりやすく伝えながら、特定報知の内容が不自然なものとなることを抑制できる。

【６３４５】

特徴ｎＨ２．前記所定手段は、前記所定状態にて前記所定契機が成立した場合に前記特定報知の内容が変更されないことを可能とするものであることを特徴とする特徴ｎＨ１に記載の遊技機。

【６３４６】

上記構成では、所定状態にて所定契機が成立しても特定報知の内容が変更されず、特定結果になったことを遊技者が認識することが可能な内容の特定報知が実行され続ける。これにより、所定情報の更新結果が特定結果になったことを遊技者に分かりやすく伝えながら、特定報知の内容が不自然なものとなることを抑制できる。

【６３４７】

特徴ｎＨ３．前記所定状態にて前記所定契機が成立した場合に前記所定情報の更新が実行されないことを可能とする手段（ステップＳｎ１８０１で肯定判定した場合の流れ）を備えていることを特徴とする特徴ｎＨ１又は特徴ｎＨ２に記載の遊技機。

【６３４８】

上記構成では、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になって所定状態に移行すると、当該所定状態にて所定契機が成立しても所定情報の更新が実行されない。よって、特定報知では、所定状態への移行後、更新されない状態での所定情報（更新結果）に従って報知を実行するだけで、特定結果になったことを遊技者が認識することが可能な態様の報知を継続させることができ、簡単な構成によって上記特徴ｎＨ１の構成を実現することが可能になる。

【６３４９】

特徴ｎＨ４．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な手段（主制御装置１６２における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置１８１における払出制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に前記所定契機が成立可能であることを特徴とする特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ３のいずれかに記載の遊技機。

【６３５０】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が更新されるため、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

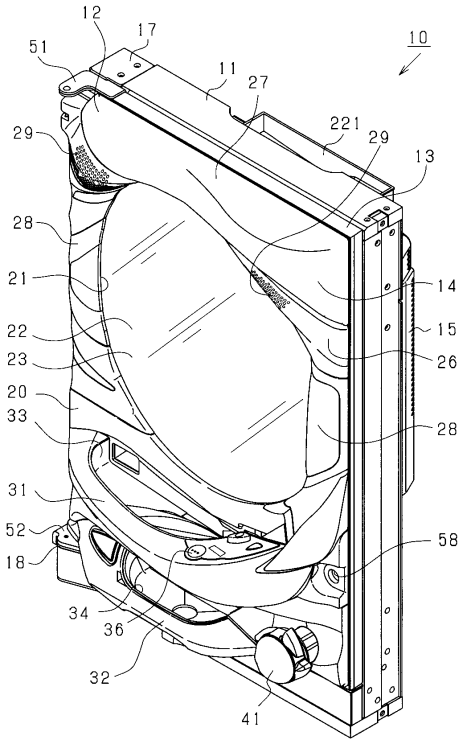
【６３５１】

特徴ｎＨ５．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置６５の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｎ２１０９）を含むものであることを特徴とする特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ

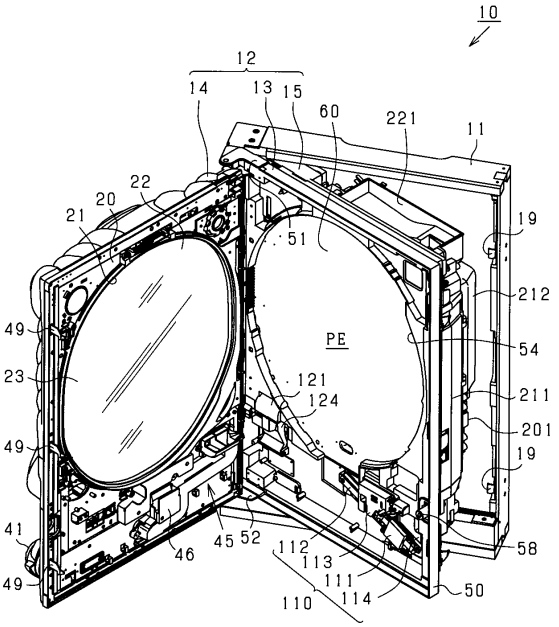
４のいずれかに記載の遊技機。
【６３５２】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴ｎＨ１の構成を適用することにより、遊技進行制限が待機される所定状態にて、所定情報の更新結果が特定結果になったこと（所定情報から見た遊技進行制限の実行条件が満たされたこと）を遊技者に分かりやすく伝えながら、特定報知の内容が不自然なものとなることを抑制できる。
【６３５３】
なお、上記特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５の各構成に対して、特徴ｎＡ１乃至特徴ｎＡ１５、特徴ｎＢ１乃至特徴ｎＢ１３、特徴ｎＣ１乃至特徴ｎＣ１１、特徴ｎＤ１乃至特徴ｎＤ１３、特徴ｎＥ１乃至特徴ｎＥ１３、特徴ｎＦ１乃至特徴ｎＦ１０、特徴ｎＧ１乃至特徴ｎＧ１０、特徴ｎＨ１乃至特徴ｎＨ５のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６３５４】
なお、以上詳述した特徴ｎＡ群乃至特徴ｎＨ群の各構成に対して、他の特徴ｎＡ群乃至特徴ｎＨ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【６３５５】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【６３５６】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。
【６３５７】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【６３５８】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【符号の説明】
【６３５９】
１０…パチンコ機、１４３…演出制御装置、１６２…主制御装置。

【図面】

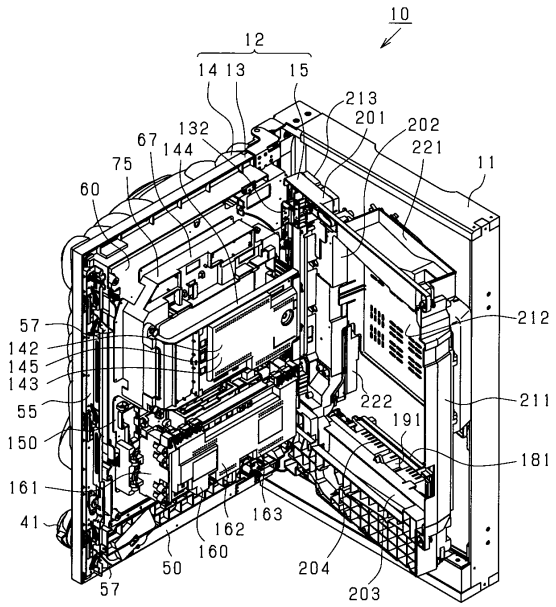
【図１】


10
12
17
51
11
27
221
29
29
13
28
21
14
22
15
23
26
20
33
28
31
52
58
18
34
36
32
41

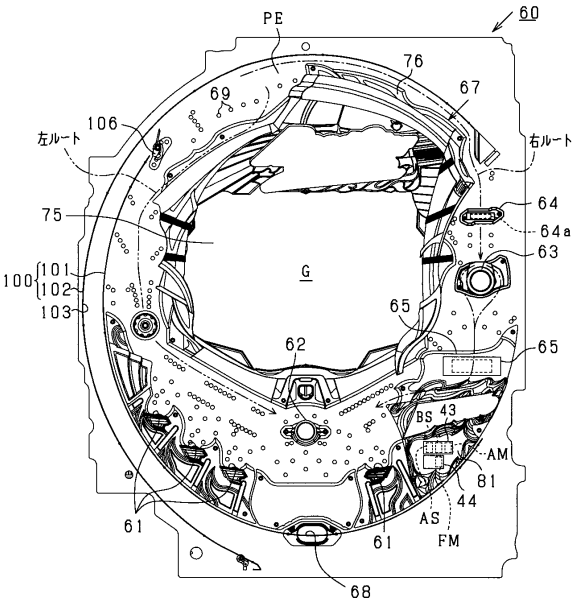
【図２】


10
12
14
13
15
60
221
11
22
20
21
51
19
212
49
PE
54
23
121
124
211
201
49
19
41
46
45
52
112
113
111
114
110
58
50
49

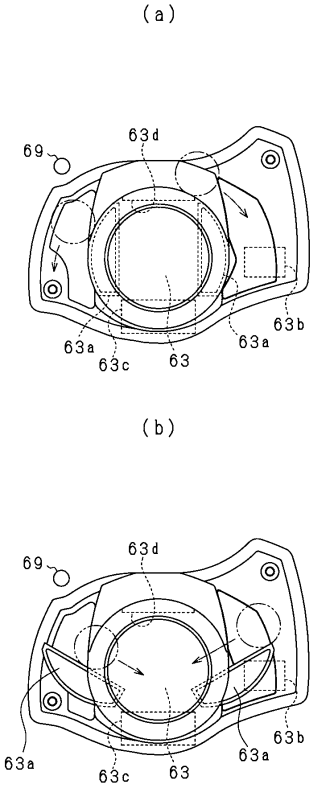
【図３】


10
12
14 13
15
213
201
202
221
11
67
132
144
75
60
212
57
142
145
143
55
222
211
191
150
181
161
41
162
163
160
50
204
57
203

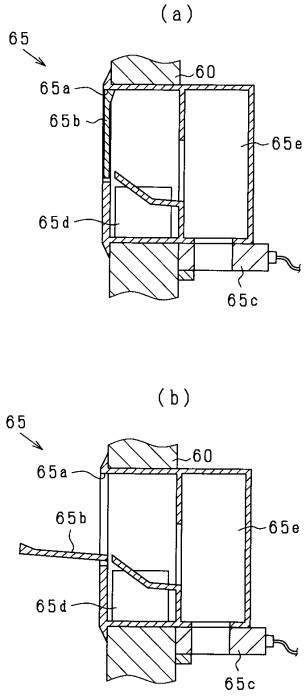
【図４】


PE
60
76
67
69
106
左ルート
右ルート
64
75
64a
63
G
100
101
102
103
65
62
65
BS
43
AM
81
44
AS
FM
61
61
68

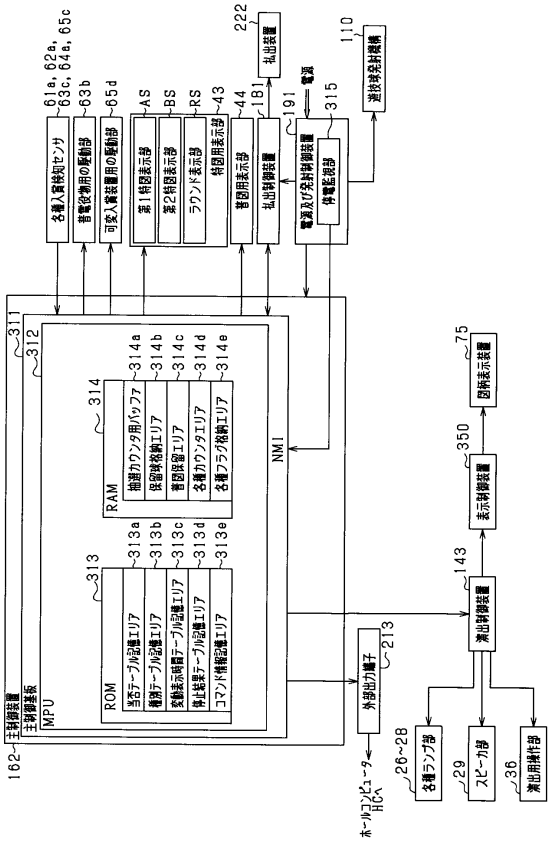
【図５】


(a)
69
63d
63a
63c
63
63a
63b
(b)
69
63d
63a
63c
63
63a
63b

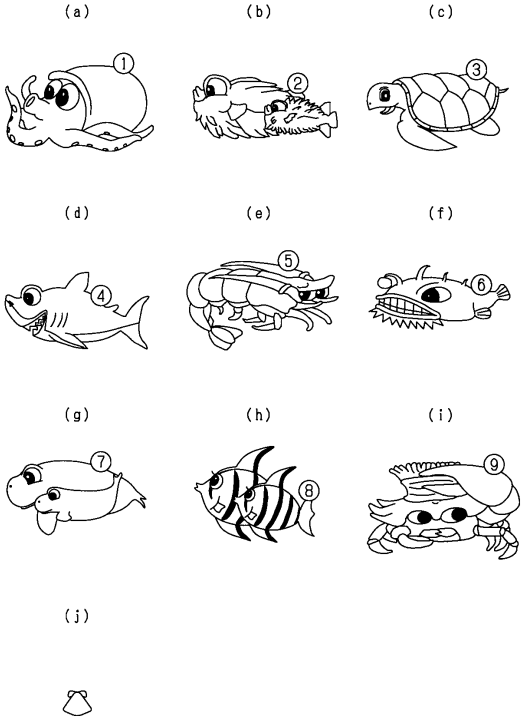
【図６】


(a)
65
60
65a
65b
65e
65d
65c
(b)
65
60
65a
65b
65e
65d
65c

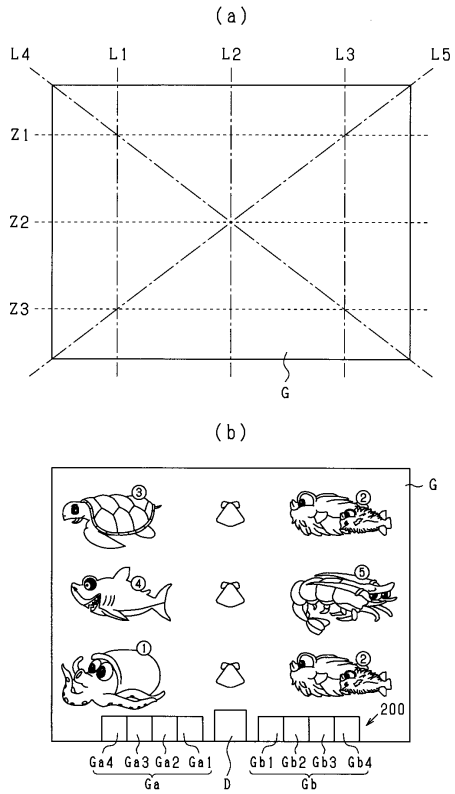
【図７】


61a, 62a, 63c, 64a, 65c
63b
65d
AS
BS
RS
43
44
181
222
払出装置
191
315
110
遊技球発射機構
各種入賞検知センサ
普電役物用の駆動部
可変入賞装置用の駆動部
第１特図表示部
第２特図表示部
ラウンド表示部
特図用表示部
普図用表示部
払出制御装置
電源及び発射制御装置
停電監視部
311
312
314
RAM
始動カウンタ用バッファ
保留球格納エリア
普図保留エリア
各種カウンタエリア
各種フラグ格納エリア
314a
314b
314c
314d
314e
313
ROM
当否テーブル記憶エリア
制御テーブル記憶エリア
変動表示時間テーブル記憶エリア
停止図柄テーブル記憶エリア
コマンド情報記憶エリア
313a
313b
313c
313d
313e
NMI
主制御装置
主制御基板
MPU
162
外部出力端子
213
ホールコンピュータ
HCA
26~28
各種ランプ部
29
スピーカ部
36
演出用操作部
143
演出制御装置
350
表示制御装置
75
図柄表示装置

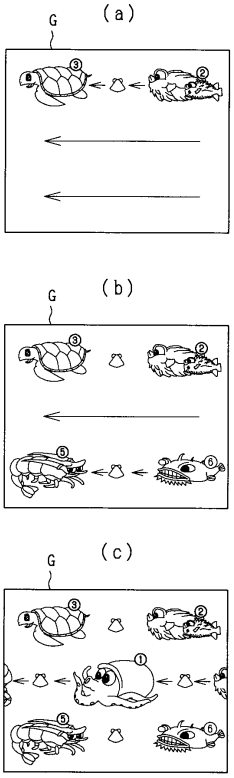
【図８】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
(h)
(i)
(j)
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨

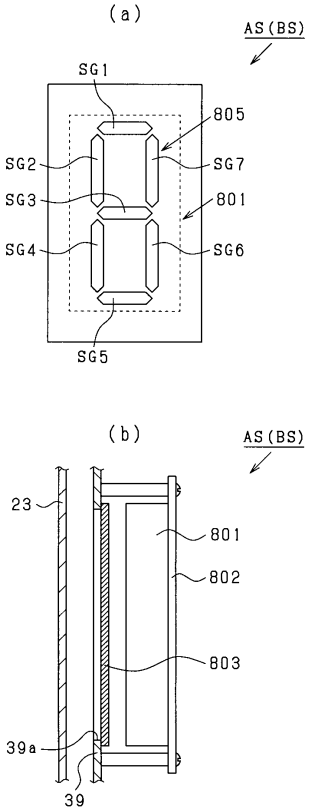
【図９】



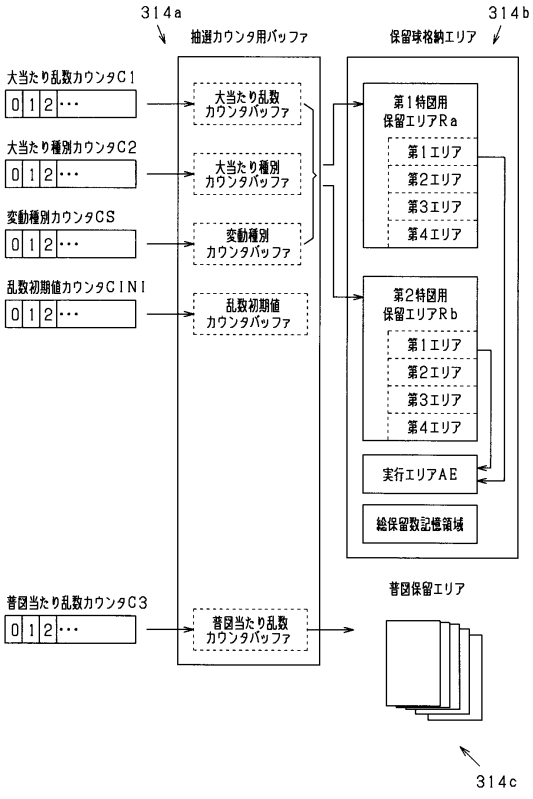
【図１０】



【図１１】



【図１２】



【図１３】

（ａ）低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2970/3000

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図１４】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0～4	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
5～14	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
15～60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61～80	7R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)
81～99	3R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0～50	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
51～55	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
56～60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61	10R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
62～65	10R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
66～69	10R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
70～73	10R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
74	7R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
75～78	7R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
79～82	7R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
83～86	7R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
87	3R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
88～91	3R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
92～95	3R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
96～99	3R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)

【図１５】

(a)特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
10～13	特殊外れ結果A	2／10
14～19	特殊外れ結果B	3／10
20～29	特殊外れ結果C	5／10

(b)突然時短遊技状態

種別	移行契機	抽選モード	サポートモード
突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率	第2高頻度(200回)
突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率	第2高頻度(100回)
突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率	第2高頻度(50回)

(c)天井時短遊技状態

移行契機	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が990回	低確率	第2高頻度(1100回)

【図１６】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

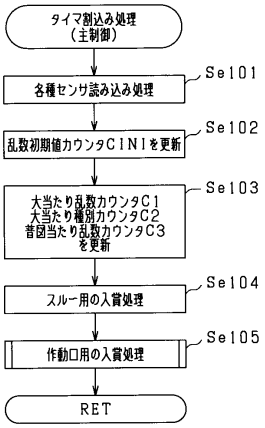
(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9／10
90～99	普図外れ結果	1／10

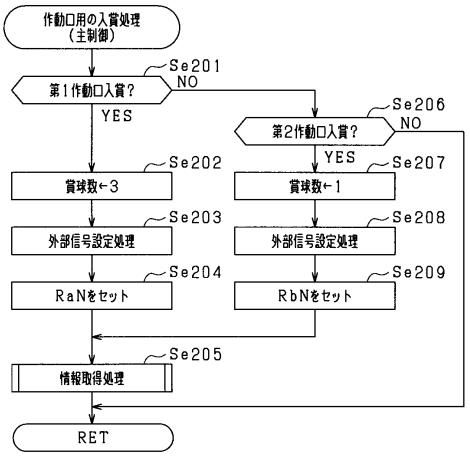
(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

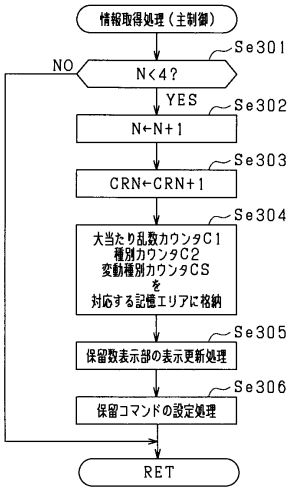
【図１７】



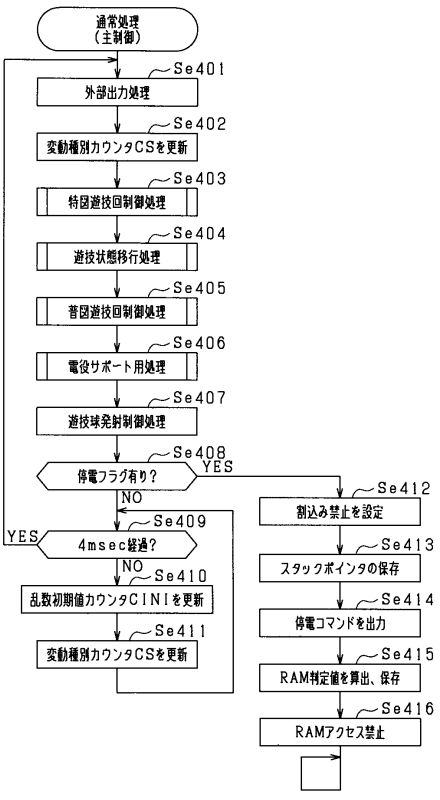
【図１８】



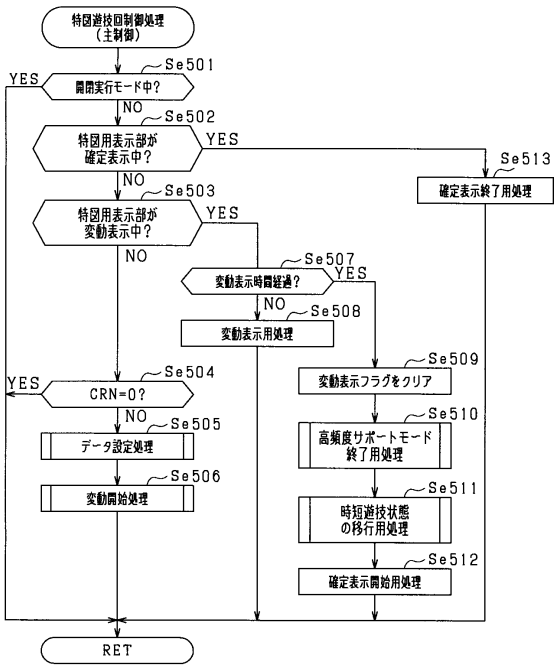
【図１９】



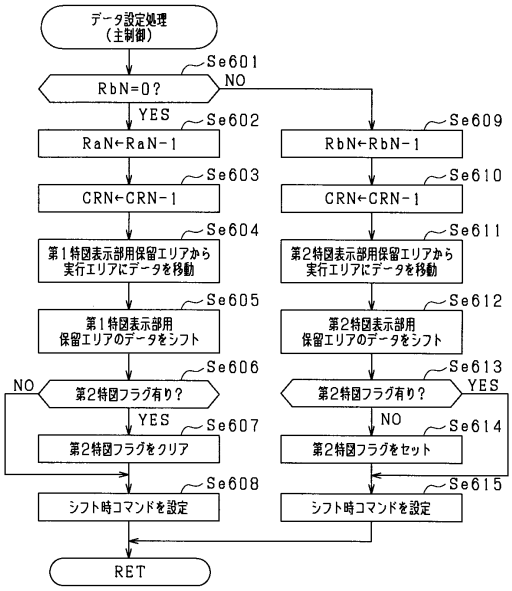
【図２０】



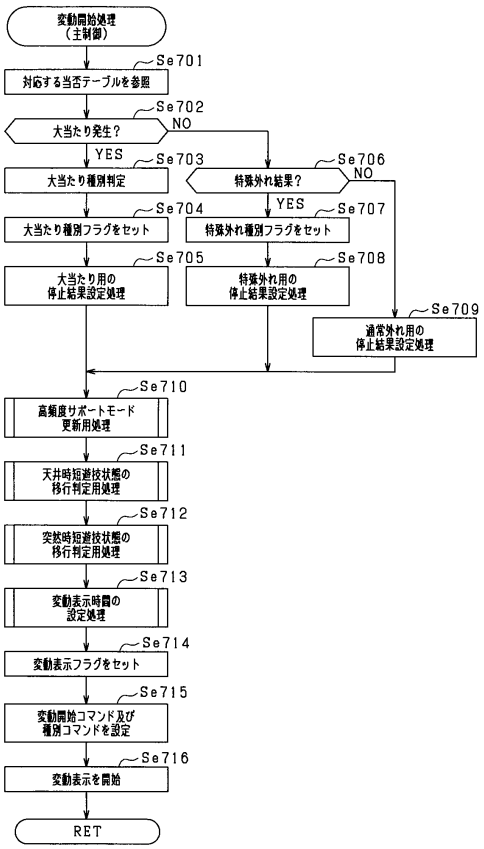
【図２１】



【図２２】



【図２３】



【図２４】

大当たり用の停止結果テーブル（第2特図）

大当たり種別カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~50	SD0	はずれ	10R確変大当たり結果
51~55	SD1	2R確変	7R確変大当たり結果
56~60	SD2	2R通常A	3R確変大当たり結果
61	SD3	5R通常A	10R通常大当たり結果A
62~65	SD4	2R通常B	10R通常大当たり結果B
66~69	SD5	2R通常C	10R通常大当たり結果C
70~73	SD6	5R通常B	10R通常大当たり結果D
74	SD7	7R通常A	7R通常大当たり結果A
75~78	SD8	2R通常B	7R通常大当たり結果B
79~82	SD9	5R通常C	7R通常大当たり結果C
83~86	SD10	5R通常D	7R通常大当たり結果D
87	SD11	3R通常A	3R通常大当たり結果A
88~91	SD12	3R通常B	3R通常大当たり結果B
92~95	SD13	3R通常C	3R通常大当たり結果C
96~99	SD14	3R通常D	3R通常大当たり結果D

【図２５】

（ａ）大当たり用の停止結果テーブル（第１特図）

大当たり種別カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~4	SD0	1	10R確変大当たり結果
5~14	SD1	2	7R確変大当たり結果
15~60	SD2	3	3R確変大当たり結果
61~80	SD10	5	7R通常大当たり結果
81~99	SD14	1	3R通常大当たり結果

（ｂ）特殊外れ用の停止結果テーブル

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15	C	特殊外れ結果A
14~19	SD16	-	特殊外れ結果B
20~29	SD17	⊢	特殊外れ結果C

【図２６】

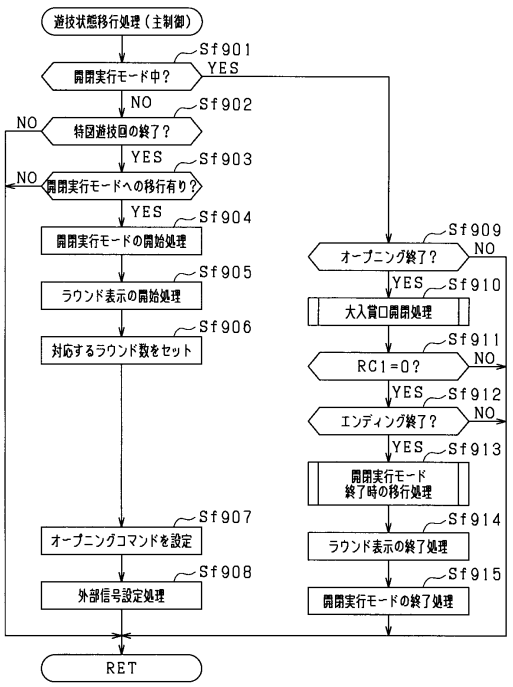
（ａ）通常外れ用の停止結果テーブル（第２特図）

大当たり種別カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~2977	SD18	-	通常外れ結果A
2978~2999	SD19	⊢	通常外れ結果B

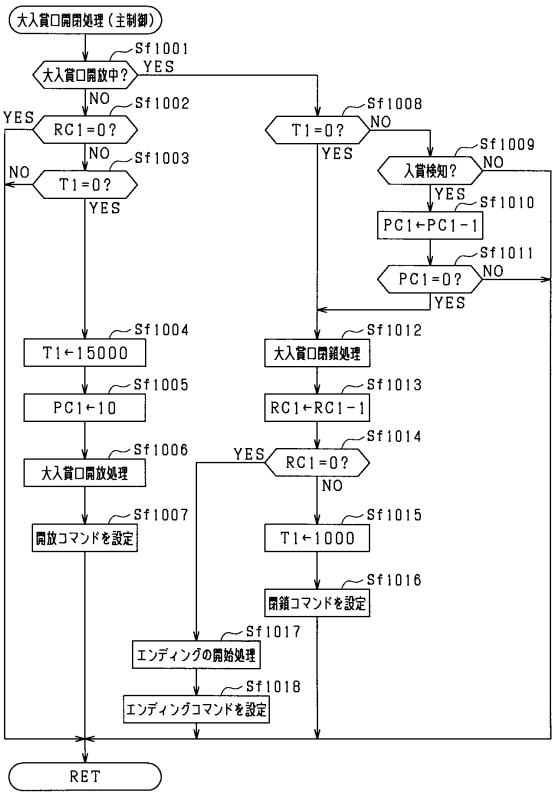
（ｂ）通常外れ用の停止結果テーブル（第１特図）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~2999	SD18	-	通常外れ結果A

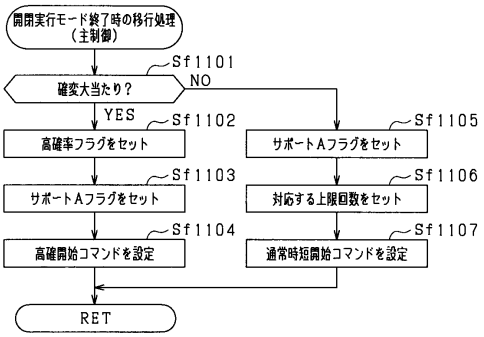
【図２７】



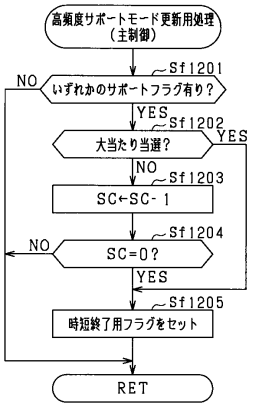
【図２８】



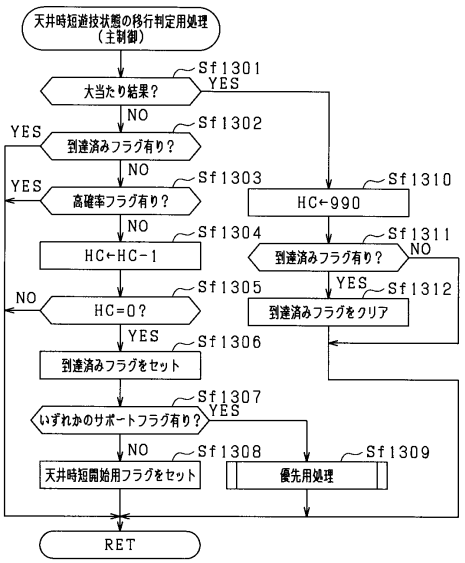
【図２９】



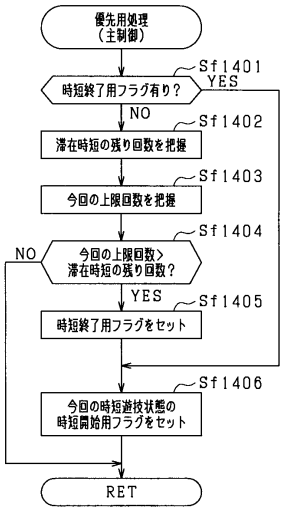
【図３０】



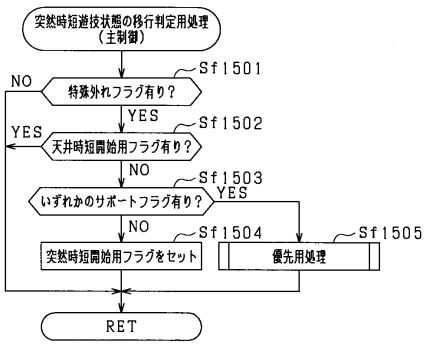
【図３１】



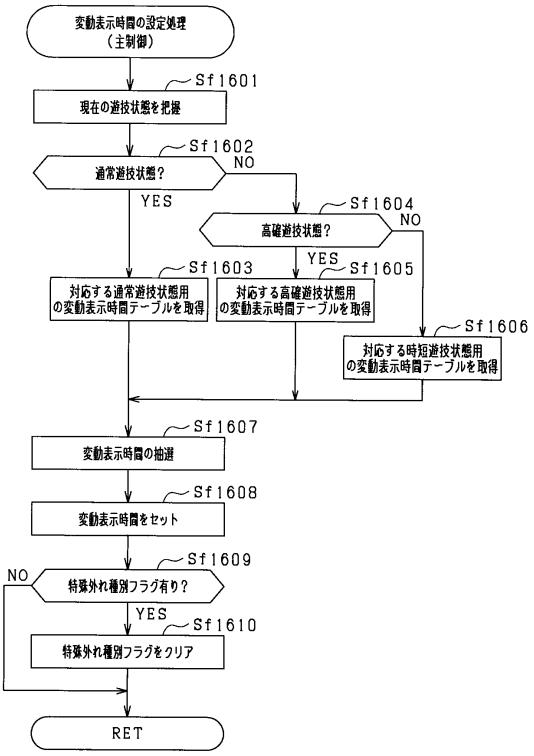
【図３２】



【図３３】



【図３４】



【図３５】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

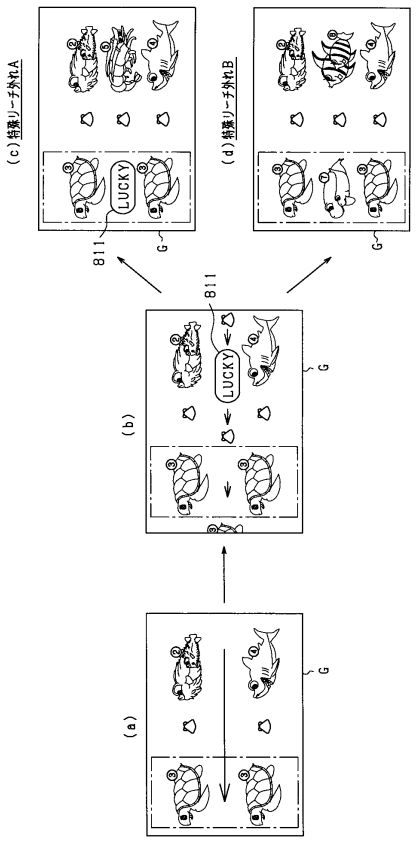
(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB

【図３６】



【図３７】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図３８】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB

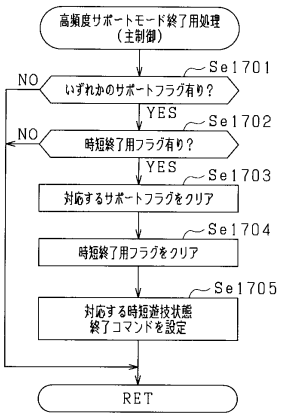
(c)通常外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用、停止結果SD18用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

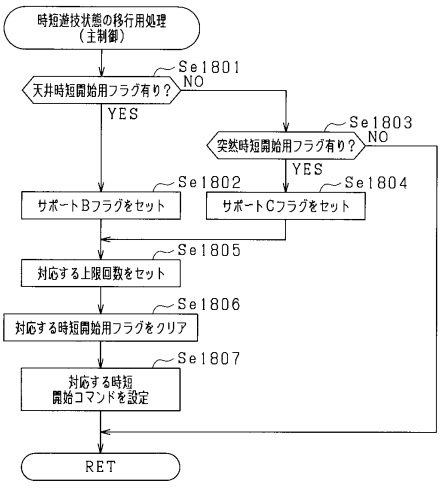
(d)通常外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用、停止結果SD19用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB ノーマルリーチ外れ

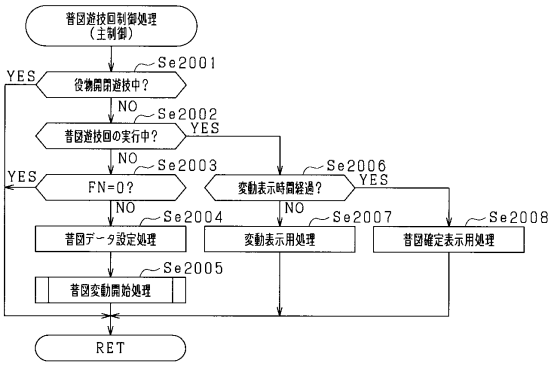
【図３９】



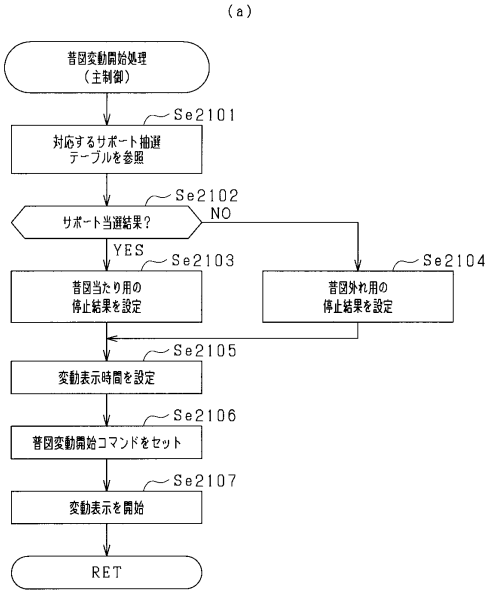
【図４０】



【図４１】



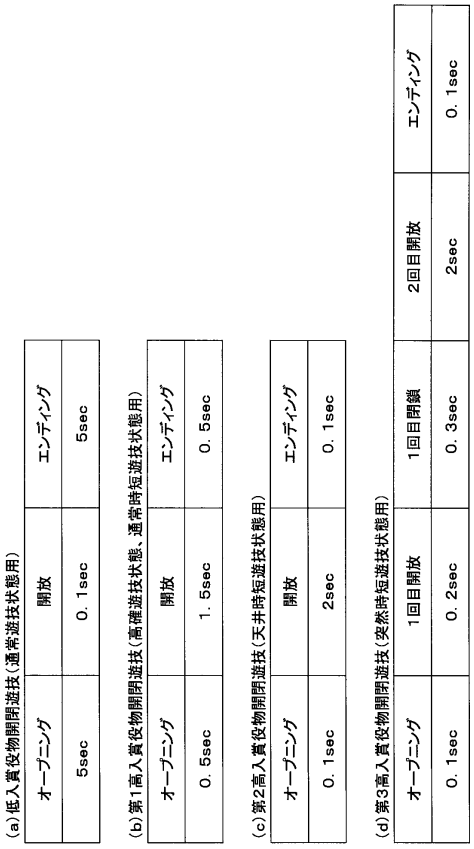
【図４２】



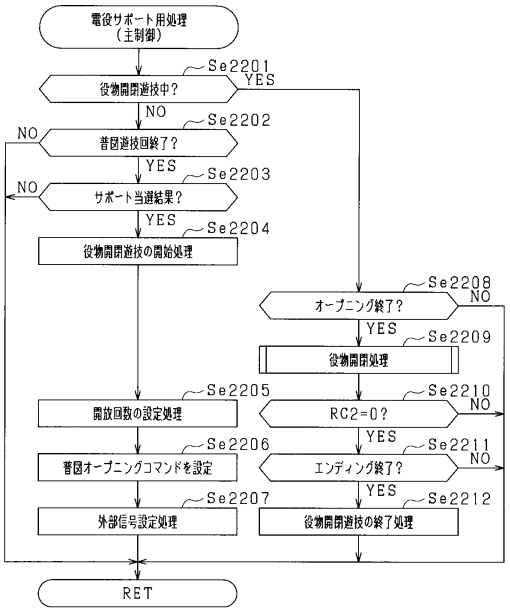
(b)

遊技状態	変動表示時間
通常遊技状態	100sec
通常時短遊技状態	2sec
天井時短遊技状態	1sec
突然時短遊技状態	0．5sec

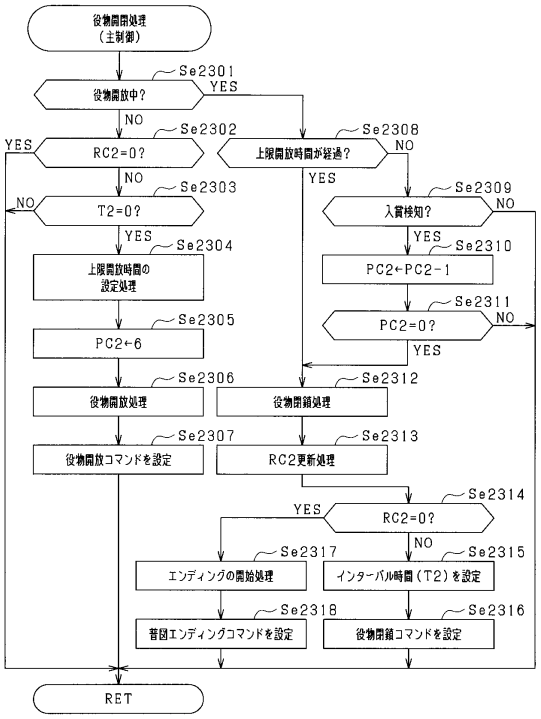
【図４３】



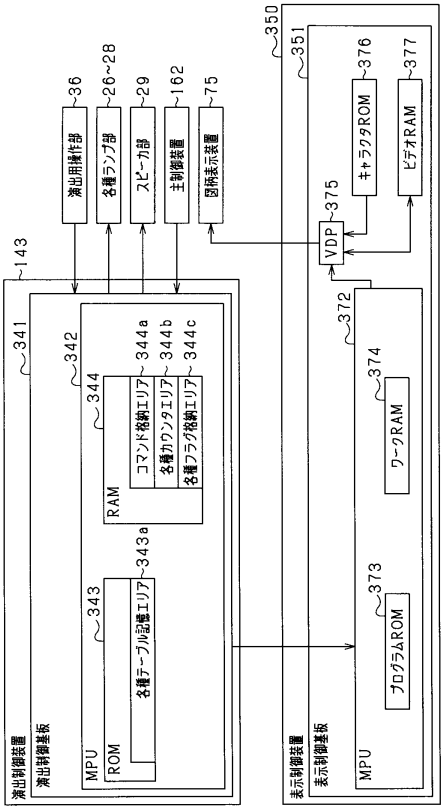
【図４４】



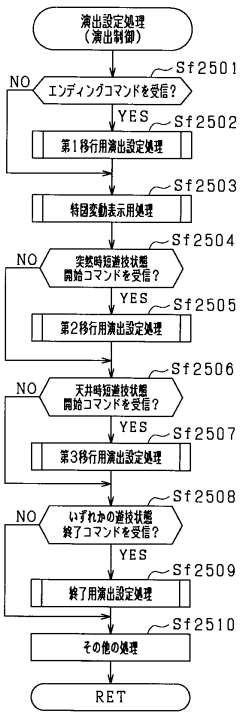
【図４５】



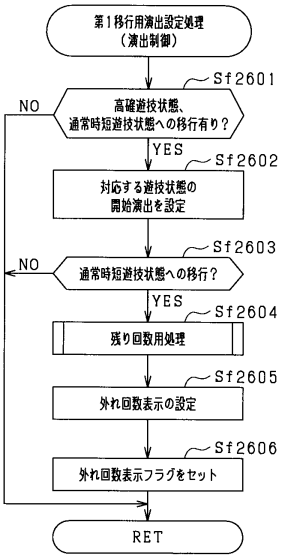
【図４６】



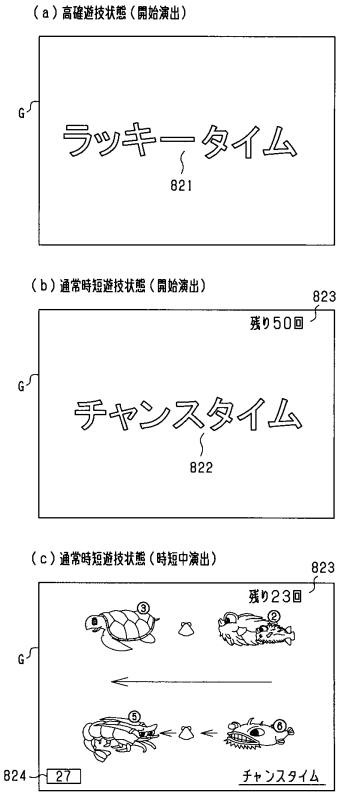
【図４７】



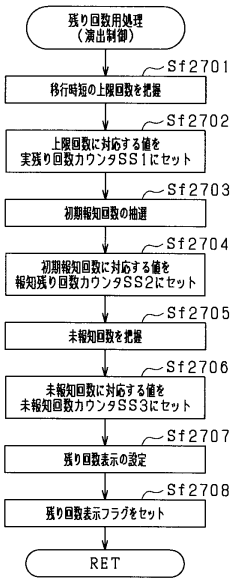
【図４８】



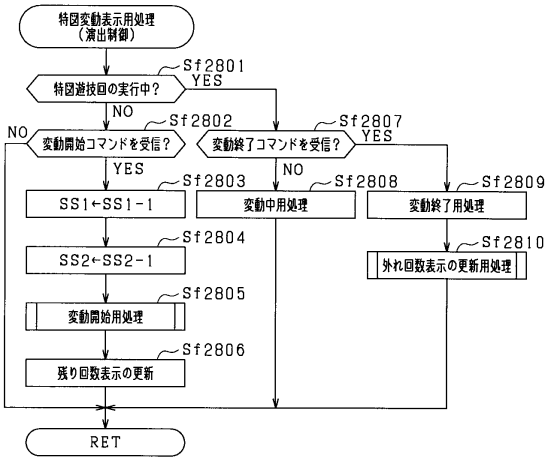
【図４９】



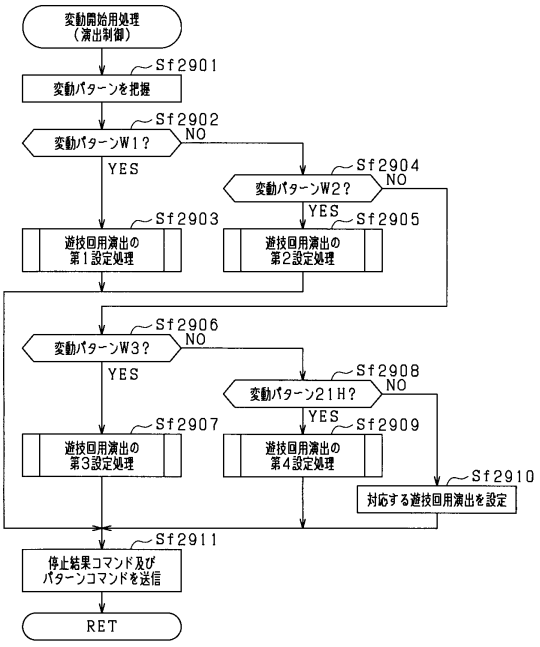
【図５０】



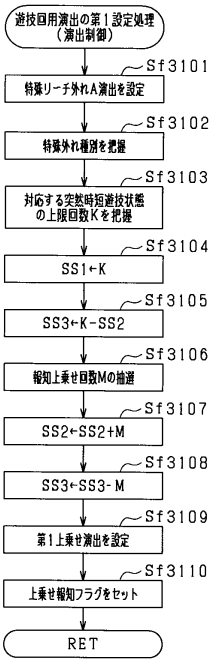
【図５１】



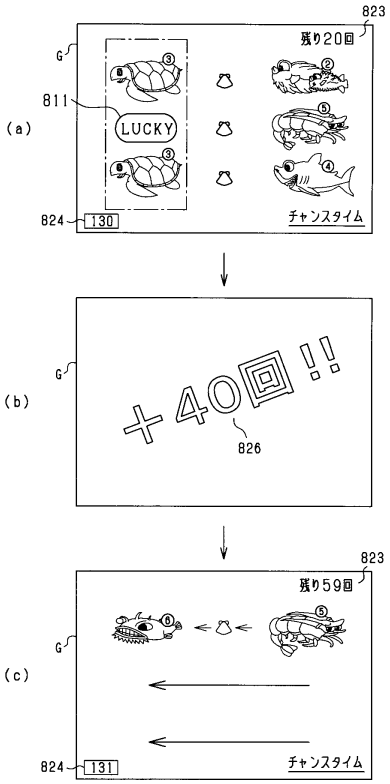
【図５２】



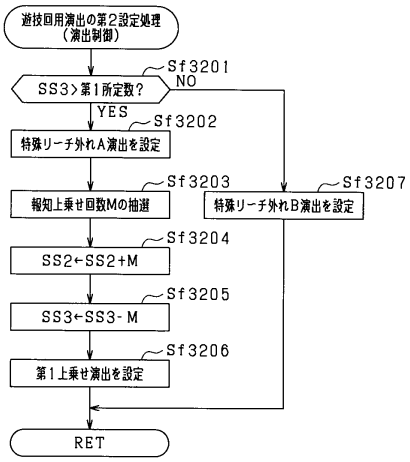
【図５３】



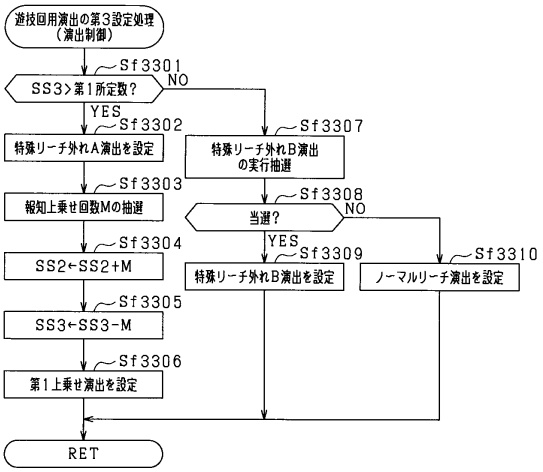
【図５４】



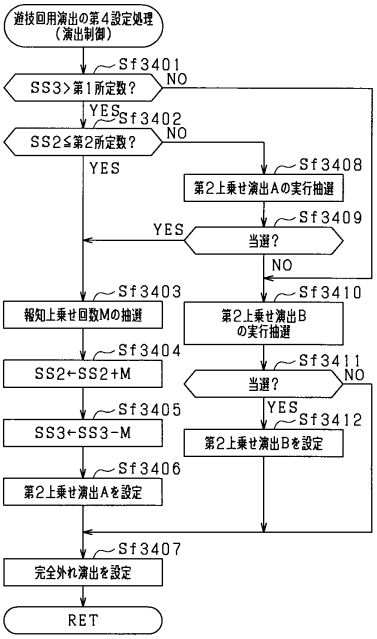
【図５５】



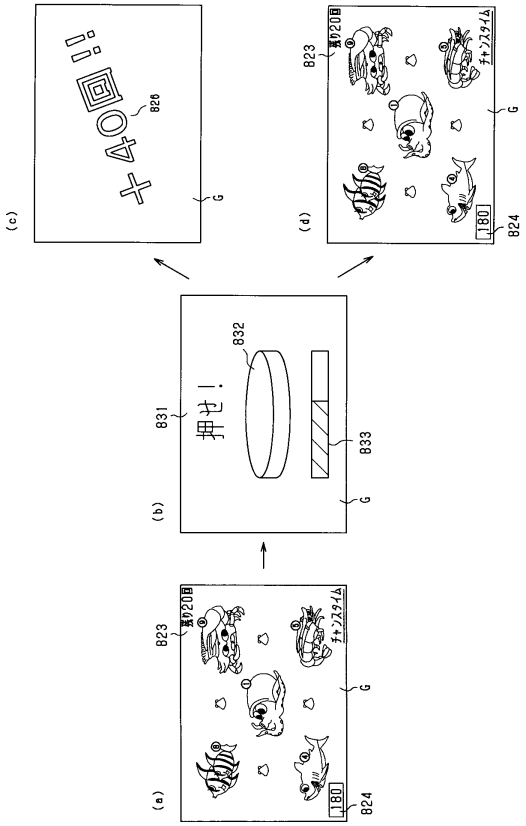
【図５６】



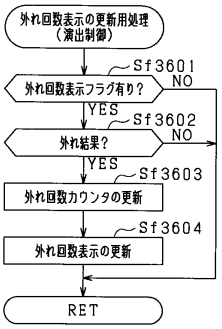
【図５７】



【図５８】

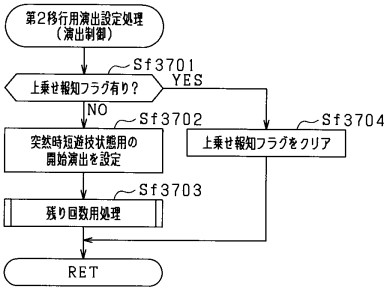


【図５９】

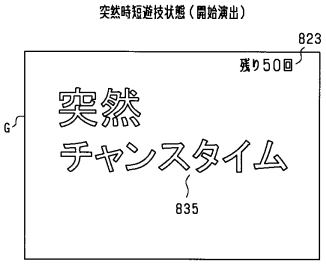


【図６０】

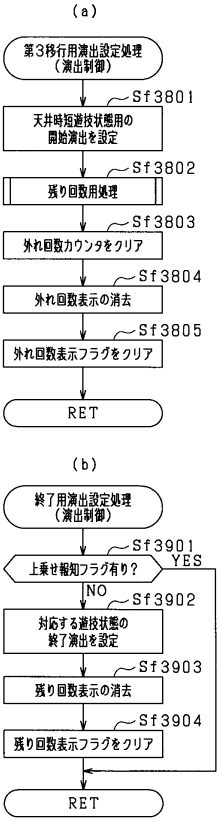
(a)



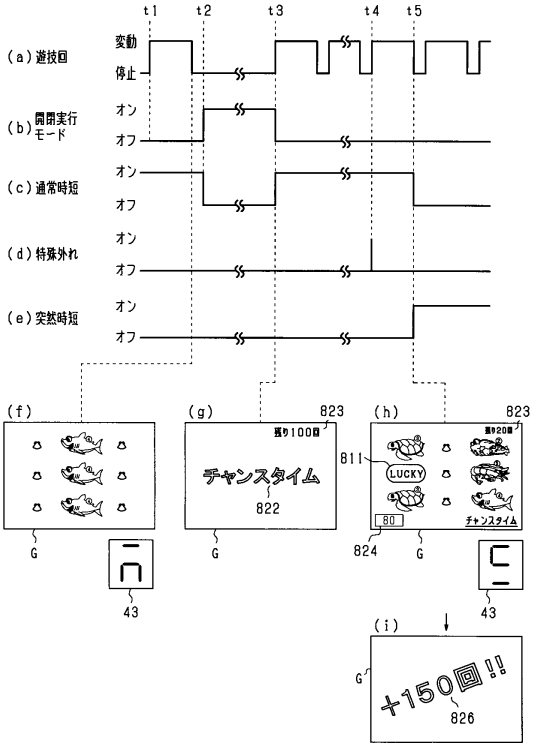
(b)



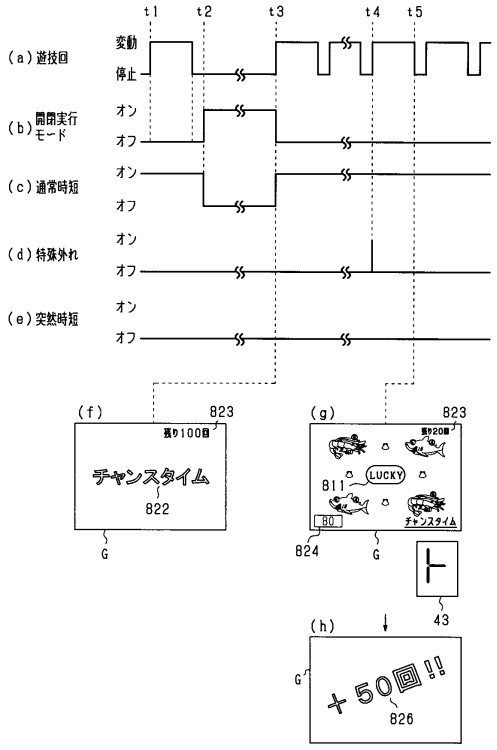
【図６１】



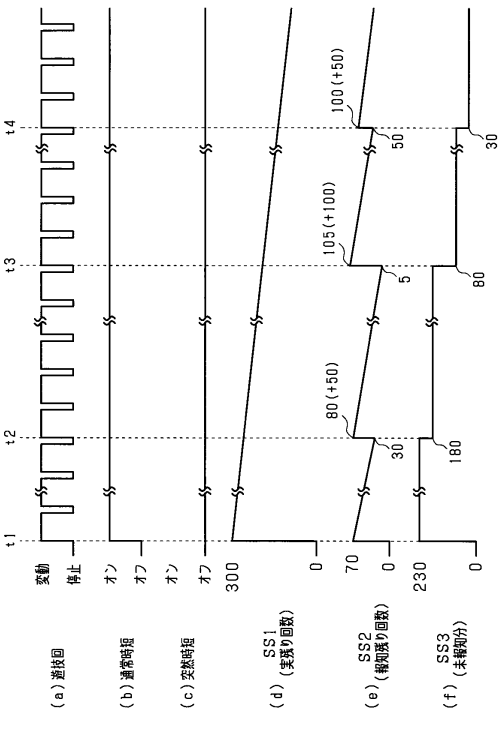
【図６２】



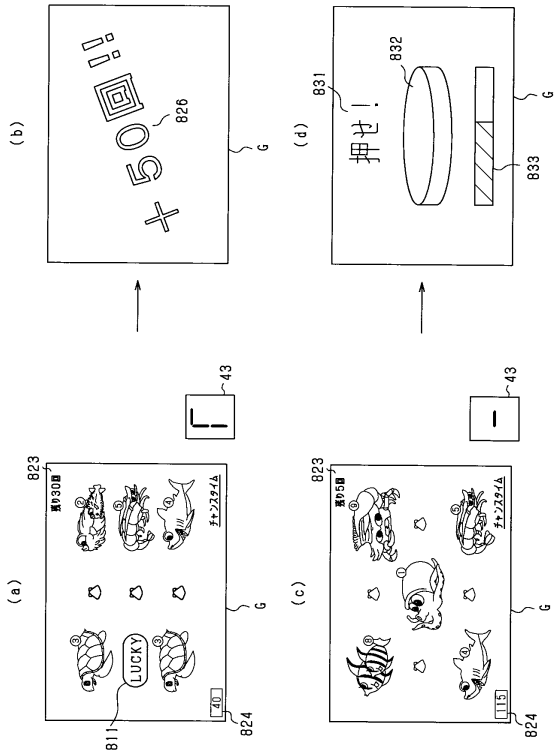
【図６３】



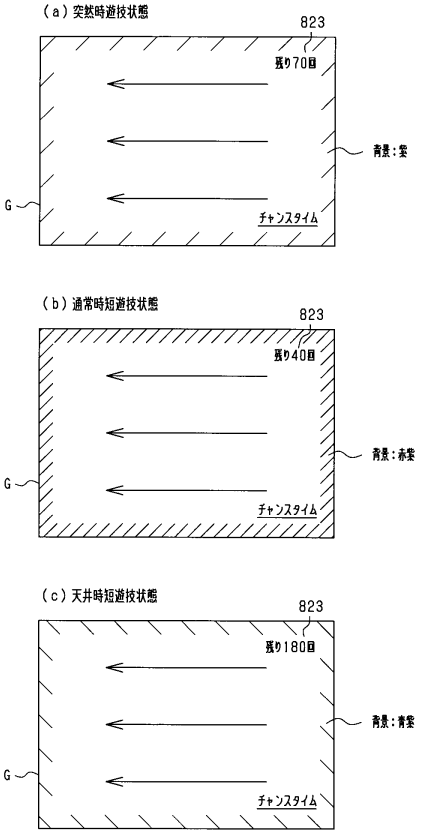
【図６４】



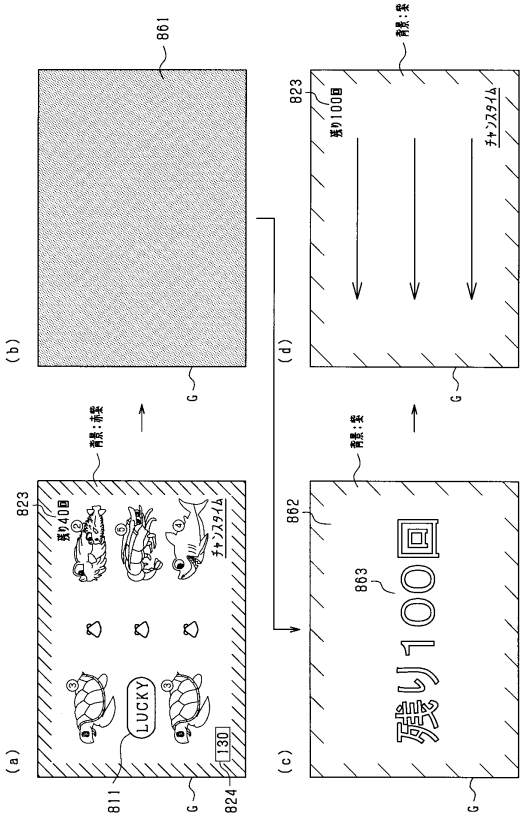
【図６５】



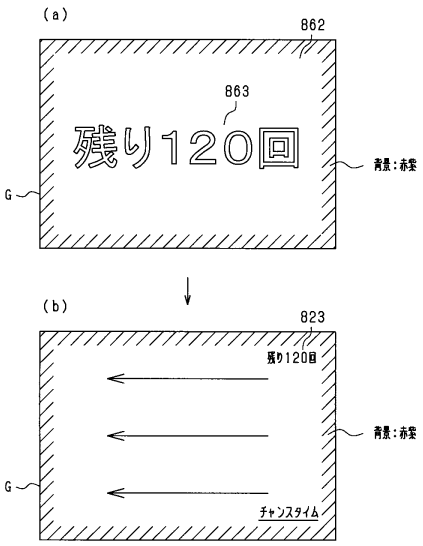
【図６６】



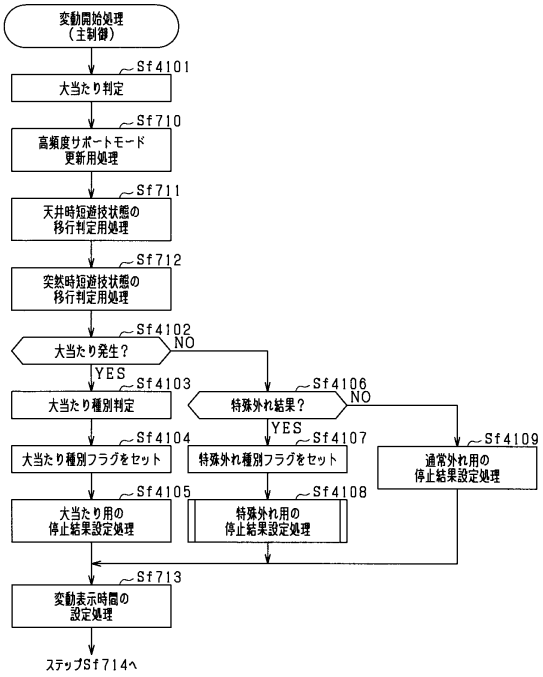
【図６７】



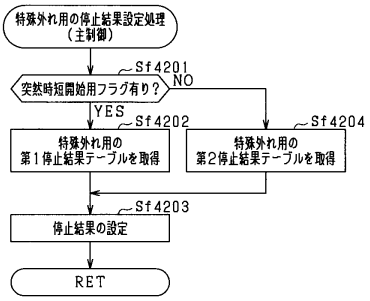
【図６８】



【図６９】



【図７０】



【図７１】

（ａ）特殊外れ用の第１停止結果テーブル（突然時短への移行有り）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15	⊏	特殊外れ結果A
14~19	SD16	ニ	特殊外れ結果B
20~29	SD17	⊢	特殊外れ結果C

（ｂ）特殊外れ用の第２停止結果テーブル（突然時短への移行無し）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示
10~29	SD20	丨

（ｃ）通常外れ用の停止結果テーブル（第２特図）

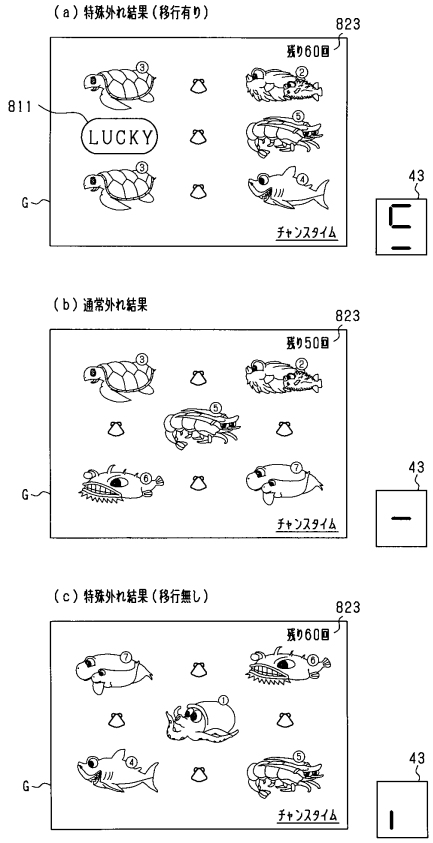
大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~1977	SD18	一	通常外れ結果A
1978~2999	SD21	丨	通常外れ結果B

【図７２】

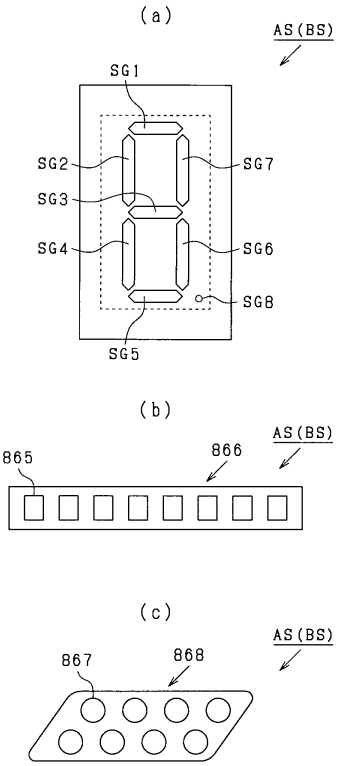
特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）

移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW4	8sec（保0~保1）	完全外れ
		4sec（保2~保4）	

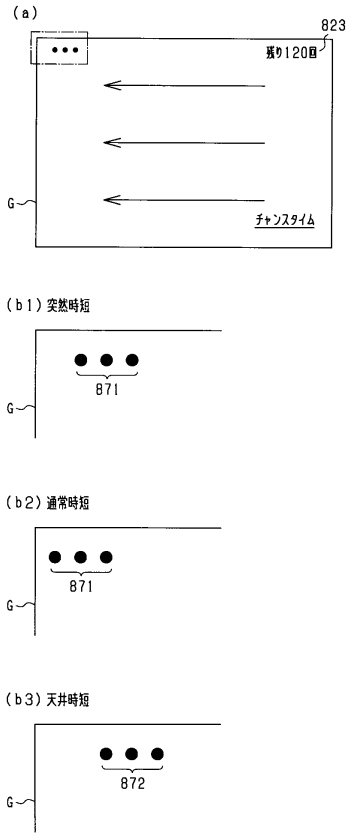
【図７３】



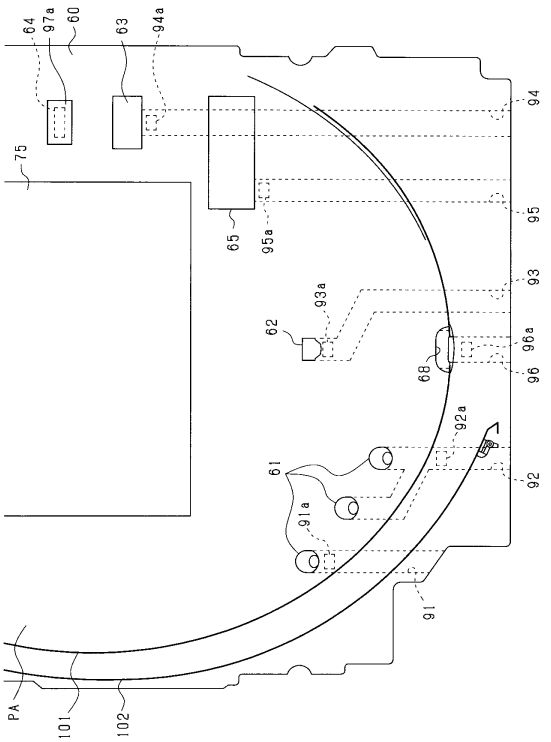
【図７４】



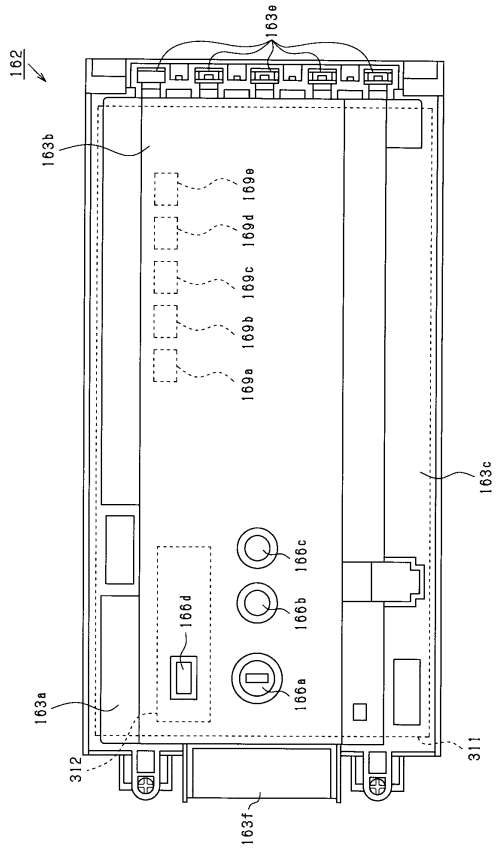
【図７５】



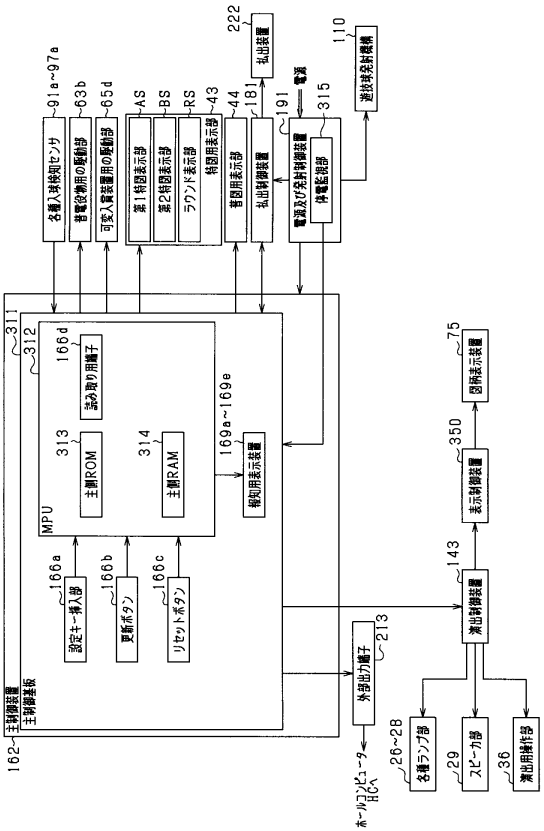
【図７６】



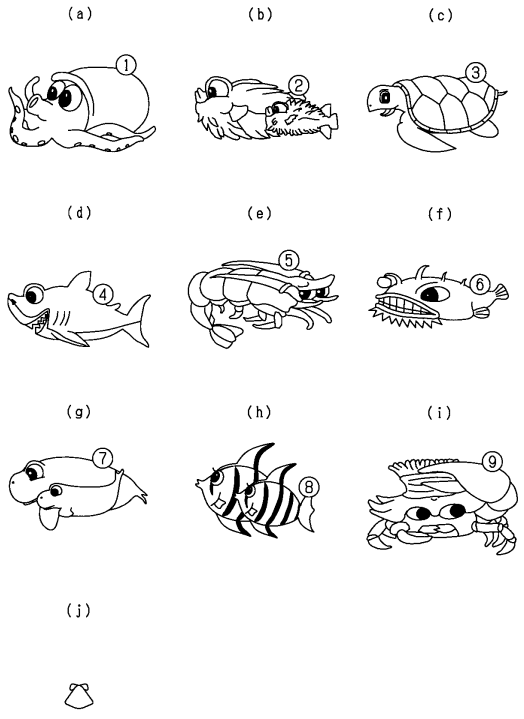
【図７７】



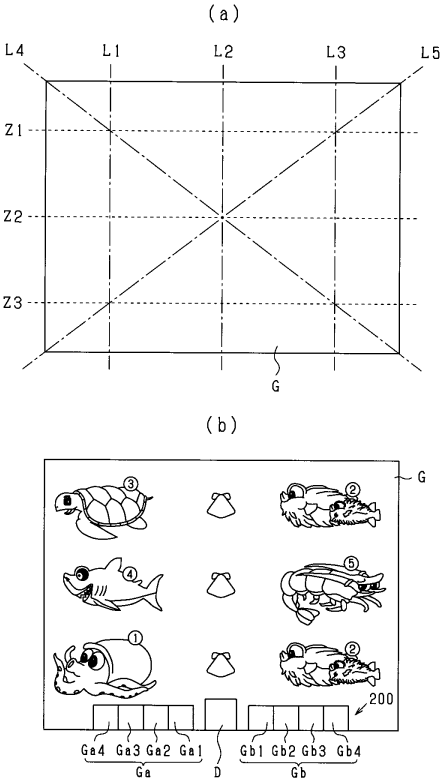
【図７８】



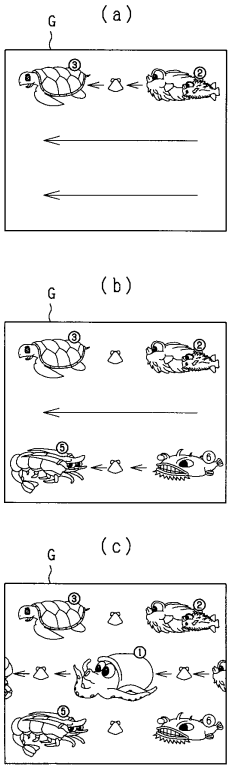
【図７９】



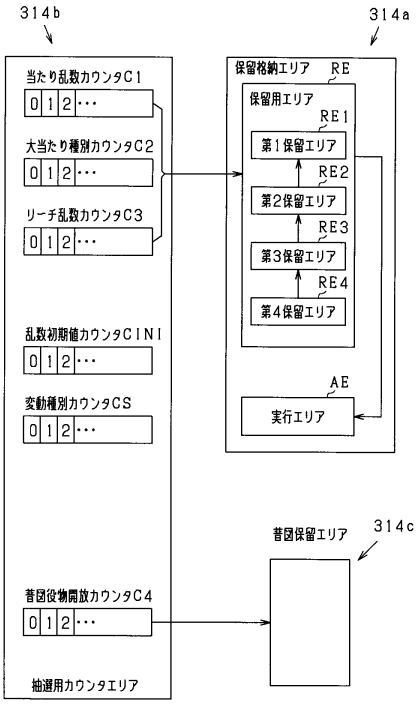
【図８０】



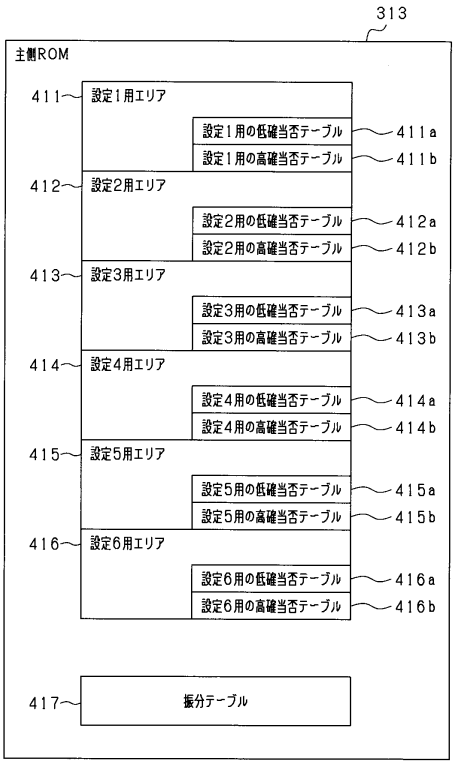
【図８１】



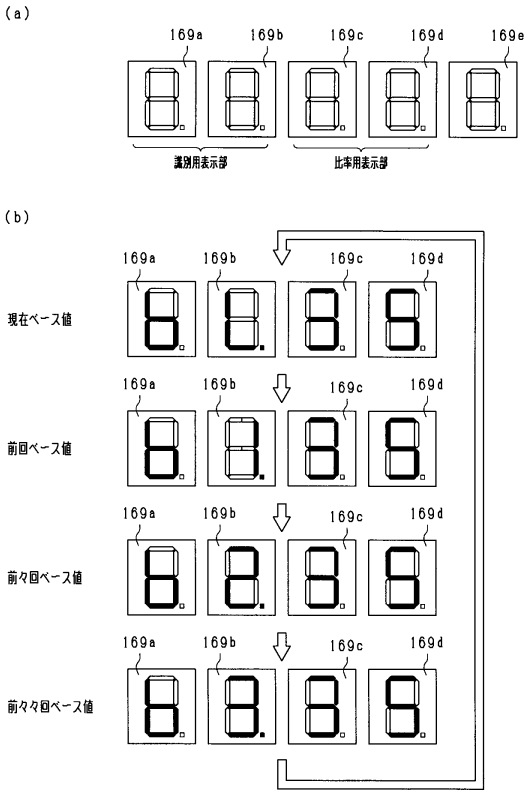
【図８２】



【図８３】



【図８４】



【図８５】

313

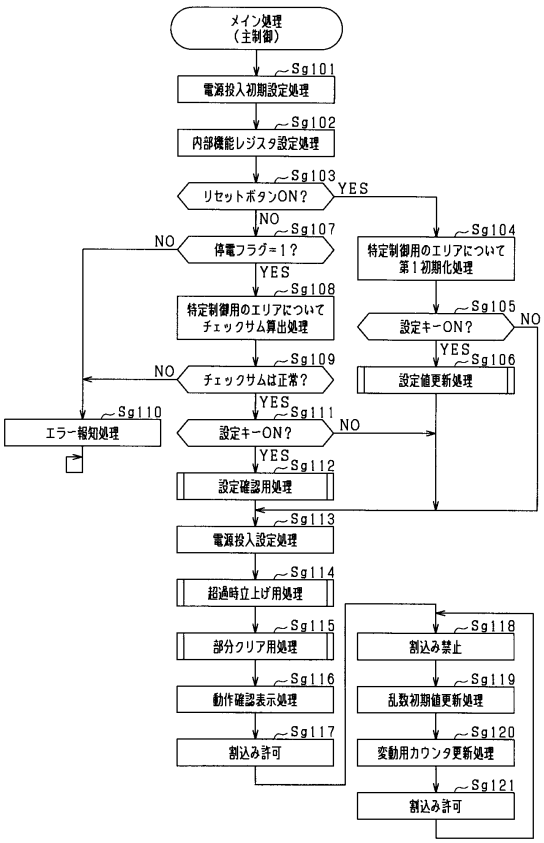
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図８６】

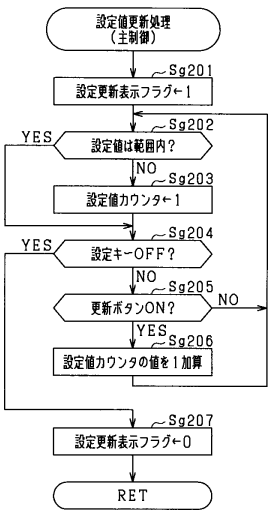
314

アドレス	内容	
Y(1)	特定制御用のワークエリア	391
Y(2)	特定制御用のワークエリア	
Y(3)	特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(r)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア	392
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(s)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア	393
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(t)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア	394
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア	

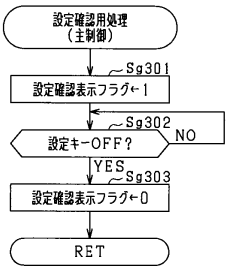
【図８７】



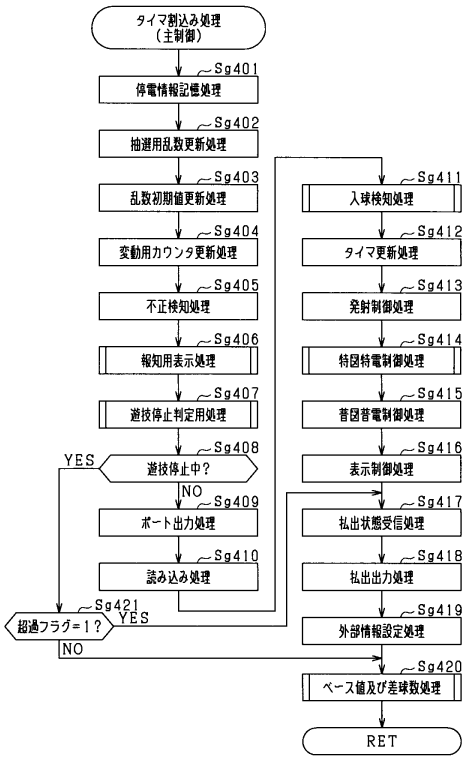
【図８８】



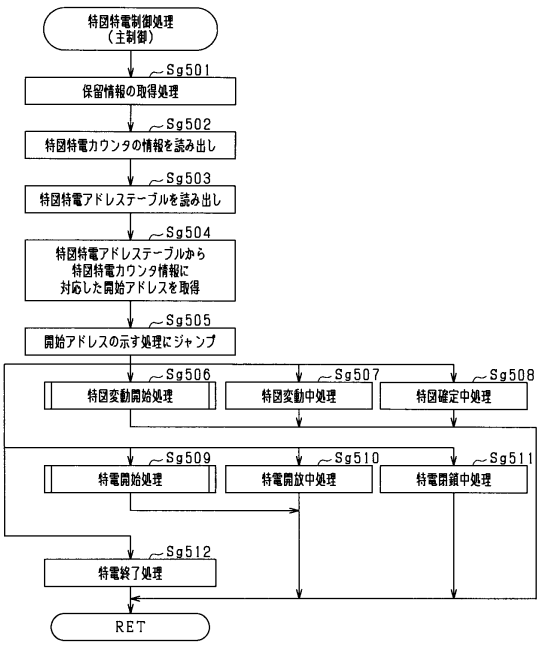
【図８９】



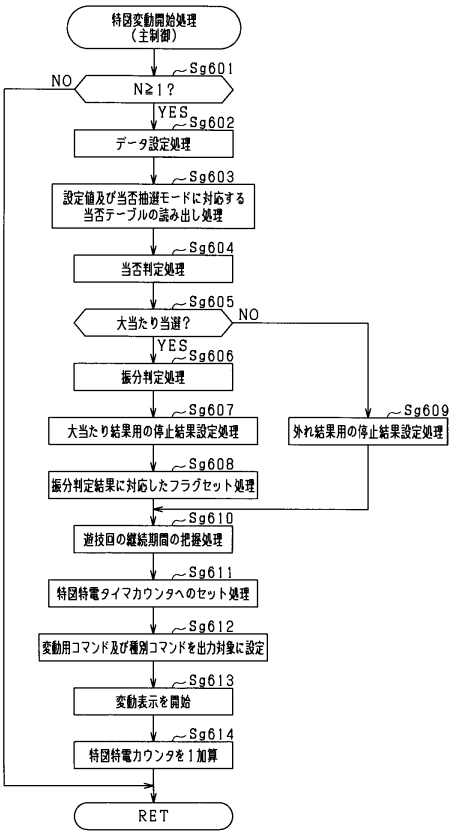
【図９０】



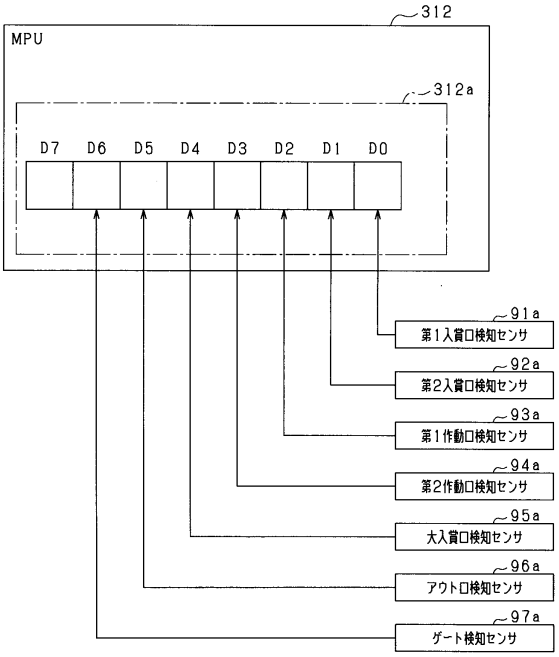
【図９１】



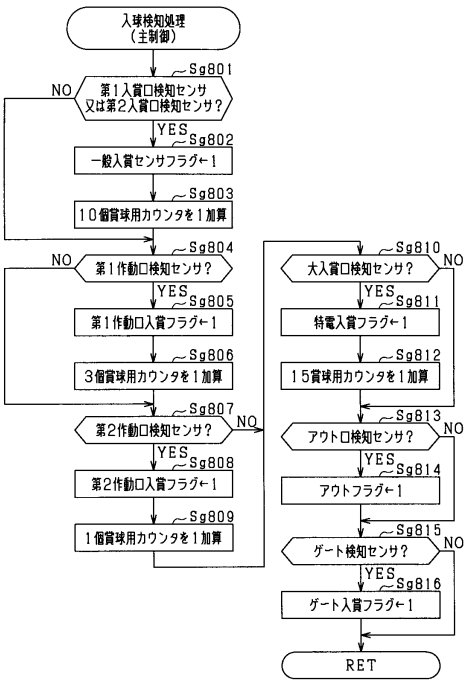
【図９２】



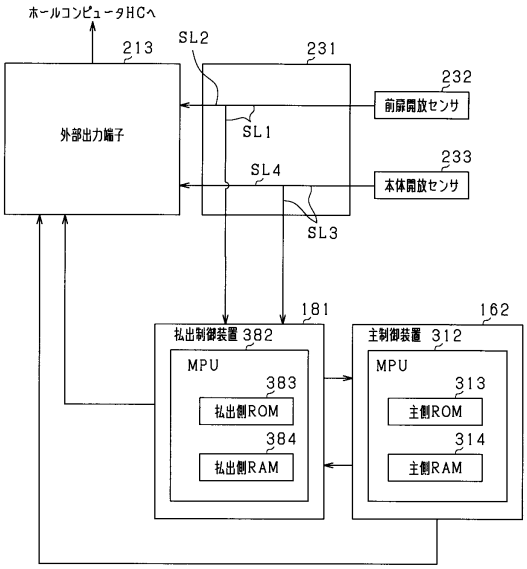
【図９３】



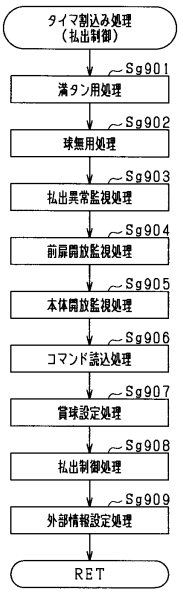
【図９４】



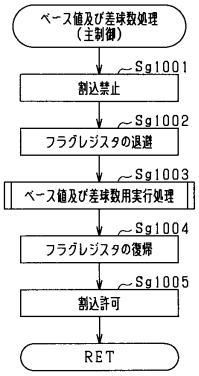
【図９５】



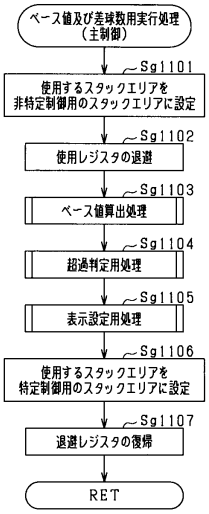
【図９６】



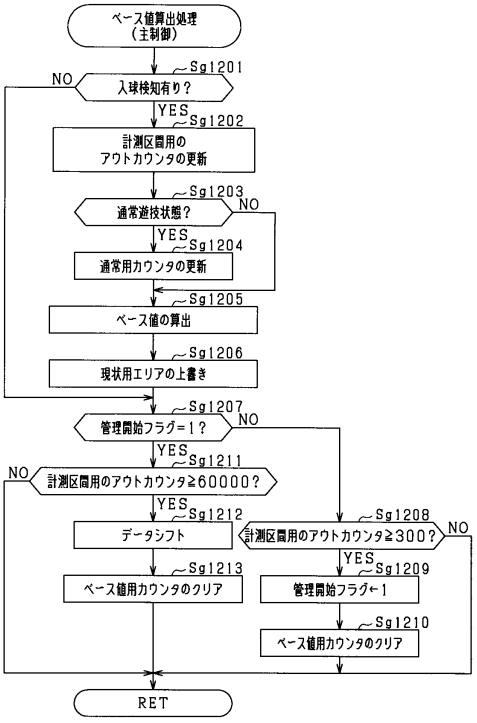
【図９７】



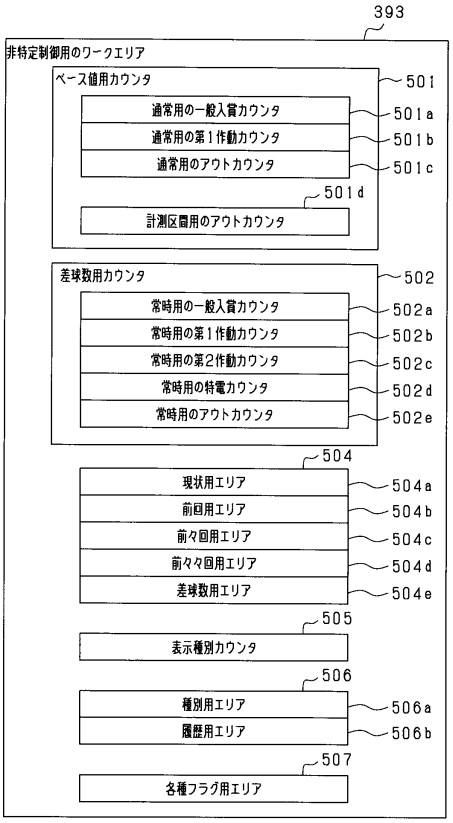
【図９８】



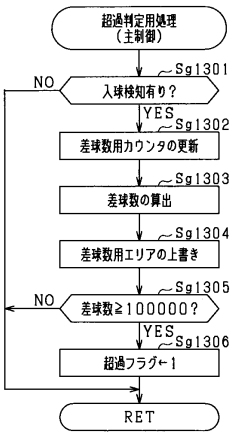
【図９９】



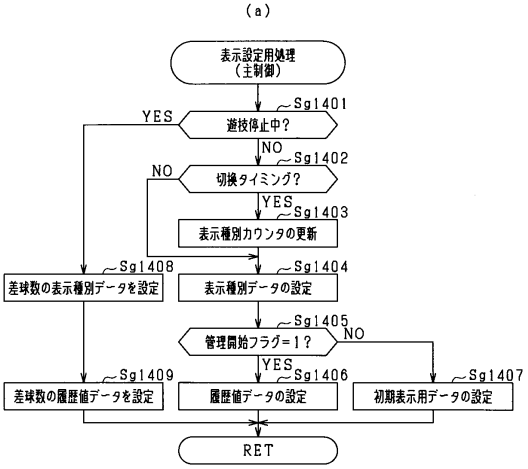
【図１００】



【図１０１】



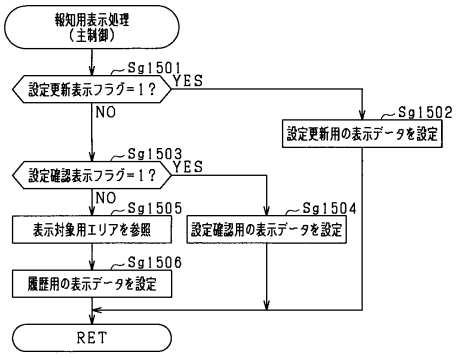
【図１０２】



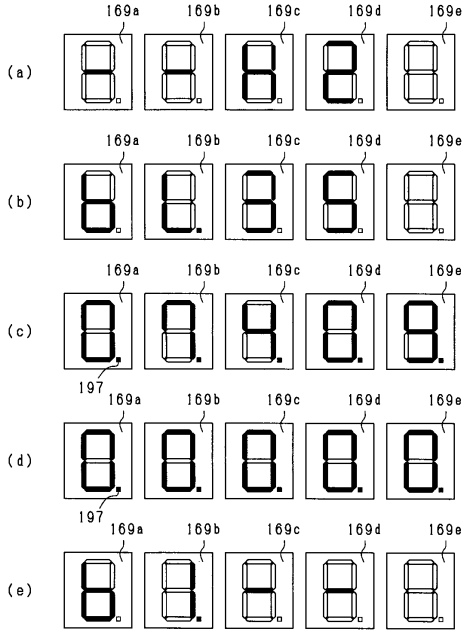
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	差球数

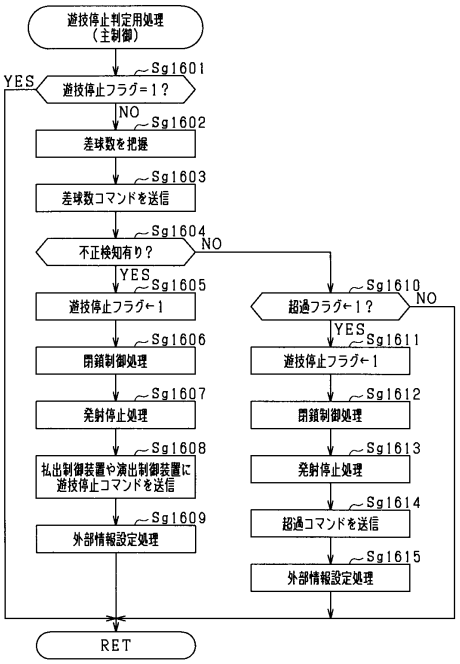
【図１０３】



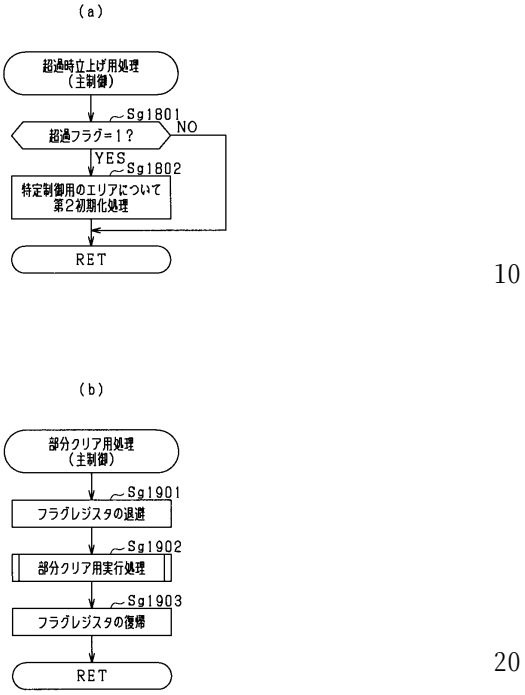
【図１０４】



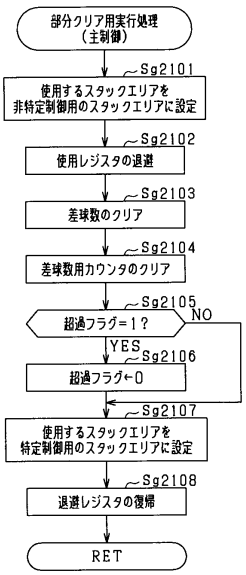
【図１０５】



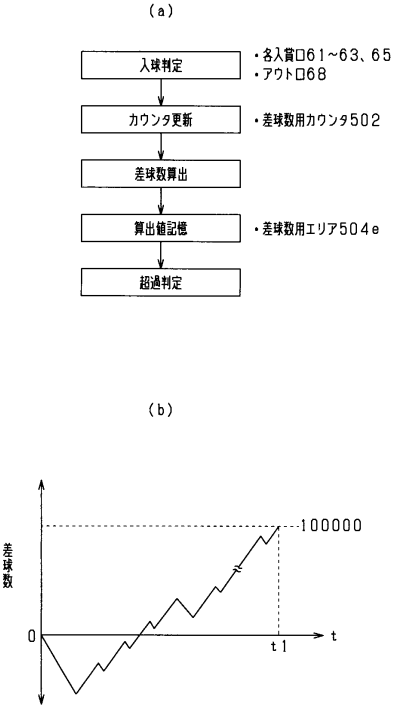
【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】

(a)

遊技停止の態様

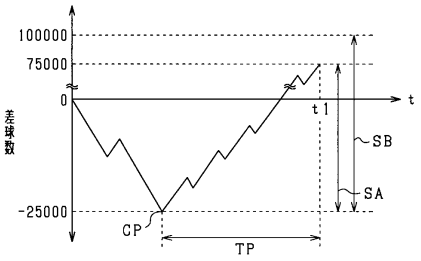
移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

復電時

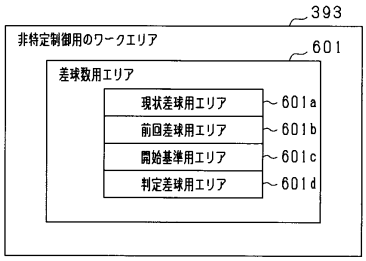
復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	設定値、賞球情報以外を初期化	有り
超過無し（リセット無し）	初期化無し	有り
超過無し（リセット有り）	設定値以外を初期化	有り

【図１１０】

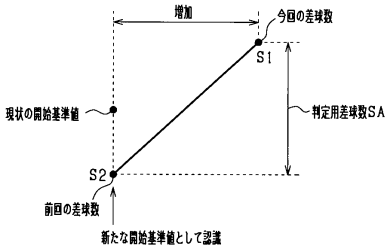


【図１１１】

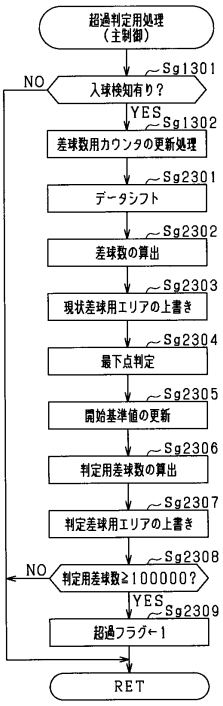
(a)



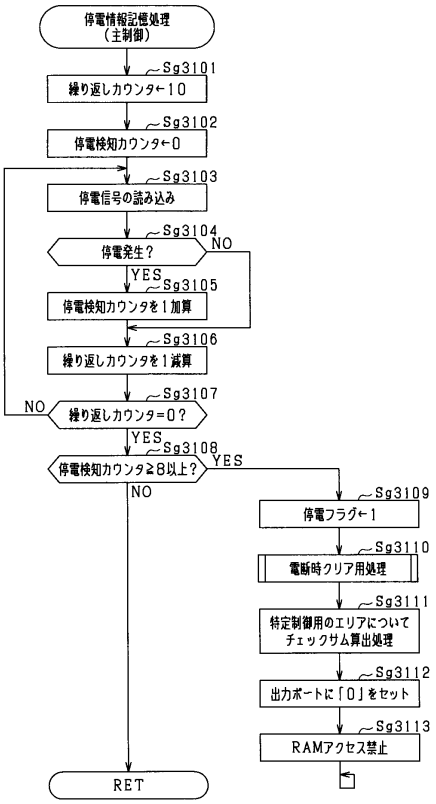
(b)



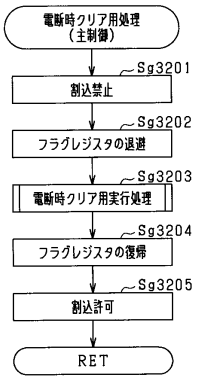
【図１１２】



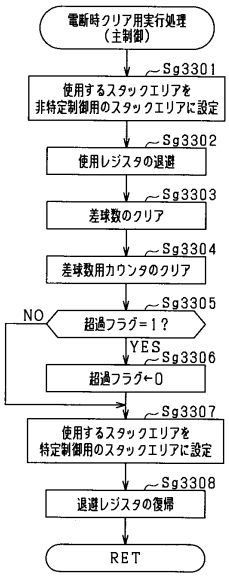
【図１１３】



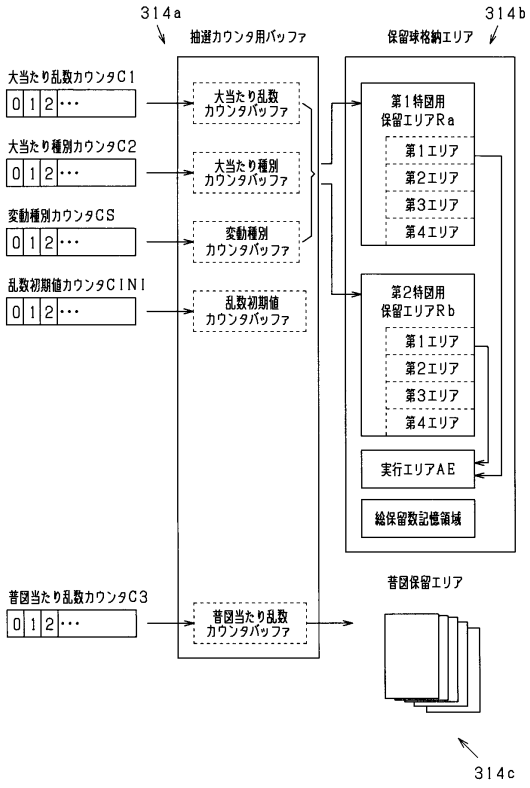
【図１１４】



【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】

(a)第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／200
10～1999	通常外れ結果	199／200

(b)第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／200
10～409	特殊外れ結果	40／200(1／5)
410～1999	通常外れ結果	159／200

(c)第1特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	5／200(1／40)
50～1999	通常外れ結果	195／200(39／40)

(d)第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	5／200(1／40)
50～449	特殊外れ結果	40／200(1／5)
450～1999	通常外れ結果	155／200

【図１１８】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	4R確変大当たり結果	高確率モード(50回)	第1高頻度サポートモード(51回)
85～99	4R通常大当たり結果A	低確率モード	低頻度サポートモード

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	10R確変大当たり結果	高確率モード(50回)	第1高頻度サポートモード(51回)
85～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(1回)

(c)突然時短遊技状態

移行契機	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	第2高頻度サポートモード(700回)

【図１１９】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

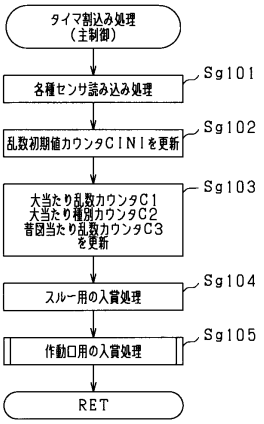
(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9／10
90～99	普図外れ結果	1／10

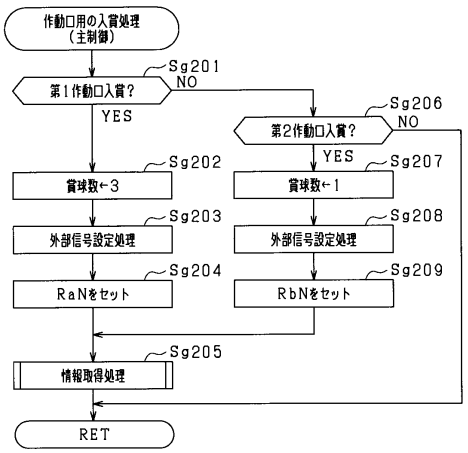
(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

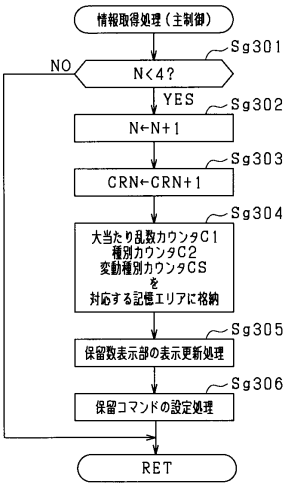
【図１２０】



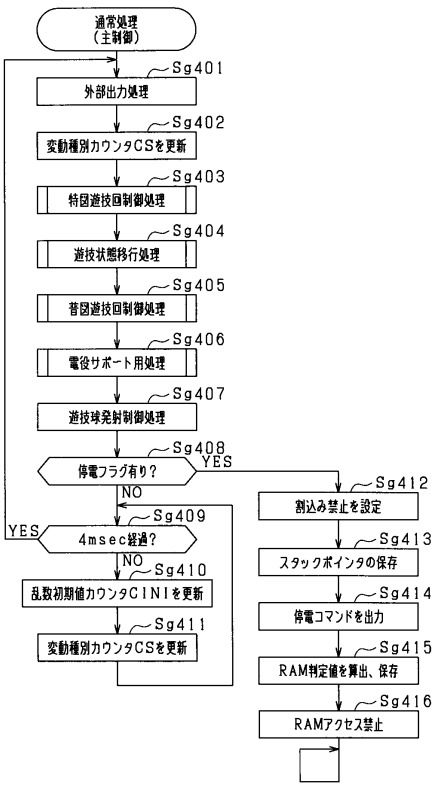
【図１２１】



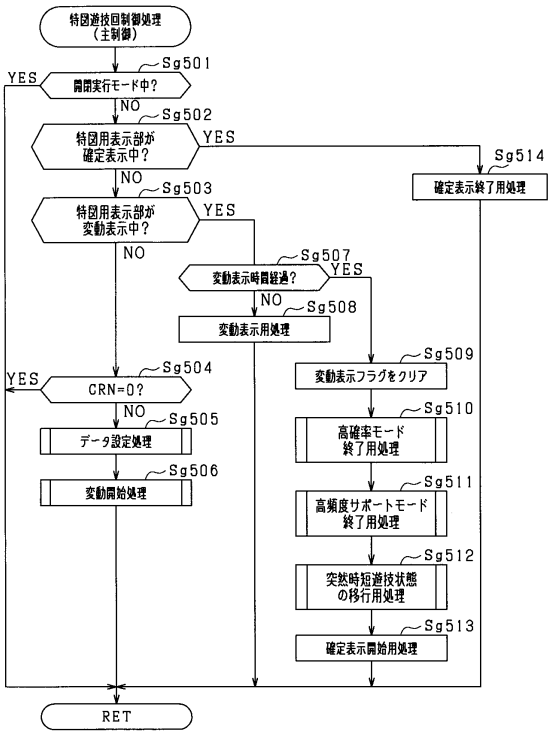
【図１２２】



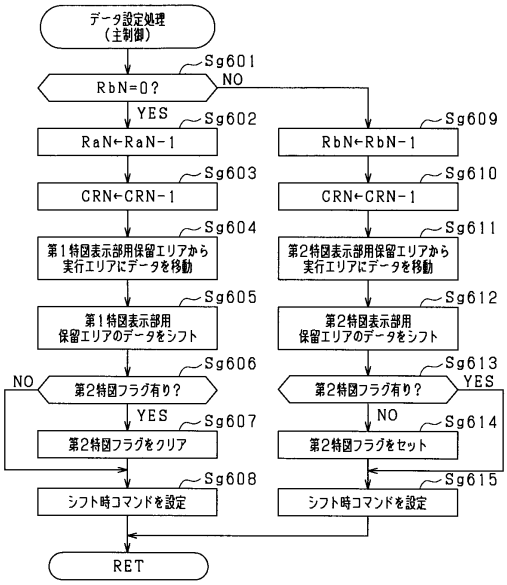
【図１２３】



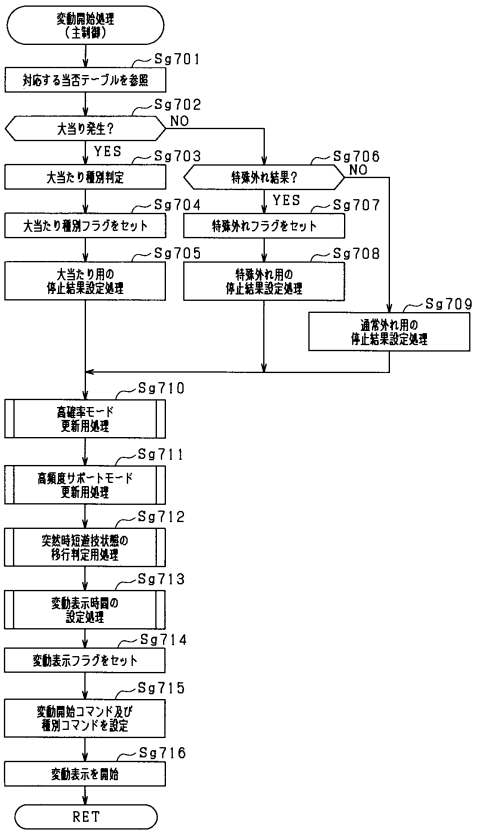
【図１２４】



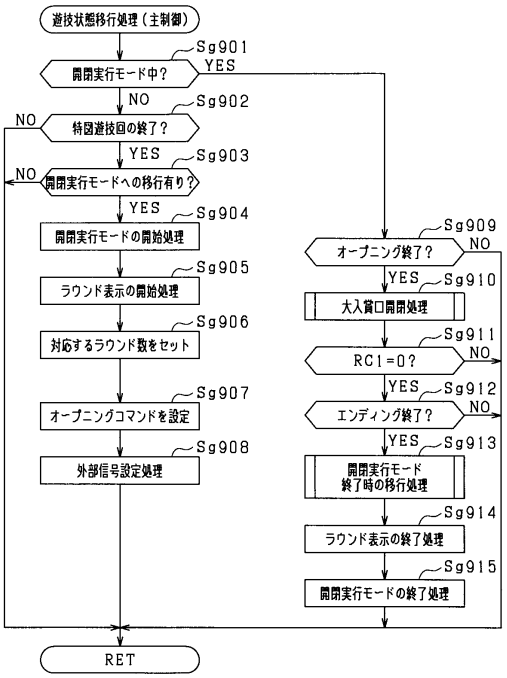
【図１２５】



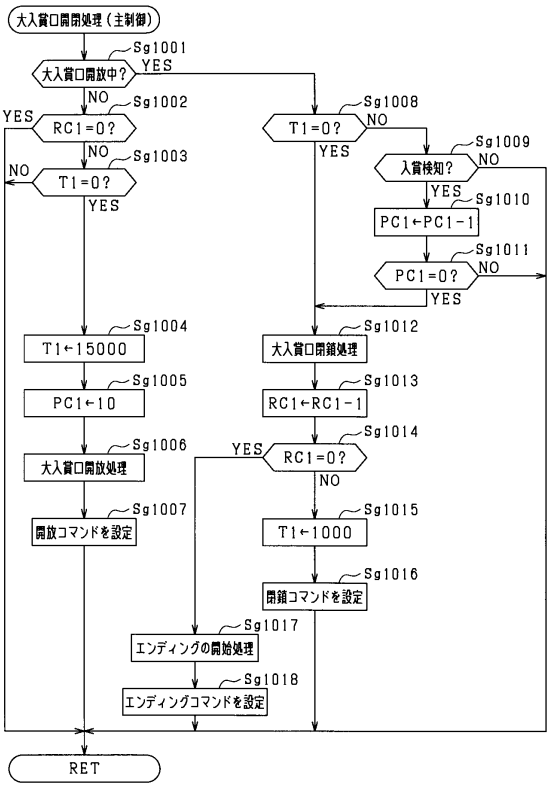
【図１２６】



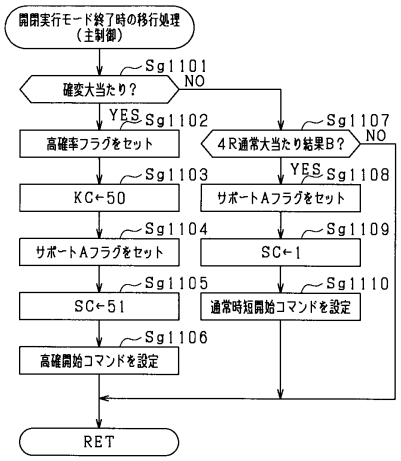
【図１２７】



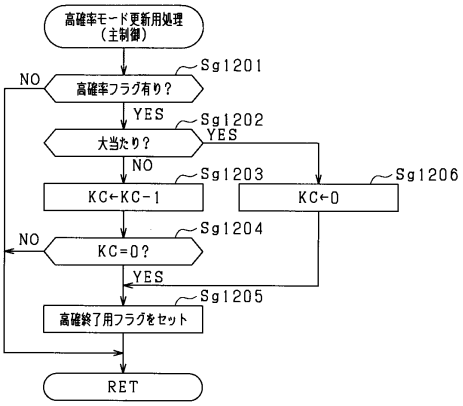
【図１２８】



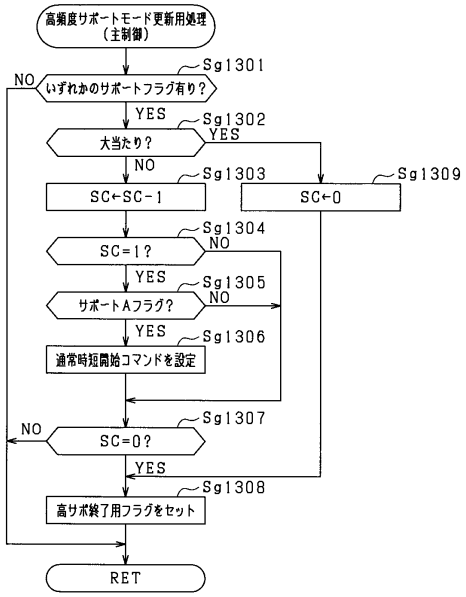
【図１２９】



【図１３０】

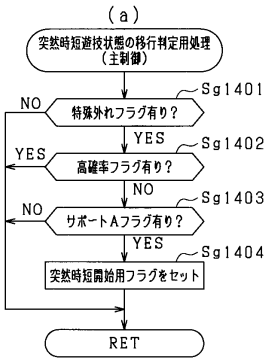


【図１３１】



【図１３２】

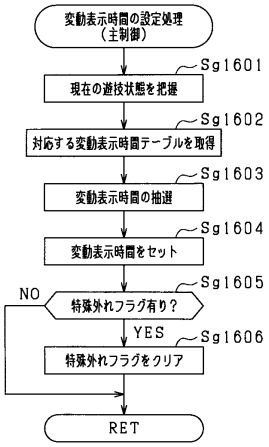
(a)



(b)

抽選モード	サポートモード	現在の遊技状態	突然時短遊技への移行
高確率モード	第1高頻度サポートモード	高確遊技状態	移行無し
低確率モード	第1高頻度サポートモード	通常時短遊技状態	移行有り
低確率モード	低頻度サポートモード	通常遊技状態	移行無し
低確率モード	第2高頻度サポートモード	突然時短遊技状態	移行無し

【図１３３】



【図１３４】

遊技状態	当否抽選結果	対応する変動表示時間テーブル
通常遊技状態（第１特図）	大当たり結果	第１特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
	通常外れ結果	第１特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
高確遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用）
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用）
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用）
通常時短遊技状態	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用）
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用）
	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用）
通常遊技状態（第２特図）	通常外れ結果／特殊外れ結果	第２特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
	大当たり結果	第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
突然時短遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル（突然遊技状態用）
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル（突然遊技状態用）
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル（突然遊技状態用）

【図１３５】

（ａ）第１特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

（ｂ） 第１特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~64	変動パターン1H	8sec（保0~保2）	完全外れ
		4sec（保3~保4）	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図１３６】

（ａ）大当たり用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用、1~50回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

（ｂ）通常外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用、1~50回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~79	変動パターン11H	8sec（保0~保1）	完全外れ
		4sec（保2~保4）	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

（ｃ）特殊外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用、1~50回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターン14H	8sec（保0~保1）	完全外れ
		4sec（保2~保4）	

【図１３７】

（ａ）特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、５１回目又は１回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターンW1	150sec	特殊演出A

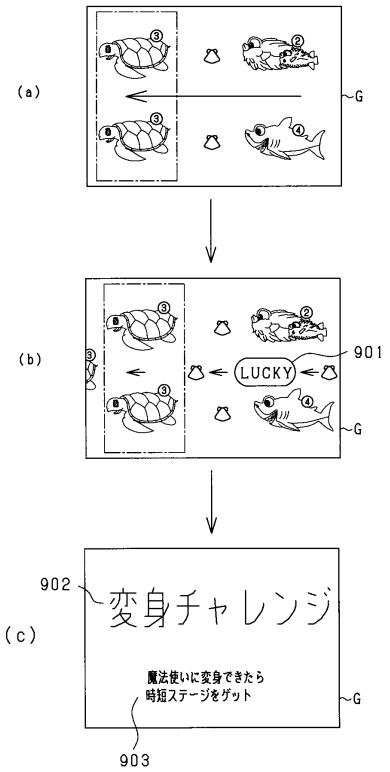
（ｂ）通常外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、５１回目又は１回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターンW2	150sec	特殊演出B

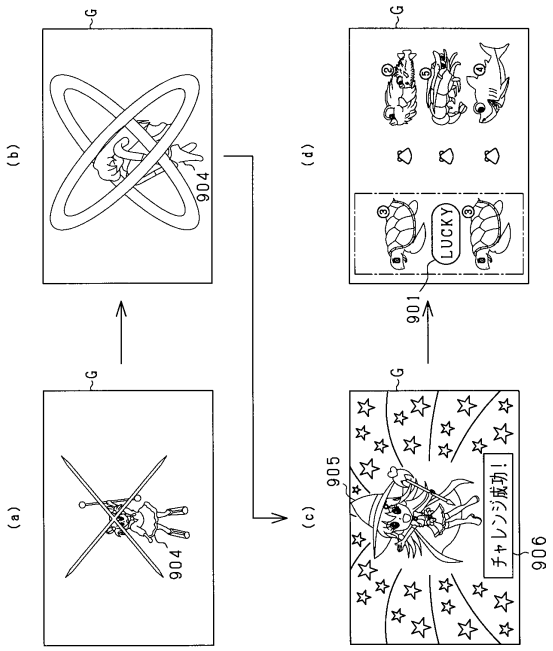
（ｃ）大当たり用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、５１回目又は１回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターンW3	150sec	特殊演出C

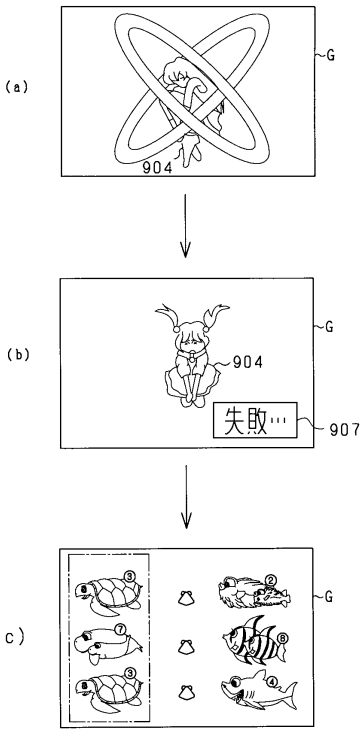
【図１３８】



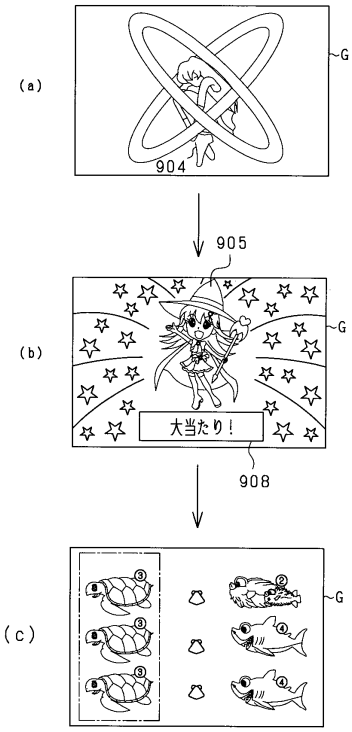
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

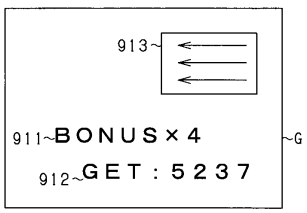
（ａ）第2特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用、52～55回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンZ1	1sec	実績演出A

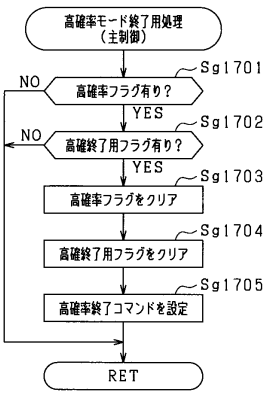
（ｂ）第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用、52～55回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンZ2	3sec	実績演出B

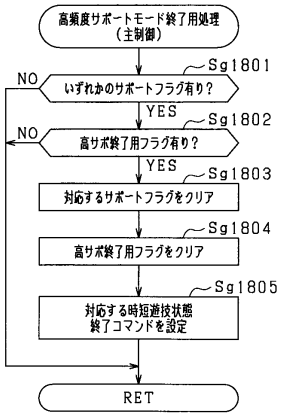
【図１４３】



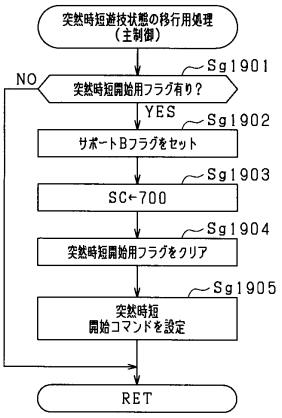
【図１４４】



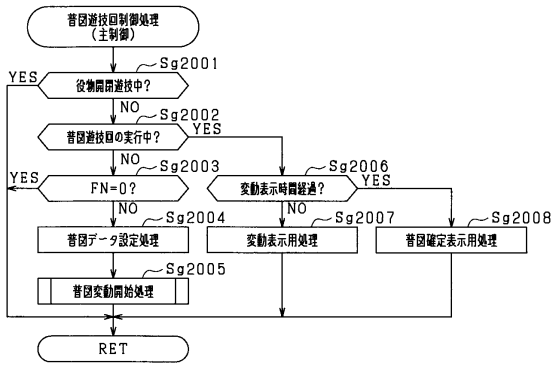
【図１４５】



【図１４６】

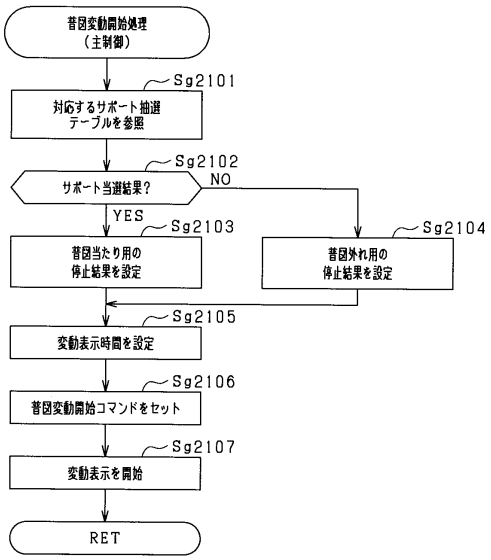


【図１４７】



【図１４８】

(a)

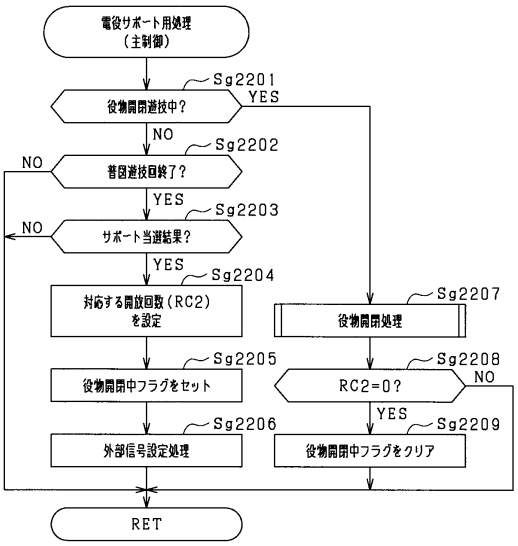


(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

【図１４９】

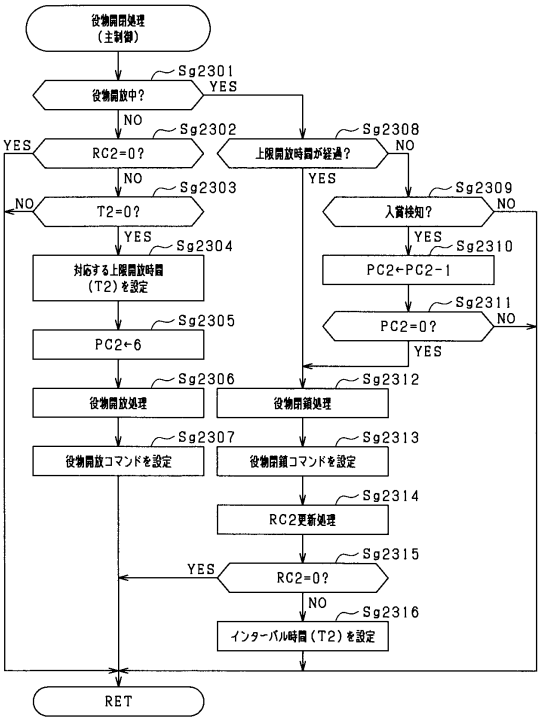
(a)



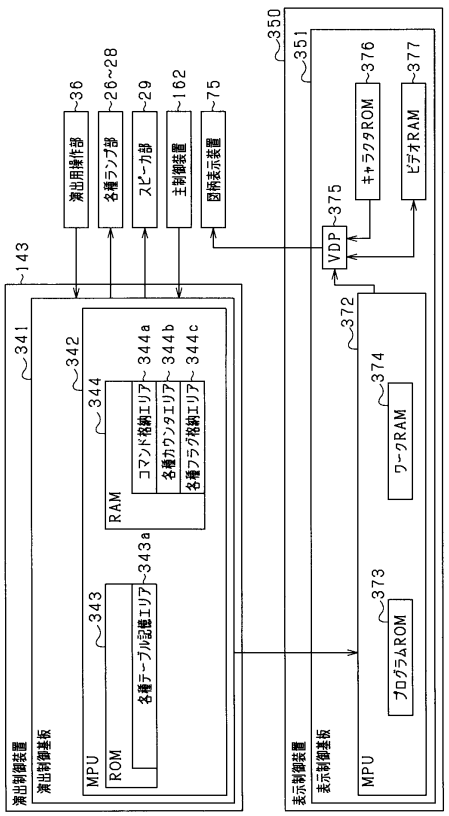
(b)

サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

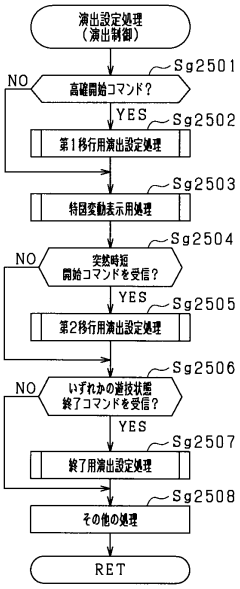
【図１５０】



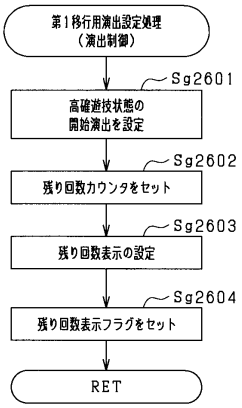
【図１５１】



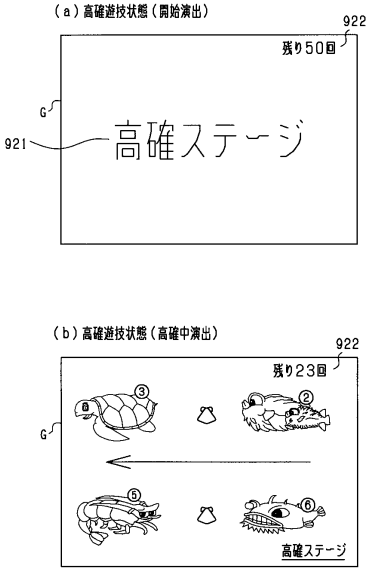
【図１５２】



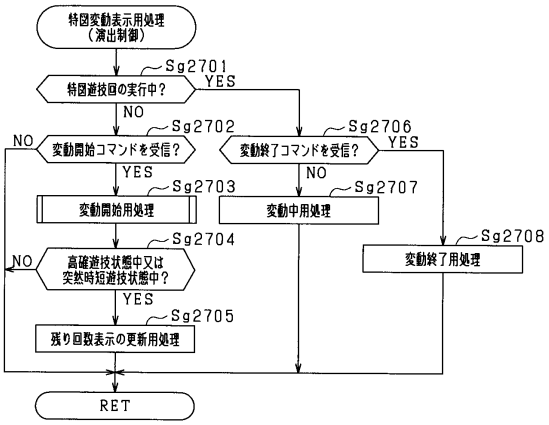
【図１５３】



【図１５４】

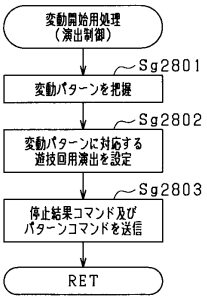


【図１５５】



【図１５６】

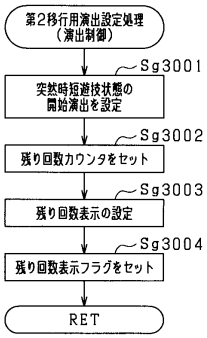
（ａ）



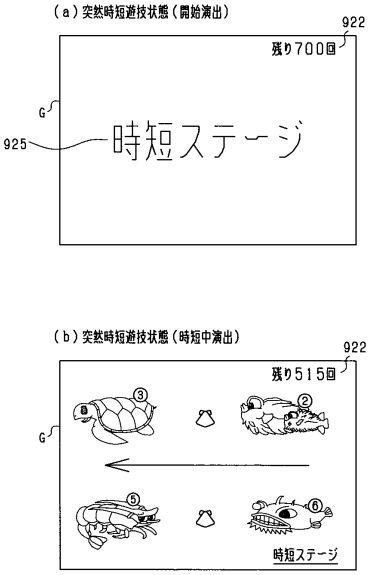
（ｂ）

変動パターン	遊技回用演出	備考（演出態様）	備考（状態）
変動パターン１４Ｈ	完全外れ	完全外れ	高確遊技状態
変動パターンＷ１	特殊演出Ａ	成功演出→特殊外れ報知	通常時短遊技状態 特殊外れ結果
変動パターンＷ２	特殊演出Ｂ	失敗演出→リーチ外れ報知	通常時短遊技状態 通常外れ結果
変動パターンＷ３	特殊演出Ｃ	成功演出→大当たり報知	通常時短遊技状態 大当たり結果
変動パターンＺ１	実績演出Ａ	実績演出＋完全外れ報知	残り保留（第２特図） 外れ結果
変動パターンＺ２	実績演出Ｂ	実績演出＋大当たり報知	残り保留（第２特図） 大当たり結果
その他	対応する遊技回用演出	－	－

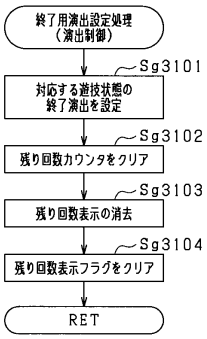
【図１５７】



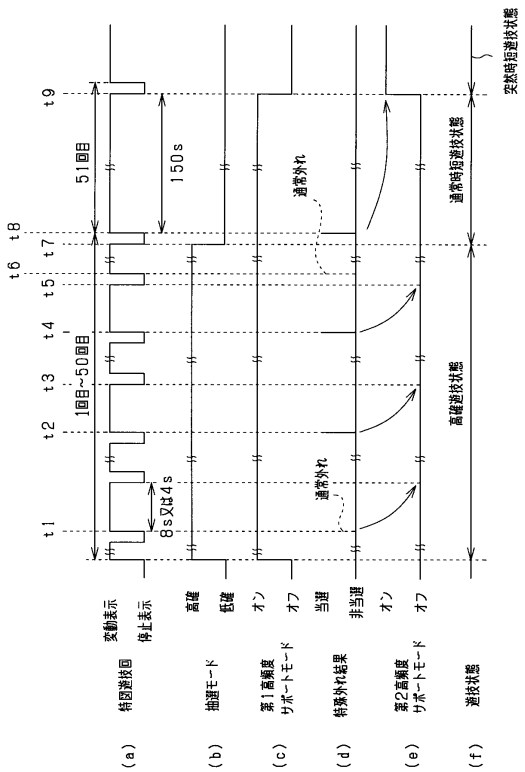
【図１５８】



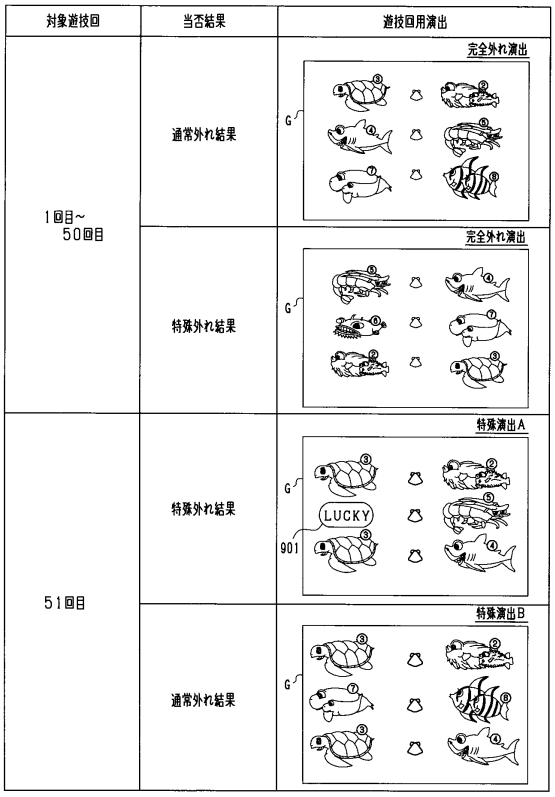
【図１５９】



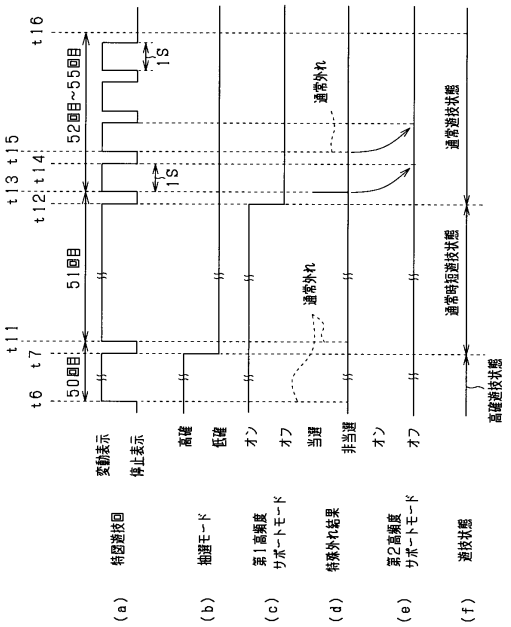
【図１６０】



【図１６１】



【図１６２】

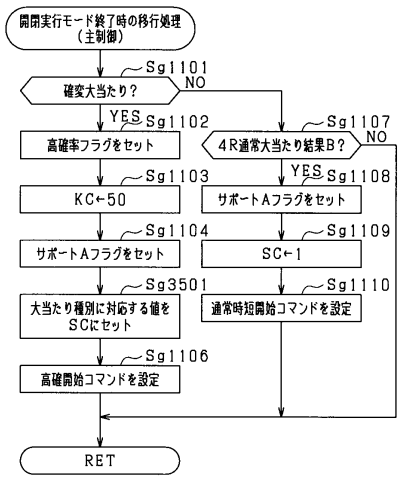


【図１６３】

第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～49	10R確変 大当たり結果A	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(51回)
50～74	10R確変 大当たり結果B	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(53回)
75～84	10R確変 大当たり結果C	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(55回)
85～99	4R通常 大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度 サポートモード(1回)

【図１６４】



【図１６５】

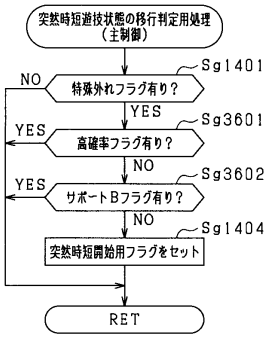
(a)

大当たり種別	高確遊技状態	通常時短遊技状態	残り保留分の遊技回
10R確変大当たり結果A	上限50回 (1～50回目の遊技回)	上限1回 (51回目の遊技回)	上限4回 (52～55回目の遊技回)
10R確変大当たり結果B	上限50回 (1～50回目の遊技回)	上限3回 (51～53回目の遊技回)	上限4回 (54～57回目の遊技回)
10R確変大当たり結果C	上限50回 (1～50回目の遊技回)	上限5回 (51～55回目の遊技回)	上限4回 (56～59回目の遊技回)

(b)

大当たり種別	突然時短に移行可能な遊技回の回数	期待値
10R確変大当たり結果A	1回	20%
10R確変大当たり結果B	3回	49%
10R確変大当たり結果C	5回	67%

【図１６６】



【図１６７】

(a)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンW1	150sec	特殊演出A

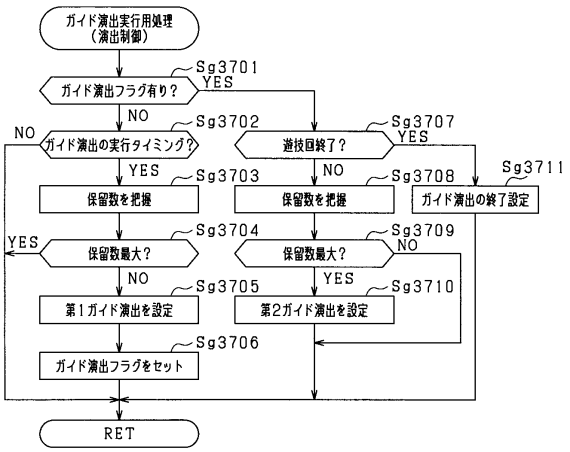
(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンW4	160sec	特殊演出B+ガイド演出

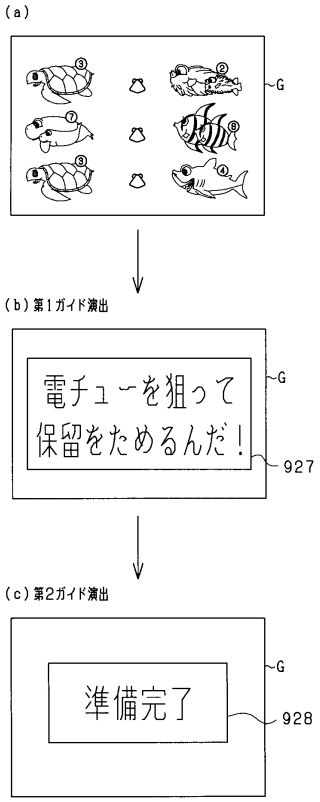
(c)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンW3	150sec	特殊演出C

【図１６８】



【図１６９】



【図１７０】

(a)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52～55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY1	150sec	特殊演出A

(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52～55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY2	150sec	特殊演出B

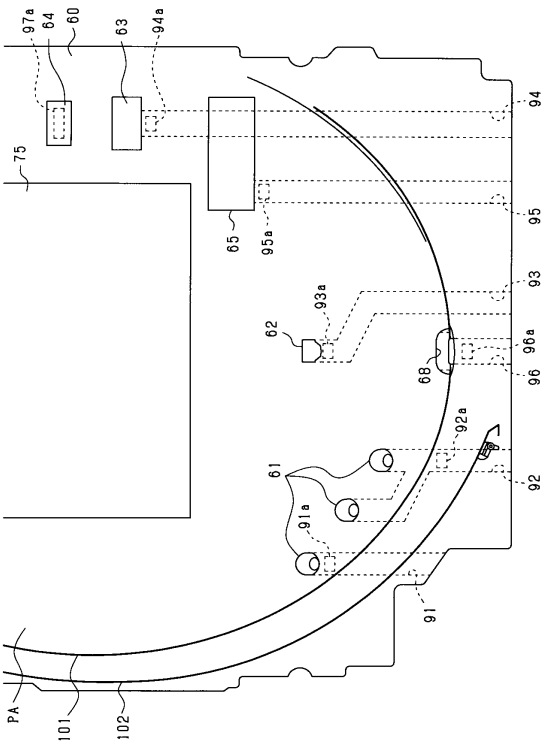
(c)第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52～55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY3	150sec	特殊演出C

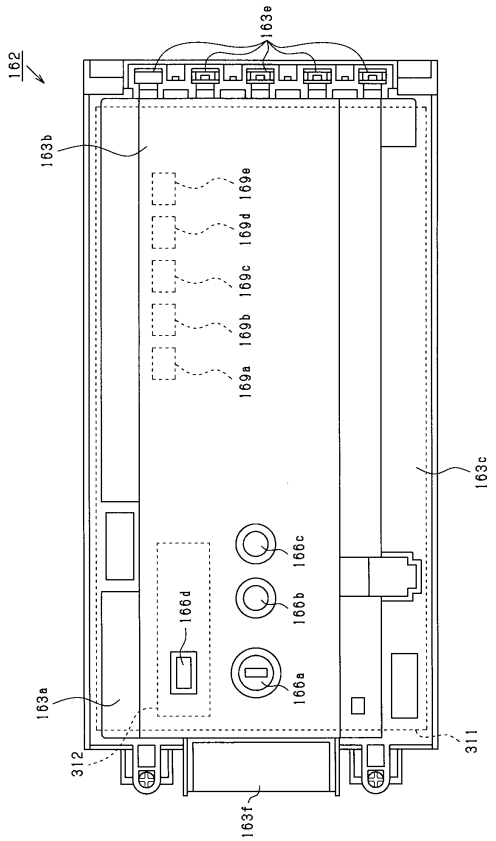
【図１７１】

遊技回	遊技状態	突然時短遊技への移行
1～50回目	高確遊技状態	移行無し
51回目	通常時短遊技状態	移行有り
52～55回目	通常遊技状態	移行有り
—	突然時短遊技状態	移行無し

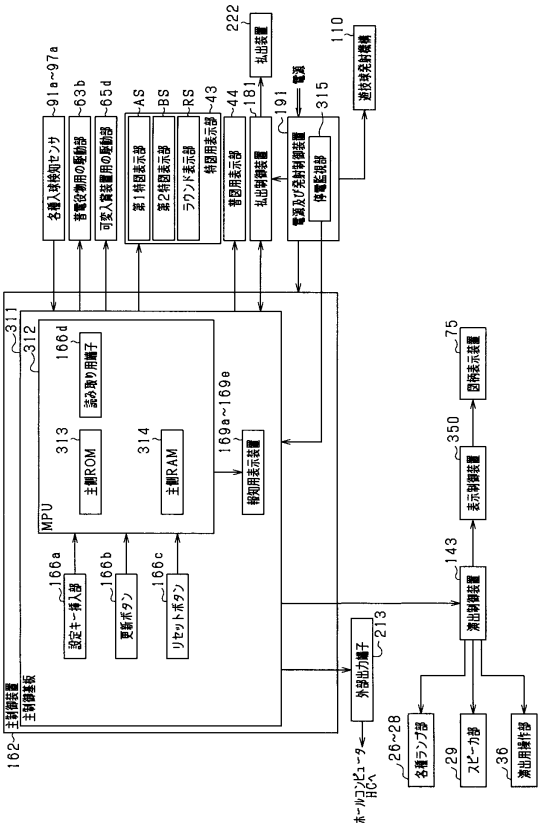
【図１７２】



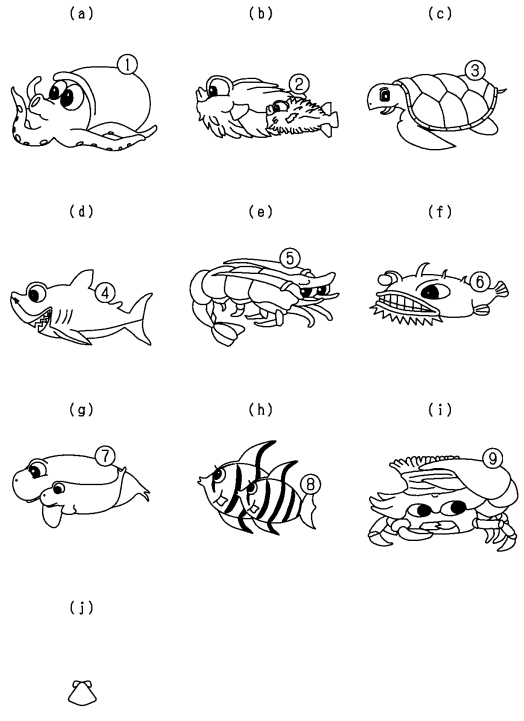
【図１７３】



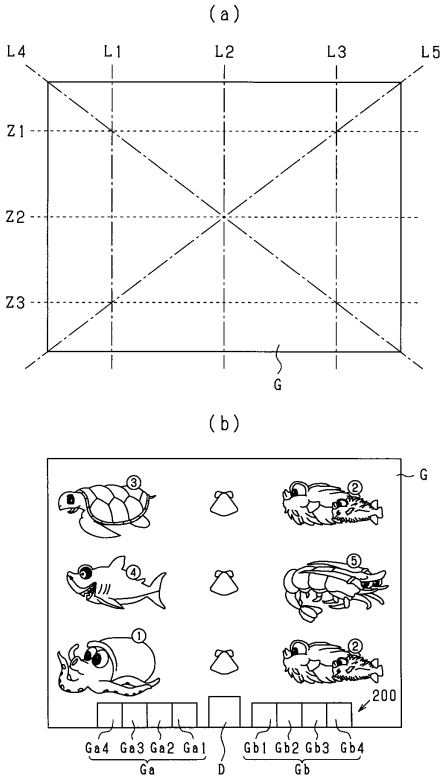
【図１７４】



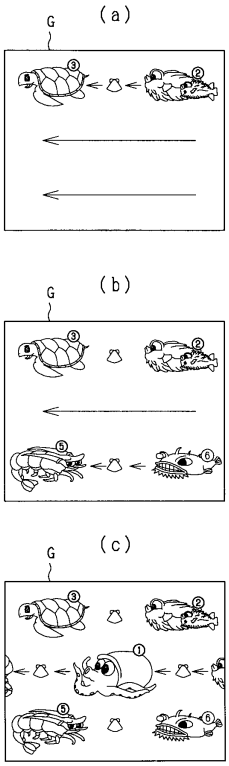
【図１７５】



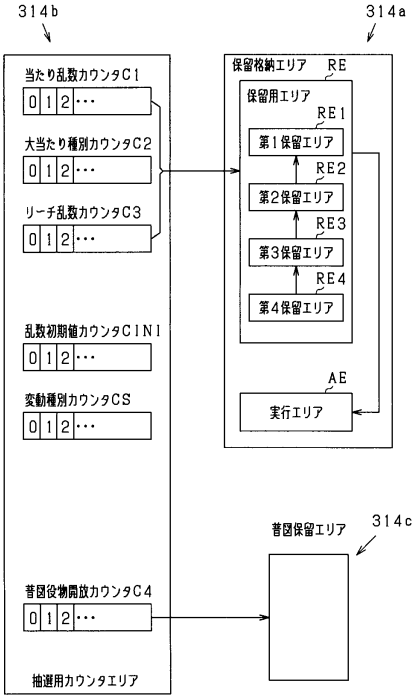
【図１７６】



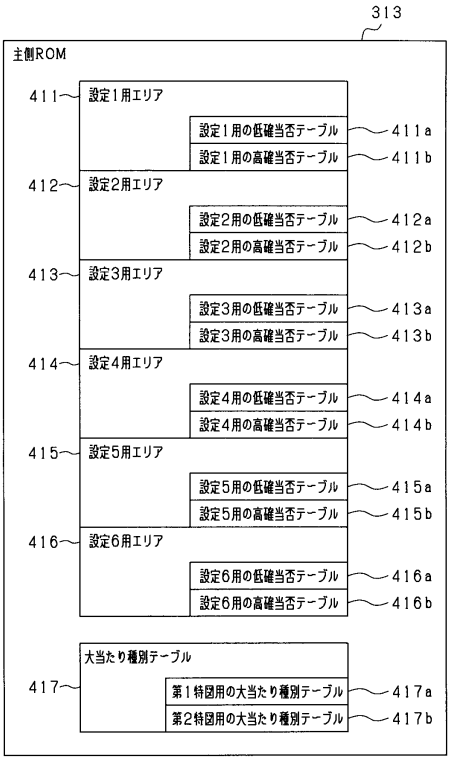
【図１７７】



【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】

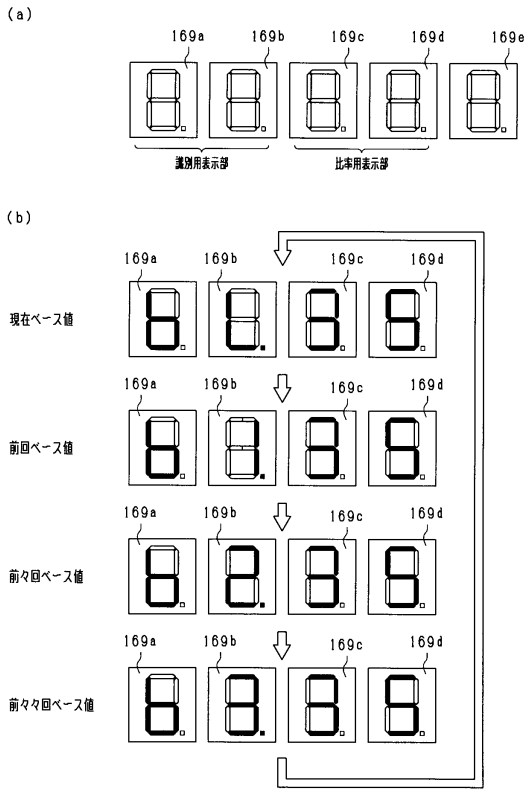
(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0～84	4R確変大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サポートモード(35回)
85～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0～84	10R確変大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サポートモード(35回)
85～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

【図１８１】



【図１８２】

313

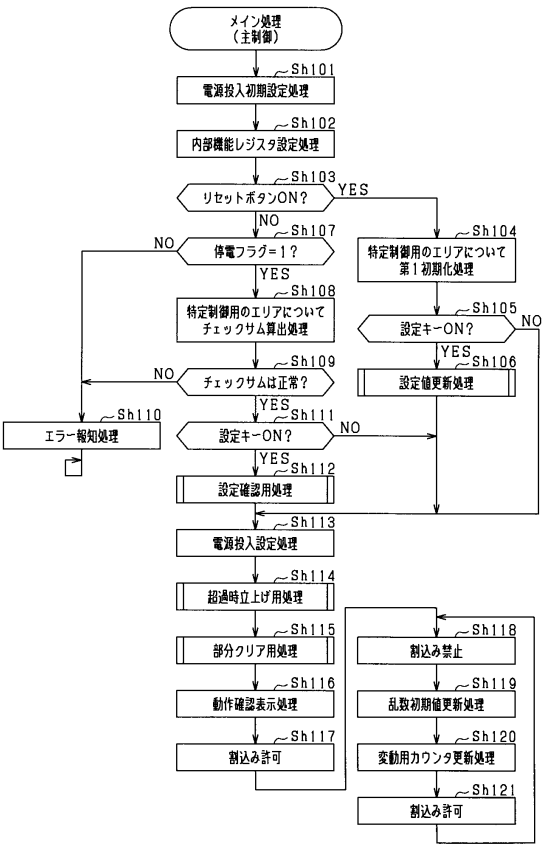
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図１８３】

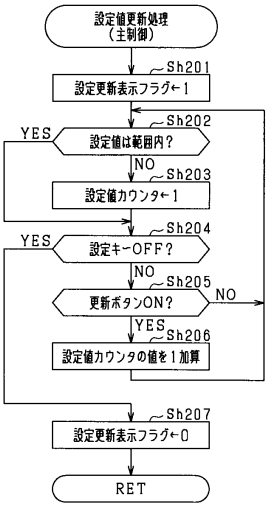
314

アドレス	内容	
Y(1)	特定制御用のワークエリア	391
Y(2)	特定制御用のワークエリア	
Y(3)	特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(r)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア	392
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(s)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア	393
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(t)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア	394
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア	

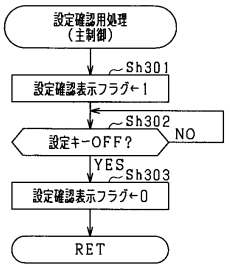
【図１８４】



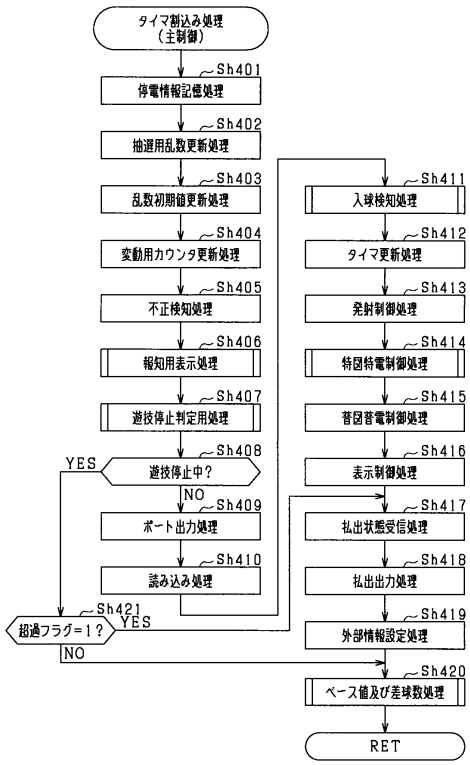
【図１８５】



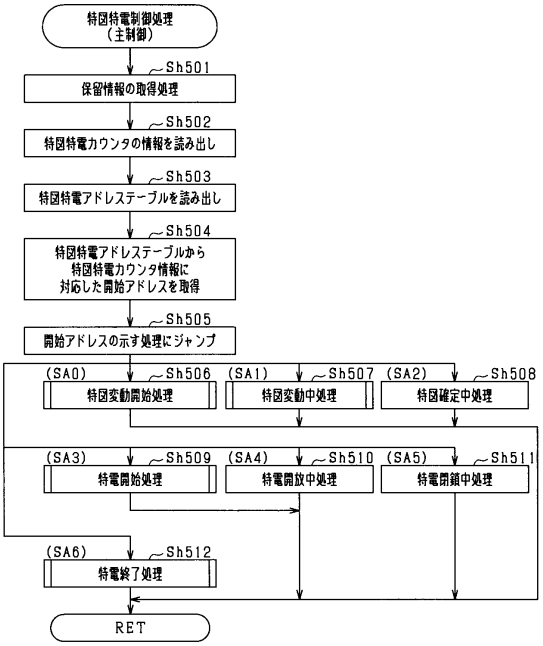
【図１８６】



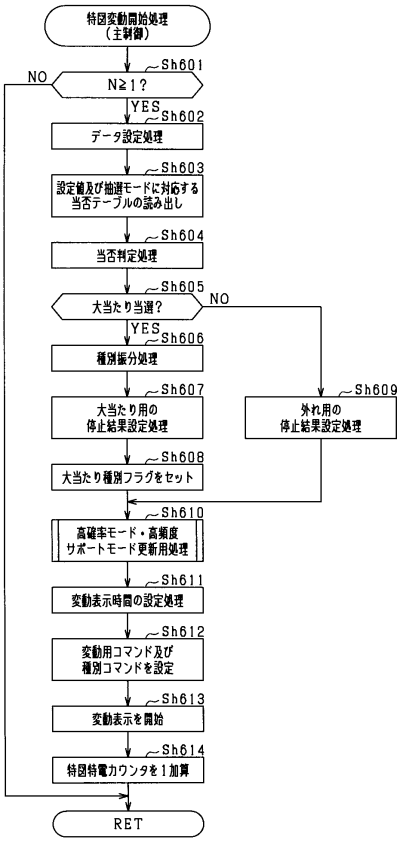
【図１８７】



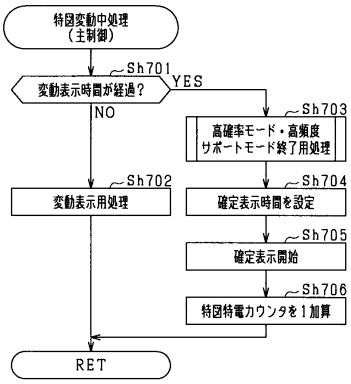
【図１８８】



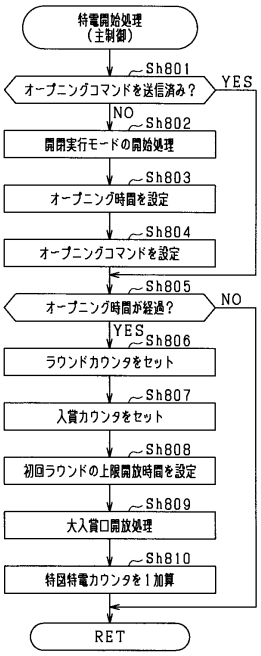
【図１８９】



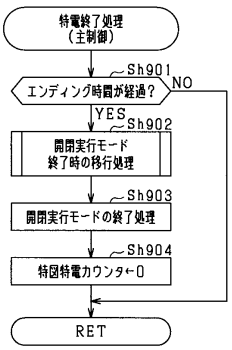
【図１９０】



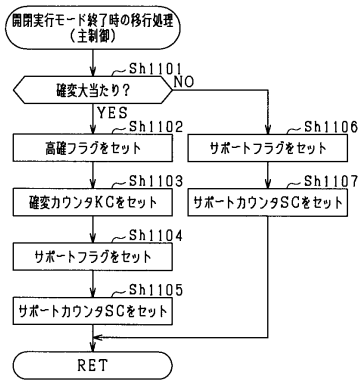
【図１９１】



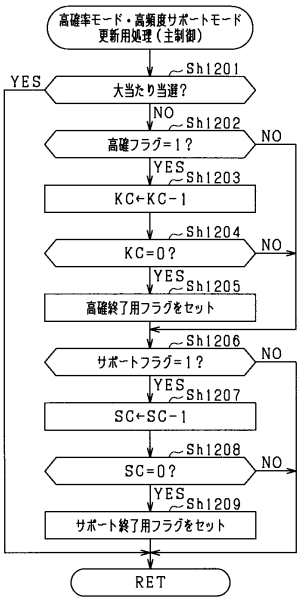
【図１９２】



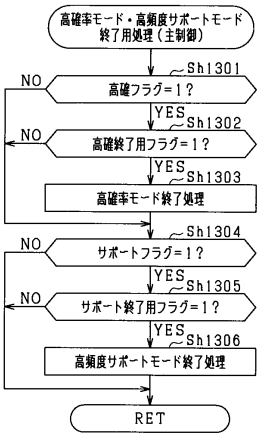
【図１９３】



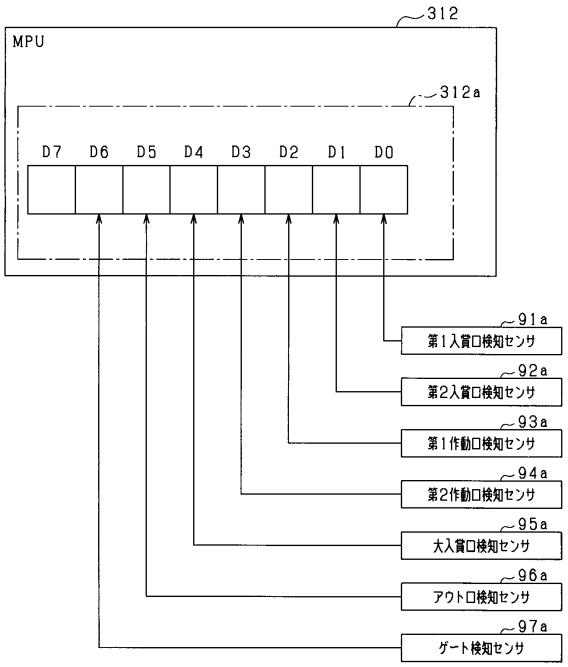
【図１９４】



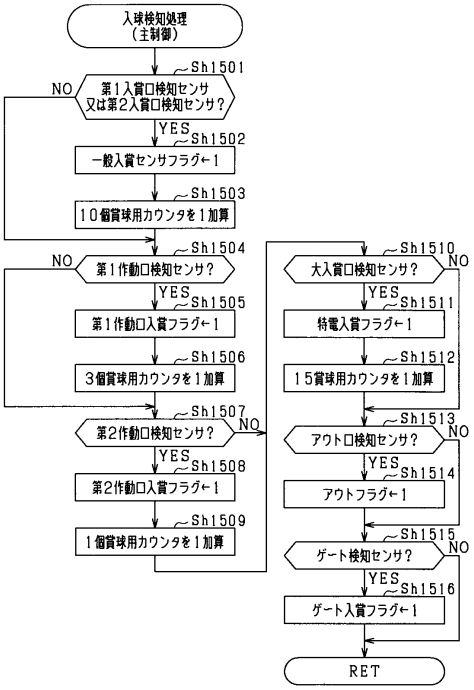
【図１９５】



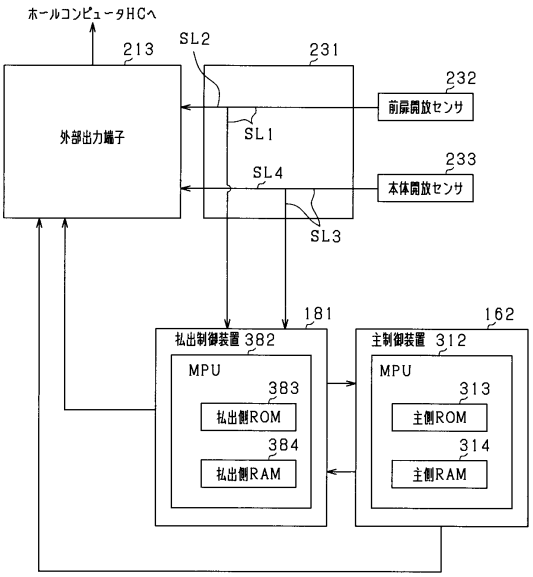
【図１９６】



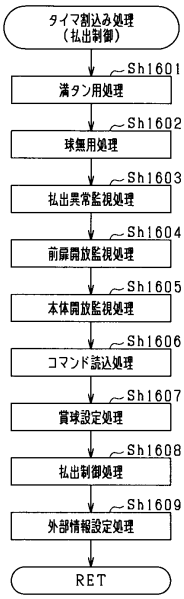
【図１９７】



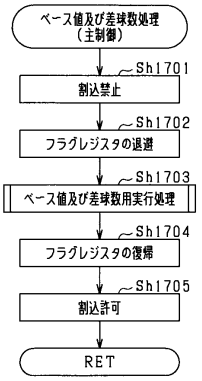
【図１９８】



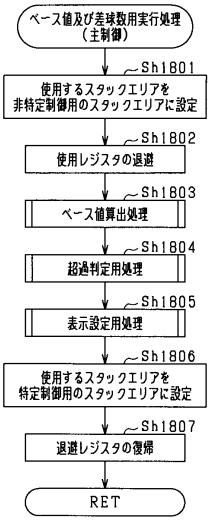
【図１９９】



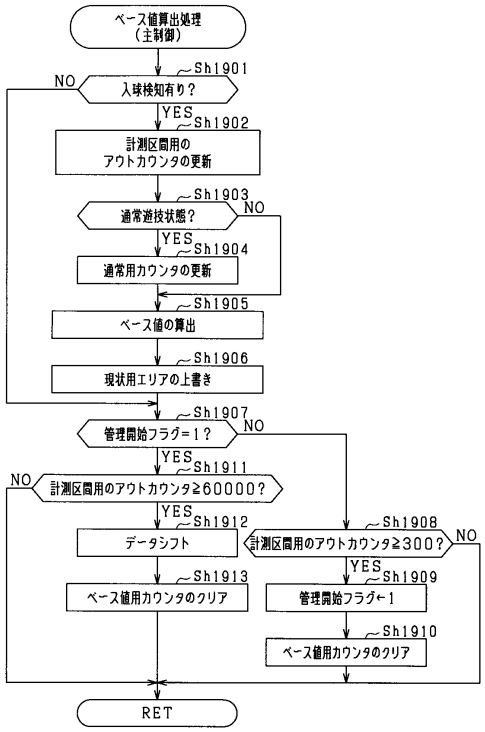
【図２００】



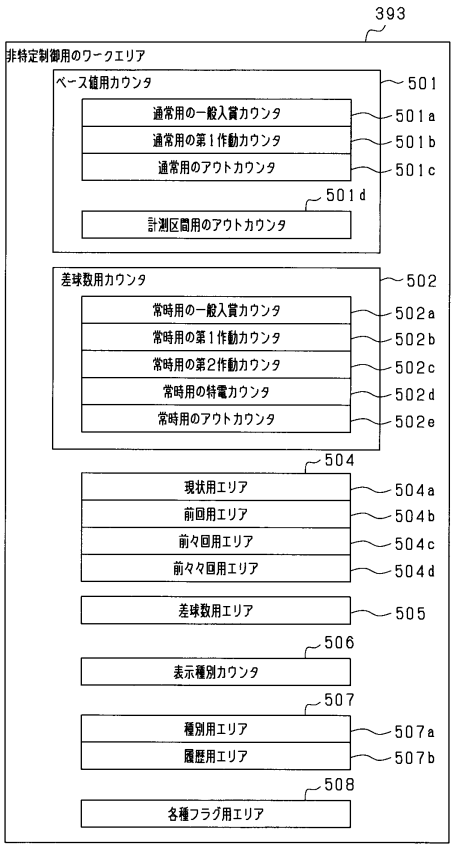
【図２０１】



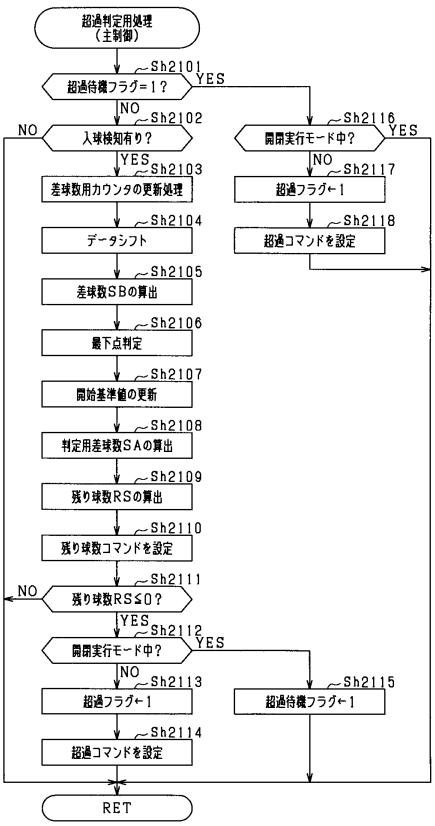
【図２０２】



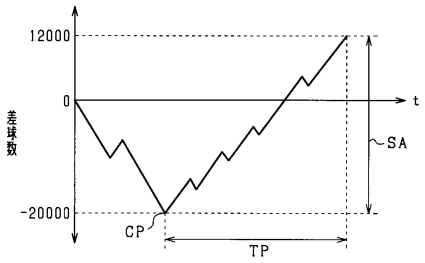
【図２０３】



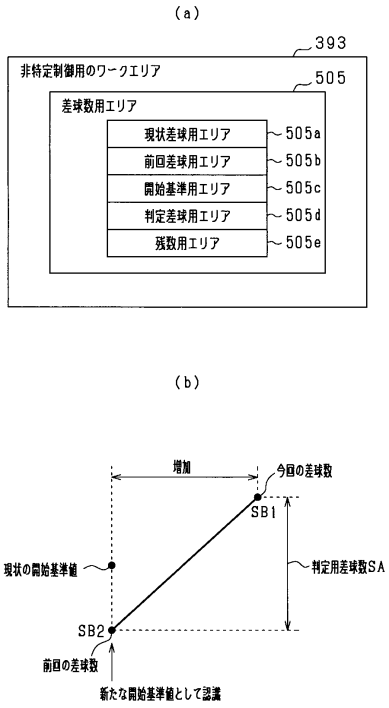
【図２０４】



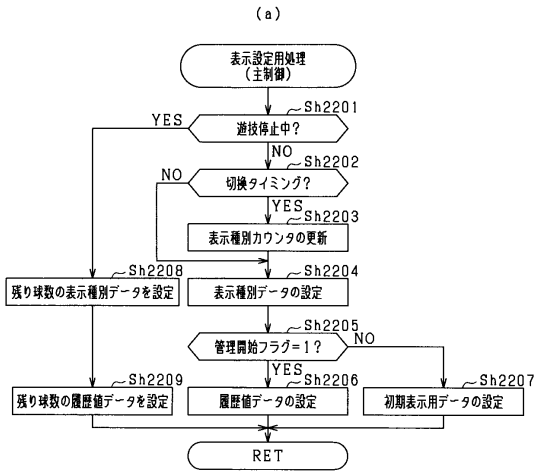
【図２０５】



【図２０６】



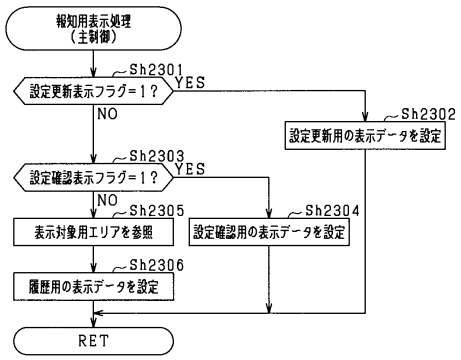
【図２０７】



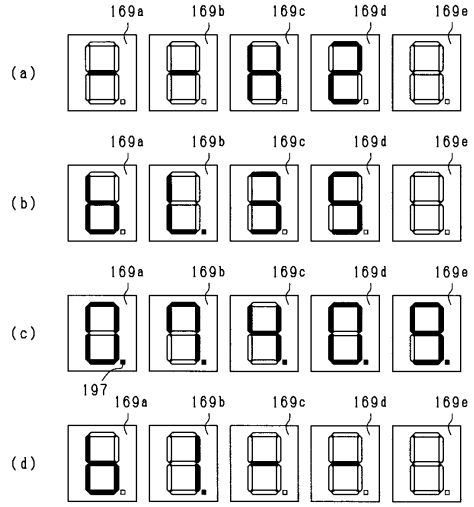
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	残り球数

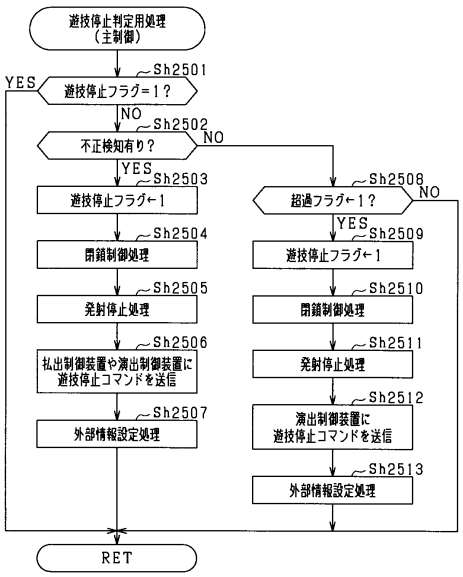
【図２０８】



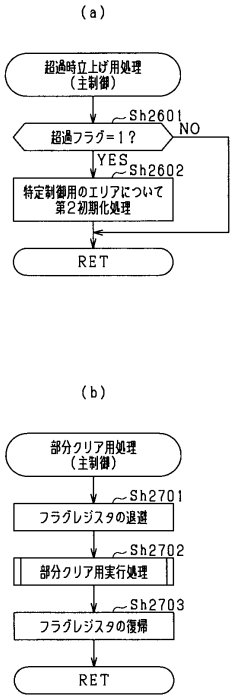
【図２０９】



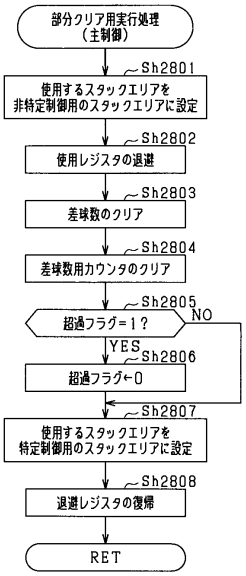
【図２１０】



【図２１１】

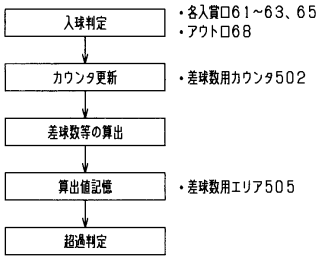


【図２１２】

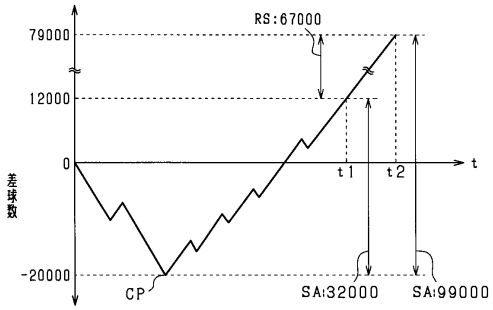


【図２１３】

(a)



(b)



【図２１４】

(a)

遊技停止の態様

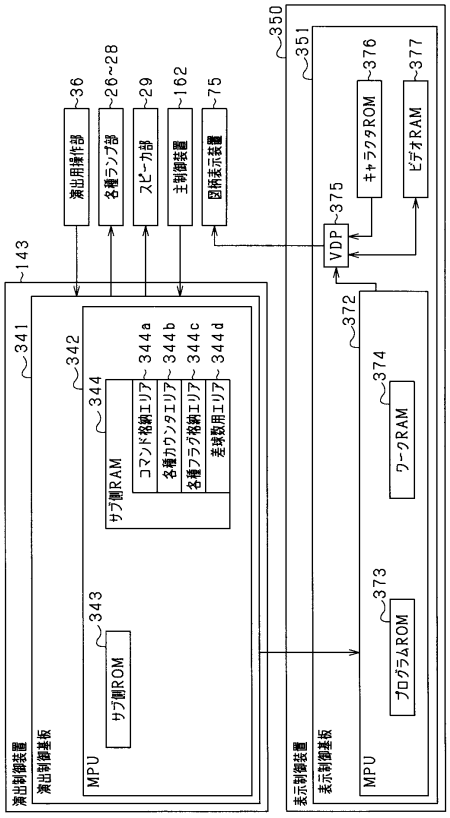
移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

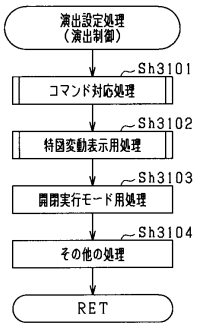
復電時

復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	設定値、賞球情報以外を初期化	有り
超過無し（リセット無し）	初期化無し	有り
超過無し（リセット有り）	設定値以外を初期化	有り

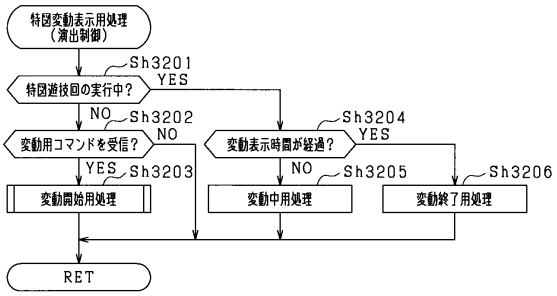
【図２１５】



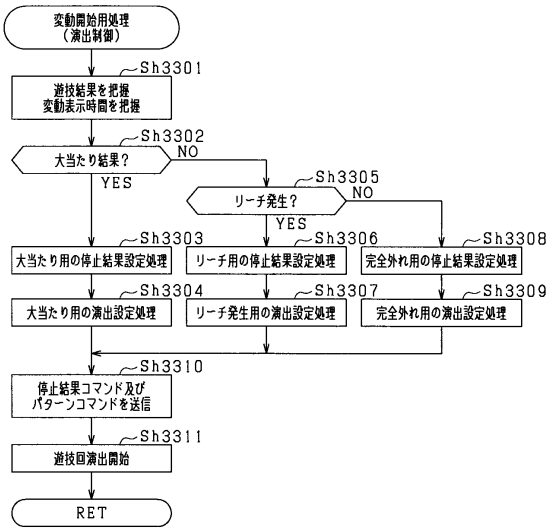
【図２１６】



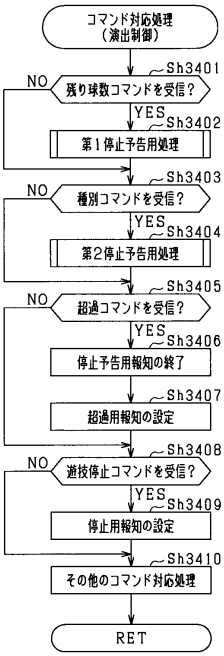
【図２１７】



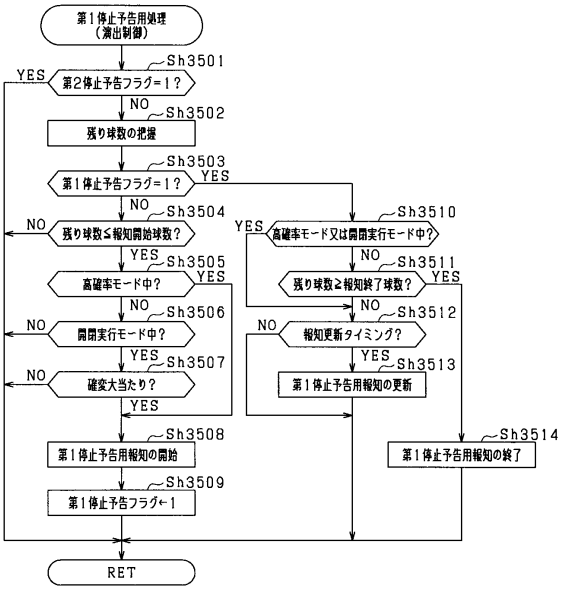
【図２１８】



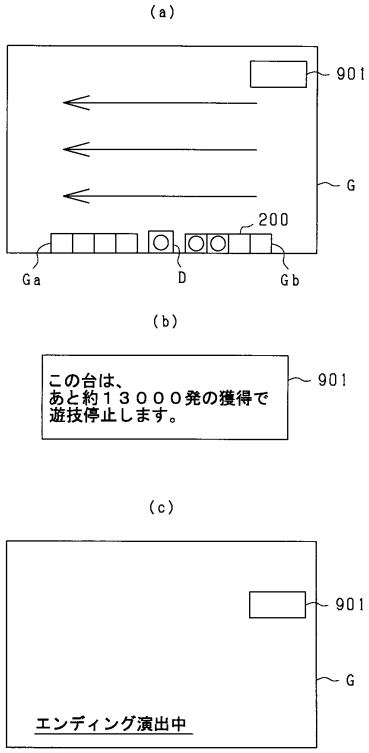
【図２１９】



【図２２０】



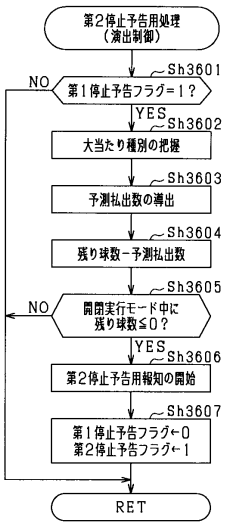
【図２２１】



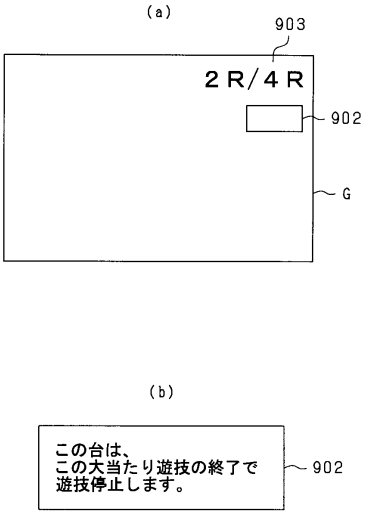
【図２２２】

更新タイミング	第1停止予告用報知	更新単位（更新間隔）
残り球数が14000個	この台は、あと約13000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が12000個	この台は、あと約10000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が10000個	この台は、あと約9000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が9000個	この台は、あと約8000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が8000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	
残り球数が3000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が2000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約900発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約700発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	
残り球数が200個	この台は、あと約100発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が100個	この台は、あと約50発の獲得で遊技停止します。	100個

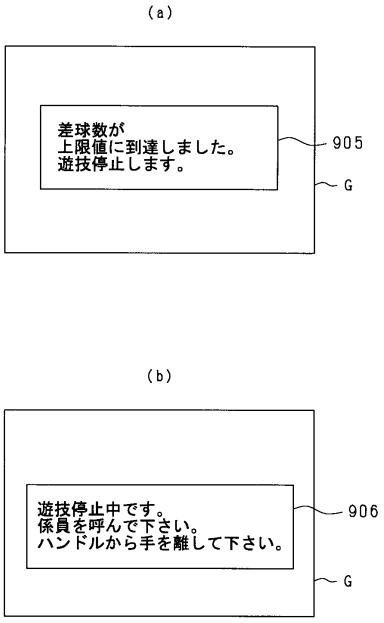
【図２２３】



【図２２４】



【図２２５】



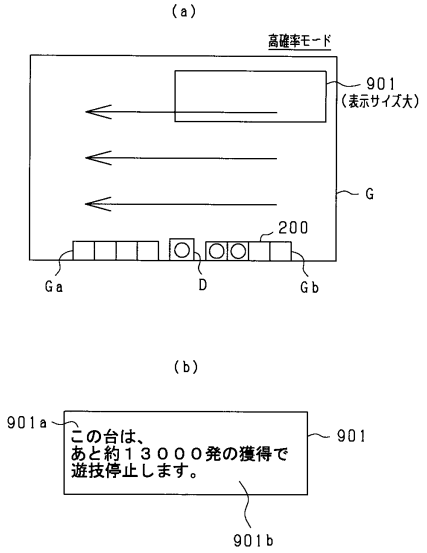
【図２２６】

遊技状態	停止予告用報知の開始有無	開始条件	停止予告用報知の態様	停止予告用報知の開始タイミング
高確率モード	有り	残り球数が報知開始球数以下	第1停止予告用報知	次の特図遊技回
低確率モード	無し	—	—	—
開閉実行モード	有り	残り球数が報知開始球数以下	第1停止予告用報知	エンディング期間

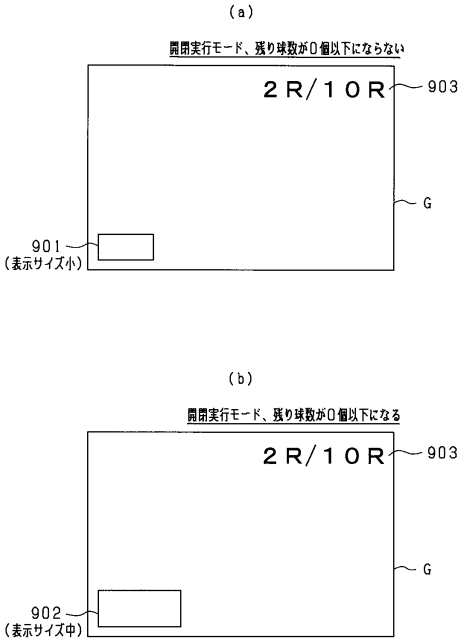
【図２２７】

遊技状態	状況		停止予告用報知の有無	停止予告用報知の態様
高確率モード	残り球数が報知開始球数以下		有り	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行			
低確率モード	停止予告用報知を不実行の状態で低確率モードに移行		無し	—
	停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行		有り	第1停止予告用報知
開閉実行モード	残り球数が報知開始球数以下		有り	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない		第2停止予告用報知
		開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる		

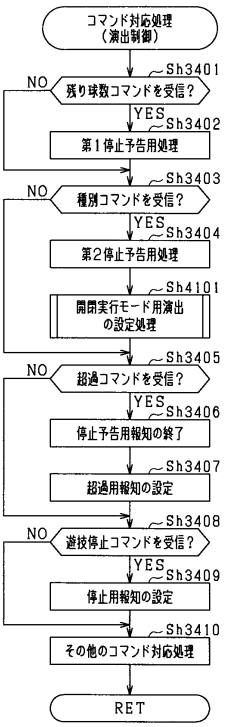
【図２２８】



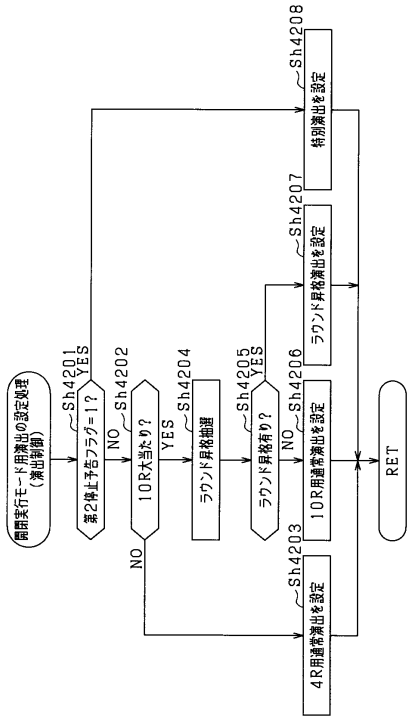
【図２２９】



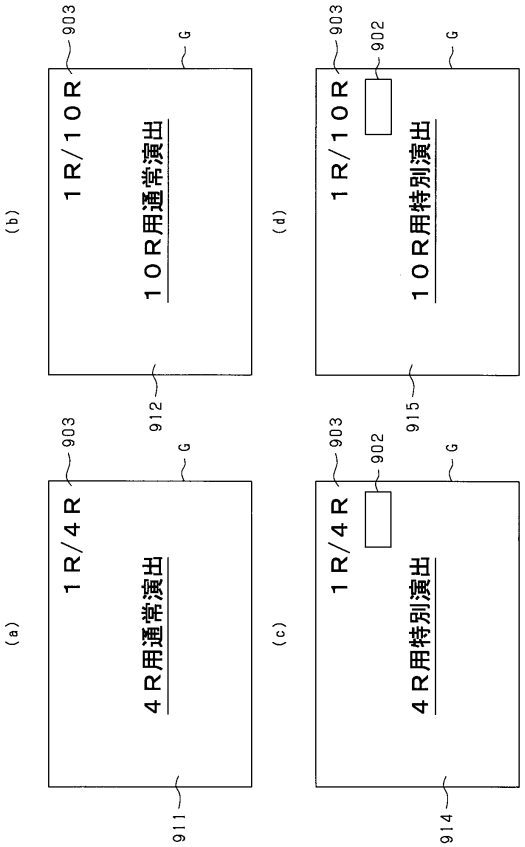
【図２３０】



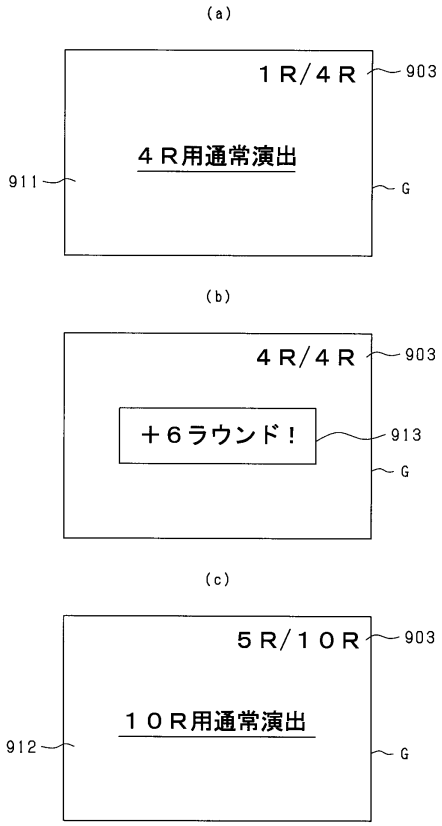
【図２３１】



【図２３２】



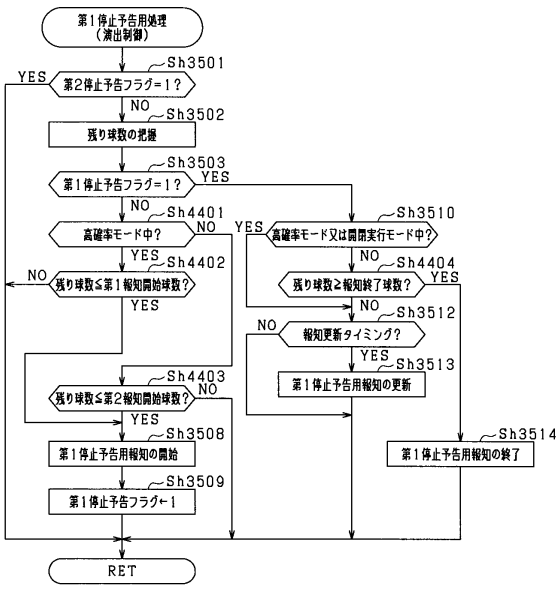
【図２３３】



【図２３４】

大当たり種別	状況	第2停止予告報知	昇格演出	大当たり遊技演出
10R大当たり	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない	不実行	許容	10R用通常演出 ラウンド昇格演出
	開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる	実行	制限	10R用特別演出
4R大当たり	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない	不実行	—	4R用通常演出
	開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる	実行	—	4R用特別演出

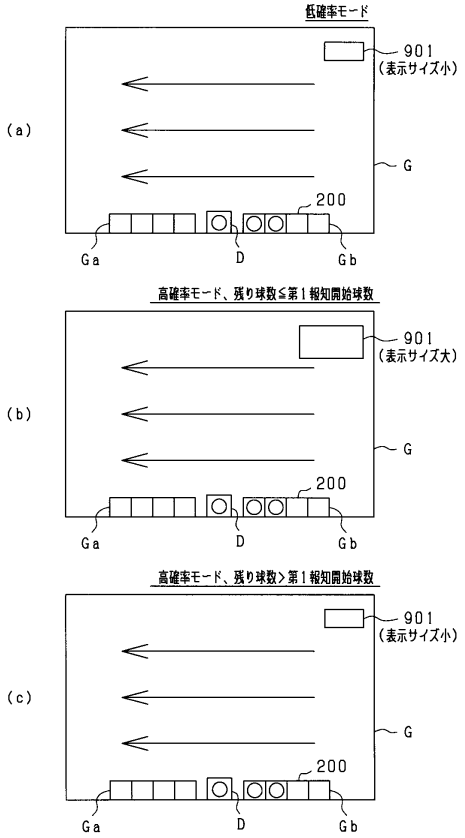
【図２３５】



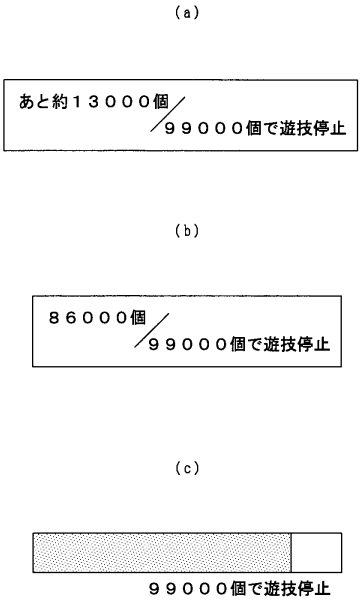
【図２３６】

当否抽選モード	状況		停止予告用報知の有無	停止予告用報知の態様
低確率モード	残り球数が第2報知開始球数以下		有り	第１停止予告用報知
	残り球数が第2報知開始球数より大		無し	—
高確率モード	残り球数が第１報知開始球数以下		有り	第１停止予告用報知
	残り球数が第１報知開始球数より大	停止予告用報知を不実行の状態で高確率モードに移行	無し	—
		停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行	有り	第１停止予告用報知

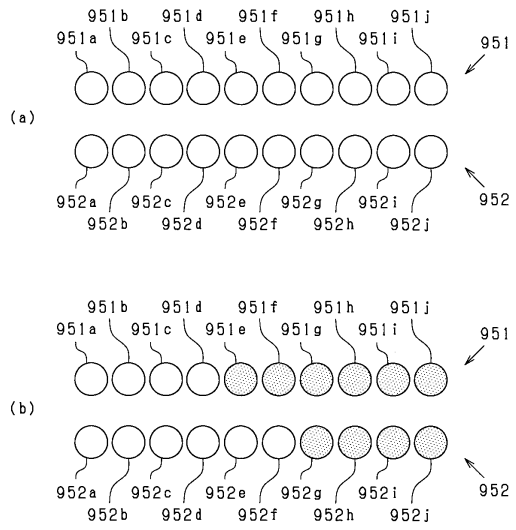
【図２３７】



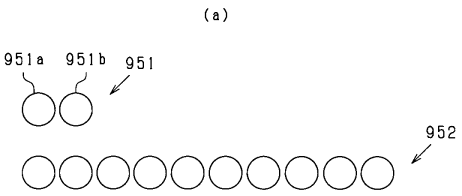
【図２３８】



【図２３９】

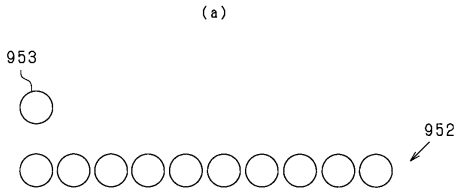


【図２４０】



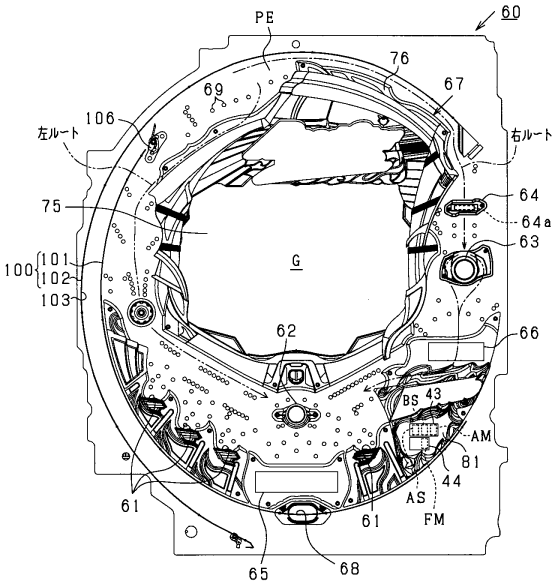
残り球数	発光部951a	発光部951b
99000～40000個	点灯	点灯
40000～30000個	点滅	点灯
30000～20000個	点滅	点滅
20000～10000個	消灯	点滅
10000～0個	消灯	消灯

【図２４１】

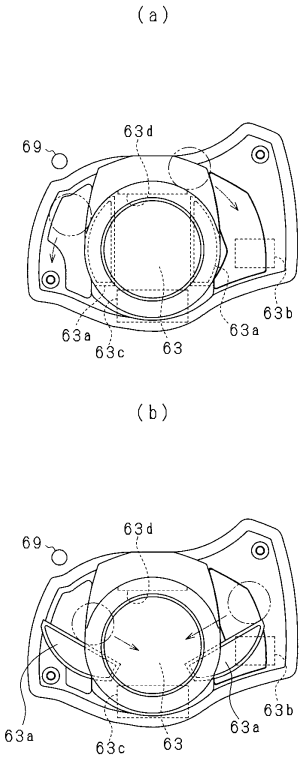


残り球数	発光部953
99000～40000個	赤色発光
40000～30000個	緑色発光
30000～20000個	黄色発光
20000～10000個	青色発光
10000～0個	消灯

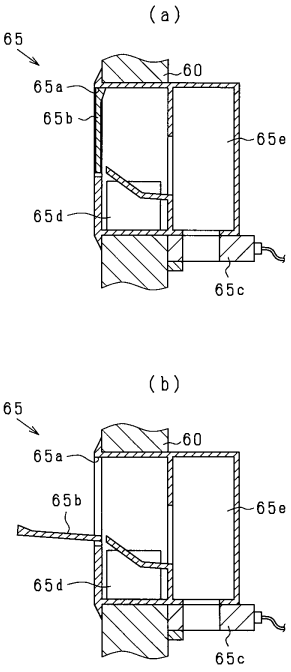
【図２４２】



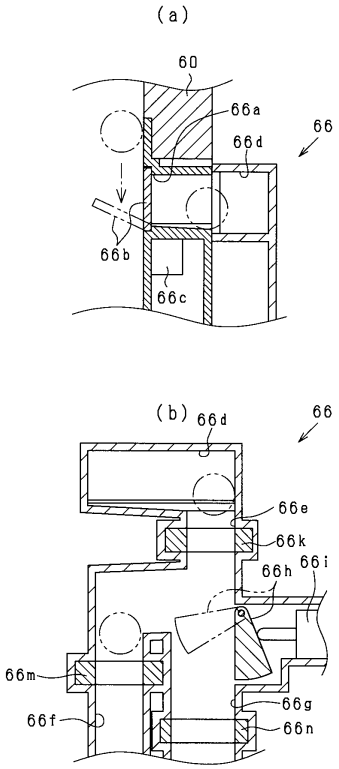
【図２４３】



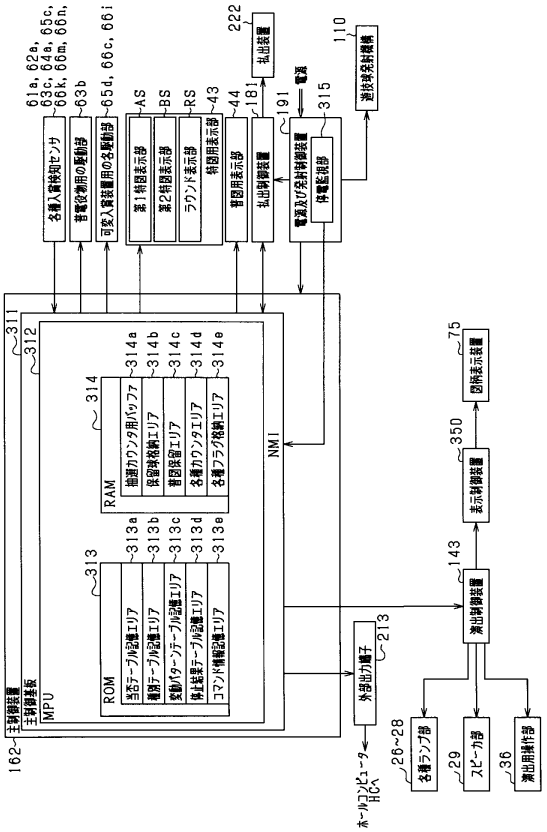
【図２４４】



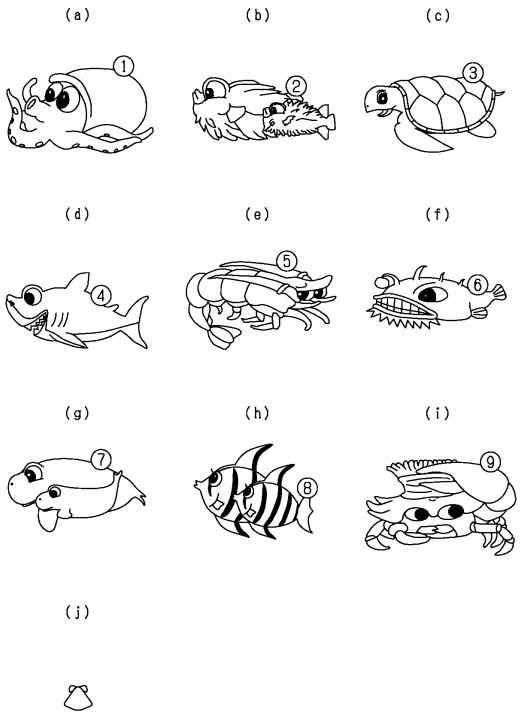
【図２４５】



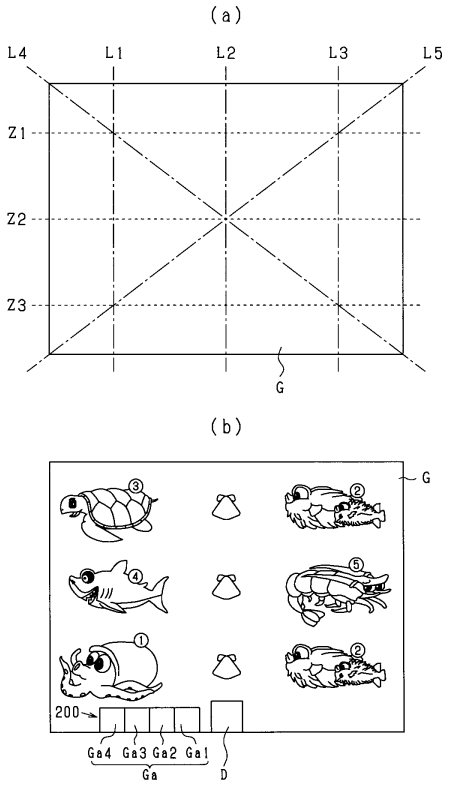
【図２４６】



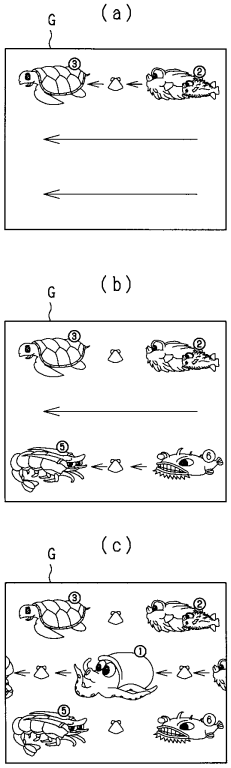
【図２４７】



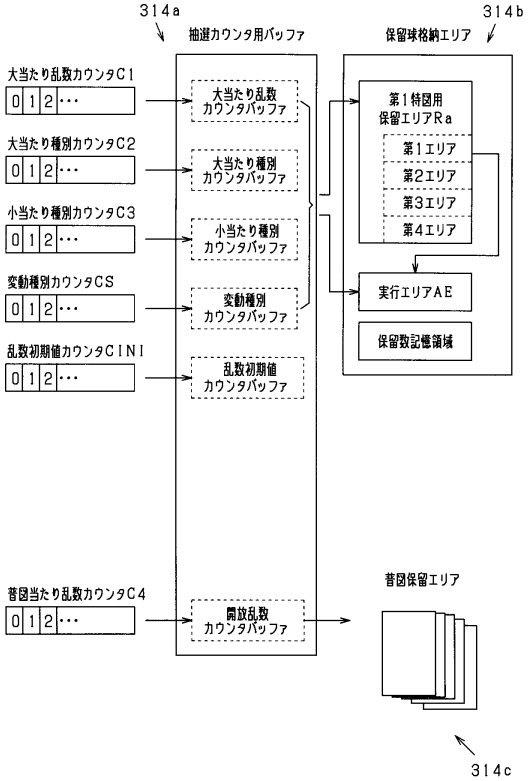
【図２４８】



【図２４９】



【図２５０】



【図２５１】

(a)第1特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～2	大当たり結果	1／200
3～14	小当たり結果	1／50
15～599	外れ結果	195／200

(b)第2特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～2	大当たり結果	1／200
3～202	小当たり結果	1／3
203～599	外れ結果	397／600

【図２５２】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～54	2R大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）	55／100
55～99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45／100

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～99	2R当たりA	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）	100／100

【図２５３】

(a)第1特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～99	不利小当たり結果	100／100

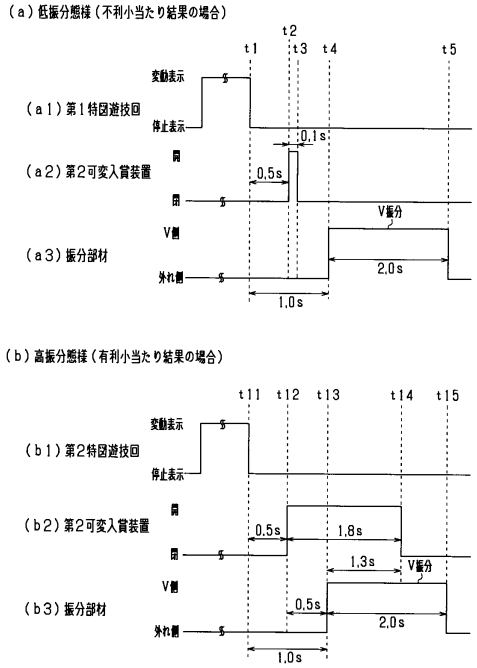
(b)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～9	有利小当たり結果A	10／100
10～29	有利小当たり結果B	20／100
30～99	有利小当たり結果C	70／100

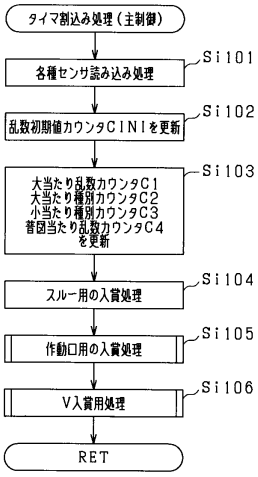
(c)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)		
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)

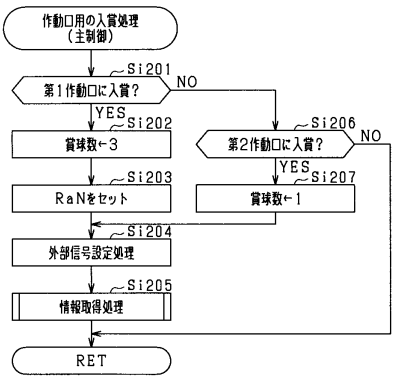
【図２５４】



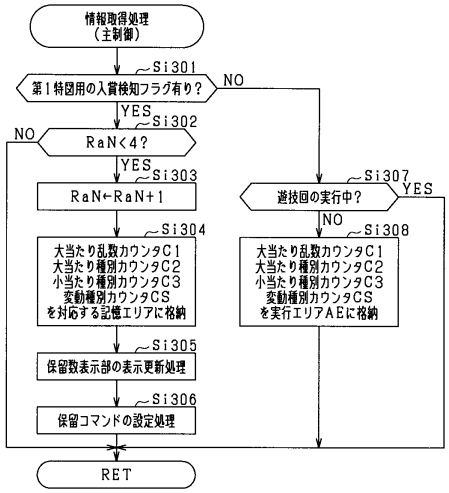
【図２５５】



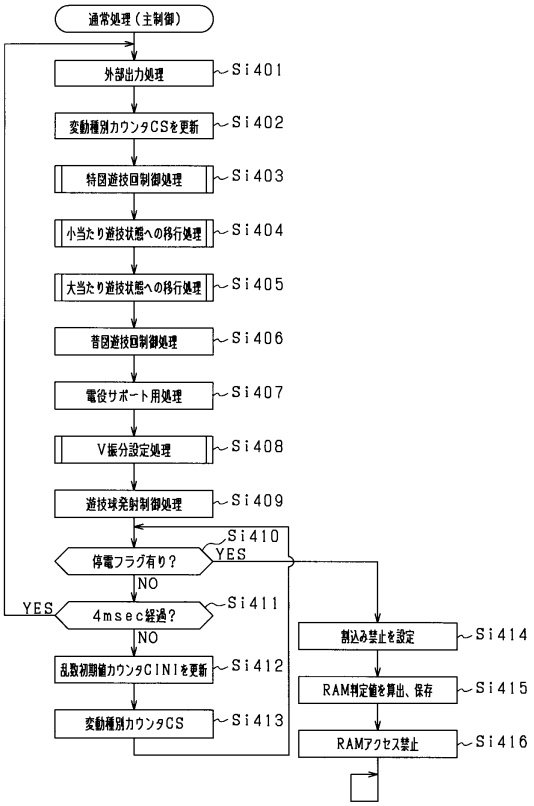
【図２５６】



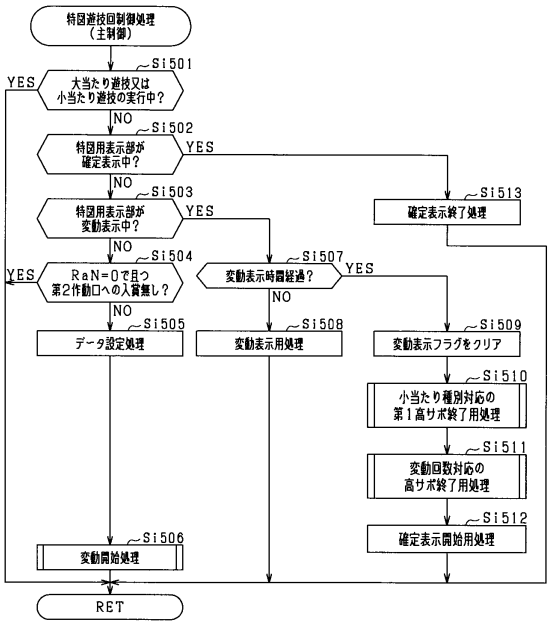
【図２５７】



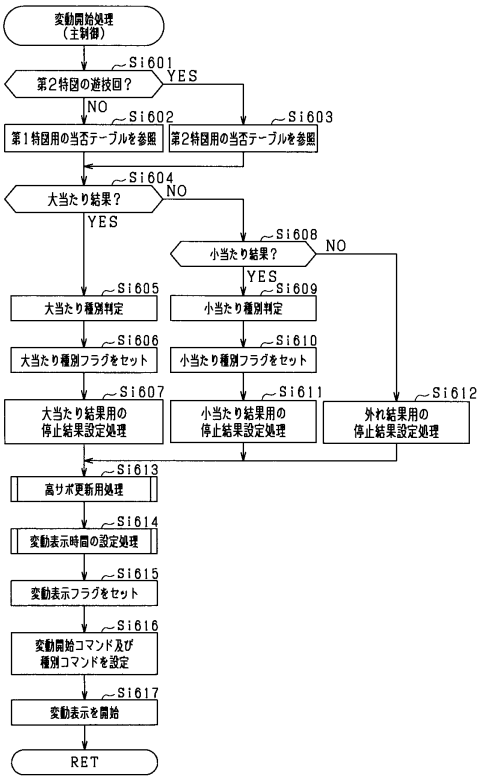
【図２５８】



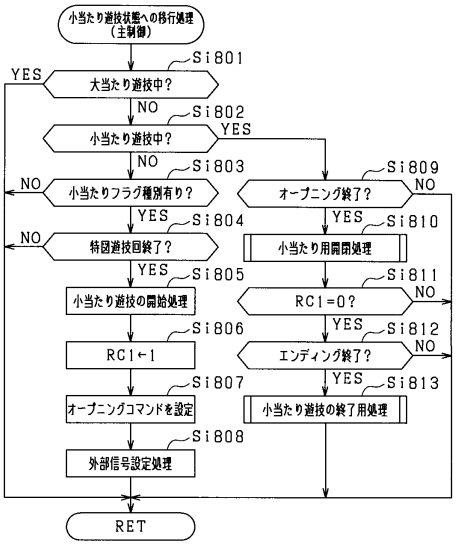
【図２５９】



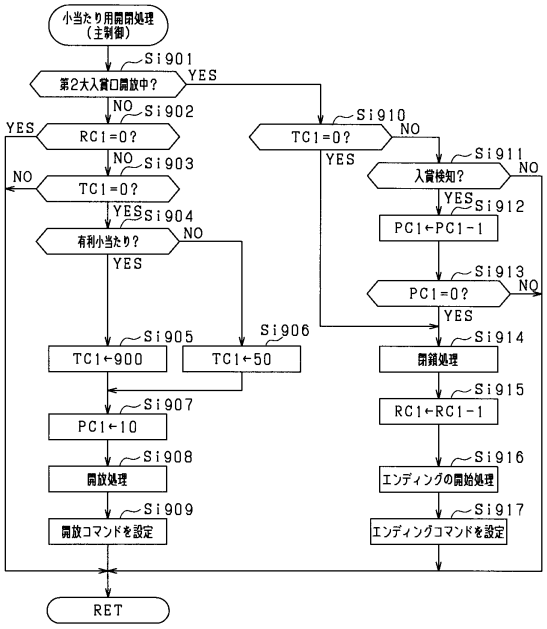
【図２６０】



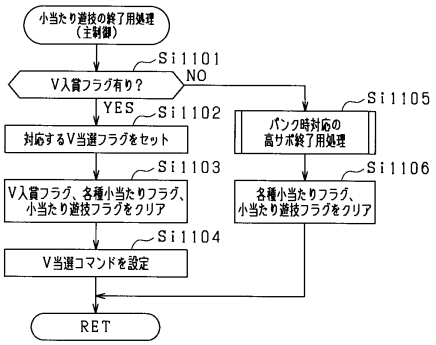
【図２６１】



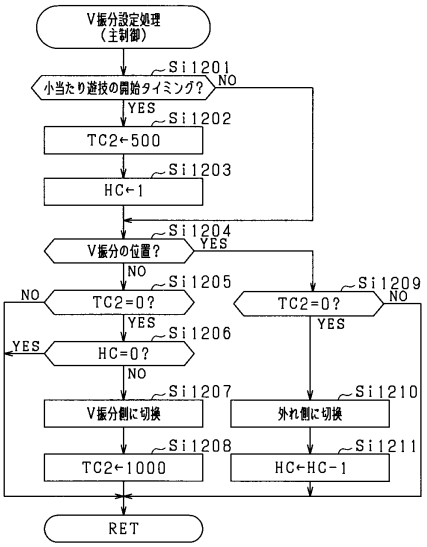
【図２６２】



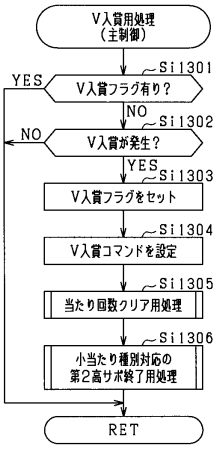
【図２６３】



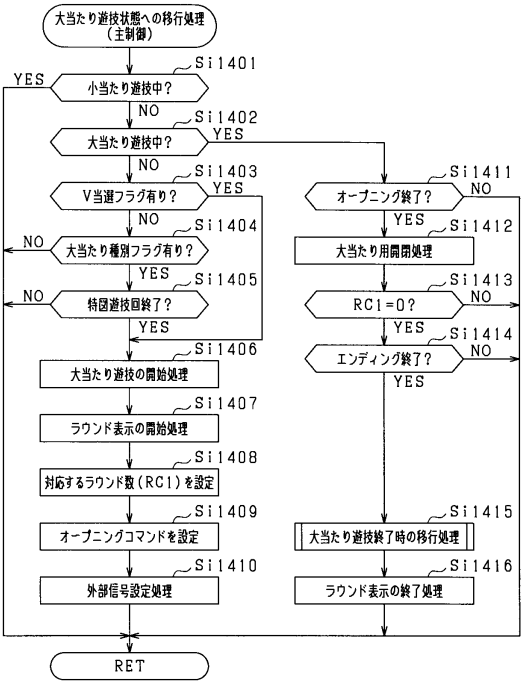
【図２６４】



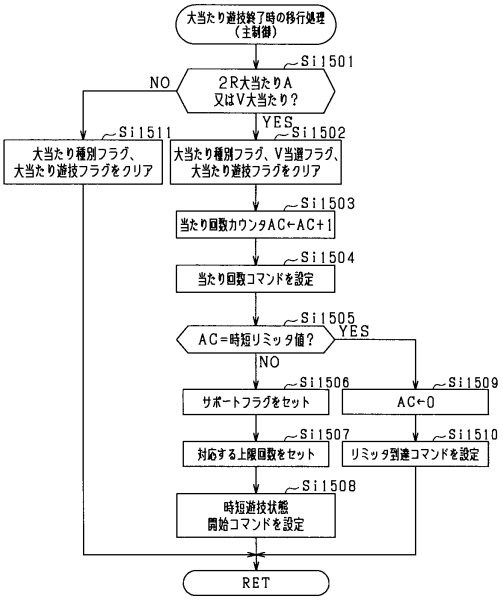
【図２６５】



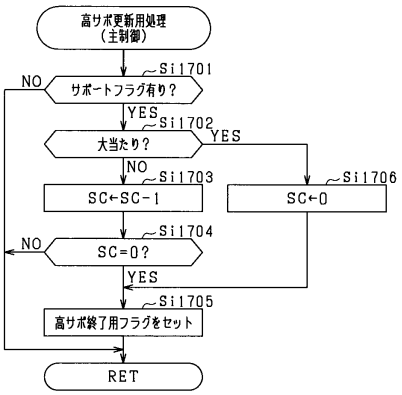
【図２６６】



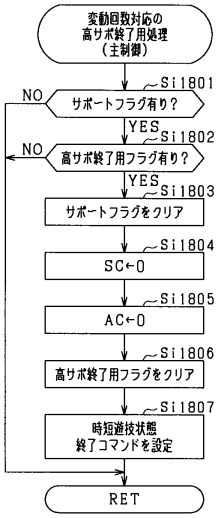
【図２６７】



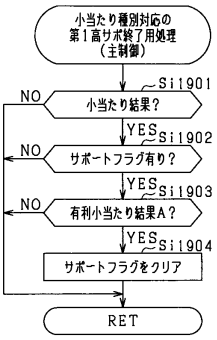
【図２６８】



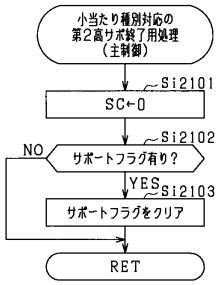
【図２６９】



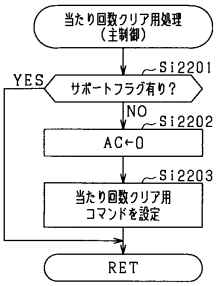
【図２７０】



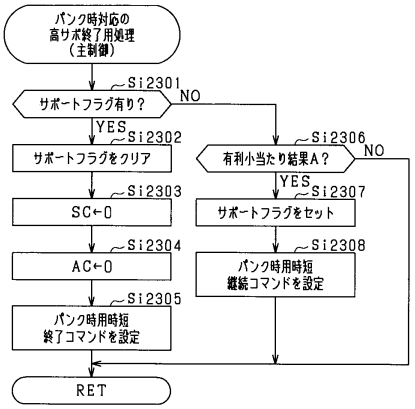
【図２７１】



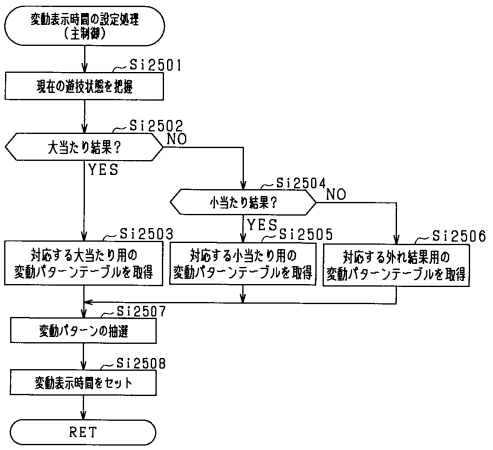
【図２７２】



【図２７３】



【図２７４】



【図２７５】

(a)有利小当たり結果A用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターン1A	10sec	リーチ当たりA (7図柄)

(b)有利小当たり結果B用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～69	変動パターン11A	10sec	リーチ当たりB (7以外の奇数図柄)
70～99	変動パターン12A	10sec	リーチ当たりC (偶数図柄)

(c)有利小当たり結果C用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～29	変動パターン21A	10sec	リーチ当たりB (7以外の奇数図柄)
30～99	変動パターン22A	10sec	リーチ当たりC (偶数図柄)

【図２７６】

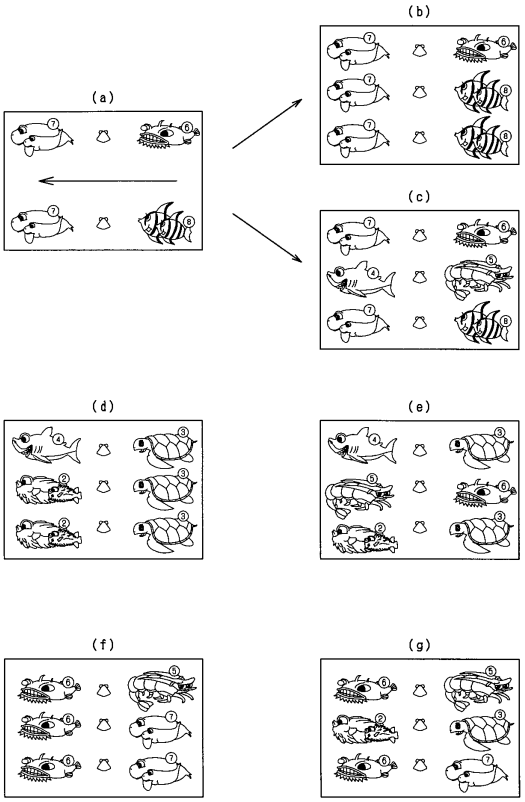
(a)外れ結果用の第1変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC＝0、1、2)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～69	変動パターン1H	1sec	完全外れ
70～79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80～89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90～99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

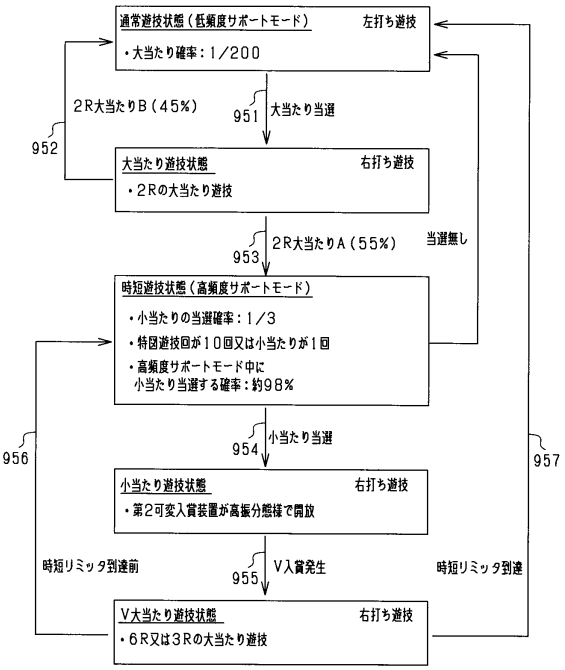
(b)外れ結果用の第2変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC＝3、4)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～77	変動パターン1H	1sec	完全外れ
78～79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80～89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90～99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

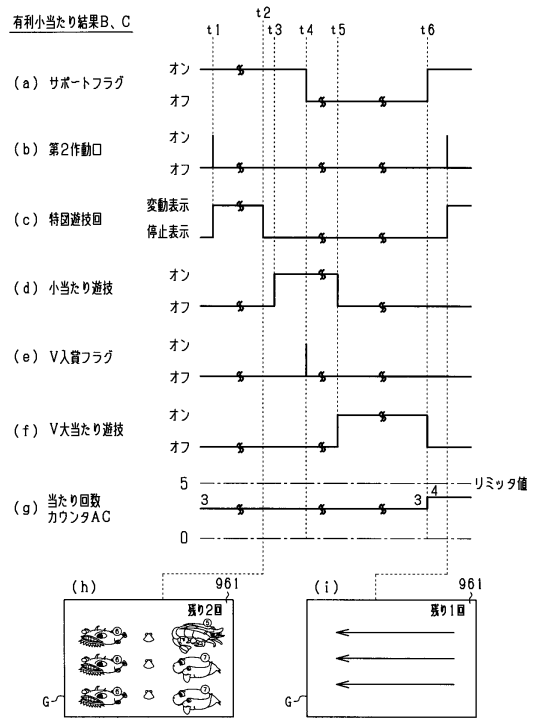
【図２７７】



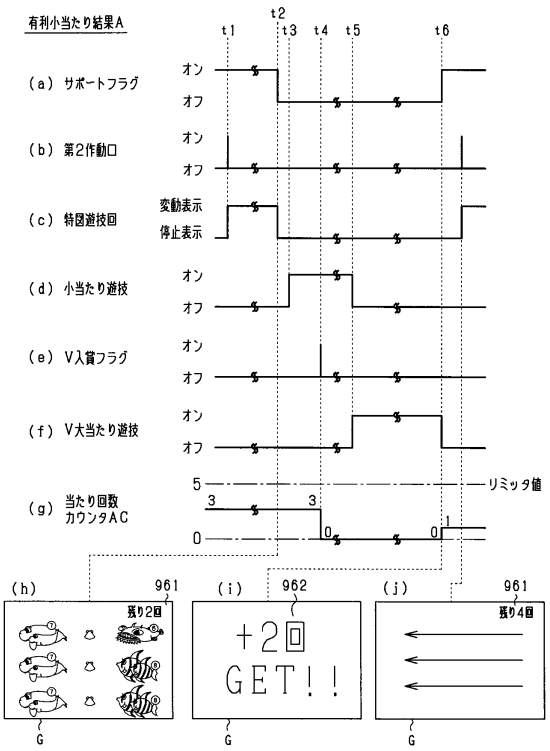
【図２７８】



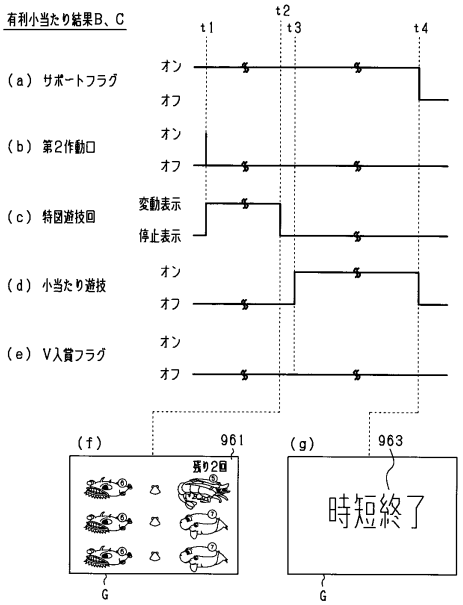
【図２７９】



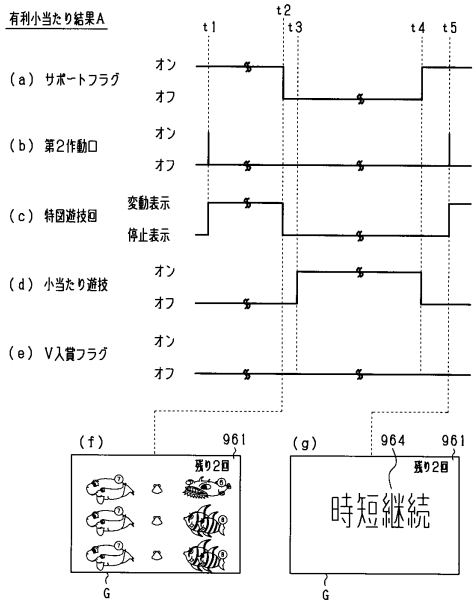
【図２８０】



【図２８１】



【図２８２】



【図２８３】

第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	大当たり遊技後の状態		確率
		サポートモード	遊技状態	
0～54	2R大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回100回）	時短遊技状態A（サポートフラグA）	55／100
55～99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	通常遊技状態	45／100

【図２８４】

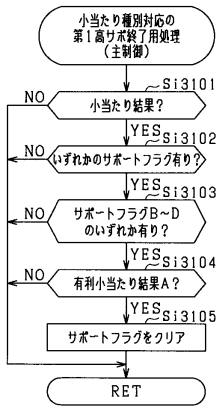
(a)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～9	有利小当たり結果A	10／100
10～29	有利小当たり結果B	20／100
30～99	有利小当たり結果C	70／100

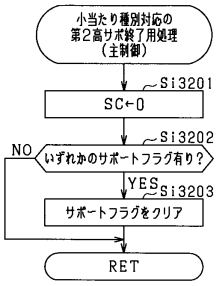
(b)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別（V当選フラグの種別）	V入賞時の状態	V大当たり種別	大当たり遊技後の状態	
			サポートモード	遊技状態
有利小当たり結果A（V当選フラグA）	時短	6RV大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回100回又は有利小当たり結果Aの当選）	時短遊技状態B（サポートフラグB）
	非時短	6RV大当たりB	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）	時短遊技状態C（サポートフラグC）
有利小当たり結果B（V当選フラグB）	—	3RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）	時短遊技状態D（サポートフラグD）
有利小当たり結果C（V当選フラグC）	—	2RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）	時短遊技状態D（サポートフラグD）

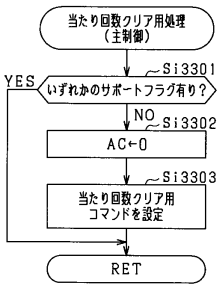
【図２８５】



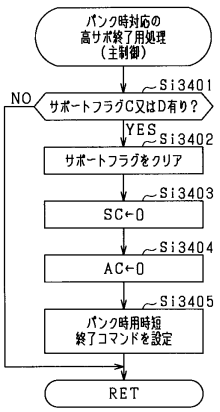
【図２８６】



【図２８７】



【図２８８】



【図２８９】

(a)

時短遊技状態	終了条件
時短遊技状態A	遊技回100回
時短遊技状態B	遊技回100回又は 有利小当たり結果Aの当選
時短遊技状態C	遊技回10回又は小当たり1回
時短遊技状態D	遊技回3回又は小当たり1回

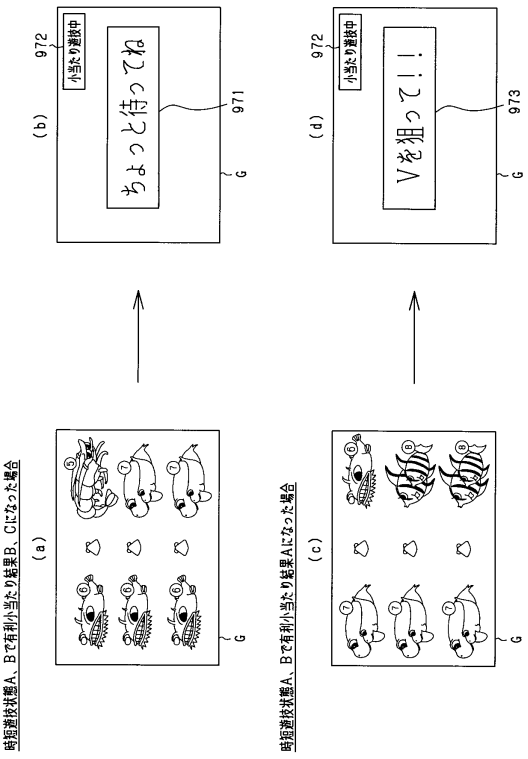
(b)

時短遊技状態	小当たり当選時の 小当たり種別	V大当たり	V入賞した場合 の移行先
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態B
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D
時短遊技状態B～D	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態C
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D

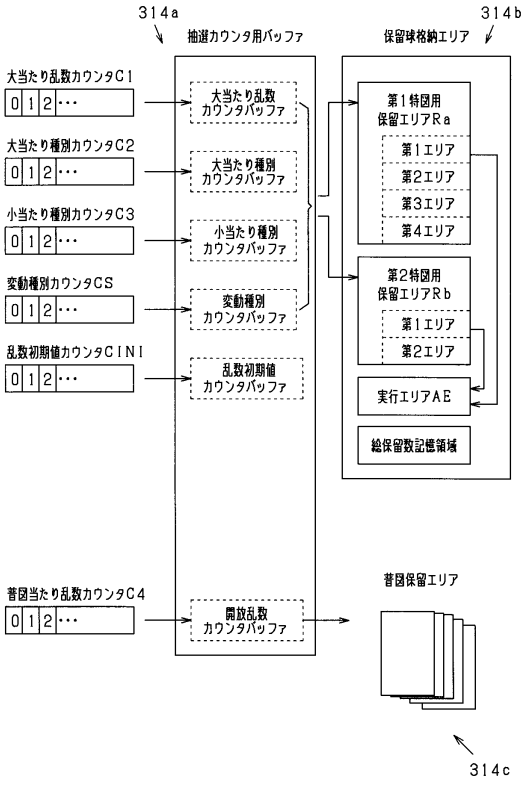
【図２９０】

遊技状態	小当たり当選時の小当たり種別	時短終了の有無			当たり回数のクリア
		変動終了時	V入賞時	パンク時	
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	終了しない	終了する	終了しない	無し
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了しない	無し
時短遊技状態B	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了しない	無し
時短遊技状態C、D	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了する	無し

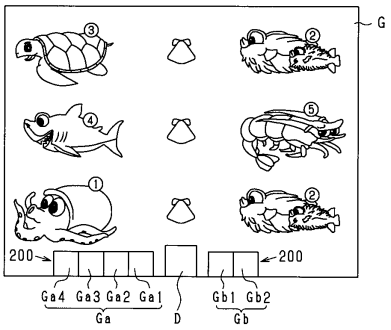
【図２９１】



【図２９２】



【図２９３】



【図２９４】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～54	2R大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）	55／100
55～99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45／100

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～99	2R当たりA	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）	100／100

【図２９５】

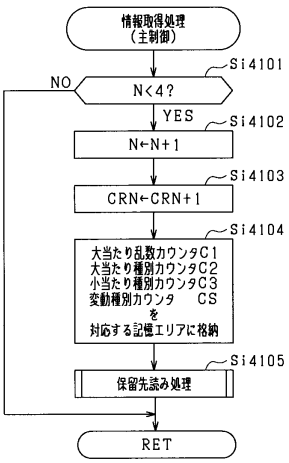
(a)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～9	有利小当たり結果A	10／100
10～29	有利小当たり結果B	20／100
30～99	有利小当たり結果C	70／100

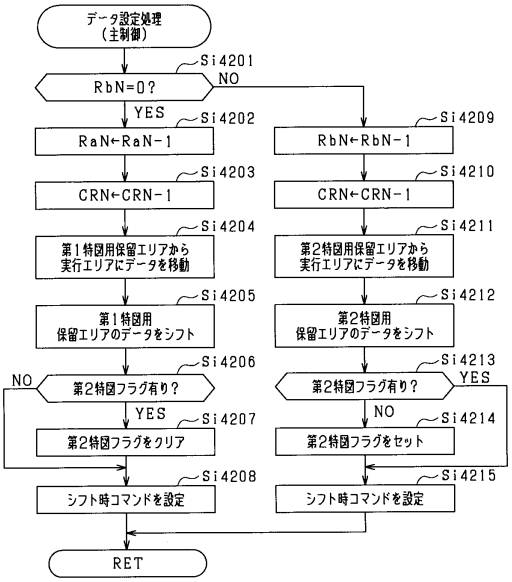
(b)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別（V当選フラグの種別）	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A（V当選フラグA）	6RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）
有利小当たり結果B（V当選フラグB）		
有利小当たり結果C（V当選フラグC）	2RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）

【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】

(a)時短遊技状態中の遊技

小当たり種別	大当たり遊技	V入賞時の状態	当たり回数のクリア	遊技回演出（図柄表示装置75）
有利小当たり結果A	6RV大当たり	非時短	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果B	6RV大当たり	時短	無し	7図柄以外の奇数図柄での当たり報知
有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短	無し	偶数図柄での当たり報知

(b)時短遊技状態後の残り保留の遊技

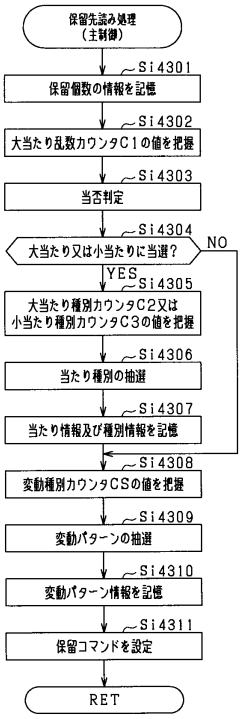
小当たり種別	大当たり遊技	V入賞時の状態	当たり回数のクリア	遊技回演出（図柄表示装置75）
有利小当たり結果A	6RV大当たり	非時短	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果B	6RV大当たり	非時短	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果C	2RV大当たり	非時短	有り	3図柄での当たり報知

【図２９９】

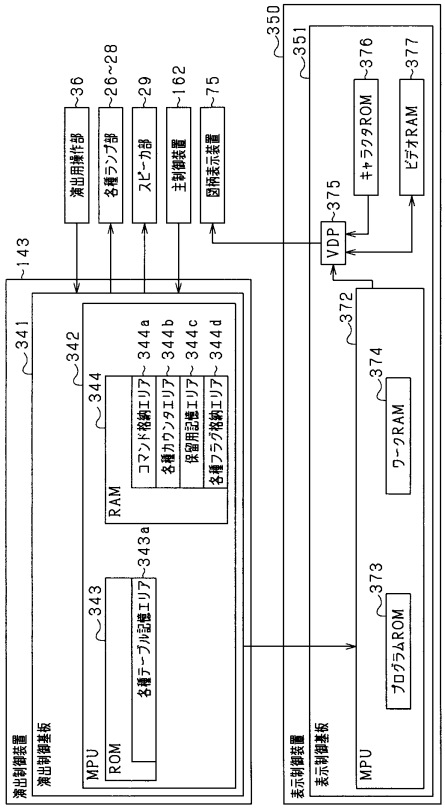
時短リミッタの再セット発生率（当たり回数クリアの発生率）

状態	小当たり当選した場合の再セット発生率	状態中での再セット発生率
時短遊技状態	10%	約7%
残り保留	100%	約55%

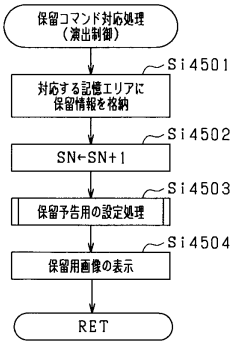
【図３００】



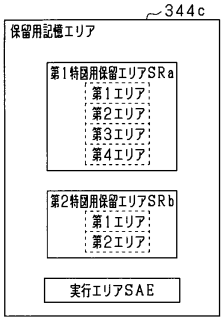
【図３０１】



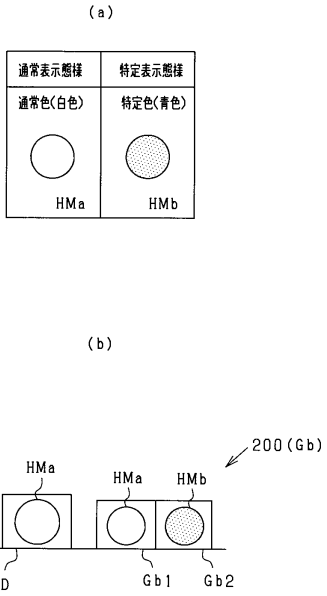
【図３０２】



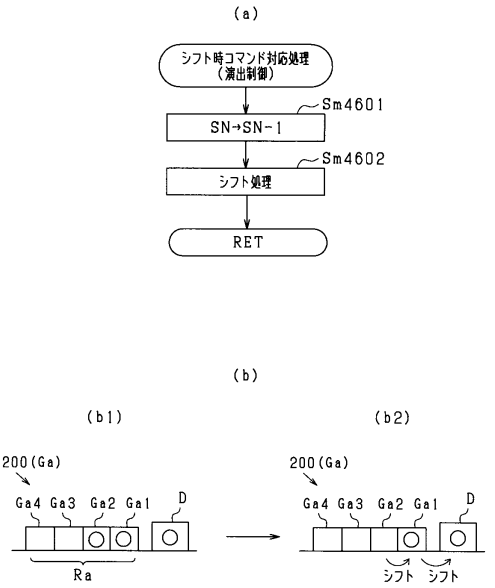
【図３０３】



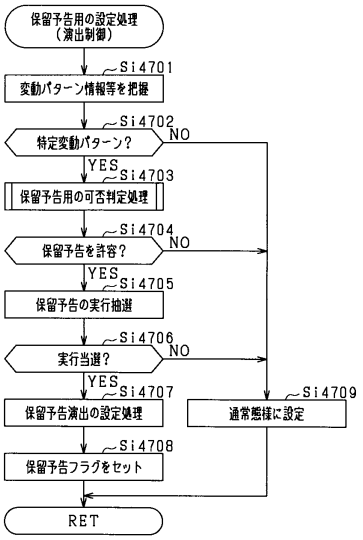
【図３０４】



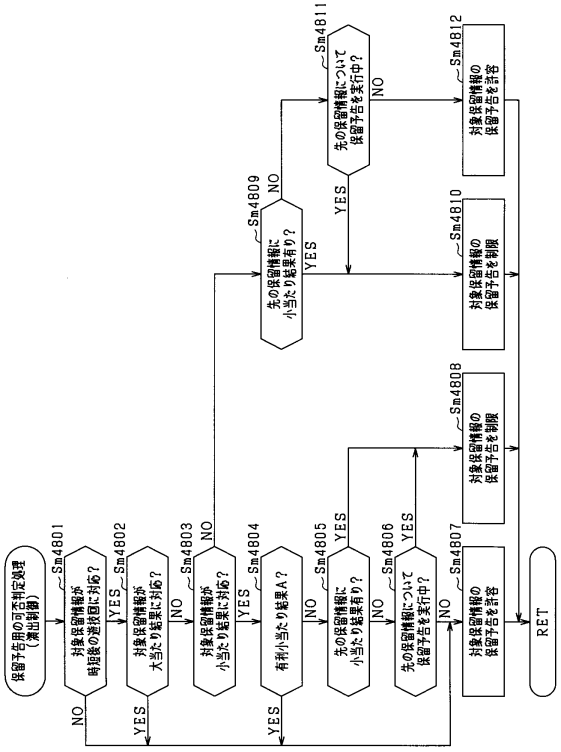
【図３０５】



【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】

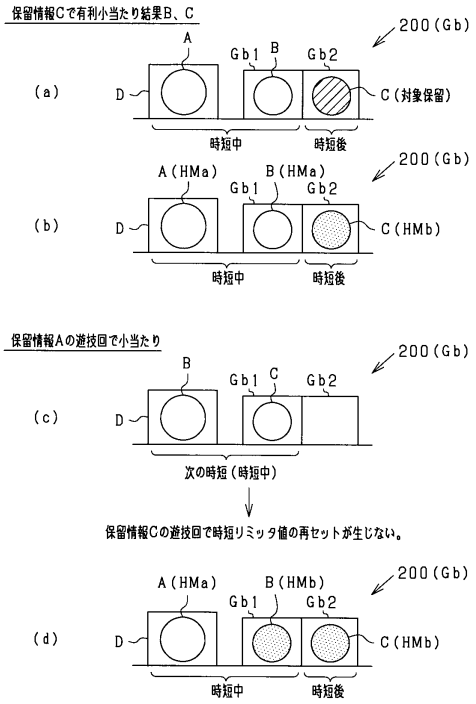
(a)

小当り種別	遊技回実行時の状態	時短リミッタ値の再セット
有利小当たり結果B、C	時短遊技状態	無し
	時短遊技状態後の残り保留	有り

(b)

対象保留情報の先読み結果	先の保留情報の先読み結果	先の保留情報の保留予告	対象保留情報の保留予告
有利小当たり結果B、C	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
		不実行	許容
リーチ外れ	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
		不実行	許容
有利小当たり結果A	—	—	許容

【図３０９】



【図３１０】

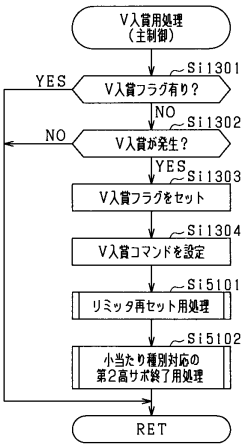
(a)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~4	有利小当たり結果A1	5／100
5~9	有利小当たり結果A2	5／100
10~29	有利小当たり結果B	20／100
30~99	有利小当たり結果C	70／100

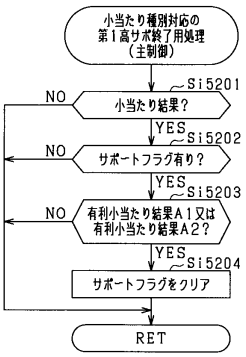
(b)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A1 (V当選フラグA1)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)
有利小当たり結果A2 (V当選フラグA2)		
有利小当たり結果B (V当選フラグB)		
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)

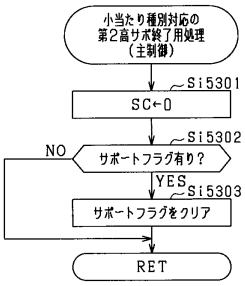
【図３１１】



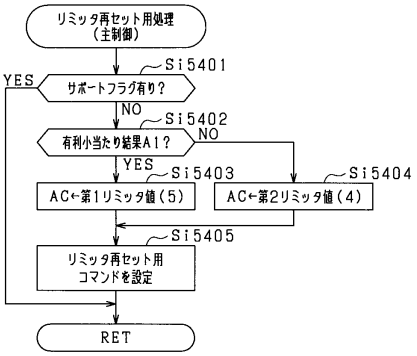
【図３１２】



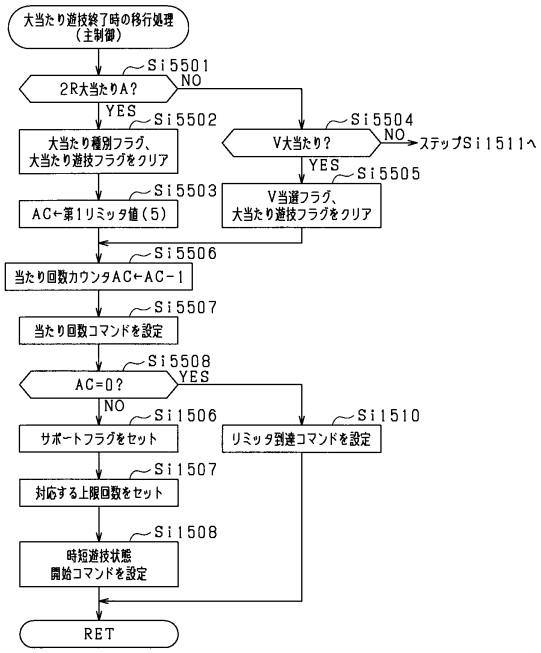
【図３１３】



【図３１４】



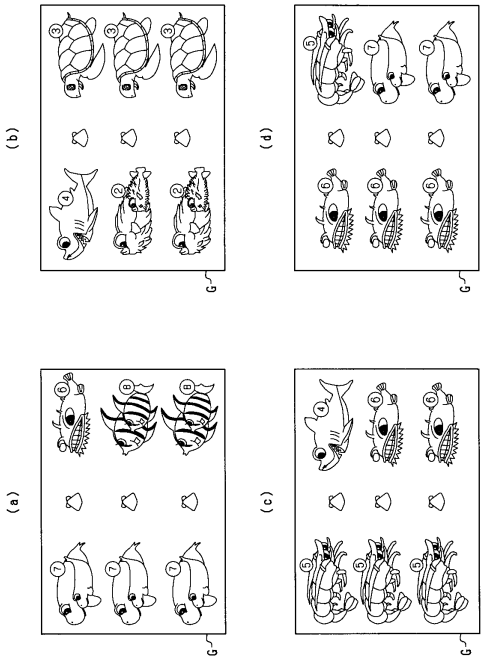
【図３１５】



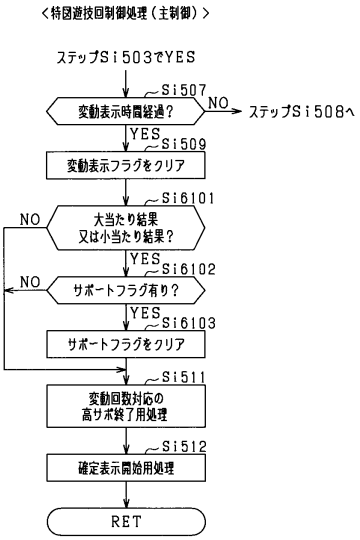
【図３１６】

小当たり種別	時短終了の有無		V入賞時の状態	時短リミッタの再セット
	変動終了時	V入賞時		
有利小当たり結果A1	終了する	終了済み	非時短	有り(5回)
有利小当たり結果A2	終了する	終了済み	非時短	有り(4回)
有利小当たり結果B	終了しない	終了する	時短	無し
有利小当たり結果C	終了しない	終了する	時短	無し

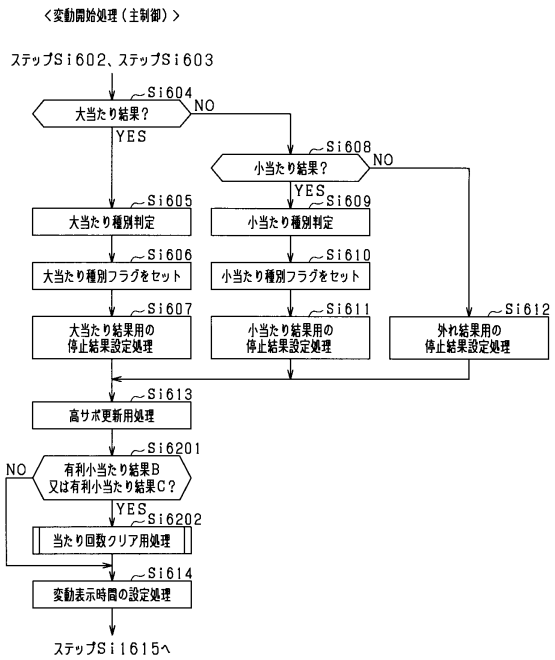
【図３１７】



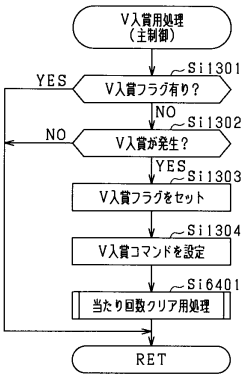
【図３１８】



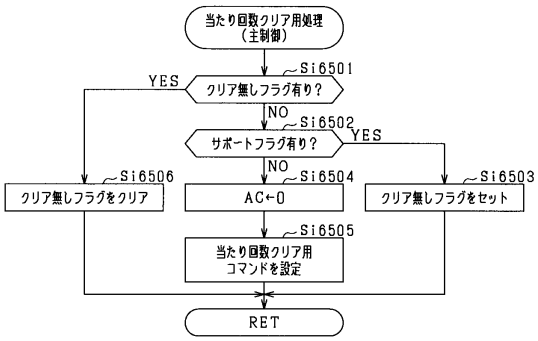
【図３１９】



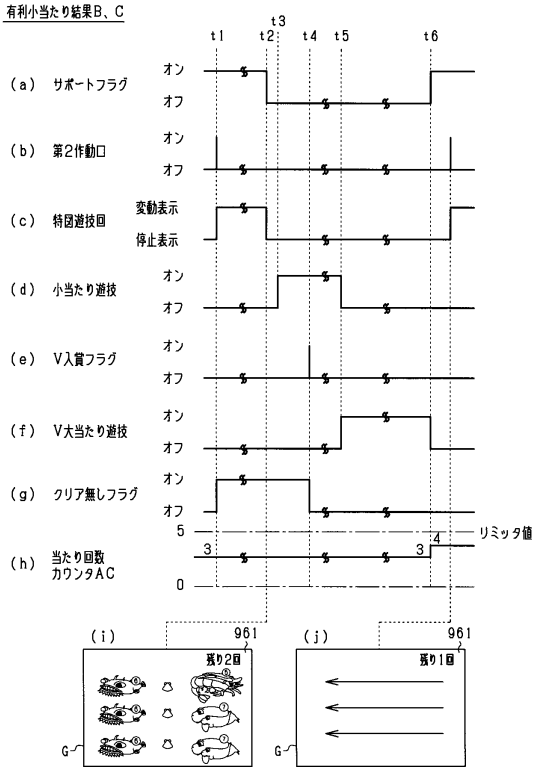
【図３２０】



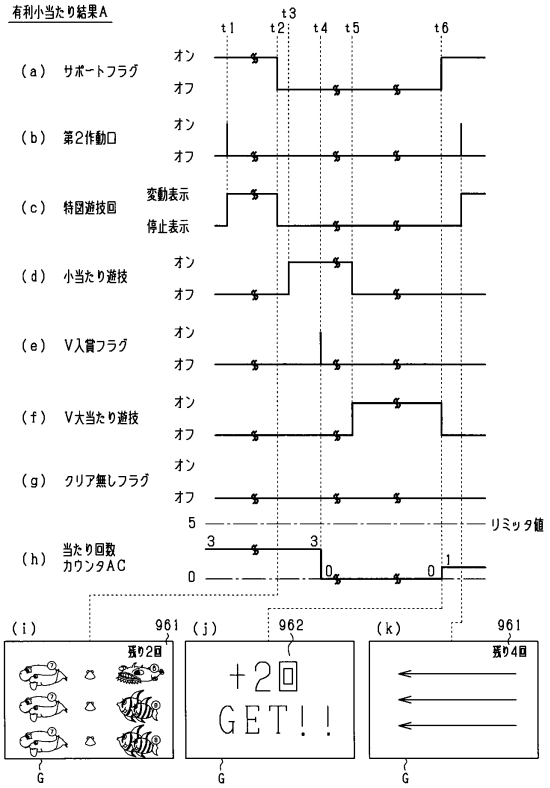
【図３２１】



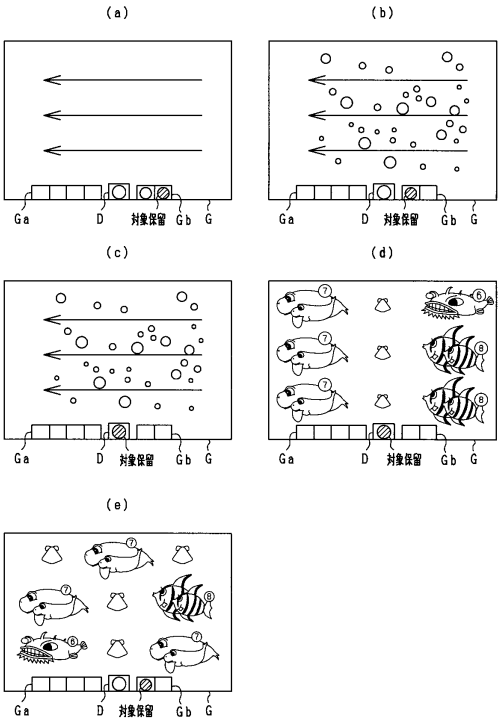
【図３２２】



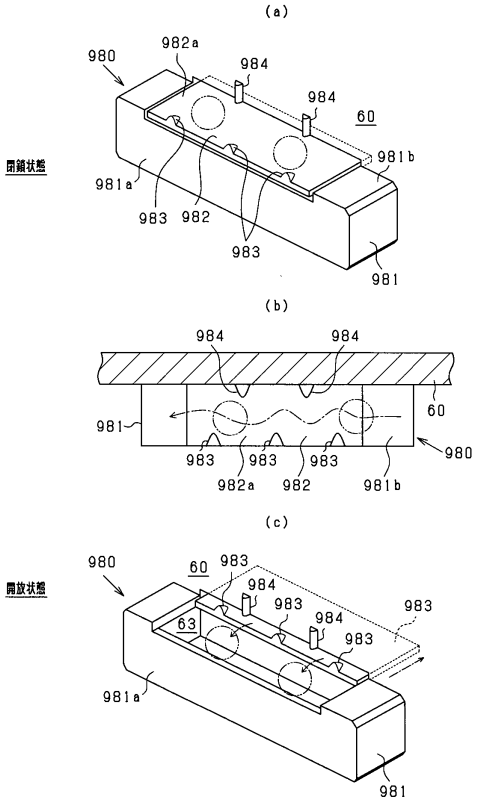
【図３２３】



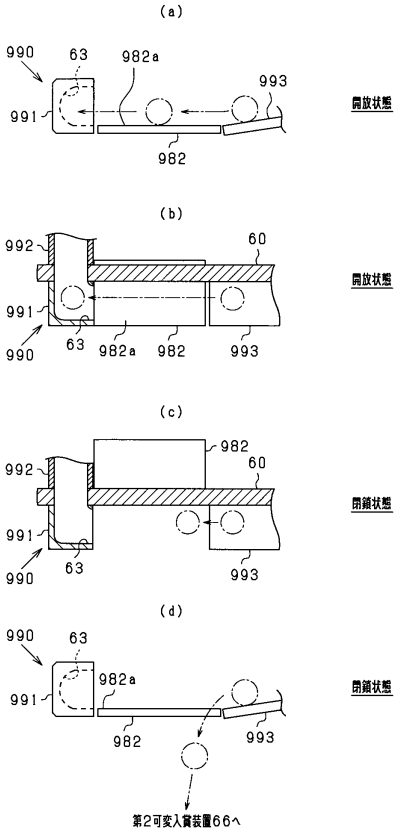
【図３２４】



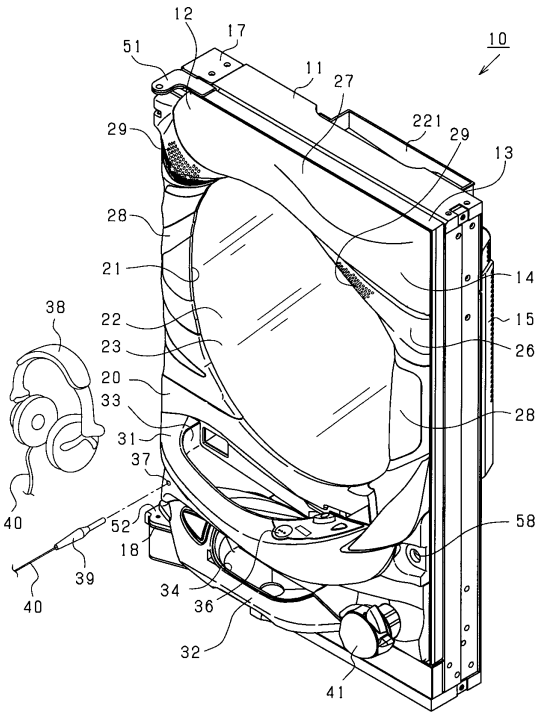
【図３２５】



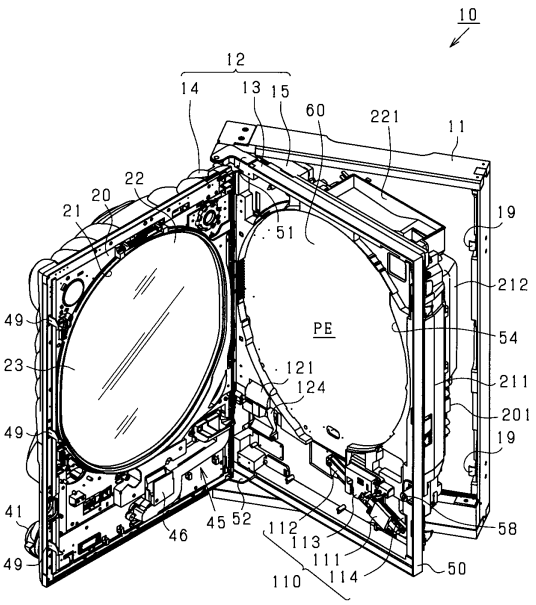
【図３２６】



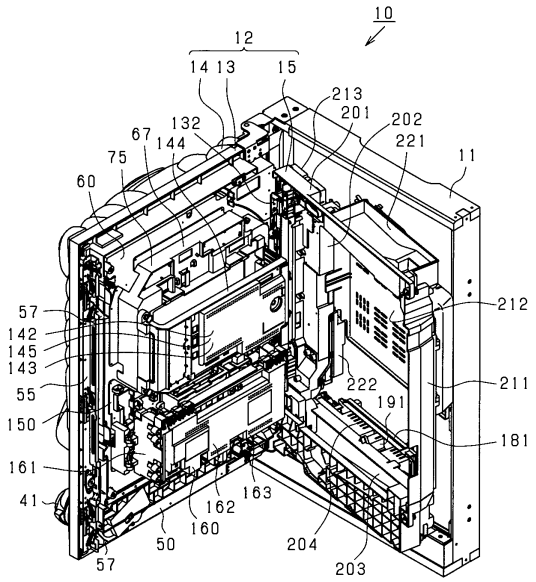
【図３２７】



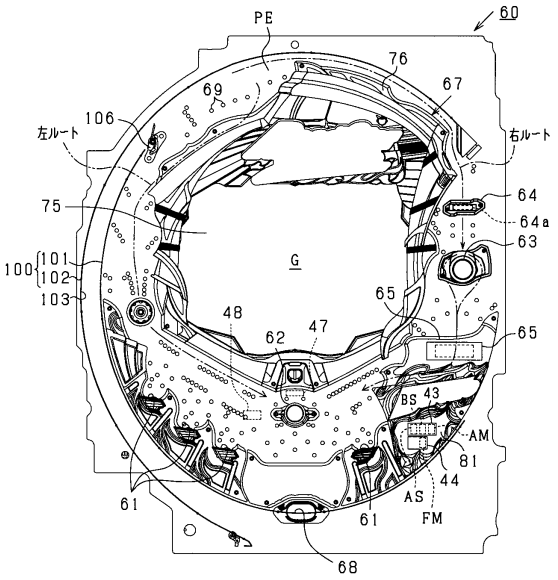
【図３２８】



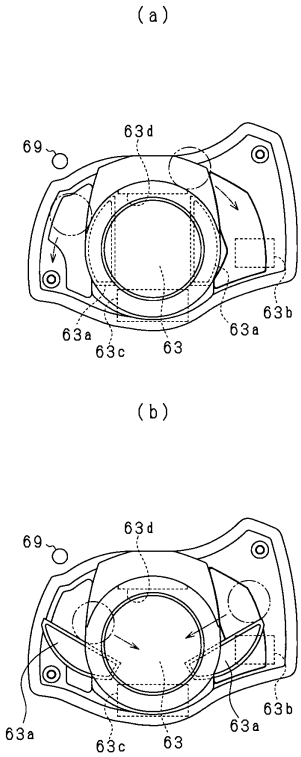
【図３２９】



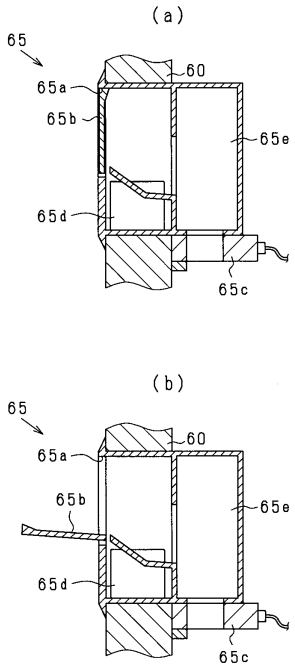
【図３３０】



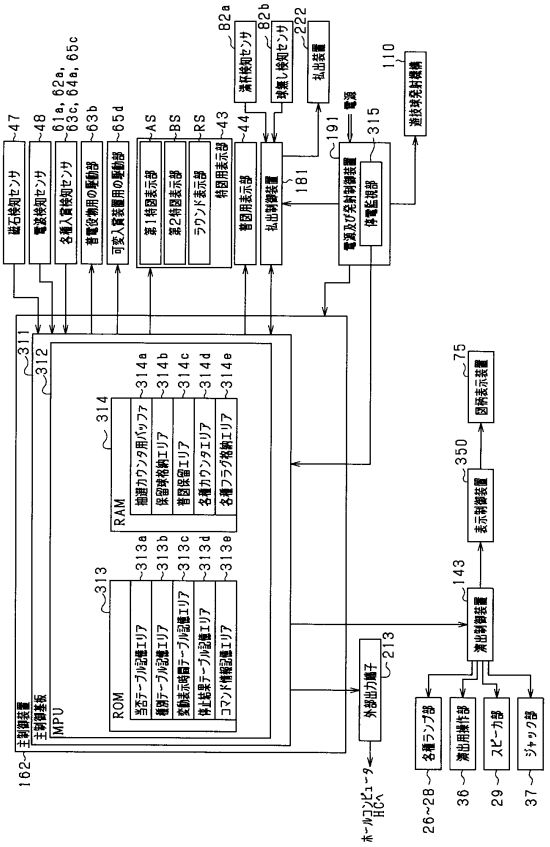
【図３３１】



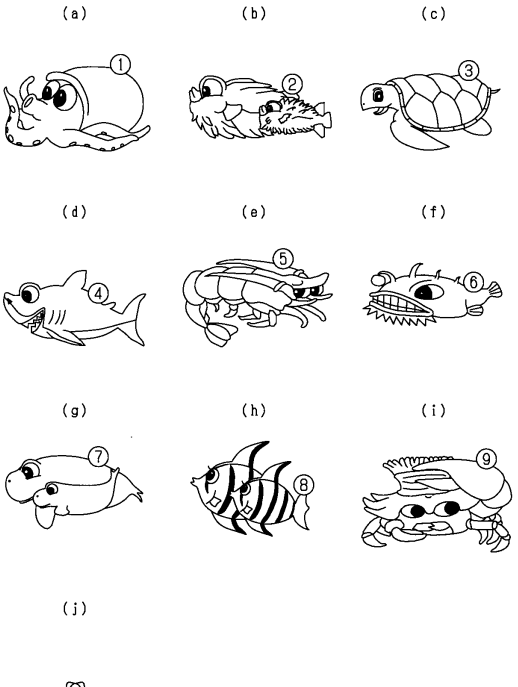
【図３３２】



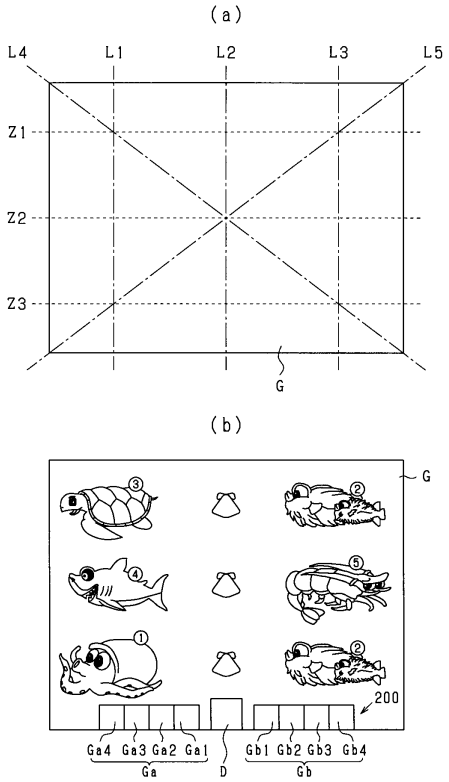
【図３３３】



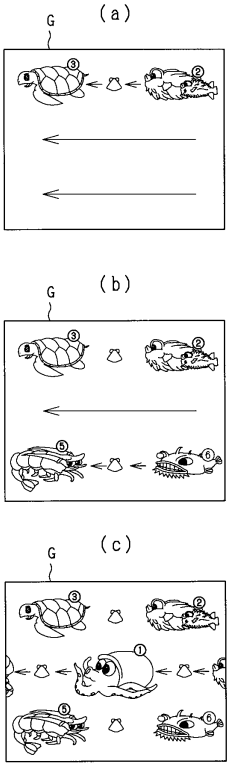
【図３３４】



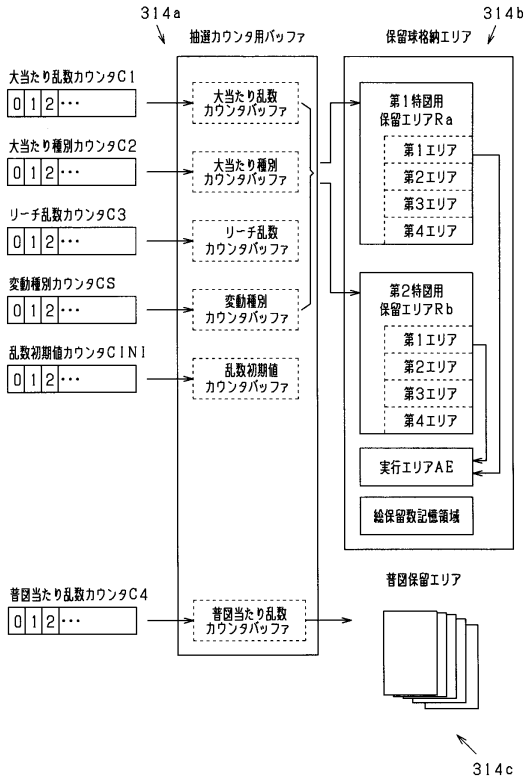
【図３３５】



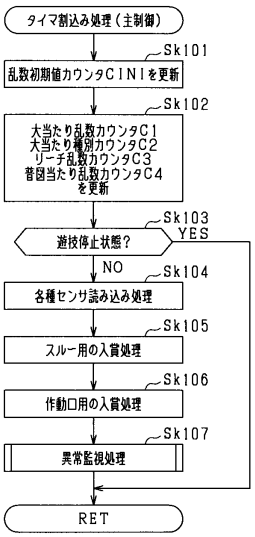
【図３３６】



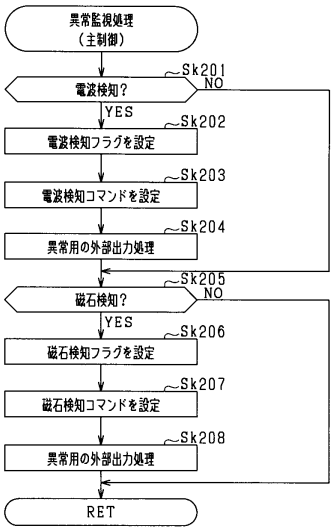
【図３３７】



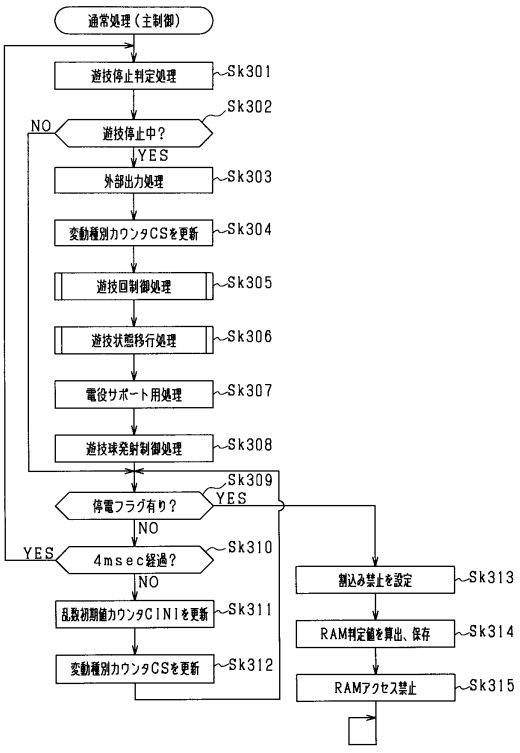
【図３３８】



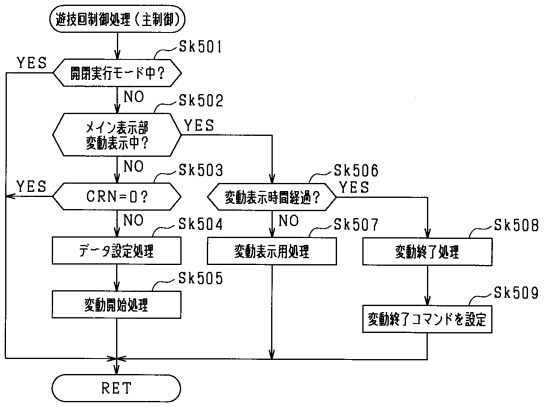
【図３３９】



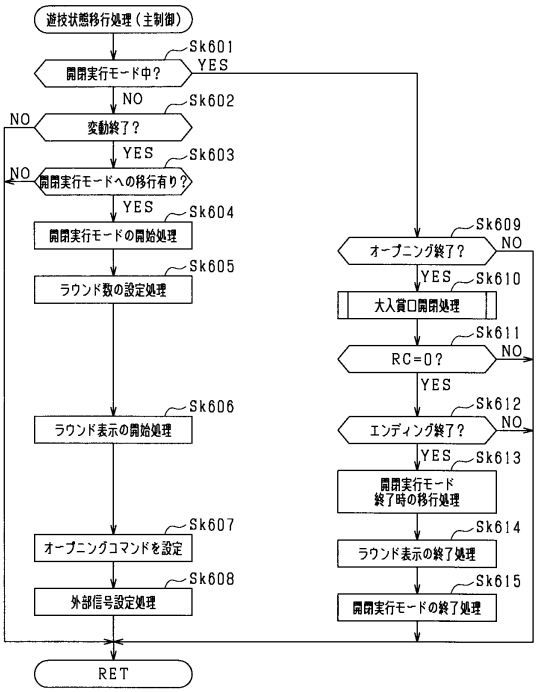
【図３４０】



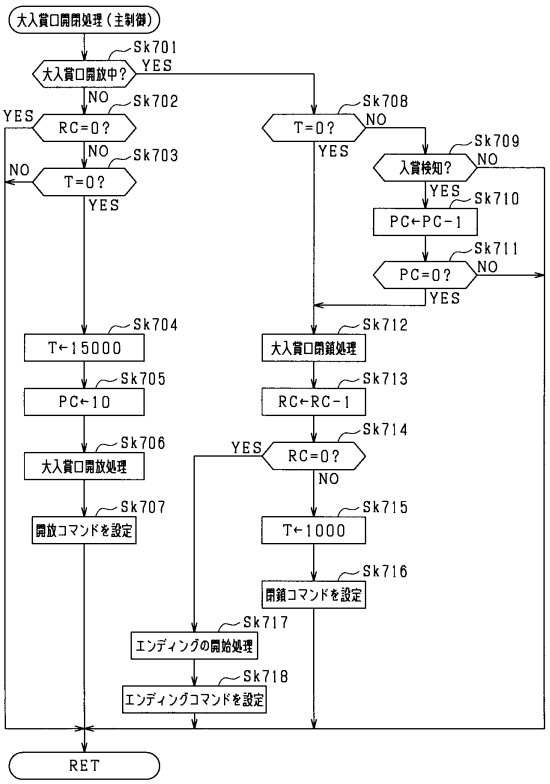
【図３４１】



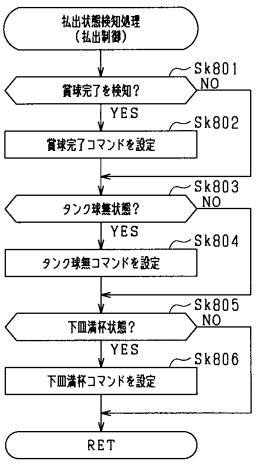
【図３４２】



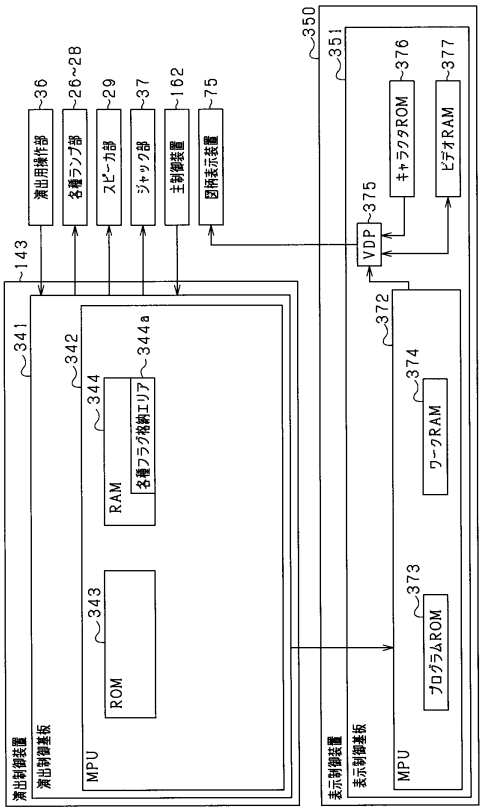
【図３４３】



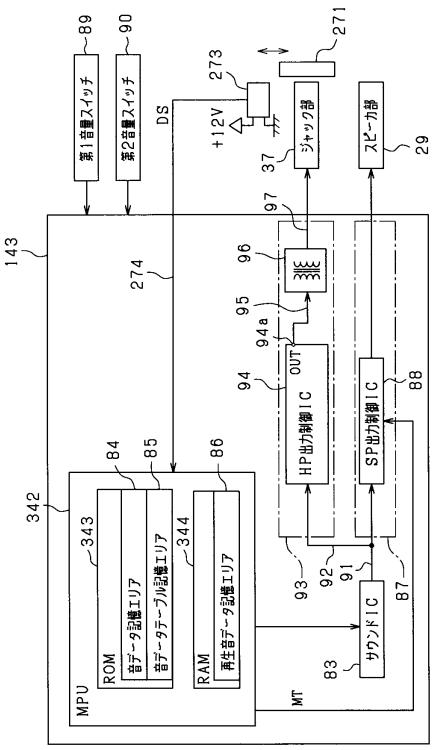
【図３４４】



【図３４５】



【図３４６】



【図３４７】

(a)

84

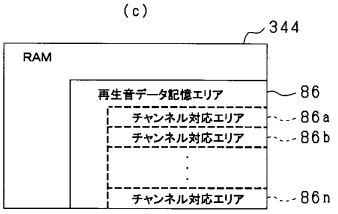
音データ				音種別(備考)
識別情報	音源データ	音量	チャンネル	
001	音源データA	99	1、2	不正検知音(エラー音)
002	音源データB	80	1、2	球無しエラー音(エラー音)
003	音源データC	80	1、2	満杯エラー音(エラー音)
・	・	・	・	・
00x	音源データX	50	1~4	演出音A
00y	音源データY	50	1~4	演出音B
・	・	・	・	・

(b)

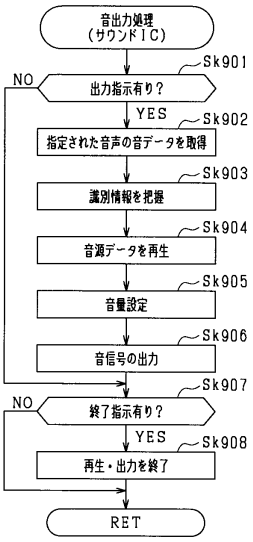
85

識別情報	音データアドレス	音種別(備考)
001	A(a)	不正検知音(エラー音)
002	A(b)	球無しエラー音(エラー音)
003	A(c)	満杯エラー音(エラー音)
・	・	・
00x	A(x)	演出音A
00y	A(y)	演出音B
・	・	・

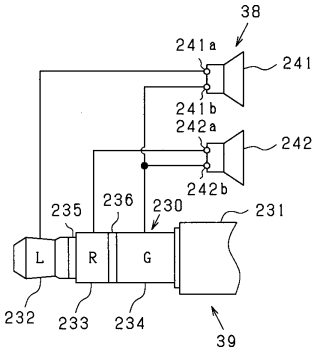
(c)



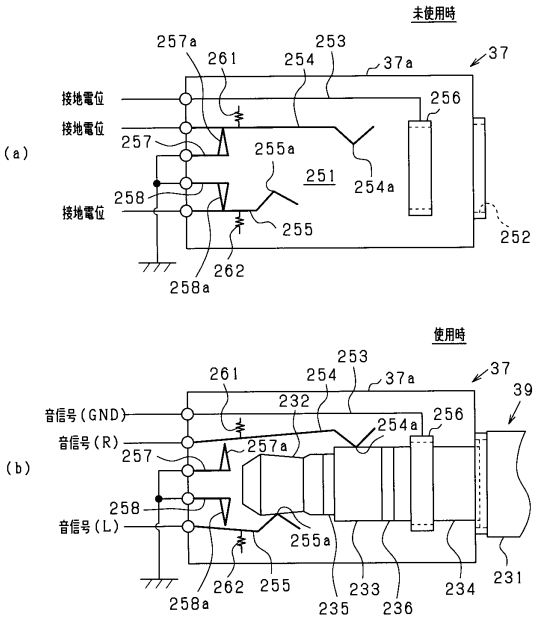
【図３４８】



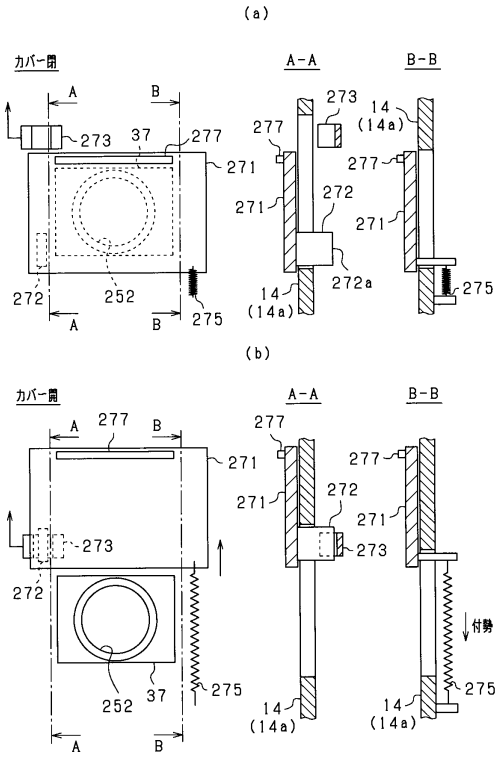
【図３４９】



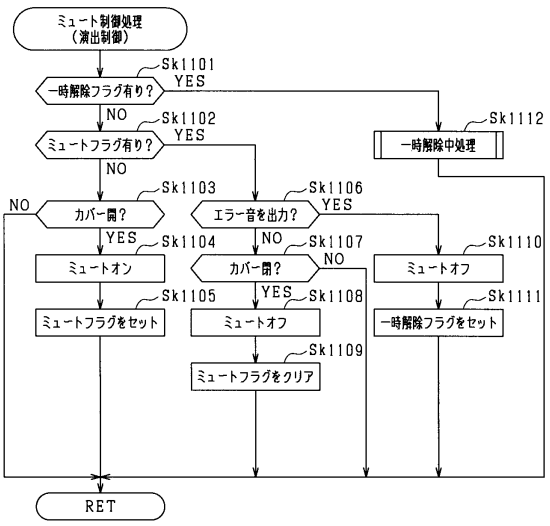
【図３５０】



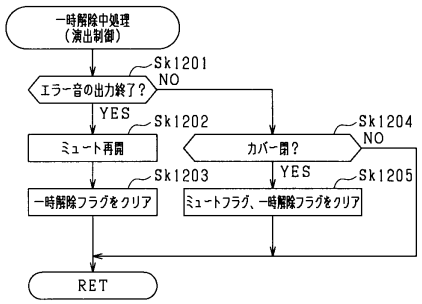
【図３５１】



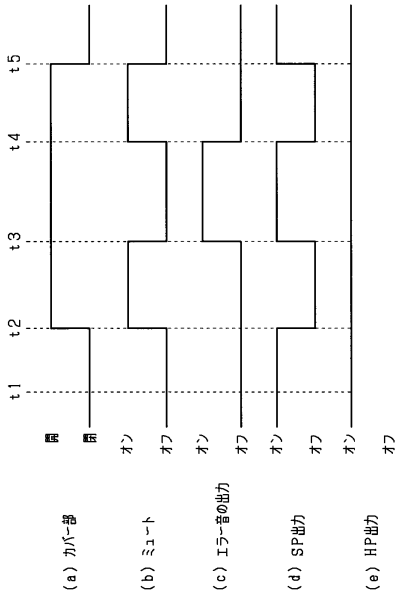
【図３５２】



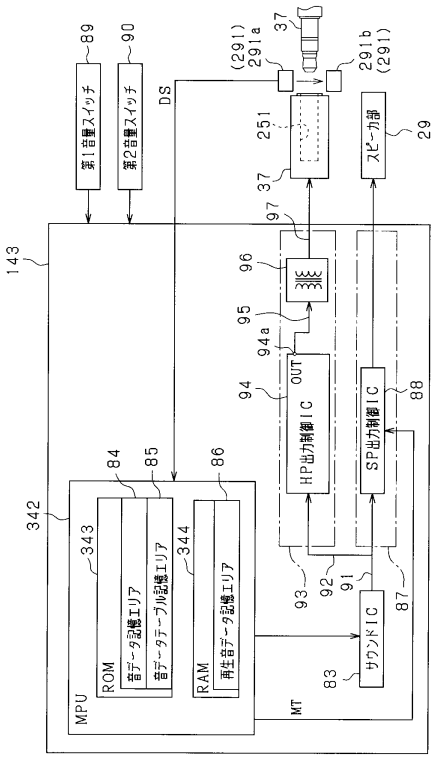
【図３５３】



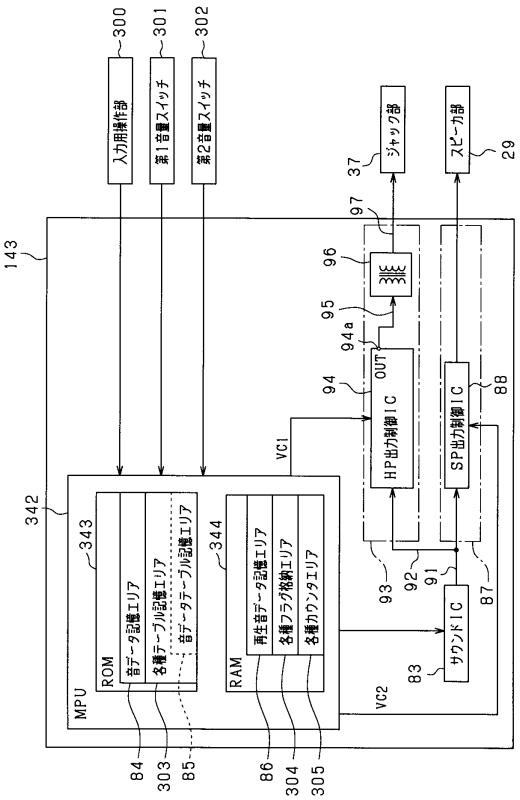
【図３５４】



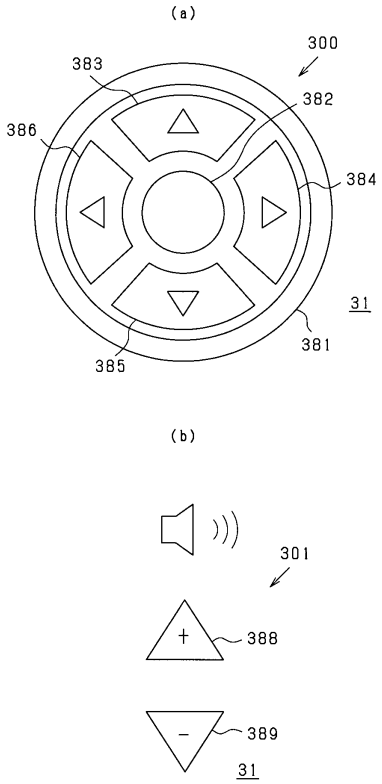
【図３５５】



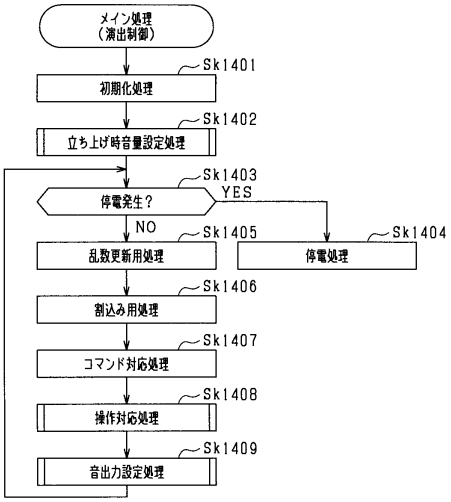
【図３５６】



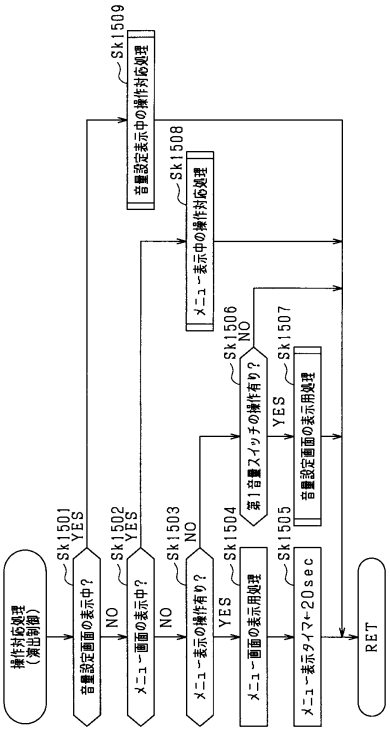
【図３５７】



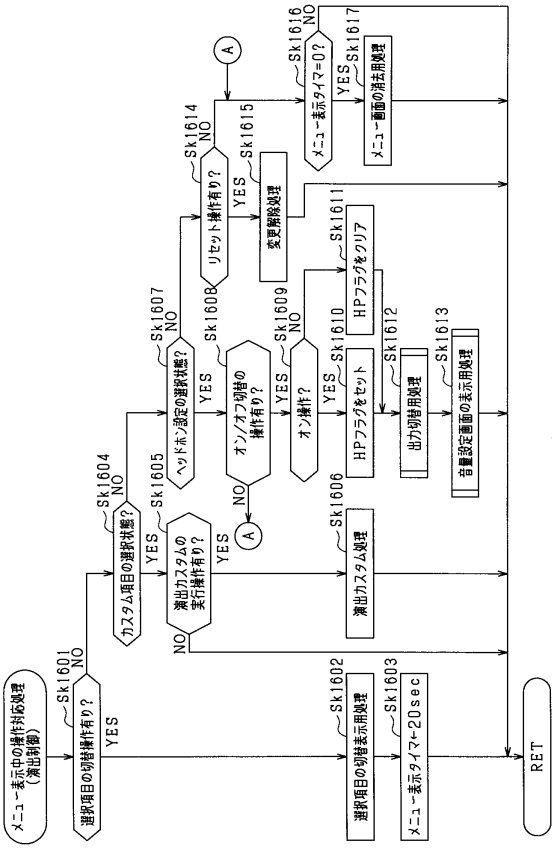
【図３５８】



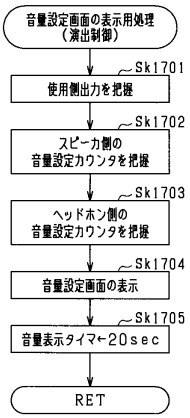
【図３５９】



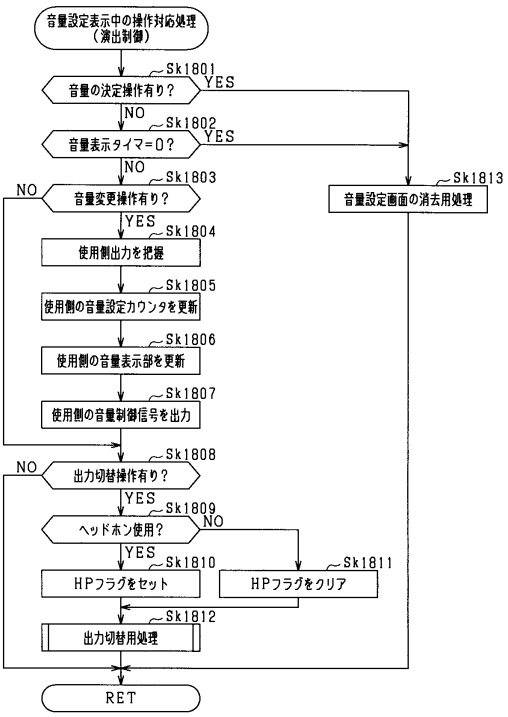
【図３６０】



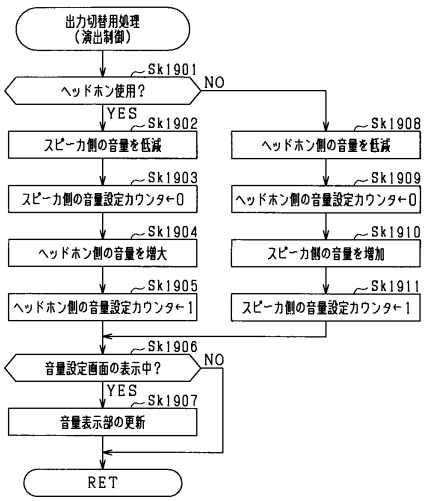
【図３６１】



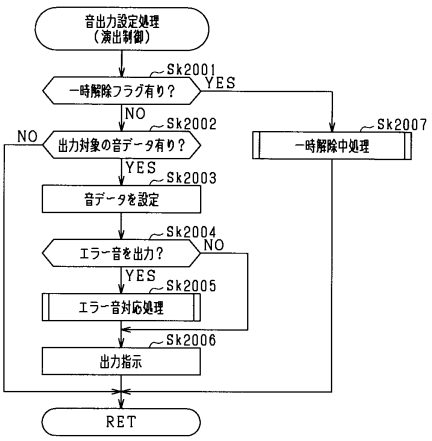
【図３６２】



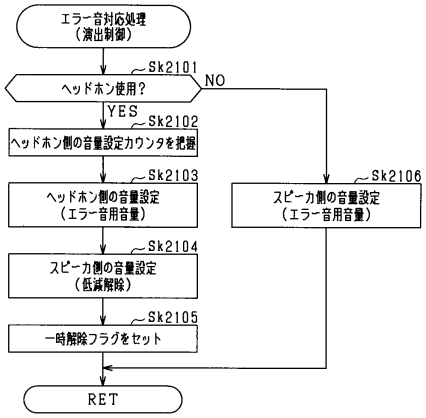
【図３６３】



【図３６４】



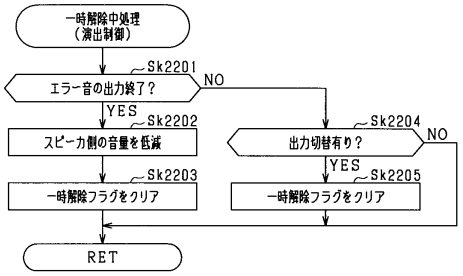
【図３６５】



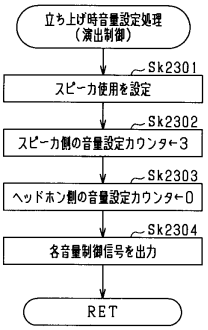
【図３６６】

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル3	小 ↕ 大
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル4	
5	音量レベル5	音量レベル5	

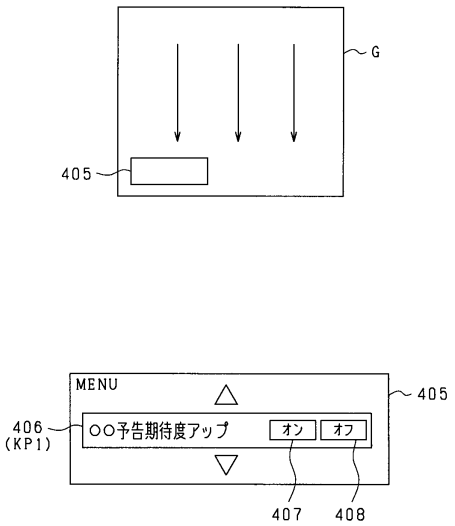
【図３６７】



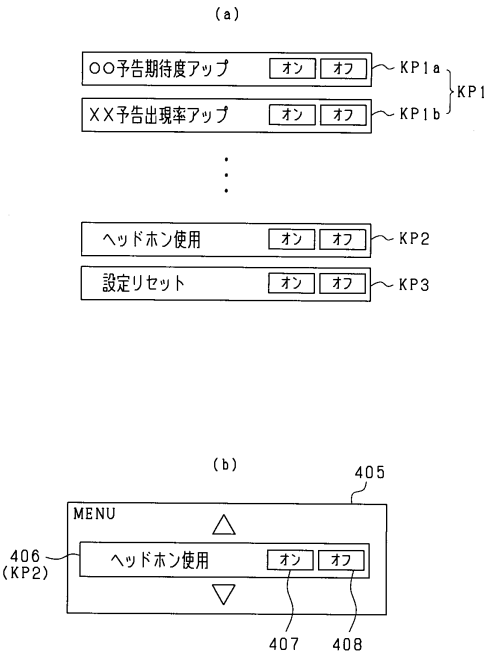
【図３６８】



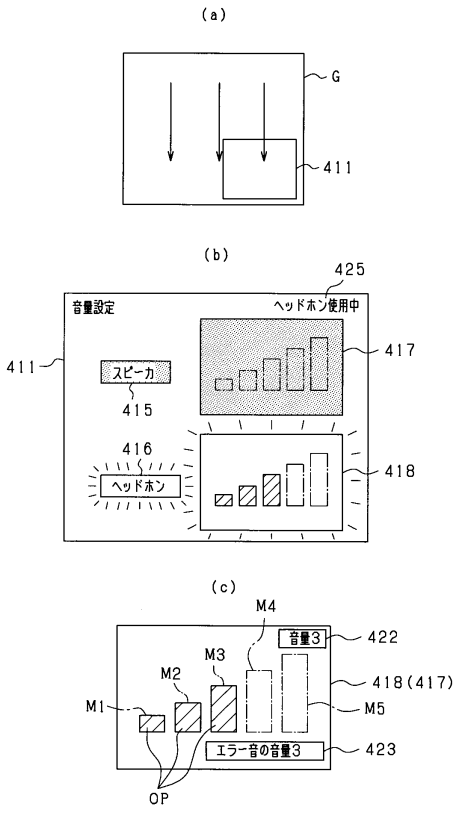
【図３６９】



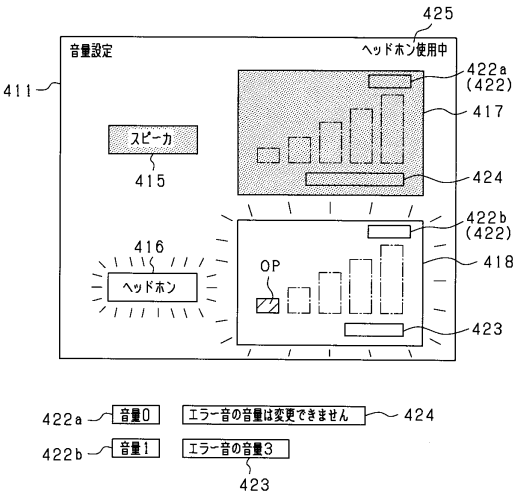
【図３７０】



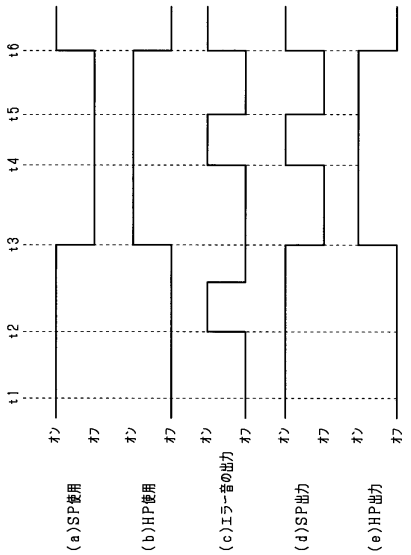
【図３７１】



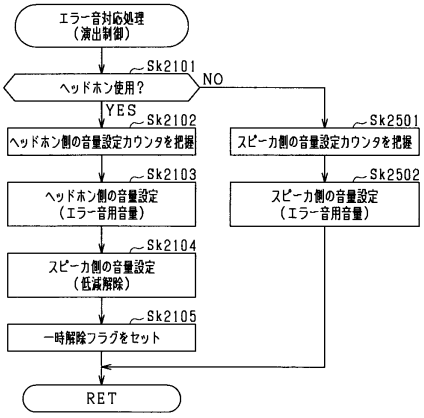
【図３７２】



【図３７３】



【図３７４】



【図３７５】

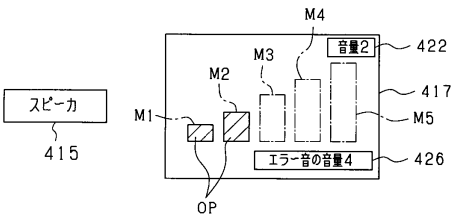
(a)ヘッドホン用のエラー音量設定テーブル

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル3	小
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル4	
5	音量レベル5	音量レベル5	大

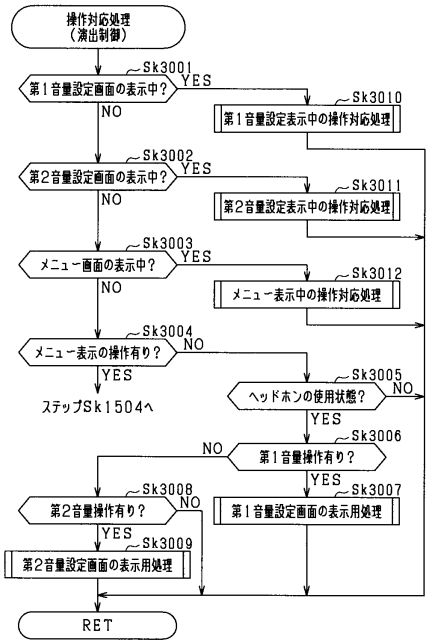
(b)スピーカ用のエラー音量設定テーブル

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル4	小
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル5	
5	音量レベル5		大

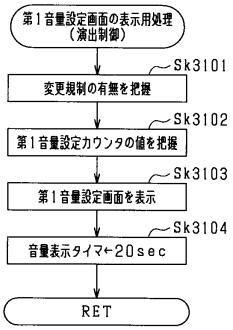
【図３７６】



【図３７７】



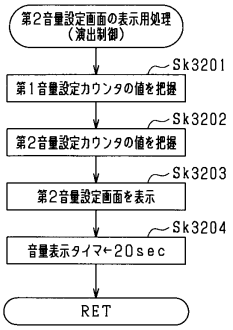
【図３７８】



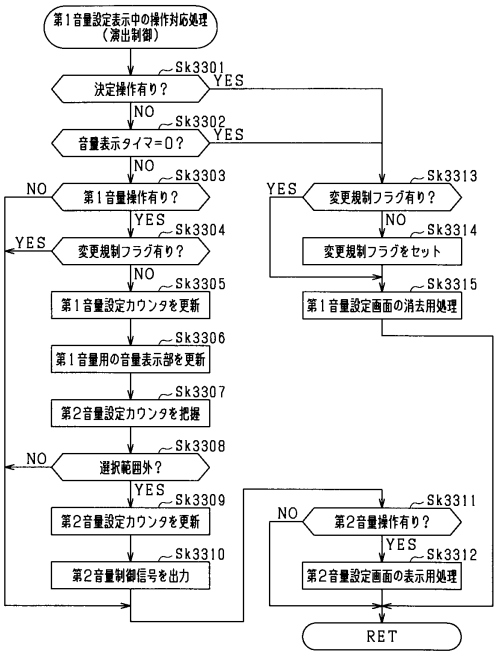
【図３７９】

第１音量	第１音量設定カウンタ	第２音量	第２音量設定カウンタ
小	１	音量レベル１	１
		音量レベル２	２
		音量レベル３	３
中	２	音量レベル１	１
		音量レベル２	２
		音量レベル３	３
		音量レベル４	４
大	３	音量レベル１	１
		音量レベル２	２
		音量レベル３	３
		音量レベル４	４
		音量レベル５	５

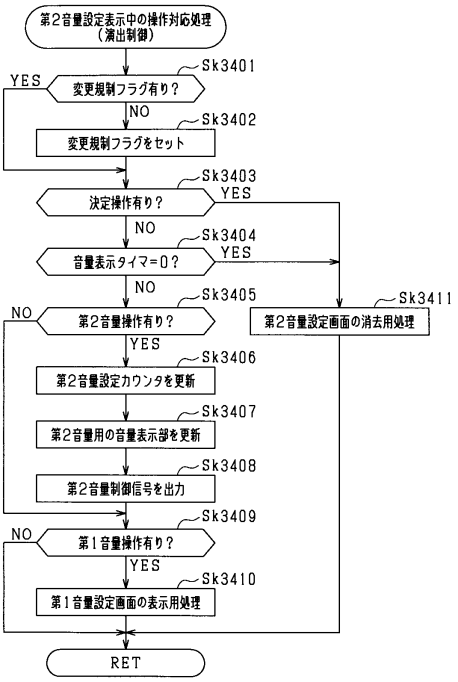
【図３８０】



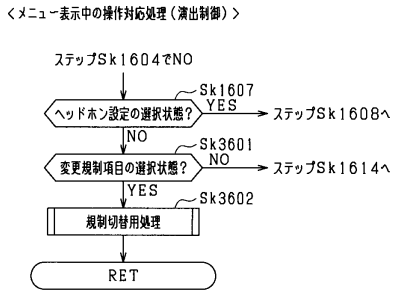
【図３８１】



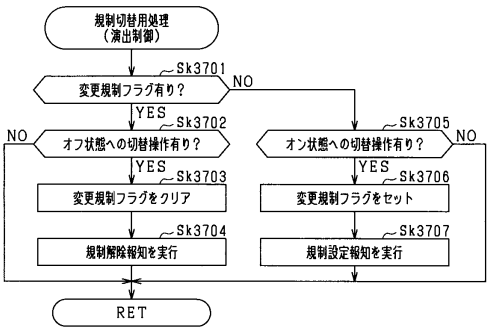
【図３８２】



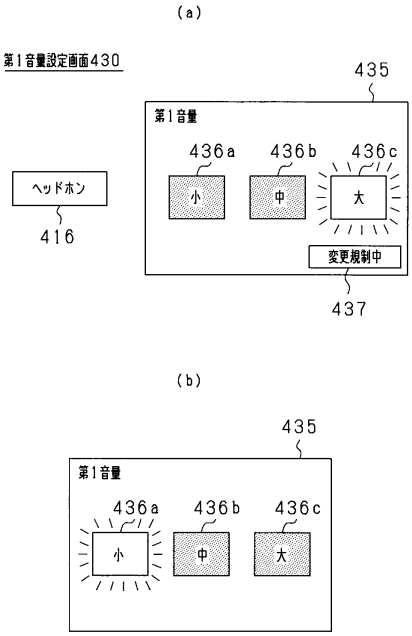
【図３８３】



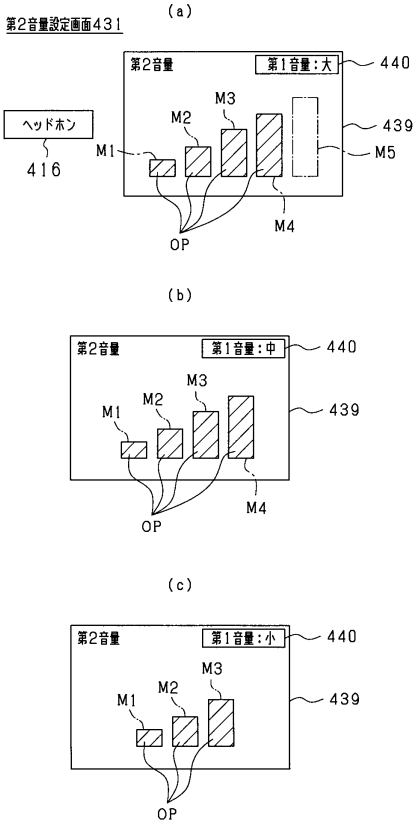
【図３８４】



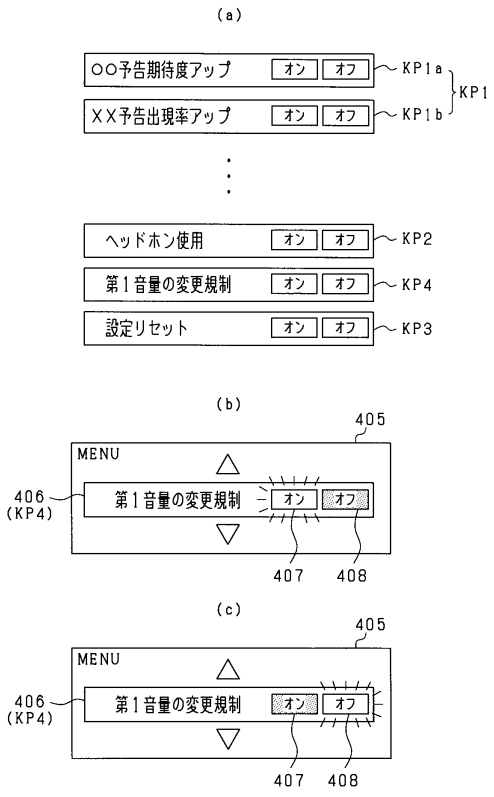
【図３８５】



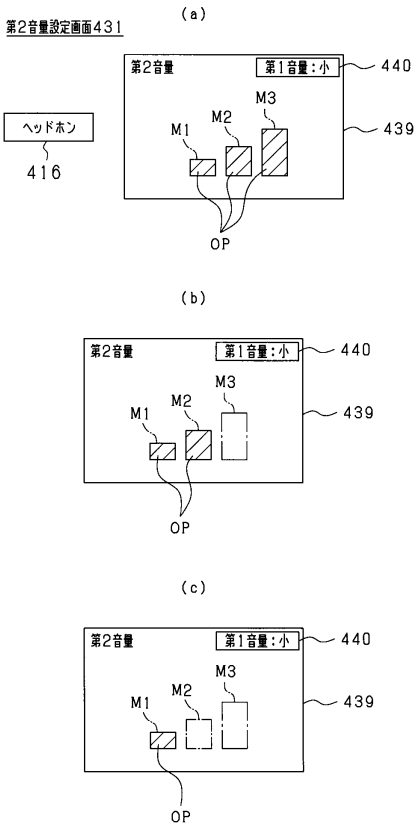
【図３８６】



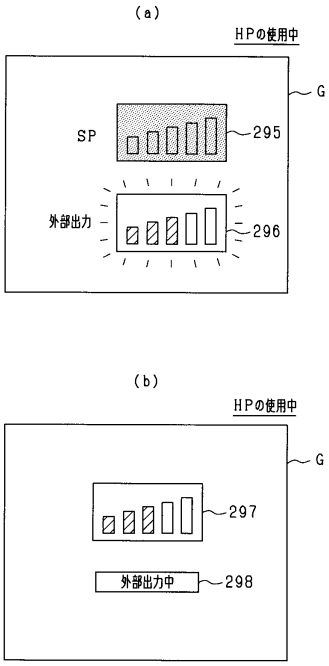
【図３８７】



【図３８８】



【図３８９】

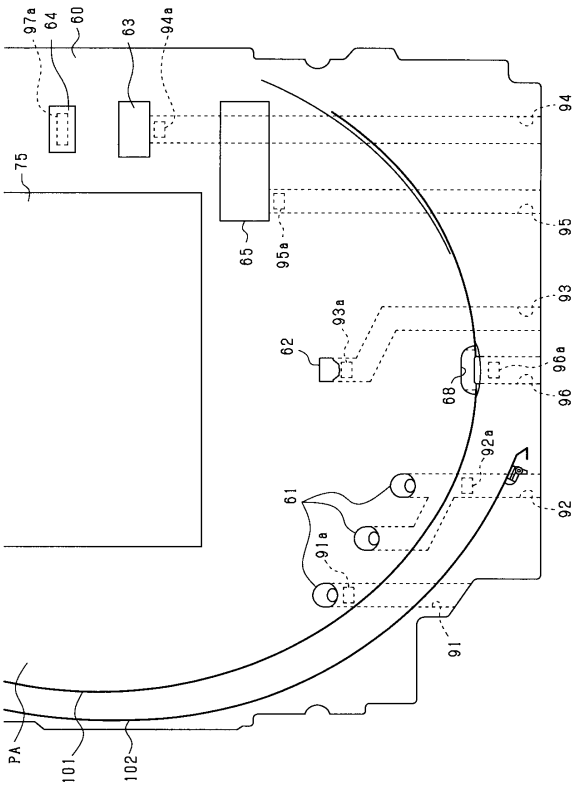


【図３９０】

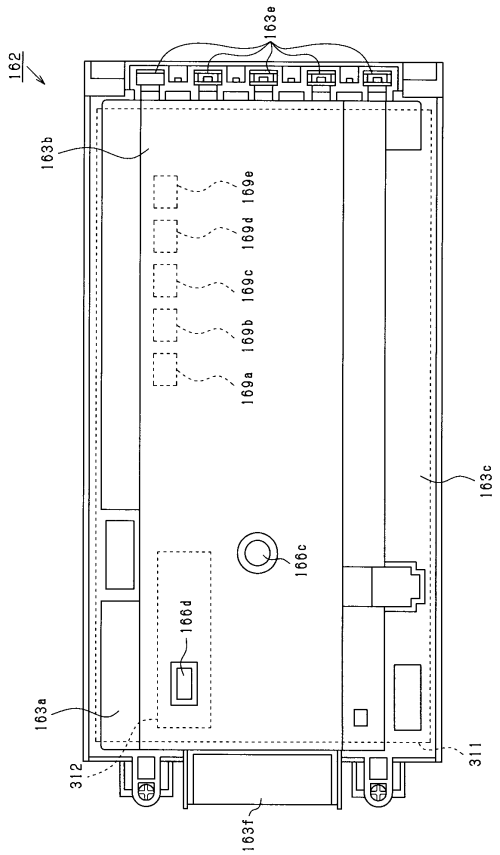
外部出力用の音量調整

演出音	エラー音	音量
1	1	小
2		
3		
4	2	
5	3	大

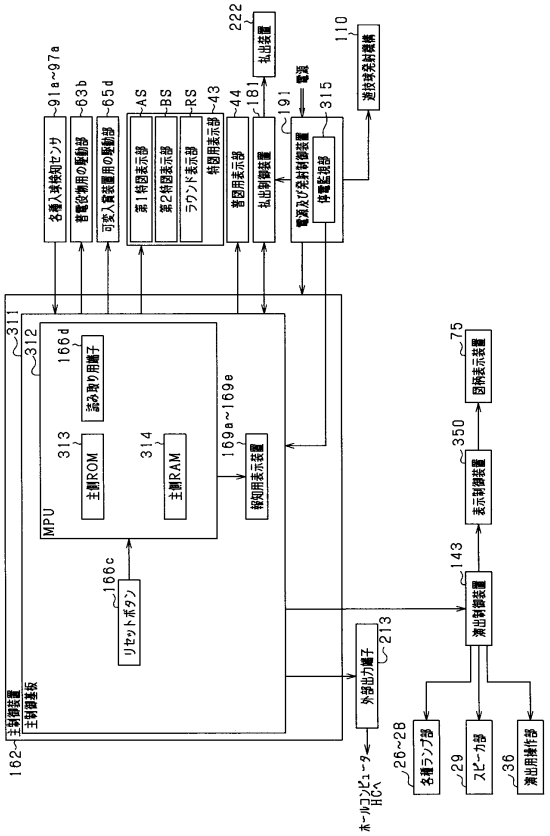
【図３９１】



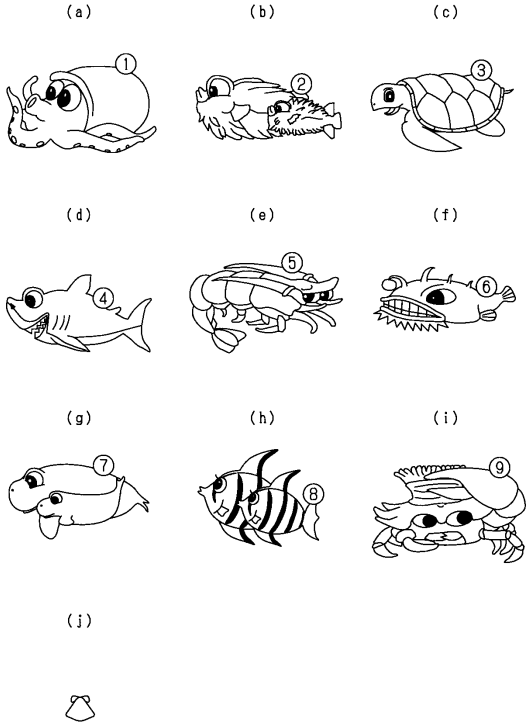
【図３９２】



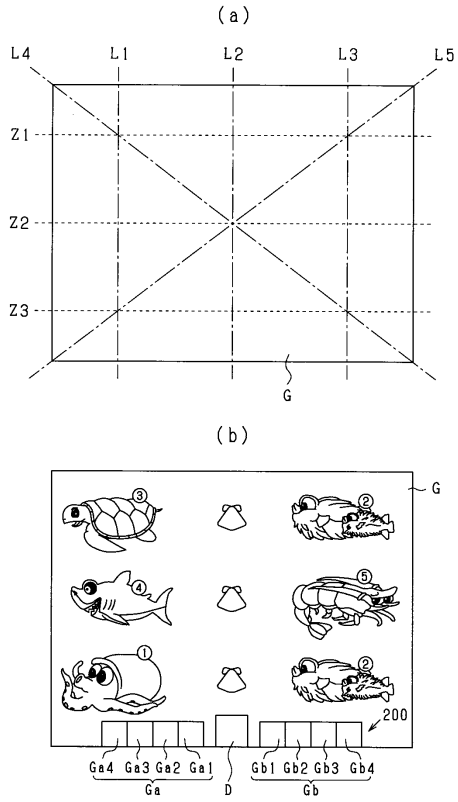
【図３９３】



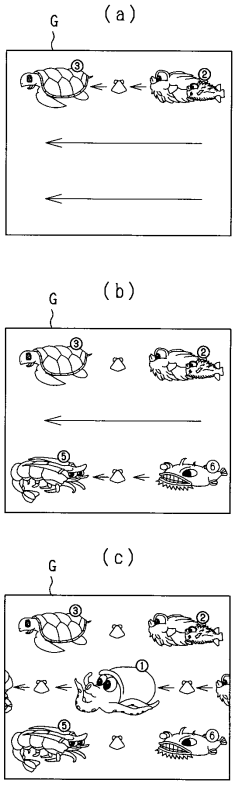
【図３９４】



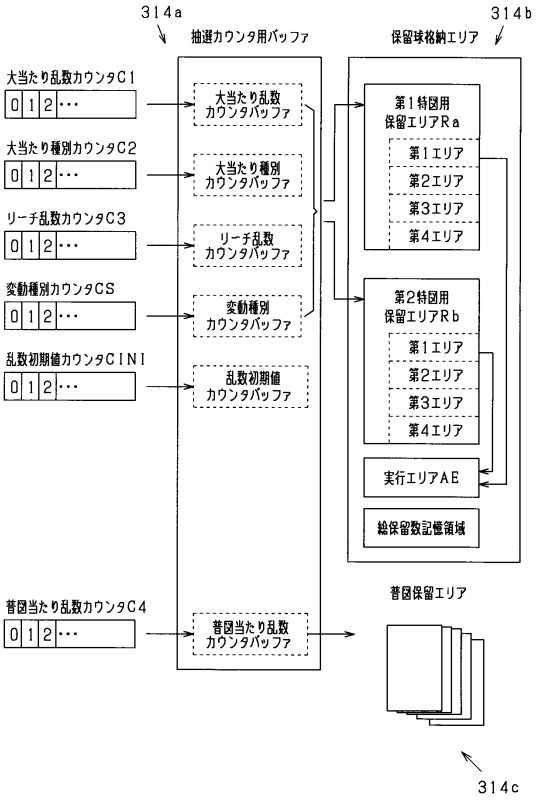
【図３９５】



【図３９６】



【図３９７】



【図３９８】

当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報	
1	7	低確率モード
2	17	高確率モード
3	27	
4	37	
5	47	

【図３９９】

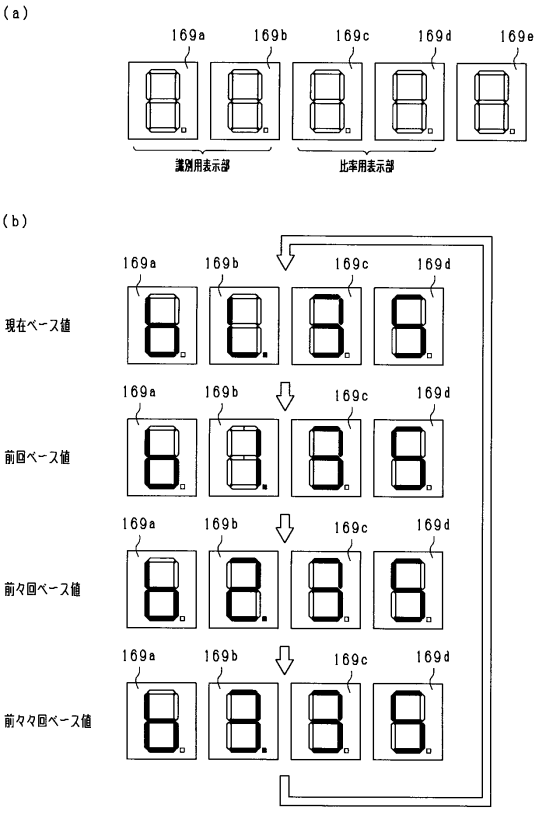
(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	4R確変大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サポートモード(35回)
85～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	10R確変大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サポートモード(35回)
85～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

【図４００】



【図４０１】

313

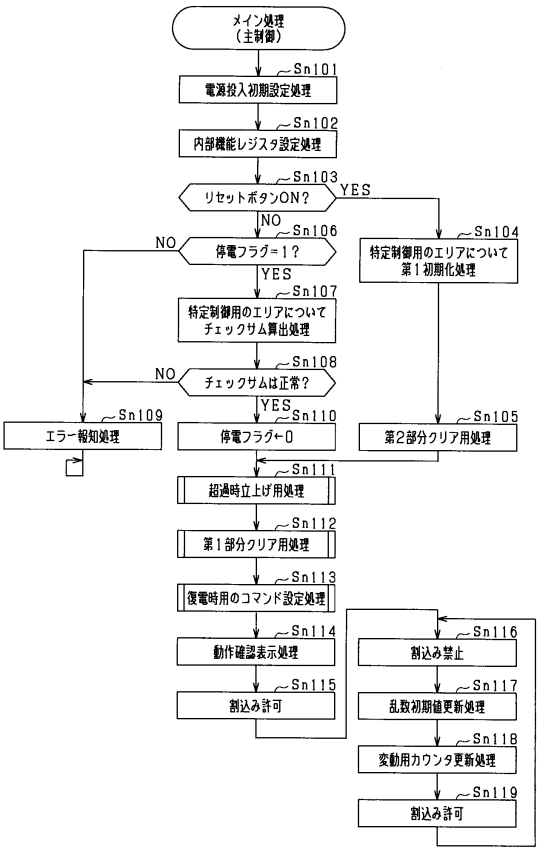
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図４０２】

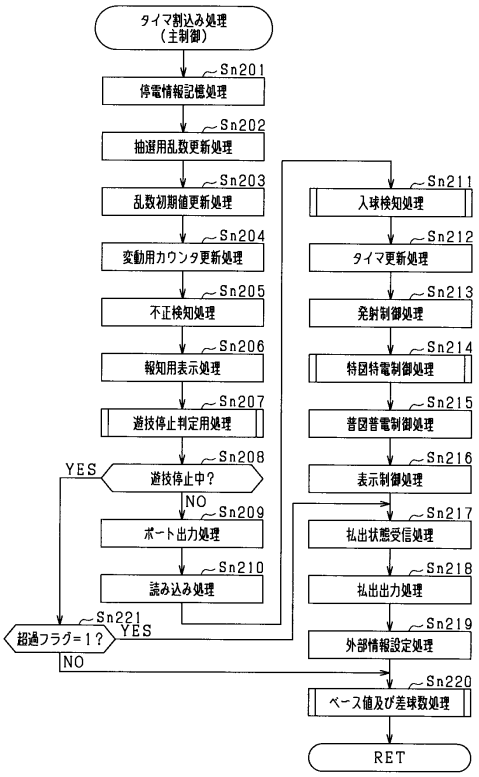
314

アドレス	内容	
Y(1)	特定制御用のワークエリア	391
Y(2)	特定制御用のワークエリア	
Y(3)	特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(r)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア	392
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(s)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア	393
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(t)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア	394
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア	

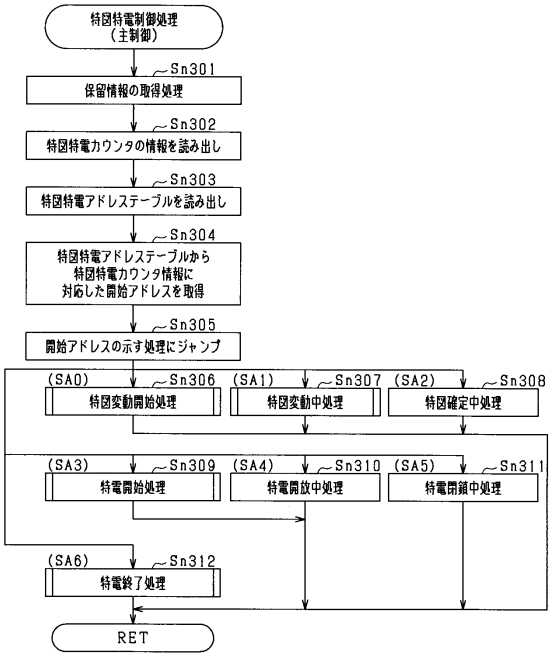
【図４０３】



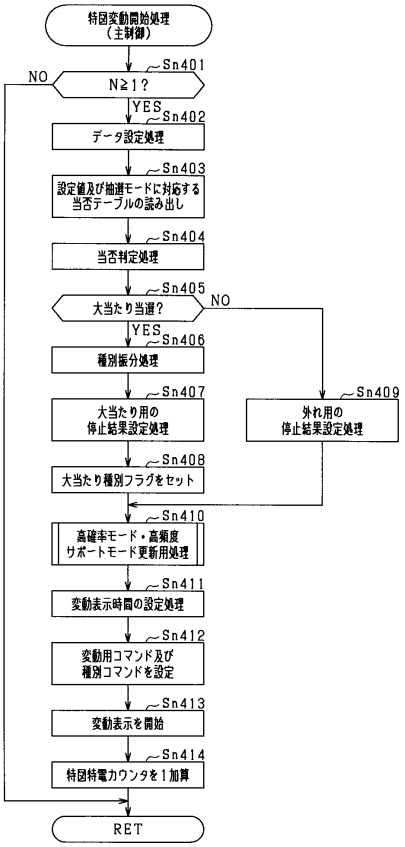
【図４０４】



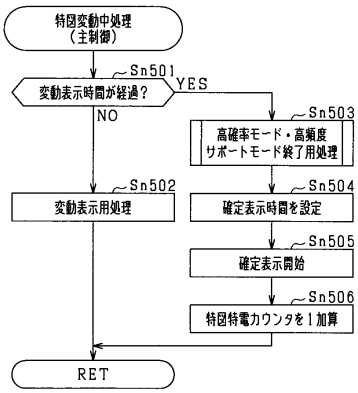
【図４０５】



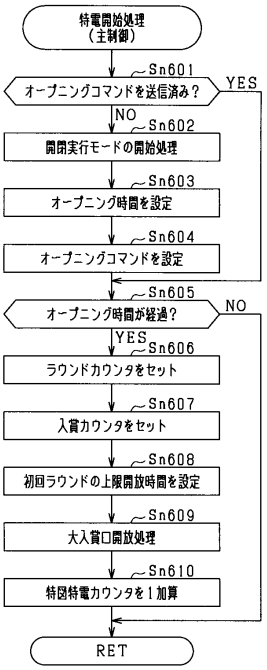
【図４０６】



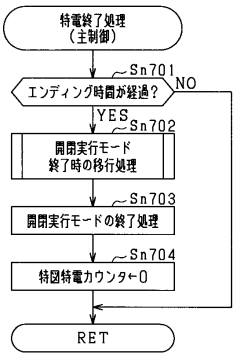
【図４０７】



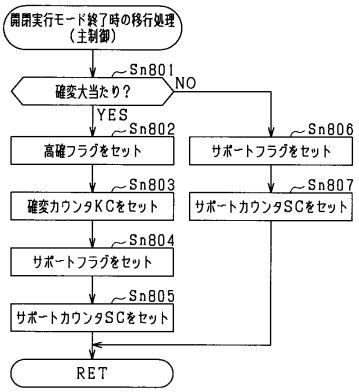
【図４０８】



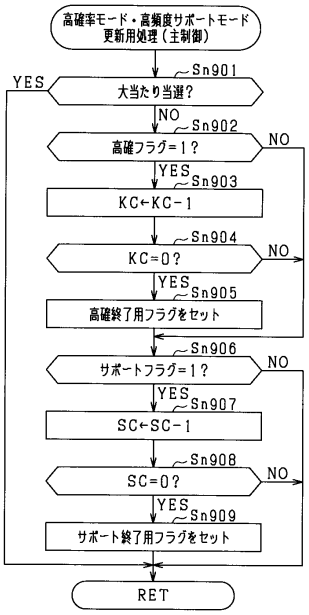
【図４０９】



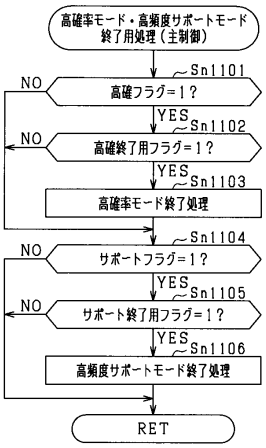
【図４１０】



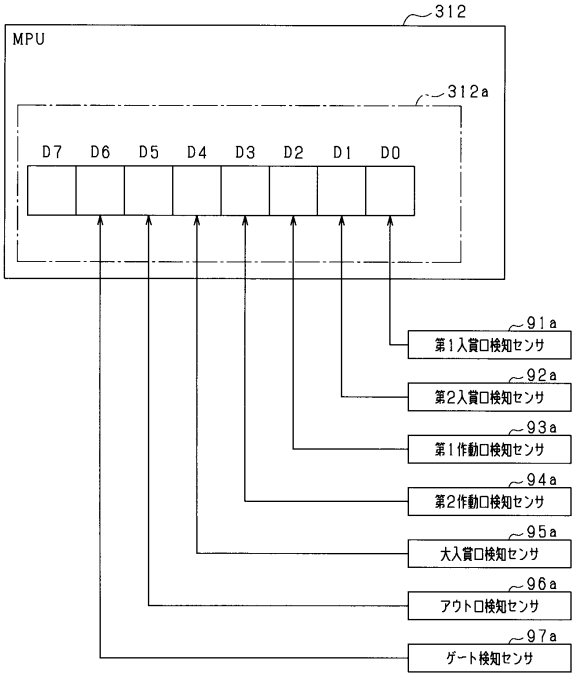
【図４１１】



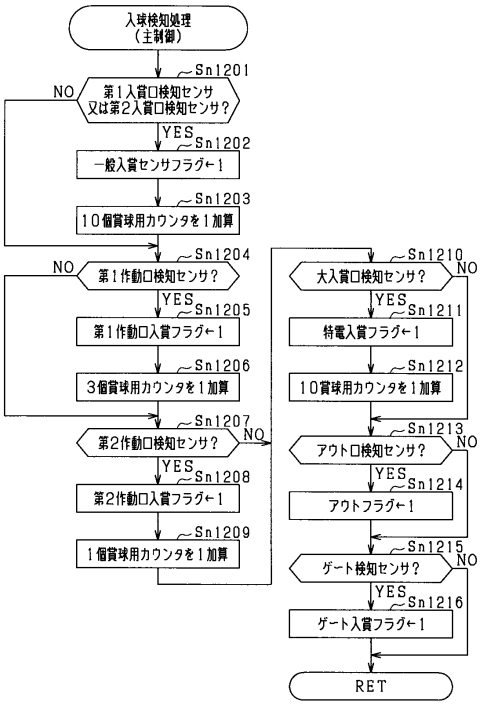
【図４１２】



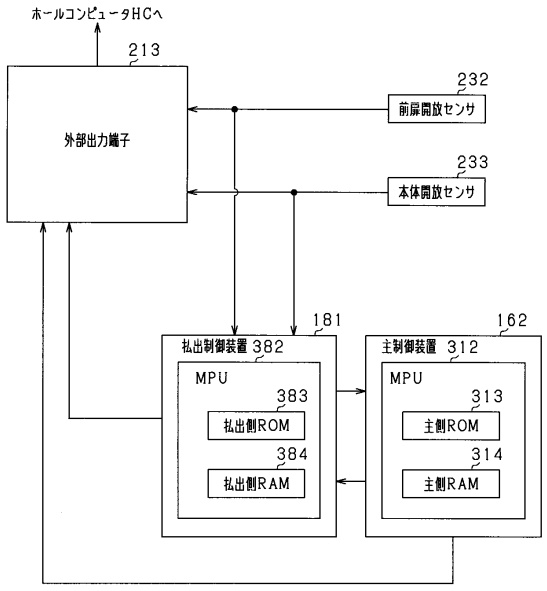
【図４１３】



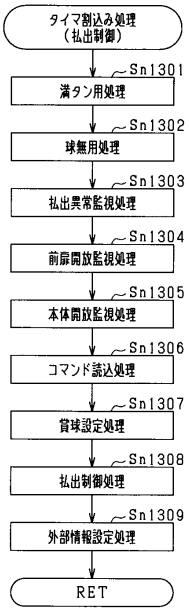
【図４１４】



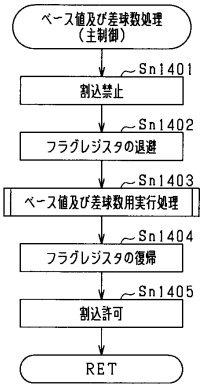
【図４１５】



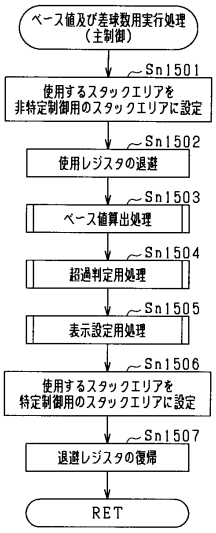
【図４１６】



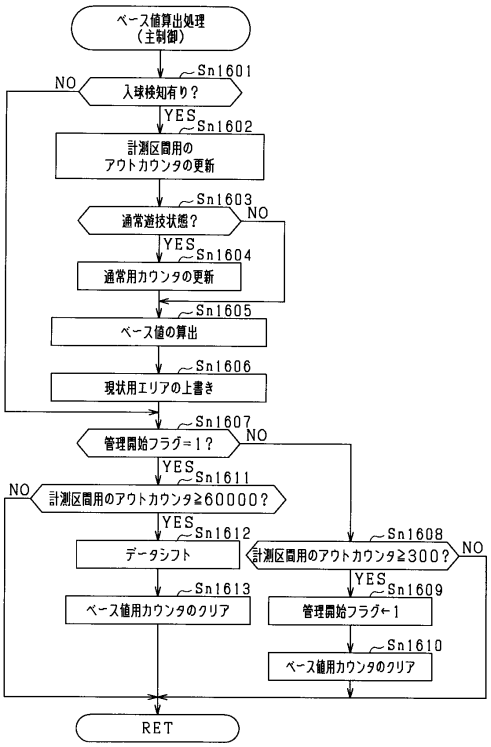
【図４１７】



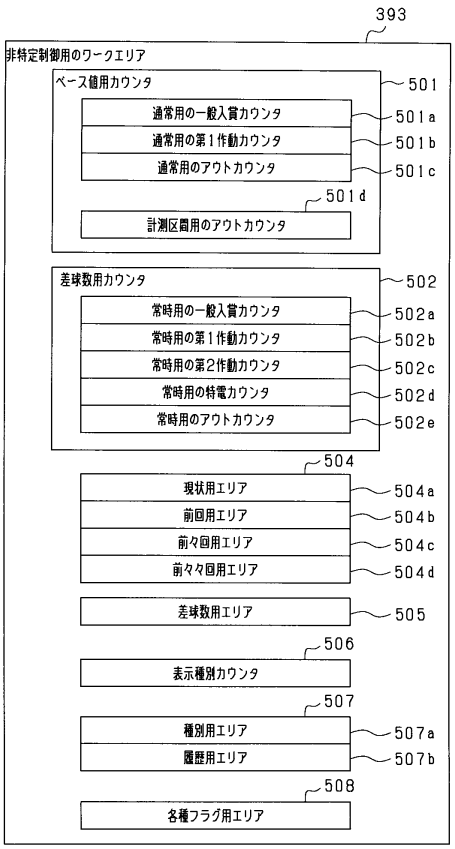
【図４１８】



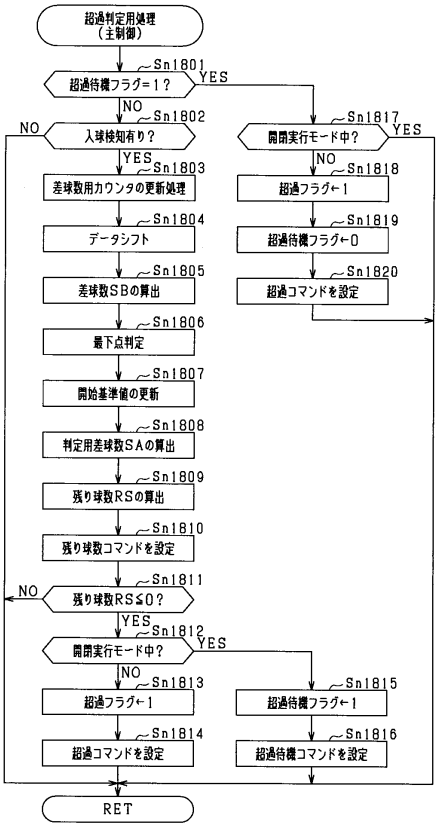
【図４１９】



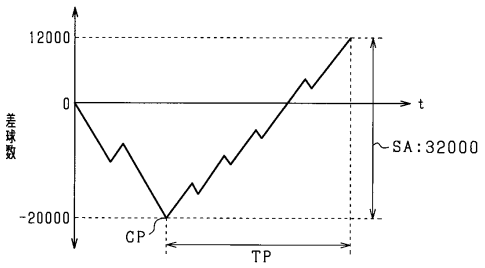
【図４２０】



【図４２１】

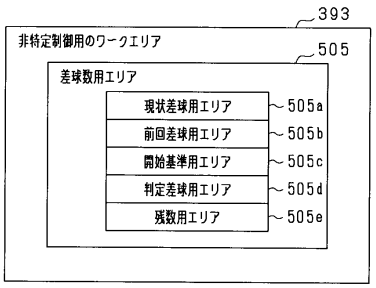


【図４２２】

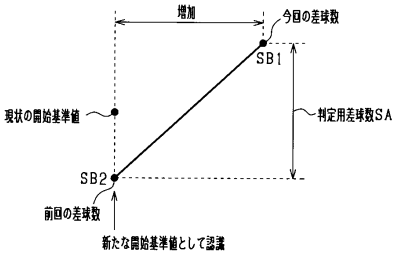


【図４２３】

(a)

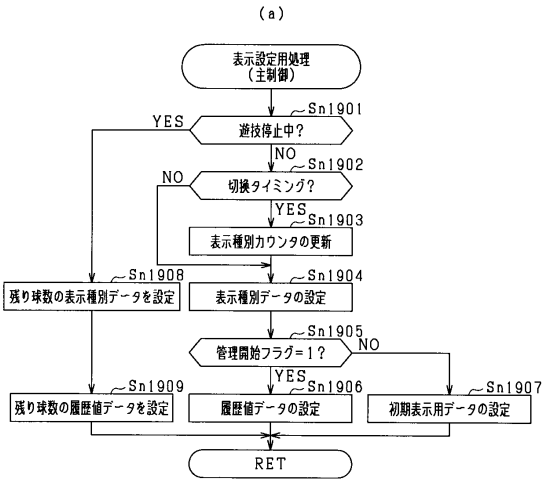


(b)



【図４２４】

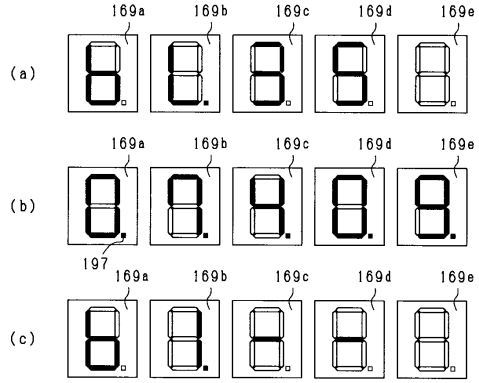
(a)



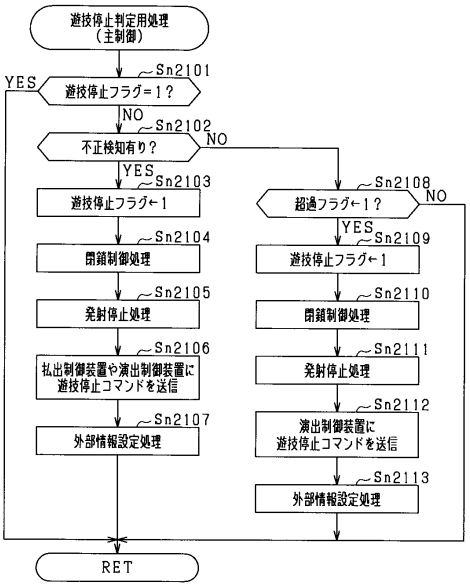
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	残り球数

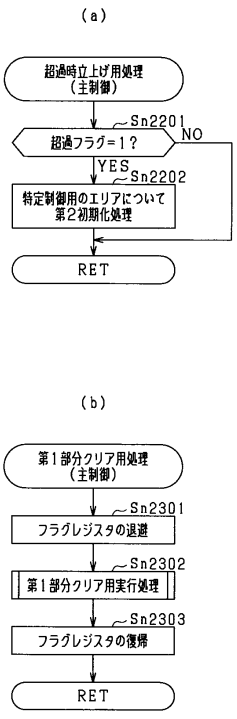
【図４２５】



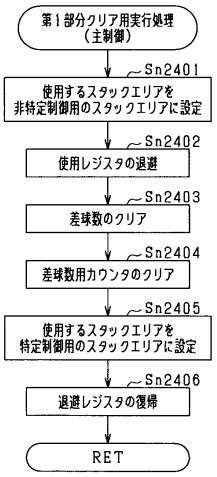
【図４２６】



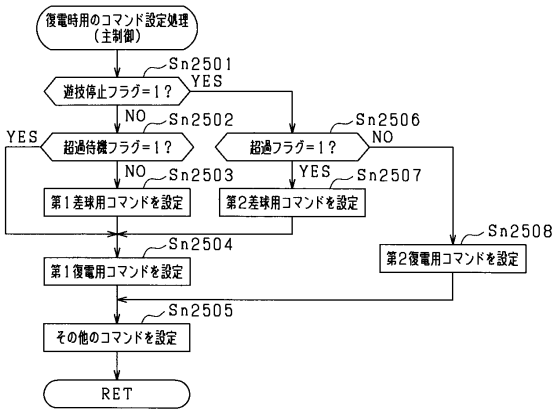
【図４２７】



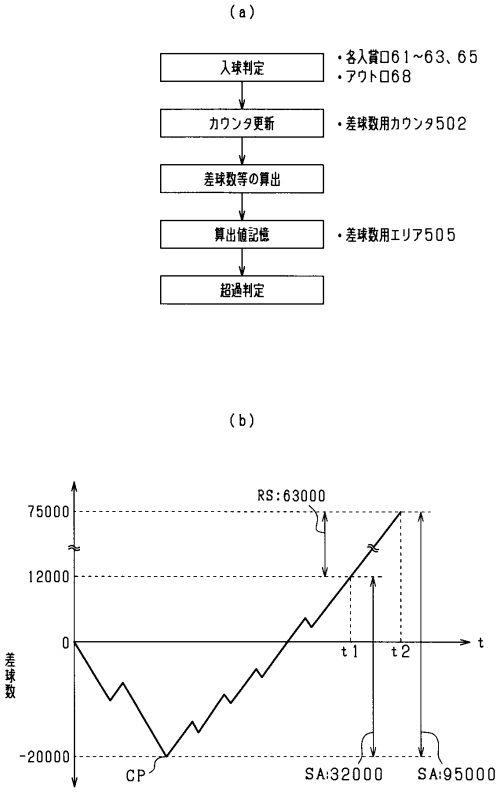
【図４２８】



【図４２９】



【図４３０】



【図４３１】

(a)

遊技停止の態様

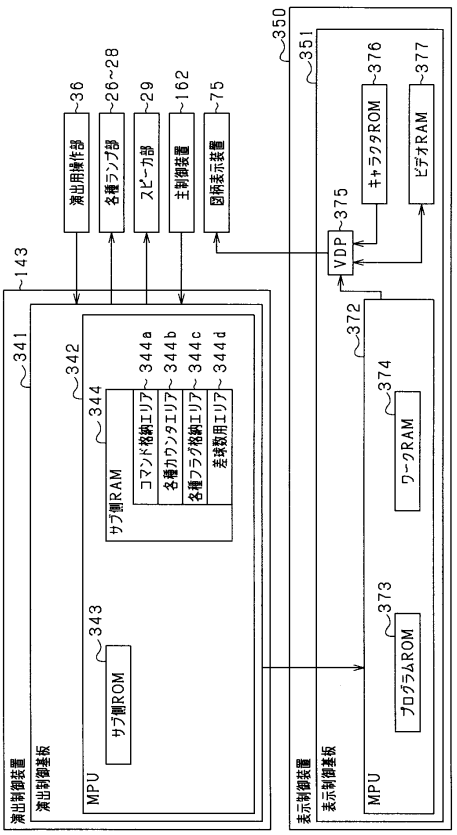
移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

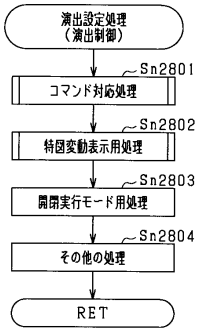
復電時

復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り（リセット無し）	遊技停止、賞球情報以外を初期化	有り
超過有り（リセット有り）	初期化（遊技停止、超過状態を解除）	有り
超過無し（リセット無し）	初期化無し	有り
超過無し（リセット有り）	初期化	有り

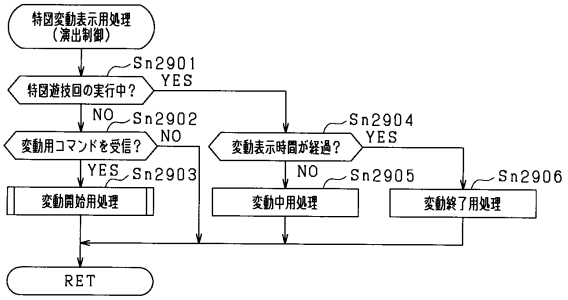
【図４３２】



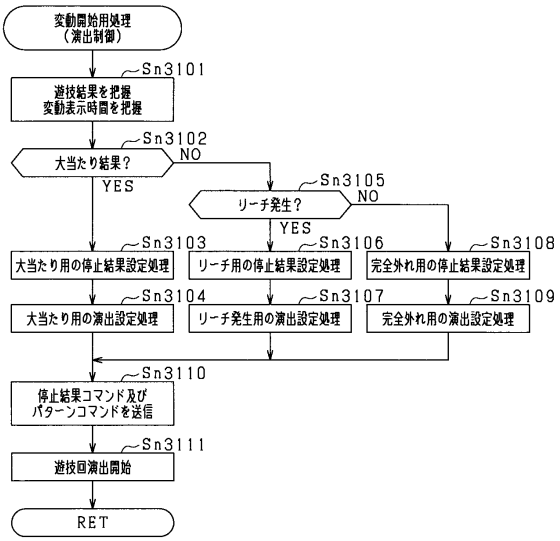
【図４３３】



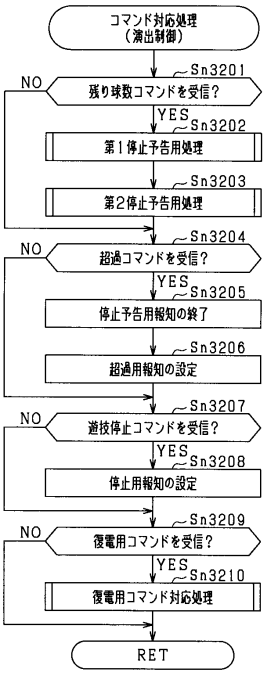
【図４３４】



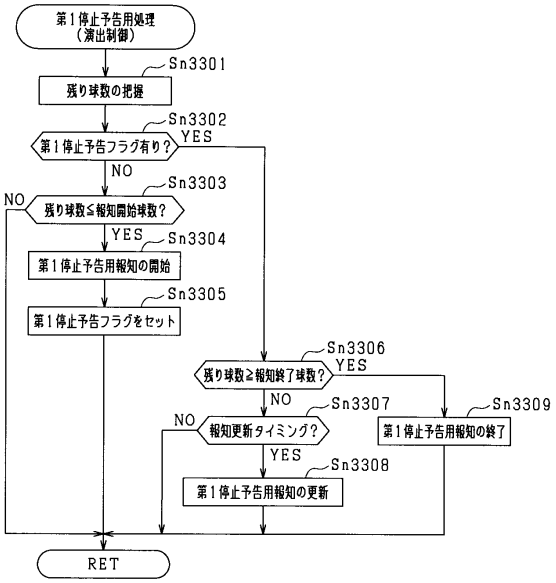
【図４３５】



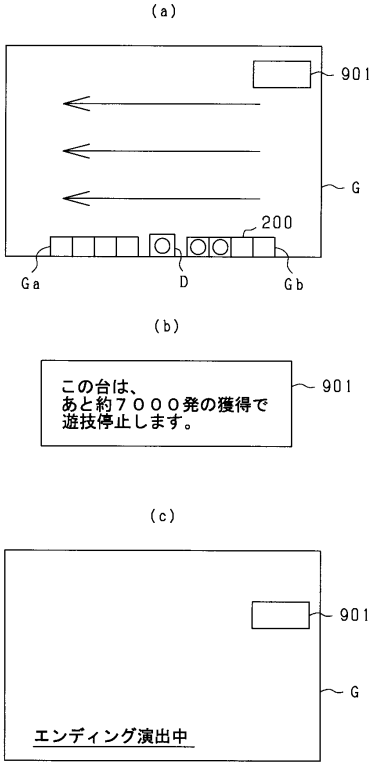
【図４３６】



【図４３７】



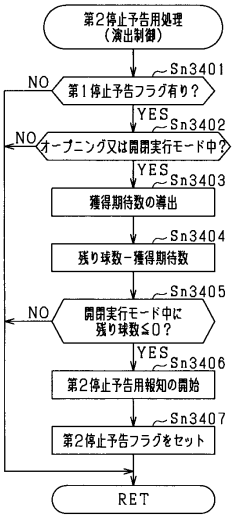
【図４３８】



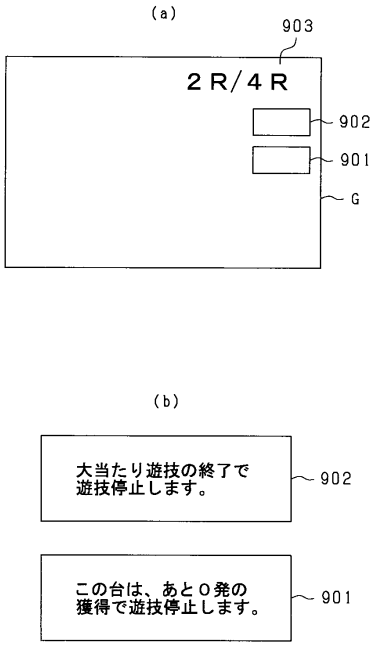
【図４３９】

更新タイミング	第１停止予告用報知	更新単位（更新間隔）
残り球数が7000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が6000個	この台は、あと約6000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が5000個	この台は、あと約5000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	⋮
残り球数が2000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約900発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	⋮
残り球数が400個	この台は、あと約400発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が350個	この台は、あと約350発の獲得で遊技停止します。	1個

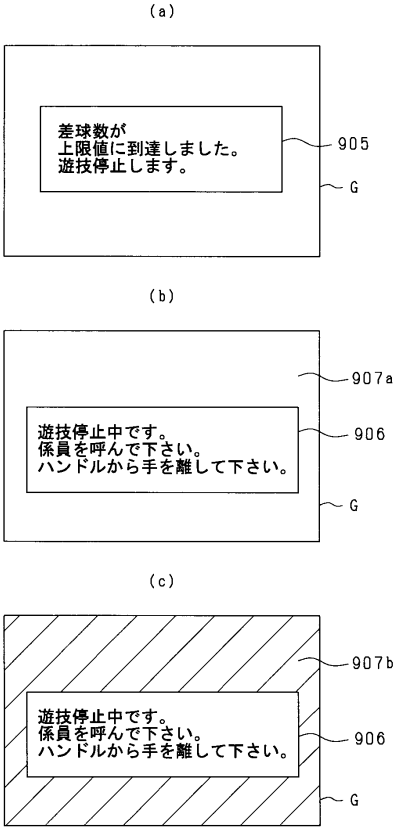
【図４４０】



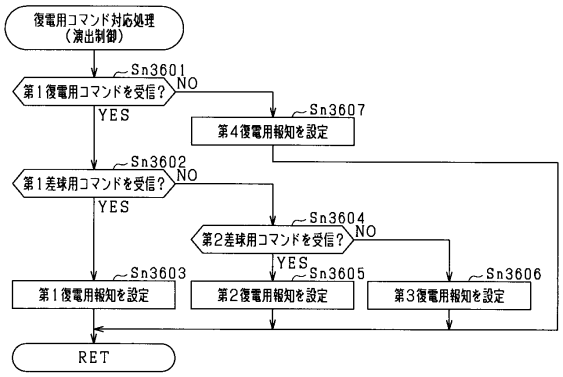
【図４４１】



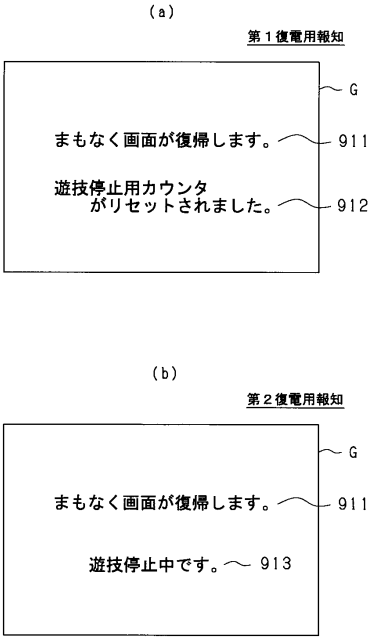
【図４４２】



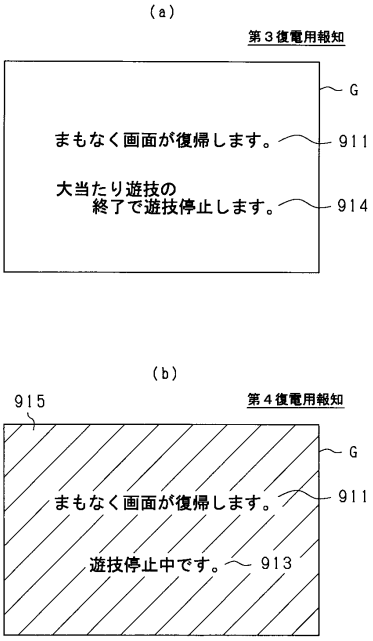
【図４４３】



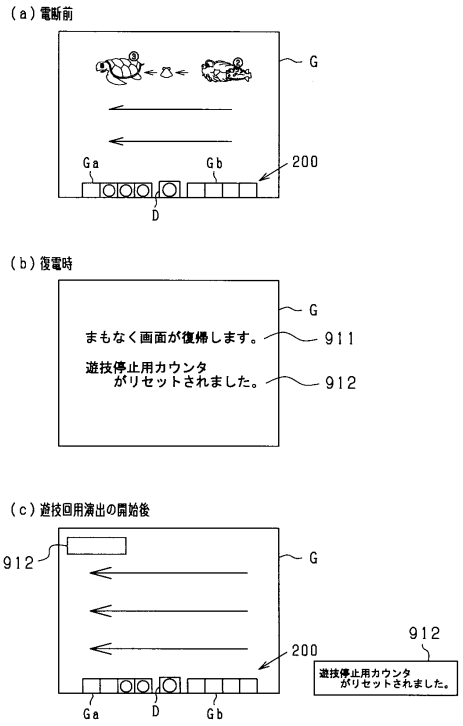
【図４４４】



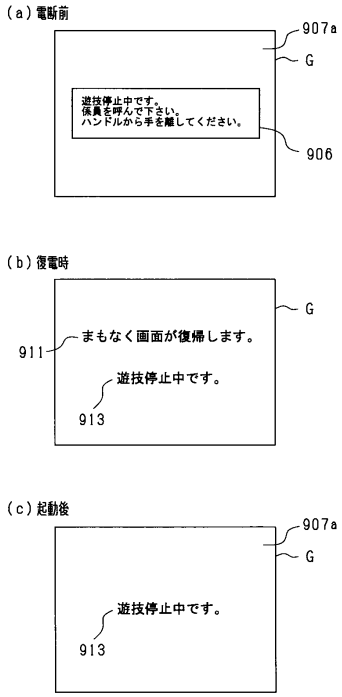
【図４４５】



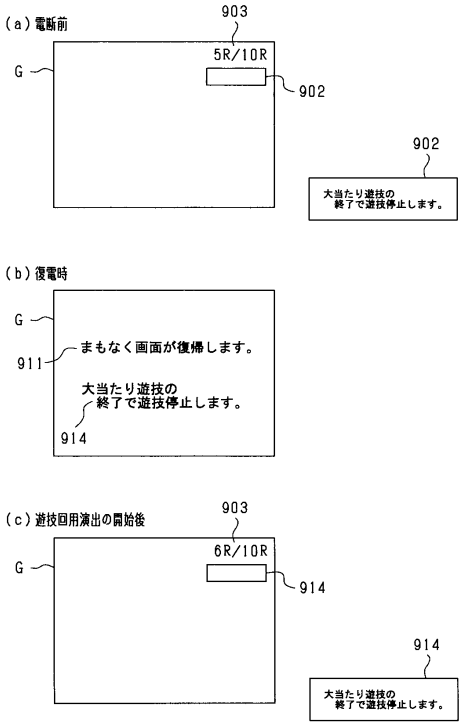
【図４４６】



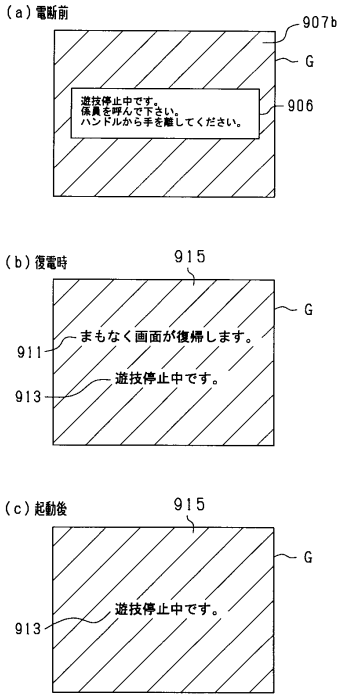
【図４４７】



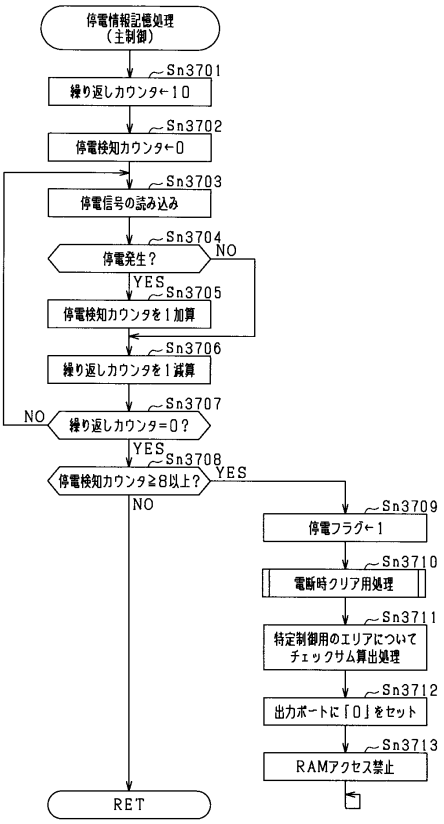
【図４４８】



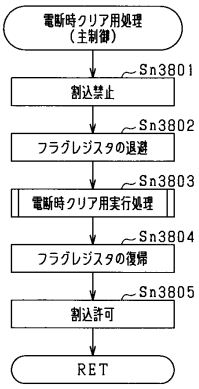
【図４４９】



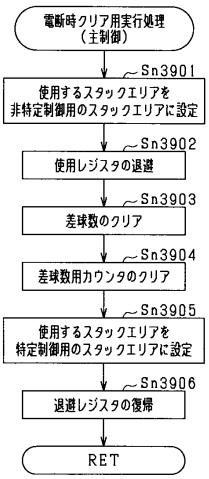
【図４５０】



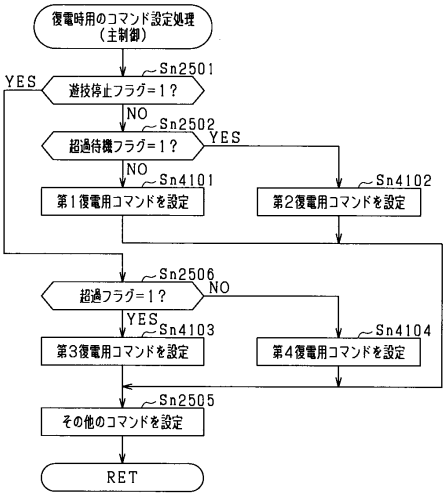
【図４５１】



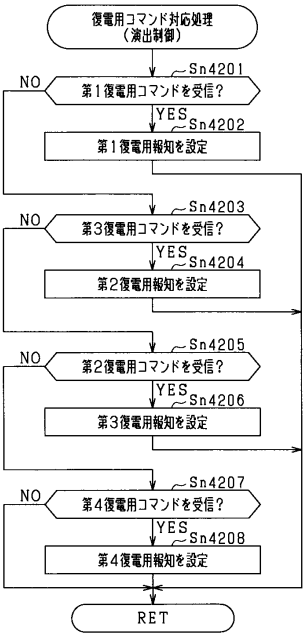
【図４５２】



【図４５３】



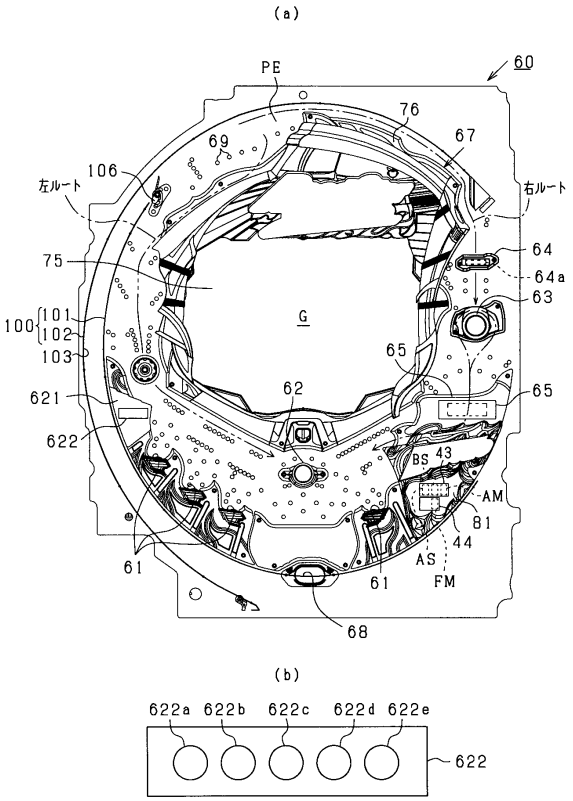
【図４５４】



【図４５５】

電断時の状態	出力される復電用コマンド	実行される復電用報知	報知内容
残り球数RSが1個以上の状態	第１復電用コマンド	第１復電用報知	・画面復帰の報知 ・遊技停止用カウンタのリセット報知
残り球数RSに基づく遊技停止状態	第３復電用コマンド	第２復電用報知	・画面復帰の報知 ・遊技停止の報知
遊技停止待ち状態	第２復電用コマンド	第３復電用報知	・画面復帰の報知 ・期間変行モード後の遊技停止の報知
不正検知に基づく遊技停止状態	第４復電用コマンド	第４復電用報知	・画面復帰の報知 ・遊技停止の報知

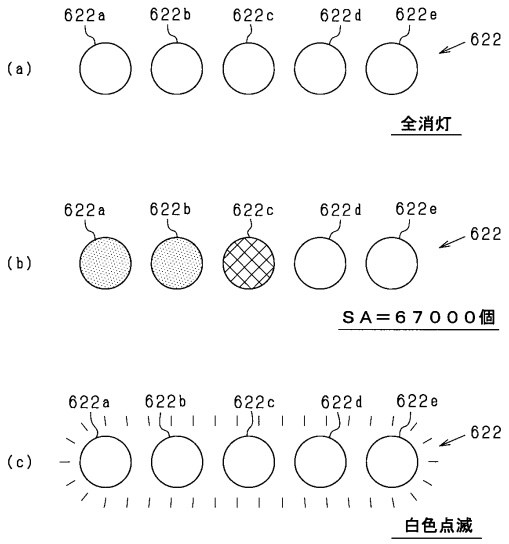
【図４５６】



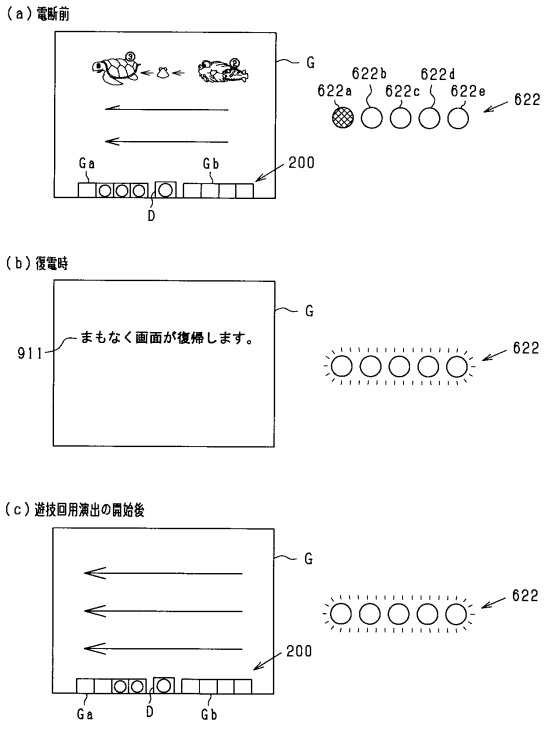
【図４５７】

判定用差球数SA	残り球数RS	発光部622a	発光部622b	発光部622c	発光部622d	発光部622e
0～44999	95000～50001	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯
45000～49999	50000～45001	青色発光	消灯	消灯	消灯	消灯
50000～54999	45000～40001	緑色発光	消灯	消灯	消灯	消灯
55000～59999	40000～35001	緑色発光	青色発光	消灯	消灯	消灯
60000～64999	35000～30001	緑色発光	緑色発光	消灯	消灯	消灯
65000～69999	30000～25001	緑色発光	緑色発光	青色発光	消灯	消灯
70000～74999	25000～20001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	消灯	消灯
75000～79999	20000～15001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	青色発光	消灯
80000～84999	15000～10001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光	消灯
85000～89999	10000～5001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光	青色発光
90000～95000	5000～0	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光
初期化時（カウンタクリア）		白色点滅	白色点滅	白色点滅	白色点滅	白色点滅

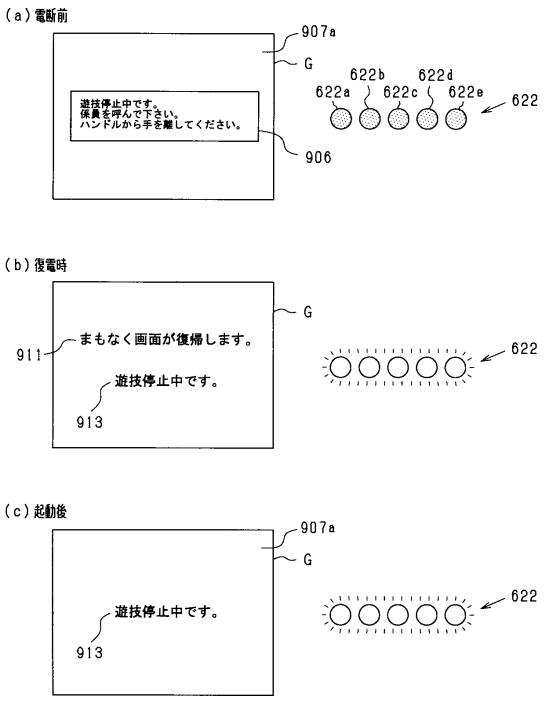
【図４５８】



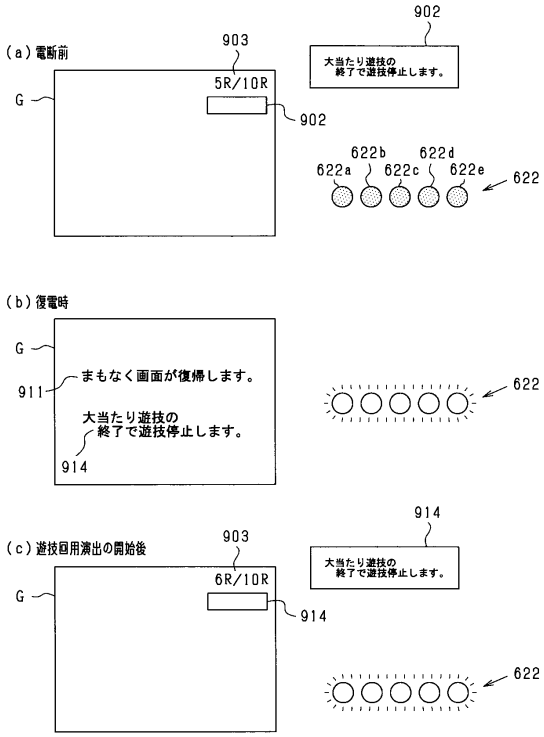
【図４５９】



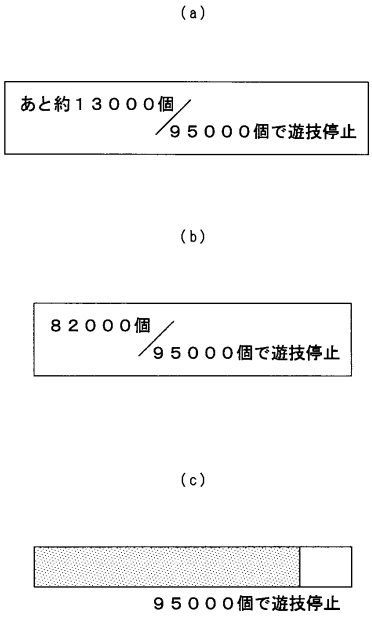
【図４６０】



【図４６１】


(a)電断前
902
903
大当たり遊技の
終了で遊技停止します。
5R/10R
G
902
622b
622d
622a
622c
622e
622
(b)復電時
G
911
まもなく画面が復帰します。
大当たり遊技の
終了で遊技停止します。
914
622
(c)遊技回用演出の開始後
914
903
大当たり遊技の
終了で遊技停止します。
6R/10R
G
914
622

【図４６２】


(a)
あと約１３０００個
／９５０００個で遊技停止
(b)
８２０００個
／９５０００個で遊技停止
(c)
９５０００個で遊技停止