(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-146311
(P2020-146311A)
(43)公開日　令和2年9月17日(2020.9.17)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 7　ＯＬ　（全 1941 頁）

(21)出願番号　特願2019-47805(P2019-47805)
(22)出願日　平成31年3月14日(2019.3.14)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100187436
弁理士　寺脇　歩
(74)代理人　100155136
弁理士　伊藤　陽一
(72)発明者　石塚　径太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11 CA26 CA44 CA50 CA51 CA77 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図る。
【解決手段】遊技機は、情報取得手段と、情報記憶手段と、判定手段と、第１演出モードと第２演出モードのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、設定された演出モードで少なくとも１回の遊技回を実行する手段とを備える。演出モード設定手段は、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードを第２演出モードへ移行させる手段と、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する手段とを備える。
【選択図】図８６５

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、ステージ移行なし（例外１） ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外２）
大当たり （リーチ発生の有無、リーチ種別は問わず）	ステージ移行なし

【特許請求の範囲】
【請求項１】
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と、
演出態様がそれぞれ異なる、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行させる演出モード移行手段と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項２に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項３に記載の遊技機であって、
前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モードを有し、
前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項５】
請求項４に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、
前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる
ことを特徴とする遊技機。
【請求項６】
請求項５に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報の中に、第

２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項７】
請求項６に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であることである
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
［形態］（本形態は、主に、下記の第１６実施形態に基づく）
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と、
演出態様がそれぞれ異なる、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行させる演出モード移行手段と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】
【０００８】
上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態αにおけるパチンコ機の斜視図である。
【図２】遊技盤の正面図である。
【図３】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４】Ｖ入賞機構を説明する説明図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１１】ケース１として第１始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
【図１２】ケース２として第１始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
【図１３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１５】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１６】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１７】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１９】種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２０】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２１】クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２】通常処理を示すフローチャートである。
【図２３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６】特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。
【図２７】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２９】種別決定処理を示すフローチャートである。
【図３０】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。
【図３２】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。

【図３３】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３４】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３５】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図３６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３９】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４０】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４１】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４６】１回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４７】非貯留時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４８】Ｖ入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４９】Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０】エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態βにおけるパチンコ機の斜視図である。
【図５５】遊技盤の正面図である。
【図５６】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５７】Ｖ入賞機構を説明する説明図である。
【図５８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５９】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図６０】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６１】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６２】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図６３】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図６４】ケース１として第１始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
【図６５】ケース２として第１始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
【図６６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６７】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６８】先判定処理を示すフローチャートである。
【図６９】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７０】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７２】種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７３】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７４】クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。

【図７５】通常処理を示すフローチャートである。
【図７６】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図７７】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図７８】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７９】特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。
【図８０】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図８１】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図８２】種別決定処理を示すフローチャートである。
【図８３】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図８４】本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。
【図８５】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図８６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図８７】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図８８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図８９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図９０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図９１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図９２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９３】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図９４】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図９５】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９６】待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９７】オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９８】開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９９】１回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１００】非貯留時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１】Ｖ入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０２】Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０３】エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第２実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。
【図１０８】遊技盤の正面図である。
【図１０９】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１１０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１１】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１１２】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１３】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１４】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１５】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１１６】遊技機における遊技の流れを示す説明図である。
【図１１７】特別ボーナス処理を説明するタイムチャートである。
【図１１８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図１１９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１２０】通常処理を示すフローチャートである。
【図１２１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１３１】低確時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３２】高確高頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３３】高確低頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１３６】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図１３７】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１３８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１３９】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１４０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１４１】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１４３】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４４】状態記憶処理を示すフローチャートである。
【図１４５】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図１４６】特１用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１４７】メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図１４８】特１用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１４９】特１用変動時間計測処理を示すフローチャートである。
【図１５０】特２用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１５１】メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２】特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を説明する説明図である。
【図１５３】特２用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１５４】特２用変動時間計測処理を示すフローチャートである。
【図１５５】特別ボーナス演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第３実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図１６０】遊技盤の正面図である。

【図１６１】普通電動役物の動作態様を説明する説明図である。
【図１６２】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１６３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１６４】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１６５】特図始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１６６】特図始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１６７】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１６８】遊技者が遊技を実行した場合にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
【図１６９】非特定期間にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
【図１７０】特定期間にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
【図１７１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７２】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１７３】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１７４】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１７５】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１７６】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１７７】特電始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１７８】通常処理を示すフローチャートである。
【図１７９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１８０】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図１８１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１８２】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１８３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１８４】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１８５】第１大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１８６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１８７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１８８】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第２大入賞口用処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第２大入賞口用開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１】第２大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１９２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１９３】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１９４】状態記憶処理を示すフローチャートである。
【図１９５】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１９６】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
【図１９８】特電始動口入球演出用処理を示すフローチャートである。
【図１９９】第２大入賞口開放演出用処理を示すフローチャートである。
【図２００】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。

【図２０３】変形例における普通電動役物５３と第２可変入賞装置５５とを示す説明図である。
【図２０４】第４実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２０５】パチンコ機の背面図である。
【図２０６】遊技盤の正面図である。
【図２０７】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２０８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０９】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２１０】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
【図２１１】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
【図２１２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２１３】比較例１のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２１４】比較例１のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２１５】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図２１６】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの液晶表示装置の表示面の説明をする説明図である。
【図２１７】比較例１のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図２１８】比較例１のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図２１９】比較例２のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２２０】第４実施形態のパチンコ機において起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２２１】第４実施形態のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２２２】第４実施形態のパチンコ機において起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図２２３】第４実施形態のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図２２４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２２７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２８】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２３０】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２３１】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３３】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図２３４】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６】遊技状態移行処理を示す説明図である。
【図２３７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２３８】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２３９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図２４０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２４１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４２】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４３】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４４】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２４５】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６】高確・高サポ時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４７】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２４８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５０】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５１】第４実施形態の変形例１のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
【図２５２】第４実施形態の変形例１のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
【図２５３】第４実施形態の変形例１における変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５４】第４実施形態の変形例１における転落判定処理を示すフローチャートである。
【図２５５】第４実施形態の変形例１における当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２５６】第４実施形態の変形例１における起動時表示部制御処理を示すフローチャートである。
【図２５７】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２５８】パチンコ機の背面図である。
【図２５９】遊技盤の正面図である。
【図２６０】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２６１】弁体が閉じた状態の遊技球振分装置を示す断面図である。
【図２６２】弁体が開いた状態の遊技球振分装置を示す断面図である。
【図２６３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６４】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２６５】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
【図２６６】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
【図２６７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２６８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２７１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７２】通常処理を示すフローチャートである。
【図２７３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２７４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２７５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７６】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２７７】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図２７８】遊技状態移行処理を示す説明図である。
【図２７９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２８０】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２８２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２８３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８４】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２８５】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２８６】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２８７】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８８】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８９】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２９０】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９３】変形例１のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
【図２９４】変形例２のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
【図２９５】変形例３のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置とその周辺を示す説明図である。
【図２９６】変形例３のパチンコ機に備えられる遊技球貯留装置と強制放出装置とを示す斜視図である。
【図２９７】変形例４のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
【図２９８】第６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２９９】パチンコ機の背面図である。
【図３００】遊技盤の正面図である。
【図３０１】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３０２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図３０４】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
【図３０５】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
【図３０６】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３０７】第１始動口とその周辺を示す斜視図である
【図３０８】一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３０９】従来例を示す説明図である。
【図３１０】変形例１のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３１１】変形例２のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３１２】変形例３のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３１３】変形例４のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３１４】変形例５のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。

【図３１５】変形例６のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３１６】変形例７のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す説明図である。
【図３１７】変形例８のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す斜視図である。
【図３１８】変形例９のパチンコ機に備えられる一対の釘と第１始動口とを示す斜視図である。
【図３１９】変形例９において第１始動口を分解した斜視図である。
【図３２０】変形例１０のパチンコ機に備えられる電動役物とその周辺を示す斜視図である。
【図３２１】変形例１１のパチンコ機に備えられる電動役物とその周辺を示す斜視図である。
【図３２２】変形例１２のパチンコ機に備えられる電動役物の第１の可動片を示す正面図である。
【図３２３】第７実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。
【図３２４】遊技盤３０の正面図である。
【図３２５】振分機構１２０を説明する説明図である。
【図３２６】普通電動役物５３を説明する説明図である。
【図３２７】液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図３２８】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２９】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図３３０】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３１】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３２】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３３】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図３３４】パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。
【図３３５】低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図３３６】高頻度サポートモードＡの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図３３７】高頻度サポートモードＢの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図３３８】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図３３９】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４０】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４１】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３４２】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３４３】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３４４】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４５】通常処理を示すフローチャートである。
【図３４６】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３４７】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図３４８】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４９】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３５０】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３５１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図３５２】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３５３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３５４】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３５５】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３５６】音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５７】状態記憶処理を示すフローチャートである。
【図３５８】サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。
【図３５９】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図３６０】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図３６１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３６２】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６３】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６４】変形例１における振分機構１２０普通電動役物５３および各始動口を示す説明図である。
【図３６５】変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図３６６】変形例１における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図３６７】変形例２における振分機構１２０普通電動役物５３および各始動口を示す説明図である。
【図３６８】変形例２における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図３６９】変形例２における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図３７０】変形例３における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図３７１】変形例３における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図３７２】変形例３における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図３７３】変形例４における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図３７４】変形例４における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図３７５】変形例４における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図３７６】変形例５における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図３７７】変形例５における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図３７８】変形例５における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図３７９】変形例６における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図３８０】変形例６における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図３８１】変形例６における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図３８２】普通電動役物５３の構成の一例を示す説明図である。
【図３８３】変形例１２における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３８４】低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３８５】高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３８６】高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３８７】変形例１２における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図３８８】低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３８９】高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を示すフローチャートであ

る。
【図３９０】高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【図３９１】高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。
【図３９２】高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【図３９３】高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９４】第８実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３９５】パチンコ機の背面図である。
【図３９６】遊技盤の正面図である。
【図３９７】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３９８】Ｖ獲得チャレンジ機構部を示す説明図である。
【図３９９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４００】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図４０１】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４０２】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４０３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４０４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４０５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４０６】第１開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図４０７】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図４０８】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図４０９】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図４１０】第２開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図４１１】第３開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図４１２】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１３】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４１４】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４１５】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４１６】通常処理を示すフローチャートである。
【図４１７】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４１８】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図４１９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２０】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４２１】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図４２２】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４２３】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４２４】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図４２５】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図４２６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４２７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４２８】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４２９】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３０】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４３１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図４３２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４３３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４３４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４３５】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４３６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４３７】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３８】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３９】変形例２のパチンコ機に備えられる遅延ユニットを示す説明図である。
【図４４０】変形例１９のパチンコ機に備えられる可変入賞装置を示す説明図である。
【図４４１】変形例２２における振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４４２】第９実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４４３】パチンコ機の背面図である。
【図４４４】遊技盤の正面図である。
【図４４５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４４６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４４７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図４４８】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４４９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４５０】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４５１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４５２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４５３】保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図４５４】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面の説明をする説明図である。
【図４５５】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図４５６】比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図４５７】第９実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図４５８】高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。
【図４５９】第９実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
【図４６０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４６２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４６３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４６４】通常処理を示すフローチャートである。
【図４６５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４６６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４６７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４６８】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図４６９】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図４７０】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図４７１】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７２】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７３】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７４】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７５】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７６】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７７】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図４７８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４７９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４８０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４８１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４８２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４８３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４８４】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図４８５】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４８６】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４８７】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４８８】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４８９】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４９０】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４９１】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４９２】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図４９３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４９４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４９５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４９６】変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
【図４９７】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４９９】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図５００】変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図５０１】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図５０２】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５０３】高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５０４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５０５】高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５０６】変形例１８における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０７】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５０８】潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５０９】サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１０】第９実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
【図５１１】パチンコ機１０の背面図である。
【図５１２】遊技盤３０の正面図である。

【図５１３】液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図５１４】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図５１５】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図５１６】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５１７】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５１８】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５１９】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５２０】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を示すブロック図である。
【図５２１】処理の概要（ケース１）を説明するタイムチャートである。
【図５２２】転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。
【図５２３】転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。
【図５２４】処理の概要（ケース２）を説明するタイムチャートである。
【図５２５】処理の概要（ケース３）を説明するタイムチャートである。
【図５２６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２７】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５２８】先判定処理を示すフローチャートである。
【図５２９】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５３０】通常処理を示すフローチャートである。
【図５３１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図５３２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５３３】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図５３４】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図５３５】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図５３６】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図５３７】遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。
【図５３８】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５３９】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４０】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４１】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４２】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４３】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４４】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図５４５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５４６】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５４７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５４８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５４９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５５０】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図５５１】音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５５２】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図５５３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５５４】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５５５】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５５６】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５５７】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５５８】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートであ

る。
【図５５９】開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５６０】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
【図５６１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５６２】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６３】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６４】変形例１０を説明する説明図である。
【図５６５】第１１実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図５６６】パチンコ機の背面図である。
【図５６７】遊技盤の正面図である。
【図５６８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５６９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５７０】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図５７１】低確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７２】高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７４】リーチ判定用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７５】電動役物開放抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７６】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５７７】設定情報表示部の一例を示す説明図である。
【図５７８】図柄表示装置において表示されるエンディング演出を示す説明図である。
【図５７９】初回外れ時用の対応関係を示す説明図である。
【図５８０】初回ノーマルリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
【図５８１】初回スーパーリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
【図５８２】設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。
【図５８３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５８４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５８５】先判定処理を示すフローチャートである。
【図５８６】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５８７】通常処理を示すフローチャートである。
【図５８８】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図５８９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図５９０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５９１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図５９２】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図５９３】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５９４】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図５９５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５９６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５９７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５９８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５９９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６００】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６０１】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図６０２】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図６０３】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図６０４】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６０５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６０６】リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６０７】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である
【図６０８】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６０９】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６１０】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６１１】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６１２】初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図６１３】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図６１４】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図６１５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６１６】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図６１７】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６１８】変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６１９】ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２０】スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２１】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６２２】ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２３】スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２４】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６２５】ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２６】スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２７】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６２８】外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図６２９】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６３０】変形例２のパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図６３１】振り分け機構が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。
【図６３２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図６３３】リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６３４】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６３５】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６３６】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６３７】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６３８】初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図６３９】初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図６４０】変形例４における出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図６４１】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６４２】出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図６４３】変形例６におけるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図６４４】初回外れ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６４５】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６４６】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６４７】第１２実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図６４８】パチンコ機の背面図である。
【図６４９】遊技盤の正面図である。
【図６５０】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図６５１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６５２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図６５３】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６５４】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図６５５】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６５６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図６５７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図６５８】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６５９】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６６０】保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６６１】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図６６２】バトル演出を例示する説明図である。
【図６６３】バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。
【図６６４】保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６６５】比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図６６６】比較例２のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図６６７】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６６８】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６６９】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図６７０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６７１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６７２】先判定処理を示すフローチャートである。

【図６７３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６７４】通常処理を示すフローチャートである。
【図６７５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６７６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６７７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図６７８】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図６７９】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図６８０】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図６８１】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６８２】保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６８３】保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６８４】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図６８５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図６８６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図６８７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図６８８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図６８９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６９０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６９１】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図６９２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６９３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６９４】保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６９５】保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６９６】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図６９７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６９８】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図６９９】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７００】変形例１のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７０１】変形例２のパチンコ機が備えるモード選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図７０２】第１３実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図７０３】遊技盤の正面図である。
【図７０４】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図７０５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７０６】特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７０７】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図７０８】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図７０９】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図７１０】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図７１１】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図７１２】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図７１３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図７１４】第１３実施形態のパチンコ機において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。

【図７１５】第１３実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
【図７１６】第１３実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
【図７１７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７１８】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７１９】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７２０】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７２１】通常処理を示すフローチャートである。
【図７２２】普通図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図７２３】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７２４】普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図７２５】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７２６】普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図７２７】普電開閉処理を示すフローチャートである。
【図７２８】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図７２９】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７３０】特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図７３１】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７３２】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図７３３】特電開閉処理を示すフローチャートである。
【図７３４】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７３６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３８】第１３実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
【図７３９】第１３実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
【図７４０】本発明の第１４実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
【図７４１】パチンコ機１０の背面図である。
【図７４２】遊技盤３０の正面図である。
【図７４３】遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。
【図７４４】図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図７４５】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図７４６】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７４７】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７４８】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７４９】第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図７５０】第２始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図７５１】Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。
【図７５２】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７５３】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示

すブロック図である。
【図７５４】本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。
【図７５５】特定示唆演出の一例を示す説明図である。
【図７５６】遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。
【図７５７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７５８】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７５９】先判定処理を示すフローチャートである。
【図７６０】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７６１】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図７６２】通常処理を示すフローチャートである。
【図７６３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図７６４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７６５】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図７６６】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図７６７】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図７６８】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図７６９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図７７０】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図７７１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図７７２】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図７７３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図７７４】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図７７５】音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７７６】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図７７７】遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７７８】遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。
【図７７９】遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。
【図７８０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７８１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図７８２】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７８３】駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。
【図７８４】検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。
【図７８５】変形例５の一例を示す説明図である。
【図７８６】変形例６の一例を示す説明図である。
【図７８７】変形例７の一例を示す説明図である。
【図７８８】第１５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図７８９】パチンコ機の背面図である。
【図７９０】遊技盤の正面図である。
【図７９１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図７９２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７９３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図７９４】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図７９５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図７９６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図７９７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図７９８】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図７９９】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図８００】保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。
【図８０１】図柄表示装置の表示面において花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。
【図８０２】第１～第４種花びらの表示方法を示す説明図である。
【図８０３】第３種花びらの挙動を示す説明図である。
【図８０４】特１・保留１用花びらが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第１保留表示アイコンの様子を示す説明図である。
【図８０５】図柄表示装置の表示面に表示された図柄に第４種花びらが作用する様子を示す説明図である。
【図８０６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８０７】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図８０８】先判定処理を示すフローチャートである。
【図８０９】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図８１０】通常処理を示すフローチャートである。
【図８１１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図８１２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８１３】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図８１４】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図８１５】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図８１６】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図８１７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図８１８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図８１９】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図８２０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図８２１】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図８２２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８２３】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図８２４】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図８２５】保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図８２６】保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図８２７】表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
【図８２８】上限値テーブルを示す説明図である。
【図８２９】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３０】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図８３１】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図８３２】第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３３】第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３４】特１・保留１用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３５】花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。
【図８３６】特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３７】特１・保留３用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３８】特１・保留４用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８３９】第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８４０】保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図８４１】第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。

【図８４２】第２始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図８４３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図８４４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図８４５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８４６】変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図８４７】花びら表示変更処理を示すフローチャートである。
【図８４８】第１６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図８４９】パチンコ機の背面図である。
【図８５０】遊技盤の正面図である。
【図８５１】図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図８５２】図柄表示装置において変動表示される図柄を示す説明図である。
【図８５３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８５４】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図８５５】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８５６】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８５７】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図８５８】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８５９】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図８６０】キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図８６１】非キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図８６２】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図８６３】変動・停止する図柄、特別リーチ画面演出、および背景画像の表示態様を示すタイミングチャートである。
【図８６４】パチンコ機において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。
【図８６５】キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図８６６】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図８６７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８６８】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図８６９】先判定処理を示すフローチャートである。
【図８７０】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図８７１】通常処理を示すフローチャートである。
【図８７２】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図８７３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８７４】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図８７５】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図８７６】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図８７７】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図８７８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図８７９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図８８０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図８８１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図８８２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図８８３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図８８４】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図８８５】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図８８６】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８８７】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図８８８】大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図８８９】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８９０】リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図８９１】スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図８９２】戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図８９３】戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。
【図８９４】スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図８９５】リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図８９６】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図８９７】ステージ演出用処理を示すフローチャートである。
【図８９８】キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図８９９】ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図９００】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図９０１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９０２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図９０３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《Ａ》第１実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ａＡ群～特徴ａＫ群に対応）：
《Ｂ》第２実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｂＡ群～特徴ｂＮ群に対応）：
《Ｃ》第３実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｃＡ群～特徴ｃＧ群に対応）：
《Ｄ》第４実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｄＡ群～特徴ｄＧ群に対応）：
《Ｅ》第５実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｅＡ群～特徴ｅＧ群に対応）：
《Ｆ》第６実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｆＡ群～特徴ｆＦ群に対応）：
《Ｇ》第７実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｇＡ群～特徴ｇＰ群に対応）：
《Ｈ》第８実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群に対応）：
《Ｉ》第９実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｉＡ群～特徴ｉＨ群に対応）：
《Ｊ》第１０実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｊＡ群～特徴ｊＯ群に対応）：
《Ｋ》第１１実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｋＡ群～特徴ｋＷ群に対応）：
《Ｌ》第１２実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｌＡ群～特徴ｌＨ群に対応）：
《Ｍ》第１３実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｍＡ群～特徴ｍＲ群に対応）：
《Ｎ》第１４実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｎＡ群～特徴ｎＮ群に対応）：
《Ｏ》第１５実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｏＡ群～特徴ｏＪ群に対応）：
《Ｐ》第１６実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｐＡ群～特徴ｐＬ群に対応）：
《Ｙ》他の構成への適用：
《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：
【００１１】
《Ａ》第１実施形態α：

《Ａ１》遊技機の構造：

図１は、第１実施形態αにおけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【００１２】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり抽選時、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【００１３】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【００１４】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【００１５】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、

操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００１６】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【００１７】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【００１８】

図２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００１９】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、種別決定ゲート２０２及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、Ｖ入賞機構２１０が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００２０】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【００２１】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、

３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【００２２】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【００２３】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【００２４】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口３６ａと、当該第１大入賞口３６ａを開閉する第１開閉扉３６ｂとを備えている。第１開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂおよび、後述するＶ入賞機構２１０が備える第２開閉扉２１３の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の第１大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【００２５】
種別決定ゲート２０２は当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別を決定するために用いられる入球口である。具体的には、所定の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードが開始されると、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射するように遊技者を案内する演出（右打ち示唆演出）が実行される。当該右打ち示唆演出に従って遊技者が操作ハンドル２５を操作して遊技盤３０の右側に遊技球を発射させ、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球すると、当該遊技球の入球を契機として大当たりの種別を決定する種別決定処理が主制御装置６０によって実行される。そして、当該種別決定処理によって、大当たりの種別が決定される。なお、主制御装置６０によって実行される種別決定処理、および、パチンコ機１０において設定されている大当たり種別については後述する。
【００２６】
遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【００２７】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【００２８】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、

第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。

【００２９】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。

【００３０】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【００３１】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。

【００３２】

第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【００３３】

第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【００３４】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【００３５】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１３の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は

、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないので、ラウンド表示部３９へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部３９にラウンド遊技の回数が表示される。

【００３６】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【００３７】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【００３８】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は抽選結果の予告等に基づく所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【００３９】

図３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【００４０】

図３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。

【００４１】

図３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３

（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００４２】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【００４３】

図３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【００４４】

また、図３（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図

柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【００４５】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領域Ｄｓ１、第２保留表示領域Ｄｓ２、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【００４６】

図４は、Ｖ入賞機構２１０を説明する説明図である。図４（ａ）に示すように、Ｖ入賞機構２１０は、クルーン２２０と、遊技盤３０の右側を流下する遊技球をクルーン２２０まで流通させる流路２１１と、遊技盤３０の右側を流下する遊技球が流路２１１へ流入するための第２大入賞口２１２の開閉を行う第２開閉扉２１３と、第２大入賞口２１２から遊技球が流入したことを検出する検出センサー２１４と、遊技領域の背面側に連通する排出口２１５と、第２大入賞口２１２から流入した遊技球を流路２１１の貯留部２１８に一時的に貯留させる貯留弁２１６と、当該貯留弁２１６を駆動させる貯留弁駆動機構２１７とを備える。また、クルーン２２０は、Ｖ入賞口２２２を１つ、非Ｖ入賞口２２４を５つ備える。Ｖ入賞口２２２は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非Ｖ入賞口２２４は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。

【００４７】

次に、Ｖ入賞機構２１０の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モードが開始された場合、第２開閉扉２１３の開放条件が成立することによって、図４（ａ）に示すように第２開閉扉２１３が開放する。

【００４８】

遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって遊技盤３０の右側に遊技球を発射させ、第２開閉扉２１３の開放中に当該第２開閉扉２１３の近傍を遊技球が流通すると、図４（ｂ）に示すように、開放した第２開閉扉２１３に案内されて遊技球が第２大入賞口２１２から流路２１１に流入する。第２開閉扉２１３の開放後に最初に流路２１１に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁２１６によって貯留部２１８に貯留される。また、本実施形態においては、貯留部２１８に貯留可能な遊技球の数は１つである。なお、変形例として、貯留部２１８に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

【００４９】

図４（ｃ）に示すように、貯留部２１８に遊技球が１つ貯留された状態において、第２大入賞口２１２から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部２１８に貯留されている遊技球によって当該貯留部２１８への流通が阻止され、流路２１１における排出口２１５の方向に流通し、排出口２１５から遊技領域の背面側に排出される。

【００５０】

図４（ｄ）に示すように、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立すると、第２開閉扉２１３は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図４（ｅ）に示すように、貯留弁駆動機構２１７が貯留弁２１６を開放方向に駆動させ、貯留部２１８に貯留されていた遊技球は、流路２１１におけるクルーン２２０の方向へ流通する。そして、流路２１１から排出された遊技球は、クルーン２２０の上面を流通し、その後、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。上述のように、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球すると大当たりとなり、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【００５１】

また、本実施形態では、Ｖ入賞機構２１０の第２大入賞口２１２に遊技球が１個入球（流入）する毎に、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。第２大入賞口２１２への遊技球の入球は、検出センサー２１４によって検出される。

【００５２】
なお、上述したように、変形例として、貯留部２１８に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用した場合、貯留弁２１６が開放されることによって、複数個の遊技球がクルーン２２０の上面を流通するため、遊技球がＶ入賞口２２２に入球する確率を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。この場合において、仮にＶ入賞口２２２に２個の遊技球が入球した場合であっても、最初にＶ入賞口２２２に入球した遊技球のみに基づいて大当たりとして扱い、Ｖ入賞口２２２への２個目の遊技球の入球については大当たりとして取り扱わず、非Ｖ入賞口２２４への遊技球の入球と同様に、遊技領域の背面に排出される。
【００５３】
《Ａ２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【００５４】
図５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【００５５】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。
【００５６】
主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させる第１開閉扉駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、第２開閉扉２１３を開閉動作させる第２開閉扉駆動部２１３ｂと、貯留弁２１６を駆動させる貯留弁駆動機構２１７と、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【００５７】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉３６ｂが開閉されるように第１開閉扉駆動部３６ｃを駆動制御し、第２開閉扉２１３が開閉されるように第２開閉扉駆動部２１３ｂを駆動制御する。特定の大当たりおよび小当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、ＭＰＵ６２は、貯留弁２１６が開閉されるように貯留弁駆動機構２１７を駆動制御する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には

、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【００５８】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【００５９】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【００６０】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【００６１】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【００６２】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従っ

て、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【００６３】

図６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００６４】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【００６５】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【００６６】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃと、種別判定処理実行エリア６４ｉとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【００６７】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【００６８】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００６９】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【００７０】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【００７１】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【００７２】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したタイミング、または、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したタイミングで、保留情報記憶エリア６４ｄに記憶される。
【００７３】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部３９に表示される。
【００７４】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【００７５】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【００７６】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列

Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【００７７】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【００７８】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【００７９】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【００８０】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【００８１】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【００８２】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード

用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【００８３】

図７は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第１始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。０～１１９９の値のうち、５～９の５個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、０～９の１０個の値以外の値（１０～１１９９）が通常の外れである。

【００８４】

図８は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第２始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が小当たり（外れ）である。

【００８５】

ここで、小当たり（外れ）とは、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１３の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、通常の外れは、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。なお、以降の説明においては、小当たり（外れ）を、単に「小当たり」とも呼び、通常の外れを単に「外れ」とも呼ぶ。

【００８６】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様

【００８７】

上記の（２）開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。

【００８８】

第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の１回の開放に対する開放限度時間、及び１

回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６またはＶ入賞機構２１０への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６およびＶ入賞機構２１０への入球が発生しない構成としてもよい。

【００８９】

本実施形態では、当たり抽選の結果大当たりとなり当該大当たりを契機として実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合、または、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【００９０】

図９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図９（ａ）には、第１始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時）を示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【００９１】

図９（ｂ）には、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルを示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【００９２】

図９（ｃ）には、第２始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時および第２始動口への入球を契機としたＶ入賞時）を示した。当該振り分けテーブルは、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【００９３】

図９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、５Ｒ第１種大当たり、５Ｒ第２種大当たり、１０Ｒ通常大当たりが設定されている。

【００９４】

５Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が５回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【００９５】

５Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が５回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第２種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が５回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が５回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【００９６】
１０Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が１０回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである大当たりである。
【００９７】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４４」が５Ｒ第１種大当たりに対応しており、「４５～６０」が５Ｒ第２種大当たりに対応しており、「６１～９９」が１０Ｒ通常大当たりに対応している。
【００９８】
図９（ｂ）の第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、５Ｒ第１種大当たり、１０Ｒ通常大当たりが設定されている。
【００９９】
５Ｒ第１種大当たり、および１０Ｒ通常大当たりについては、上記の図９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。
【０１００】
第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が５Ｒ第１種大当たりに対応しており、「６５～９９」が１０Ｒ通常大当たりに対応している。
【０１０１】
図９（ｃ）の第２始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、１５Ｒ第１種大当たり、４Ｒ第１種大当たり、４Ｒ第２種大当たりが設定されている。
【０１０２】
１５Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が１５回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。
【０１０３】
４Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が４回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。
【０１０４】
４Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が４回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第２種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が５回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が５回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。
【０１０５】

第２始動口用の振り分けテーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が１５Ｒ第１種大当たりに対応しており、「５０～５７」が４Ｒ第１種大当たりに対応しており、「５８～９９」が４Ｒ第２種大当たりに対応している。

【０１０６】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合と、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【０１０７】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定するとともに、大当たり種別カウンタＣ２の値を用いてラウンド表示部３９の表示態様を決定する。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様の決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０１０８】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【０１０９】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【０１１０】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【０１１１】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【０１１２】

図１０は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０１１３】
図１０（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１０（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【０１１４】
図１０（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１０（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【０１１５】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【０１１６】
《Ａ３》遊技の流れ：
次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図２を用いて説明をする。
【０１１７】
遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル２５を操作して、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させる。以下、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させることを「左打ち」とも呼び、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射させることを「右打ち」とも呼ぶ。
【０１１８】
遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第１始動口３３に入球させると、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図９参照）は決定していない。大当たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。
【０１１９】
大当たりに当選した遊技回が終了すると、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードが開始されると、遊技者に対して、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射（右打ち）させることを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行される。遊技者が当該右打ち示唆演出を認識し、遊技球を遊技盤３０の右側へ向けて発射させ、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球（通過）すると、開閉実行モードの開始後における種別決定ゲート２０２への遊技球の最初の入球（通過）を契機として種別決定処理が実行される。種別決定処理は、大当たり種別を決定するための処理である。種別決定処理の詳細については、後述する。
【０１２０】

種別決定処理が実行されることによって大当たり種別が決定すると、当該大当たり種別毎に設定された開閉シナリオに基づいて第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３が開閉動作を実行するラウンド遊技が開始される。開閉シナリオは、第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉動作のパターンを予め定めたプログラムである。開閉シナリオの詳細は後述する。

【０１２１】

ラウンド遊技が実行されている期間（以下、開閉処理期間とも呼ぶ）に遊技者が右打ちした遊技球が第１大入賞口３６ａまたは第２大入賞口２１２に入球すると、各大入賞口に設定された個数の遊技球が特典（賞球）として遊技者に付与される。

【０１２２】

本実施形態においては、特定の場合のみ、第２開閉扉２１３が開放する開閉シナリオが設定され、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させることができる。そして、図４において説明したように、第２大入賞口２１２に遊技球が入球すると、第２大入賞口２１２に入球した遊技球のうち１個の遊技球が貯留部２１８に貯留され、その後、貯留弁２１６が開放した後に、流路２１１からクルーン２２０へと流通する（図４（ｅ）参照）。そして、クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【０１２３】

図９において説明したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図４（ａ））と、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図４（ｂ））とは異なる。本実施形態においては、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第２開閉扉２１３が開放する場合には、遊技球を第２大入賞口２１２に入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

【０１２４】

仮に、第２開閉扉２１３が開放し第２大入賞口２１２に遊技球を入球させることができたにもかかわらず、遊技球をＶ入賞口２２２に入球させることができなかった場合には、そのまま、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりに基づくラウンド遊技が継続される。

【０１２５】

ラウンド遊技が終了し、その後開閉実行モードが終了すると、当該開閉実行モードの実行の契機となった大当たりの種別に高頻度サポートモードが設定されている場合には、開閉実行モードの終了後に実行される遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この場合、遊技者は、右打ちをして遊技球をスルーゲート３５に入球させ、電動役物開放抽選を実行させる。電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物３４ａが開放し第２始動口３４に遊技球を入球させることができ、その結果、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が実行される。

【０１２６】

第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第１始動口３３への遊技球の入球

を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。

【０１２７】

一方、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第２開閉扉２１３が１回開放する開閉実行モードが実行される。そして、第２開閉扉２１３の開放中に第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、その後にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。

【０１２８】

次に、遊技者が遊技を開始し、左打ちをすることによって遊技球を第１始動口３３に入球させ、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明する。

【０１２９】

第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第２開閉扉２１３が１回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第２開閉扉２１３の開放中に第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、その後にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。

【０１３０】

《Ａ４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０１３１】

図１１は、ケース１として、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下に説明する処理の概要は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。

【０１３２】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として遊技回Ｕ１が開始されると、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回Ｕ１においては所定の演出が実行される。その後、当該第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止する。このとき、第１図柄表示部３７ａには、大当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって大当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回Ｕ１に対応する当たり抽選において大当たりに当選していることを認識することができない。

【０１３３】

当たり抽選に当選した遊技回Ｕ１が終了した後、開閉実行モードが開始される。上述のように、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定していない。大当たりの種別は、開閉実行モードの開始後に遊技球が種別決定ゲート２０２に

入球することによって決定される。従って、当たり抽選に当選した遊技回が終了した時点においてもラウンド表示部３９に、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の実行回数を示す表示はされない。なお、本実施形態においては、開閉実行モードの開始した時点から大当たりの種別が決定するまでの期間を「待機期間」とも呼ぶ。

【０１３４】

当たり抽選に当選した遊技回Ｕ１が終了した後、開閉実行モードが開始されると同時に、右打ちを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（以下「Ｗチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【０１３５】

右打ち示唆演出およびＷチャンス演出が実行されたことを認識した遊技者が右打ちを実行し、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球すると、種別決定処理が実行され、大当たり種別が決定される。大当たり種別が決定されると待機期間は終了し、オープニング期間が開始される。オープニング期間においても右打ち示唆演出が実行される。オープニング期間の終了後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、決定された大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技の１回目のラウンド遊技（１Ｒ目）に、第２開閉扉２１３が開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの１回目が開始されたことを示唆する演出（以下、１回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

【０１３６】

より具体的には、１回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。

【０１３７】

実行される１回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができ、貯留部２１８（図４参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した［貯留部に貯留］に進む）、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、貯留弁２１６が開閉動作を１回実行する。このとき、貯留部２１８に貯留されていた１個の遊技球は、流路２１１を流通しクルーン２２０に流入する。

【０１３８】

クルーン２２０を流通する遊技球は、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に入球］に進む）、処理上は、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

【０１３９】

しかしながら、本実施形態においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機としてＶ入賞大当たり演出を実行する。Ｖ入賞大当たり演出は、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。本実施形態においては、表示面４１ａに「Ｖ」の文字を表示するとともに、「大当たり」の文字を表示する。

【０１４０】

Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機としてＶ入賞大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことにより新たな大当

たりが確定したかのように認識させることができるとともに期待感を付与することができる。また、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく開閉実行モードが開始されたかのように遊技者に認識させることができる。

【０１４１】

そして、Ｖ入賞大当たり演出が実行された後に、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始される。２ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【０１４２】

一方、クルーン２２０を流通する遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に非入球］に進む）、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの２回目が開始されたことを示唆する演出（以下、２回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。２回目チャンス演出は、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。この場合も、処理上は、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、２回目チャンス演出において演出操作ボタン２４が操作されたことを契機として大当たりは確定せず、新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、２回目チャンス演出において演出操作ボタン２４が操作されたことを契機として遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

【０１４３】

しかしながら、本実施形態においては、２回目チャンス演出において演出操作ボタン２４が操作されたことを契機として、大当たりを示唆する大当たり演出を実行する。または、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。このように２回目チャンス演出の実行後に大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、２回目チャンス演出によって新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに、期待感を付与することができる。

【０１４４】

そして、大当たり演出が実行された後に、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始される。２ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、２回目チャンス演出よる大当たりに基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【０１４５】

なお、クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合の２Ｒ目以降のラウンド遊技中に実行する演出と、クルーン２２０を流通する遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合の２Ｒ目以降のラウンド遊技中に実行する演出とを異なる演出に設定す

るように構成してもよい。例えば、クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、２Ｒ目以降のラウンド遊技中の演出として、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく開閉実行モードが実行されていることを示唆する演出を実行し、クルーン２２０を流通する遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球し２回目チャンス演出によって大当たり演出が実行された場合に、２Ｒ目以降のラウンド遊技中の演出として、２回目チャンス演出による新たな大当たりに基づく開閉実行モードが実行されていることを示唆する演出を実行する。このように、いずれの場合も、実質的には、実質的には遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている同じラウンド遊技中であるものの、２Ｒ目以降のラウンド遊技中の演出を異なる演出にすることで、遊技者に対して異なる期待感を付与することができ、遊技性の幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１４６】

次に、１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができず、貯留部２１８に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した［貯留部に非貯留］に進む）について説明する。この場合、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、２回目チャンス演出が実行される。この場合の２回目チャンス演出も、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。この場合も、タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に非入球］に進んだ場合と同様に、処理上は、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、２回目チャンス演出において演出操作ボタン２４が操作されたことを契機として大当たりは確定せず、新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、２回目チャンス演出において演出操作ボタン２４が操作されたことを契機として遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

【０１４７】

しかしながら、本実施形態においては、２回目チャンス演出において演出操作ボタン２４が操作されたことを契機として、大当たりを示唆する大当たり演出を実行する。または、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。このように２回目チャンス演出の実行後に大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、２回目チャンス演出によって新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに、期待感を付与することができる。

【０１４８】

そして、大当たり演出が実行された後に、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始される。２ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、２回目チャンス演出よる大当たりに基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。以上、ケース１について説明した。

【０１４９】

図１２は、ケース２として、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選

において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。

【０１５０】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として遊技回Ｕ２が開始されると、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回Ｕ２においては所定の演出が実行される。その後、当該第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止する。このとき、第１図柄表示部３７ａには、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって小当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回Ｕ１に対応する当たり抽選において小当たりに当選していることを認識することができない。

【０１５１】

小当たりに当選した遊技回Ｕ２が終了した後、開閉実行モードが開始される。第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（以下「Ｗチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【０１５２】

そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第２開閉扉２１３が１回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの１回目が開始されたことを示唆する演出（以下、１回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

【０１５３】

より具体的には、１回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【０１５４】

実行される１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができ、貯留部２１８（図４参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した［貯留部に貯留］に進む）、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、貯留弁２１６が開閉動作を１回実行する。このとき、貯留部２１８に貯留されていた１個の遊技球は、流路２１１を流通しクルーン２２０に流入する。

【０１５５】

クルーン２２０を流通する遊技球は、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に入球］に進む）、大当たりが確定する。そして、大当たりが確定したことを契機として、Ｖ入賞大当たり演出が実行される。Ｖ入賞大当たり演出は、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。本実施形態においては、表示面４１ａに「Ｖ」の文字を表示するとともに、「大当たり」の文字を表示する。なお、ケース１において実行されるＶ入賞大当たり演出と、ケース２において実行されるＶ入賞大当たり演出とが同一または類似した内容の演出であってもよいし、全く異なる演出であってもよい。本実施形態においては、ケース１において実行されるＶ入賞大当たり演出と、ケース２において実行されるＶ入賞大当たり演出とが同一または類似した内容の演出である。このようにすることで、遊技者に対して、実行中の遊技

の進行状態が、ケース１であるのかケース２であのかを判定しにくくすることができ、遊技者に種々の推測をさせ、期待感を付与することができる。

【０１５６】

その後、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードは終了する。そして、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。なお、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【０１５７】

また、ケース１においてＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に実行する大当たり演出と、ケース２においてＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に実行する大当たり演出とを、同一または類似の演出とする構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たりが確定したのかしていないのかを遊技者に判定しにくくし、遊技者に種々の推測をさせることができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【０１５８】

一方、クルーン２２０を流通する遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に非入球］に進む）、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの２回目が開始されたことを示唆する演出（以下、２回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。２回目チャンス演出は、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。なお、２回目チャンス演出において示唆する外れの確定は、遊技回Ｕ２における当たり抽選において外れとなったこと（または、外れであったこと）を示唆する内容である。

【０１５９】

２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ２での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第１始動口３３に遊技球を入球させることを試みる。

【０１６０】

次に、１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができず、貯留部２１８に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した［貯留部に非貯留］に進む）について説明する。この場合、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、２回目チャンス演出が実行される。この場合の２回目チャンス演出も、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。

【０１６１】

２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ２での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第１始動口３３に遊技球を入球させることを

試みる。

【０１６２】

以上説明したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース１の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース２の場合）も、第１図柄表示部３７ａには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【０１６３】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース１の場合も、ケース２の場合も、右打ち示唆演出、Ｗチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【０１６４】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート２０２に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部３９のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【０１６５】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

【０１６６】

また、ケース１においては、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口２２２に入球したにも関わらず、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。一方、ケース２においては、遊技回Ｕ２での当たり抽選において小当たりに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口２２２に入球すると、大当たりが確定し、遊技回Ｕ２における当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードが終了した後に、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。すなわち、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として遊技者に特典が付与される場合と付与されない場合とがあるので、遊技中

に遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【０１６７】

さらに、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球する契機となった遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者に推測させ、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【０１６８】

また、ケース１においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機としてＶ入賞大当たり演出を実行する。ケース２においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする特典が付与されるとともに、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機としてＶ入賞大当たり演出を実行する。よって、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする特典が付与されない場合であっても、Ｖ入賞大当たりが実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【０１６９】

ケース１の場合には、遊技球がＶ入賞口２２２に入球しても当該入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、１回目チャンス演出においてＶ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるかもしれないと言った期待感を付与することができる、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球する態様での遊技球の発射を促すことができる。

【０１７０】

さらに、ケース１において、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始されるにも関わらず、２ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【０１７１】

《Ａ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０１７２】

＜タイマ割込み処理＞

図１３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０１７３】

ステップＳａ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳａ０１０２に進む。

【０１７４】

ステップＳａ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の

該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ０１０３に進む。
【０１７５】
ステップＳａ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２２）において、その値を更新する。
【０１７６】
ステップＳａ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳａ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ０１０４を実行した後、ステップＳａ０１０５に進む。
【０１７７】
ステップＳａ０１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳａ０１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ０１０５を実行した後、ステップＳａ０１０６に進む。
【０１７８】
ステップＳａ０１０６では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップＳａ０１０６における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ０１０６を実行した後、ステップＳａ０１０７に進む。
【０１７９】
ステップＳａ０１０７では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳａ０１０７における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ０１０７を実行した後、ステップＳａ０１０８に進む。
【０１８０】
ステップＳａ０１０８では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップＳａ０１０８におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ０１０８を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０１８１】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３：Ｓａ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１８２】
図１４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳａ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓａ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳａ０２０３に進む。
【０１８３】
ステップＳａ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳａ０２０４に進む。
【０１８４】
ステップＳａ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該

第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳａ０２０９に進む。

【０１８５】

ステップＳａ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓａ０２０１：ＮＯ）、ステップＳａ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【０１８６】

ステップＳａ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓａ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳａ０２０７に進む。一方、ステップＳａ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓａ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０１８７】

ステップＳａ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳａ０２０８に進む。

【０１８８】

ステップＳａ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳａ０２０９に進む。

【０１８９】

ステップＳａ０２０９では、上述したステップＳａ０２０４又はステップＳａ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳａ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓａ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０１９０】

一方、ステップＳａ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓａ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳａ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳａ０２１２に進む。

【０１９１】

ステップＳａ０２１２では、ステップＳａ０１０３（図１３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図２２）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳａ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳａ０１０３（図１３）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳａ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳａ０１０３（図１３）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳａ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳａ０２１２を実行した後、ステップＳａ０２１３に

進む。
【０１９２】
ステップＳａ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳａ０２１３を実行した後、ステップＳａ０２１４に進む。
【０１９３】
ステップＳａ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。
【０１９４】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【０１９５】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【０１９６】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳａ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【０１９７】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１４：Ｓａ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１９８】
図１５は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【０１９９】
ステップＳａ０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳａ０３０１を実行した後、ステップＳａ０３０２に進む。
【０２００】

ステップＳａ０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【０２０１】

ステップＳａ０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。

【０２０２】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１５：Ｓａ０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２０３】

図１６は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０４０１では、始動口用の入球処理（図１４）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳａ０４０２に進む。

【０２０４】

ステップＳａ０４０２では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａに基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップＳａ０４０２において、読み出した保留エリアが第１保留エリアＲａに基づくものであると判定した場合には（Ｓａ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ０４０３に進み第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳａ０４０５に進む。

【０２０５】

一方、ステップＳａ０４０２において、読み出した保留エリアが第１保留エリアＲａに基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第２保留エリアＲｂに基づくものである場合には（Ｓａ０４０２：ＮＯ）、ステップＳａ０４０４に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳａ０４０５に進む。

【０２０６】

ステップＳａ０４０５では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ０４０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ０４０６に進む。

【０２０７】

ステップＳａ０４０６では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【０２０８】

一方、ステップＳａ０４０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ０４０５：ＮＯ）、ステップＳａ０４０７に進む。

【０２０９】

ステップＳａ０４０７では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ０４０７において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ０４０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ０４０８に進む。

【０２１０】

ステップＳａ０４０８では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【０２１１】

ステップＳａ０４０７において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ０４０７：ＮＯ）、ステッ

プＳａ０４０９に進む。
【０２１２】
ステップＳａ０４０９では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳａ０４１０に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳａ０４１１に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【０２１３】
ステップＳａ０４１１において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓａ０４１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ０４１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップＳａ０４１１において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓａ０４１１：ＮＯ）、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。
【０２１４】
＜変動時間情報取得処理＞
次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１５：Ｓａ０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２１５】
図１７は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０５０１では、始動口用の入球処理（図１４）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳａ０５０２に進む。
【０２１６】
ステップＳａ０５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓａ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ０５０３に進む。
【０２１７】
ステップＳａ０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳａ０５０３を実行した後、ステップＳａ０５０９に進む。
【０２１８】
ステップＳａ０５０９では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【０２１９】
ステップＳａ０５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳａ０５０２：ＮＯ）、ステップＳａ０５０４に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ０５０４において、小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ０５０５に進む。
【０２２０】
ステップＳａ０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳａ０５０５を実行した後、ステップＳａ０５０９に進む。
【０２２１】
ステップＳａ０５０９では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【０２２２】

ステップＳａ０５０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ０５０４：ＮＯ）、ステップＳａ０５０６に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳａ０５０６において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓａ０５０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ０５０７に進む。

【０２２３】

ステップＳａ０５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳａ０５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０２２４】

ステップＳａ０５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳａ０５０６：ＮＯ）、ステップＳａ０５０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳａ０５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０２２５】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３：ステップＳａ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２２６】

図１８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳａ０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓａ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳａ０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓａ０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０２２７】

ステップＳａ０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓａ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳａ０６０４に進む。

【０２２８】

ステップＳａ０６０４では、ステップＳａ０１０３（図１３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０２２９】

一方、ステップＳａ０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓａ０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０２３０】

＜種別決定ゲート用の入球処理＞

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３：ステップＳａ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２３１】
図１９は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０７０１では、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球したか否かを判定する。ステップＳａ０７０１において、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球したと判定した場合には（Ｓａ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ０７０２に進む。一方、ステップＳａ０７０１において、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球していないと判定した場合には（Ｓａ０７０１：ＮＯ）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。
【０２３２】
ステップＳａ０７０２では、種別決定許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理（図２９参照）が実行された場合にＯＮにされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（Ｓａ０７０５）。
【０２３３】
ステップＳａ０７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ０７０３に進む。ステップＳａ０７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ０７０２：ＮＯ）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。
【０２３４】
ステップＳａ０７０３では、大当たり種別カウンタＣ２の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶する。その後、ステップＳａ０７０４に進む。
【０２３５】
ステップＳａ０７０４では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＮにする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタＣ２の値が種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶された場合にＯＮにされ、後述する種別決定処理（図２９参照）において大当たり種別が決定した場合にＯＦＦにされる。ステップＳａ０７０４を実行した後、ステップＳａ０７０５に進む。
【０２３６】
ステップＳａ０７０５では、種別決定許可フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。
【０２３７】
＜大入賞口用の入球処理＞
次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３：ステップＳａ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２３８】
図２０は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０８０１では、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したか否かを判定する。ステップＳａ０８０１において、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したと判定した場合には（Ｓａ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ０８０２に進む。一方、ステップＳａ０８０１において、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したと判定しなかった場合には（Ｓａ０８０１：ＮＯ）、ステップＳａ０８０４に進む。
【０２３９】
ステップＳａ０８０２では、第１大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第１大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳａ０８０２を実行した後、ステップＳａ０８０３に進む。
【０２４０】
ステップＳａ０８０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、第１大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させ

るためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ０８０３を実行した後、ステップＳａ０８０４に進む。

【０２４１】

ステップＳａ０８０４では、遊技球が第２大入賞口２１２に入球したか否かを判定する。ステップＳａ０８０４において、遊技球が第２大入賞口２１２に入球したと判定した場合には（Ｓａ０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ０８０５に進む。一方、ステップＳａ０８０４において、遊技球が第２大入賞口２１２に入球していないと判定した場合には（Ｓａ０８０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【０２４２】

ステップＳａ０８０５では、第２大入賞口２１２に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第２大入賞口２１２に１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳａ０８０５を実行した後、ステップＳａ０８０６に進む。

【０２４３】

ステップＳａ０８０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、第２大入賞口２１２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ０８０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【０２４４】

＜クルーン用の入球処理＞

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３：ステップＳａ０１０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２４５】

図２１は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０９０１では、クルーン入球許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図３２）において貯留弁２１６を開放した場合にＯＮにされ、クルーン２２０が備えるＶ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合にＯＦＦにされる（図２１：Ｓａ０９１０）。このようにすることで、貯留弁２１６が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構２１７や貯留弁２１６の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、Ｖ入賞口２２２に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップＳａ０９０１において、クルーン入球許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ０９０２に進む。一方、ステップＳａ０９０１において、クルーン入球許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ０９０１：ＮＯ）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【０２４６】

ステップＳａ０９０２では、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ０９０２において、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓａ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ０９０３に進む。

【０２４７】

ステップＳａ０９０３では、小当りフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、本処理においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した契機が、当たり抽選において小当りに当選したことであるのか、または、当たり抽選において大当たりに当選したことであるのかを判定している。図１１のケース１において説明したように、当たり抽選における小当りに当選したことを契機としてＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には大当たりが確定するが、当たり抽選における大当りに当選したことを契機としてＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には、遊技回での当たり抽選において大当たりに当選したことを契

機として実行されているラウンド遊技が継続され、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。よって、ステップＳａ０９０３では、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した契機が、当たり抽選において小当りに当選したことであるのか、または、当たり抽選において大当たりに当選したことであるのかを判定することによって、大当たりを確定するのかしないのかを判定する。ステップＳａ０９０３において、小当りフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ０９０４に進む。

【０２４８】

ステップＳａ０９０４では、大当たり種別カウンタＣ２の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタＣ２の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶させたが、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタＣ２の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶させる。ステップＳａ０９０４を実行した後、ステップＳａ０９０５に進む。

【０２４９】

ステップＳａ０９０５では、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＮにする。Ｖ入賞大当たりフラグは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合にＯＮにされ、Ｖ入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にＯＦＦにされる（図３２：Ｓａ１９１０）。ステップＳａ０９０５を実行した後、ステップＳａ０９０６に進む。

【０２５０】

ステップＳａ０９０６では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、当たり抽選における小当りを契機としてＶ入賞口２２２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ０９０６を実行した後、ステップＳａ０９１０に進む。

【０２５１】

一方、ステップＳａ０９０３において、小当りフラグがＯＮではない判定した場合には（Ｓａ０９０３：ＮＯ）、ステップＳａ０９０７に進む。

【０２５２】

ステップＳａ０９０７では、ダミーＶ入賞コマンドを設定する。ダミーＶ入賞コマンドは、当たり抽選における大当りを契機としてＶ入賞口２２２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ダミーＶ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ０９０７を実行した後、ステップＳａ０９１０に進む。

【０２５３】

ステップＳａ０９０２において、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓａ０９０２：ＮＯ）、ステップＳａ０９０８に進む。

【０２５４】

ステップＳａ０９０８では、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ０９０８において、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓａ０９０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ０９０９に進む。一方、ステップＳａ０９０８において、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓａ０９０８：ＮＯ）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【０２５５】
ステップＳａ０９０９では、非Ｖ入賞コマンドを設定する。非Ｖ入賞コマンドは、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ０９０９を実行した後、ステップＳａ０９１０に進む。
【０２５６】
ステップＳａ０９１０では、クルーン入球許可フラグをＯＦＦにする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。
【０２５７】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【０２５８】
図２２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１００１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳａ１００２に進む。
【０２５９】
ステップＳａ１００２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳａ１００３に進む。
【０２６０】
ステップＳａ１００３では、ステップＳａ１００２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳａ１００３を実行した後、ステップＳａ１００４に進む。
【０２６１】
ステップＳａ１００４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ１００５に進む。
【０２６２】
ステップＳａ１００５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳａ１００６に進む。ステップＳａ１００６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳａ１００６を実行した後、ステップＳａ１００７に進む。
【０２６３】
ステップＳａ１００７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳａ１００８に進む。
【０２６４】
ステップＳａ１００８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御す

るための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳａ１００９に進む。

【０２６５】

ステップＳａ１００９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳａ１００３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳａ１００９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓａ１００９：ＮＯ）、ステップＳａ１０１０及びステップＳａ１０１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳａ１０１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳａ１０１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳａ１００９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓａ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳａ１００３に戻り、ステップＳａ１００３からステップＳａ１００８までの各処理を実行する。

【０２６６】

なお、ステップＳａ１００３からステップＳａ１００８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０２６７】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２２：Ｓａ１００６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２６８】

図２３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１１０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、当たり抽選において大当たりに当選、または小当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合にＯＮにされ（Ｓａ１１１２）、遊技状態移行処理（図２８）において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる（図２８：Ｓａ１６２９）。

【０２６９】

ステップＳａ１１０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１１０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳａ１１０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳａ１１０１において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓａ１１０１：ＮＯ）、ステップＳａ１１０２に進む。

【０２７０】

ステップＳａ１１０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定すること

により行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０２７１】

ステップＳａ１１０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓａ１１０２：ＮＯ）、ステップＳａ１１０３～ステップＳａ１１０７の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳａ１１０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳａ１１０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓａ１１０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳａ１１０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓａ１１０３：ＮＯ）、ステップＳａ１１０４に進む。

【０２７２】

ステップＳａ１１０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳａ１１０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【０２７３】

ステップＳａ１１０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳａ１１０６に進む。

【０２７４】

ステップＳａ１１０６では、ＰＮＣカウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＰＮＣカウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合にＯＮにされ（図３５参照）、高頻度サポートモードが終了する場合にＯＦＦにされる（図３４参照）。ＰＮＣカウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップＳａ１１０６において、ＰＮＣカウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ１１０７に進む。

【０２７５】

ステップＳａ１１０７では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳａ１１０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳａ１１０６において、ＰＮＣカウントフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１１０６：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【０２７６】

ステップＳａ１１０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓａ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１１０８～ステップＳａ１１１３の遊技回進行用の処理を実行する。

【０２７７】

ステップＳａ１１０８では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳａ１１０８では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２７）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０２７８】

ステップＳａ１１０８において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓａ１１０８：ＮＯ）、ステップＳａ１１０９に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示

用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳａ１１０９を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０２７９】

ステップＳａ１１０８において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓａ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ１１１０に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２５）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳａ１１１０を実行した後、ステップＳａ１１１１に進む。

【０２８０】

ステップＳａ１１１１では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図２５）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にＯＮにされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図２５）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合にＯＮにされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図３５）におけるフラグ消去処理においてＯＦＦにされる。

【０２８１】

ステップＳａ１１１１において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１１１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１１１２に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ１１１３に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ１１１３を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０２８２】

一方、ステップＳａ１１１１において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１１１１：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【０２８３】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２３：Ｓａ１１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２８４】

図２４は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１２０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳａ１２０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０２８５】

ステップＳａ１２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳａ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１２０２～ステップ

Ｓａ１２０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳａ１２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳａ１２０１：ＮＯ）、ステップＳａ１２０８～ステップＳａ１２１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【０２８６】

ステップＳａ１２０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳａ１２０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳａ１２０４に進む。ステップＳａ１２０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳａ１２０５に進む。

【０２８７】

ステップＳａ１２０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳａ１２０５を実行した後、ステップＳａ１２０６に進む。

【０２８８】

ステップＳａ１２０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳａ１２０７へ進む。

【０２８９】

ステップＳａ１２０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０２９０】

ステップＳａ１２０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２）におけるステップＳａ１００３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０２９１】

ステップＳａ１２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳａ１２０１：ＮＯ）、ステップＳａ１２０８に進む。

【０２９２】

ステップＳａ１２０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳａ１２０９に進む。ステップＳａ１２０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳａ１２１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳａ１２１１に進む。

【０２９３】

ステップＳａ１２１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳａ１２１１を実行した後、ステップＳａ１２１２に進む。

【０２９４】

ステップＳａ１２１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳａ１２１３に進む。

【０２９５】

ステップＳａ１２１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２９６】

ステップＳａ１２１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２）におけるステップＳａ１００３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０２９７】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２３：Ｓａ１１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２９８】

図２５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１３０１では、始動口用の入球処理（図１４）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳａ１３０２に進む。

【０２９９】

ステップＳａ１３０２では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【０３００】

ステップＳａ１３０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１３０２：ＮＯ）、ステップＳａ１３０３に進む。ステップＳａ１３０３では、第１始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップＳａ１３０５に進む。

【０３０１】

ステップＳａ１３０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３０４に進む。ステップＳａ１３０４では、第２始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップＳａ１３０５に進む。

【０３０２】

ステップＳａ１３０５では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選にお

いて大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ１３０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３０６に進む。

【０３０３】

ステップＳａ１３０６では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳａ１３０６を実行した後、ステップＳａ１３０７に進む。

【０３０４】

ステップＳａ１３０７では、大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ１３０８に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図１１において説明した処理、すなわち、Ｗチャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップＳａ１３０８を実行した後、ステップＳａ１３１５に進む。

【０３０５】

一方、ステップＳａ１３０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ１３０５：ＮＯ）、ステップＳａ１３０９に進む。

【０３０６】

ステップＳａ１３０９では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ１３０９おいて、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ１３０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３１０に進む。

【０３０７】

ステップＳａ１３１０では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップＳａ１３１０を実行した後、ステップＳａ１３１１に進む。

【０３０８】

ステップＳａ１３１１では、小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳａ１３１１を実行した後、ステップＳａ１３１５に進む。

【０３０９】

ステップＳａ１３０９において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ１３０９：ＮＯ）、ステップＳａ１３１２に進む。

【０３１０】

ステップＳａ１３１２では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０３１１】

ステップＳａ１３１２において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると

判定した場合には（Ｓａ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３１３に進む。
【０３１２】
ステップＳａ１３１３では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳａ１３１３を実行した後、ステップＳａ１３１５に進む。
【０３１３】
ステップＳａ１３１２において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓａ１３１２：ＮＯ）、ステップＳａ１３１４に進む。
【０３１４】
ステップＳａ１３１４では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳａ１３１４を実行した後、ステップＳａ１３１５に進む。
【０３１５】
ステップＳａ１３１５では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ１３１５を実行した後、ステップＳａ１３１６に進む。
【０３１６】
ステップＳａ１３１６では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１３１６において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１３１６：ＮＯ）、ステップＳａ１３１７に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳａ１３１５で設定された変動時間の情報が含まれている。
【０３１７】
一方、ステップＳａ１３１６において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１３１６：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３１８に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳａ１３１５で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳａ１３１７又はステップＳａ１３１８を実行した後、ステップＳａ１３１９に進む。
【０３１８】
ステップＳａ１３１９では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、大当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。
【０３１９】
ステップＳａ１３１７～ステップＳａ１３１９にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理（図２２）におけるステップＳａ１００３によって、音声発光

制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳａ１３１９を実行後、ステップＳａ１３２０に進む。

【０３２０】

ステップＳａ１３２０では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳａ１３２０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０３２１】

＜特定処理実行判定処理＞

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２５：Ｓａ１３０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。ここで、特定処理は、図１１で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定（判定）するための処理である。

【０３２２】

図２６は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１４０１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、図１１で説明した処理は、当該遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３２３】

ステップＳａ１４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１４０１：ＮＯ）、ステップＳａ１４０２に進む。一方、ステップＳａ１４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１４０１：ＹＥＳ）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【０３２４】

ステップＳａ１４０２では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図１１において説明したように、当該図１１で示した処理は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図７に示した第１始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値「０～４」のうち、２つの値「０、１」に設定されている。従って、ステップＳａ１４０２においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、「０」または「１」であるかを判定する。ステップＳａ１４０２において、当たり乱数カウンタＣ１の値が特定の値であると判定した場合には（Ｓａ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１４０３に進む。一方、ステップＳａ１４０２において、当たり乱数カウンタＣ１の値が特定の値ではないと判定した場合には（Ｓａ１４０２：ＮＯ）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【０３２５】

ステップＳａ１４０３では、特定処理フラグをＯＮにする。図１１において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第２開閉扉２１３が開放

する開閉シナリオ（開放パターン）が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理（図３０：開閉シナリオ設定処理）において、特定処理が実行されるか否かを識別するために設けられている。ステップＳａ１４０３を実行した後、ステップＳＳａ１４０４に進む。

【０３２６】

ステップＳａ１４０４では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ１４０４を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【０３２７】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２５：Ｓａ１０１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３２８】

図２７は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１５０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳａ１５０２に進む。

【０３２９】

ステップＳａ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓａ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１５０３に進む。

【０３３０】

ステップＳａ１５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳａ１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０３３１】

ステップＳａ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ１５０２：ＮＯ）、ステップＳａ１５０４に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓａ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ１５０５に進む。

【０３３２】

ステップＳａ１５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳａ１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０３３３】

ステップＳａ１５０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ１５０４：ＮＯ）、ステップＳａ１５０６に進む。

【０３３４】

ステップＳａ１５０６では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳａ１５０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理（Ｓａ１５０６）を実

行することから、ステップＳａ１５０６においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓａ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ１５０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【０３３５】

ステップＳａ１５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳａ１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０３３６】

ステップＳａ１５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓａ１５０６：ＮＯ）、ステップＳａ１５０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳａ１５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０３３７】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【０３３８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【０３３９】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【０３４０】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当

たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【０３４１】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２２：Ｓａ１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３４２】

図２８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１６０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【０３４３】

ステップＳａ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１６０１：ＮＯ）、ステップＳａ１６０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０３４４】

ステップＳａ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１６０２：ＮＯ）、ステップＳａ１６０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０３４５】

ステップＳａ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１６０３：ＮＯ）、ステップＳａ１６０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ１６０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓａ１６０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３４６】

ステップＳａ１６０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓａ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ（図２３：Ｓａ１１１２）、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる（図２８：Ｓａ１６２９）。

【０３４７】

ステップＳａ１６０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６０６に進む。一方、ステップＳａ１６０５において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１６０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【０３４８】

ステップＳａ１６０６では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ１６０６：ＮＯ）、ステップＳａ１６０７に進む。

【０３４９】

ステップＳａ１６０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳａ１６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当

たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳａ１６０７を実行した後、ステップＳａ１６０８に進む。

【０３５０】

ステップＳａ１６０８では、種別決定完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合にＯＮにされ（図２９：Ｓａ１７０９）、開閉シナリオ設定処理が実行される直前にＯＦＦにされる（Ｓａ１６１０）。ステップＳａ１６０８において、種別決定完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１６０８：ＮＯ）、ステップＳａ１６０９に進む。

【０３５１】

ステップＳａ１６０９では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。

【０３５２】

ステップＳａ１６０８において、種別決定完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６１０に進み、種別決定完了フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ１６１１に進む。

【０３５３】

また、ステップＳａ１６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであると判定した場合にも（Ｓａ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６１１に進む。

【０３５４】

ステップＳａ１６１１では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳａ１６１１を実行した後、ステップＳａ１６１２に進む。

【０３５５】

ステップＳａ１６１２では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳａ１６１２を実行した後、ステップＳａ１６１３に進む。

【０３５６】

ステップＳａ１６１３では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２２）におけるステップＳａ１００３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第１始動口３３への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのか、または、第２始動口３４への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのかといった情報である。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳａ１６１３を実行した後、ステップＳａ１６１４に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３５７】

ステップＳａ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６１５に進む。

【０３５８】

ステップＳａ１６１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳａ１６１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓａ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ１６１７に進む。

【０３５９】

ステップＳａ１６１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部３９に表示させ、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳａ１６１７を実行した後、ステップＳａ１６１８に進む。

【０３６０】

ステップＳａ１６１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３６１】

ステップＳａ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６１９に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳａ１６１９を実行した後、ステップＳａ１６２０に進む。

【０３６２】

ステップＳａ１６２０では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓａ１６２０：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６２１に進む。一方、ステップＳａ１６２０において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓａ１６２０：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【０３６３】

ステップＳａ１６２１では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳａ１６２２に進む。

【０３６４】

ステップＳａ１６２２では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳａ１６２２を実行した後、ステップＳａ１６２３に進む。

【０３６５】

ステップＳａ１６２３では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップＳａ１６２３を実行した後、ステップＳａ１６２４に進む。

【０３６６】

ステップＳａ１６２４では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２２）におけるステップＳａ１００３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳａ１６２４を実行した後、ステップＳａ１６２５に進む。

【０３６７】

ステップＳａ１６２５では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状

態移行処理を終了する。
【０３６８】
ステップＳａ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６２６に進む。
【０３６９】
ステップＳａ１６２６では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓａ１６２３）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳａ１６２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ１６２６：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６２７に進む。
【０３７０】
ステップＳａ１６２７では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ１６２８に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳａ１６２８を実行した後、ステップＳａ１６２９に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０３７１】
一方、ステップＳａ１６２６において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓａ１６２６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０３７２】
なお、図２８において、「Ａ」の文字が付された図形から延びる矢印からステップＳａ１６１１へ進む処理が表示されているが、「Ａ」の文字が付された図形は、図３４に表示された「Ａ」の文字が付された図形に対応している。すなわち、エンディング期間終了時の移行処理（図３４）におけるステップＳａ２１１２から、遊技状態移行処理（図２８）におけるステップＳａ１６１１へ処理が進むことを示している。以上、遊技状態移行処理について説明した。
【０３７３】
＜種別決定処理＞
次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓａ１６０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３７４】
図２９は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１７０１では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタＣ２の値が種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶された場合にＯＮにされ、大当たり種別が決定した場合にＯＦＦにされる。
【０３７５】
ステップＳａ１７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１７０１：ＮＯ）、ステップＳａ１７０２に進む。
【０３７６】
ステップＳａ１７０２では、種別決定許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理が実行された場合にＯＮにされ、種別決定ゲート用の入球処理（図１９）において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（図１９：Ｓａ０７０５）。
【０３７７】
ステップＳａ１７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１７０２：ＮＯ）、ステップＳａ１７０３に進み、種別決定許可フラグをＯＮに

して、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップＳａ１７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１７０２：ＹＥＳ）、そのまま種別決定処理を終了する。

【０３７８】

ステップＳａ１７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１７０４に進む。

【０３７９】

ステップＳａ１７０４では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３８０】

ステップＳａ１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１７０４：ＮＯ）、ステップＳａ１７０５に進み、第１始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳａ１７０７に進む。

【０３８１】

ステップＳａ１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ１７０６に進み、第２始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳａ１７０７に進む。

【０３８２】

ステップＳａ１７０７では、ステップＳａ１７０５またはステップＳａ１７０６において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップＳａ１７０７を実行した後、ステップＳａ１７０８に進む。

【０３８３】

ステップＳａ１７０８では、種別決定完了フラグをＯＮにし、その後、ステップＳａ１７０９に進む。ステップＳａ１７０９では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定処理を終了する。

【０３８４】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓａ１６１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３８５】

図３０は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１８０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１８０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１８０２に進む。

【０３８６】

ステップＳａ１８０２では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳＳａ１８０２において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１８０２：ＮＯ）、ステップＳａ１８０３に進む。

【０３８７】

ステップＳａ１８０３では、大当たりの種別に応じた通常の場合（特定処理を実行しない場合）の大当たりの開閉シナリオに設定する。

【０３８８】

図３１は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく３つに分類して設定されている。

【０３８９】

１つ目は、図３１（ａ）に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定

された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（４Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ、１５Ｒ）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第１開閉扉３６ｂのみが開閉する開閉パターンが設定されている。

【０３９０】

２つ目は、図３１（ｂ）に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（４Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ、１５Ｒ）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として１ラウンド目（１Ｒ目）に第２開閉扉２１３が１回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第１開閉扉３６ｂのみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、１ラウンド目に、図４で説明した第２開閉扉２１３および貯留弁２１６の動作が実行される。

【０３９１】

３つ目は、図３１（ｃ）に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として１ラウンド目（１Ｒ目）に第２開閉扉が１回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

【０３９２】

説明を図３０に戻す。ステップＳａ１８０３において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ（図３１（ａ））が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【０３９３】

ステップＳａ１８０２において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１８０４に進む。

【０３９４】

ステップＳａ１８０４では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ（図３１（ｂ））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【０３９５】

ステップＳａ１８０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１８０１：ＮＯ）、ステップＳａ１８０５に進む。

【０３９６】

ステップＳａ１８０５では、小当たりの場合の開閉シナリオ（図３１（ｃ））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【０３９７】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓａ１６１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３９８】

図３２は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１９０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１９０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１９０１：ＹＥＳ）、ステッ

プＳａ１９０２に進む。
【０３９９】
ステップＳａ１９０２では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１９０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１９０２：ＮＯ）、ステップＳａ１９０３に進む。
【０４００】
ステップＳａ１９０３では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１９０３において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ１９０４に進む。
【０４０１】
ステップＳａ１９０４では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図１１において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図１１において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップＳａ１９０４を実行した後、ステップＳａ１９０５に進み、特定処理フラグをＯＦＦにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【０４０２】
ステップＳａ１９０３において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１９０３：ＮＯ）、ステップＳａ１９０６に進む。
【０４０３】
ステップＳａ１９０６では、第１始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【０４０４】
ステップＳａ１９０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１９０７に進む。
【０４０５】
ステップＳａ１９０７では、第２始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【０４０６】
ステップＳａ１９０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１９０１：ＮＯ）、ステップＳａ１９０８に進む。
【０４０７】
ステップＳａ１９０８では、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１９０８において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ１９０９に進む。
【０４０８】
ステップＳａ１９０９では、Ｖ入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出（Ｖ入賞報知演出）、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、Ｖ入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップＳａ１９０９を実行した後、ステップＳａ１９１０に進み、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。
【０４０９】
ステップＳａ１９０８において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１９０８：ＮＯ）、ステップＳａ１９１１に進む。
【０４１０】

ステップＳａ１９１１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１９１１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１９１１：ＮＯ）、ステップＳａ１９１２に進む。

【０４１１】

ステップＳａ１９１２では、第１始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当たりに当選した場合には、図１２で説明した処理を実行する。図１２に示したように、オープニング期間おいては、右打ち示唆演出、および、Ｗチャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Ｗチャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【０４１２】

ステップＳａ１９１１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１９１３に進む。

【０４１３】

ステップＳａ１９１３では、第２始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【０４１４】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓａ１６１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４１５】

図３３は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく３つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップＳａ２００１～ステップＳａ２００７が第１開閉扉３６ｂの開閉制御処理、ステップＳａ２００８～ステップＳａ２０１４が第２開閉扉２１３の開閉制御処理、ステップＳａ２０１５～ステップＳａ２０２２が貯留弁２１６の開閉制御処理である。

【０４１６】

ステップＳａ２００１では、第１開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ２００１において、第１開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓａ２００１：ＮＯ）、ステップＳａ２００２に進む。

【０４１７】

ステップＳａ２００２では、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ２００２において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２００３に進む。

【０４１８】

ステップＳａ２００３では、第１開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳａ２００４に進む。

【０４１９】

ステップＳａ２００４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、第１開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２００４を実行した後、ステップＳａ２００８に進む。

【０４２０】

ステップＳａ２００２において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ２００２：ＮＯ）、そのままステップＳａ２００８に進む。

【０４２１】

ステップＳａ２００１において、第１開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓａ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２００５に進む。

【０４２２】

ステップＳａ２００５では、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第１開閉扉３６ｂの継続開放時間（例えば１５秒）が経過したか、または、第１大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳａ２００５において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳａ２００６に進む。

【０４２３】

ステップＳａ２００６では、第１開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳａ２００７に進む。

【０４２４】

ステップＳａ２００７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、第１開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２００７を実行した後、ステップＳａ２００８に進む。

【０４２５】

ステップＳａ２００５において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ２００５：ＮＯ）、そのままステップＳａ２００８に進む。

【０４２６】

ステップＳａ２００８では、第２開閉扉２１３は開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ２００８において、第２開閉扉２１３は開放中ではないと判定した場合には（Ｓａ２００８：ＮＯ）、ステップＳａ２００９に進む。

【０４２７】

ステップＳａ２００９では、第２開閉扉２１３の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１３の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ２００９において、第２開閉扉２１３の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ２００９：ＹＥＳ）、ステップＳａ２０１０に進む。

【０４２８】

ステップＳａ２０１０では、第２開閉扉２１３を開放する。その後、ステップＳａ２０１１に進む。

【０４２９】

ステップＳａ２０１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、第２開閉扉２１３が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２０１１を実行した後、ステップＳａ２０１５に進む。

【０４３０】

ステップＳａ２００９において、第２開閉扉２１３の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ２００９：ＮＯ）、そのままステップＳａ２０１５に進む。

【０４３１】

ステップＳａ２００８において、第２開閉扉２１３は開放中であると判定した場合には（Ｓａ２００８：ＹＥＳ）、ステップＳａ２０１２に進む。

【０４３２】

ステップＳａ２０１２では、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第２開閉扉２１３の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第２開閉扉２１３の継続開放時間(例えば、１５秒）が経過したか、または、第２大入賞口２１２に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳａ２０１２において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ２０１２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２０１３に進む。

【０４３３】

ステップＳａ２０１３では、第２開閉扉２１３を閉鎖する。その後、ステップＳａ２０１４に進む。

【０４３４】

ステップＳａ２０１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、第２開閉扉２１３が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２０１４を実行した後、ステップＳａ２０１５に進む。

【０４３５】

ステップＳａ２０１２において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ２０１２：ＮＯ）、そのままステップＳａ２０１５に進む。

【０４３６】

ステップＳａ２０１５では、貯留弁２１６は開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ２０１５において、貯留弁２１６は開放中ではないと判定した場合には（Ｓａ２０１５：ＮＯ）、ステップＳａ２０１６に進む。

【０４３７】

ステップＳａ２０１６では、貯留弁２１６の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁２１６の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ２０１６において、貯留弁２１６の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ２０１６：ＹＥＳ）、ステップＳａ２０１７に進む。

【０４３８】

ステップＳａ２０１７では、貯留弁２１６を開放する。その後、ステップＳａ２０１８に進む。

【０４３９】

ステップＳａ２０１８では、クルーン入球許可フラグをＯＮにする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁２１６の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部２１８から遊技球が流路２１１を介してクルーン２２０に流通しＶ入賞口２２２に入球した場合であっても、Ｖ入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁２１６を開放した場合にＯＮにされ、クルーン２２０が備えるＶ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合にＯＦＦにされる。ステップＳａ２０１８を実行した後、ステップＳａ２０１９に進む。

【０４４０】

ステップＳａ２０１９では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、貯留弁２１６が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２０１９を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０４４１】

ステップＳａ２０１６において、貯留弁２１６の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ２０１６：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【０４４２】

ステップＳａ２０１５において、貯留弁２１６は開放中であると判定した場合には（Ｓ

ａ２０１５：ＹＥＳ）、ステップＳａ２０２０に進む。
【０４４３】
ステップＳａ２０２０では、貯留弁２１６の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁２１６の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁２１６の継続開放時間(例えば、２秒）が経過したことが検出された場合に成立する。ステップＳａ２０２０において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ２０２０：ＹＥＳ）、ステップＳａ２０２１に進む。
【０４４４】
ステップＳａ２０２１では、貯留弁２１６を閉鎖する。その後、ステップＳａ２０２２に進む。
【０４４５】
ステップＳａ２０２２では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁２１６が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２０２２を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【０４４６】
ステップＳａ２０２０において、貯留弁２１６の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ２０２０：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。
【０４４７】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓａ１６２８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４４８】
図３４は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２１０１では、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。図１２の[ケース２]において、遊技回Ｕ２において小当たりとなり、その後、開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合、新たな大当たりが確定し、当該開閉実行モードの終了後に、新たな大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。本ステップＳａ２１０１では、そのような処理を進行するのか否かを判定するために、エンディング期間終了時の移行処理において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０４４９】
ステップＳａ２１０１において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ２１０１：ＮＯ）、ステップＳａ２１０２に進む。
【０４５０】
ステップＳａ２１０２では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ２１０２において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には（Ｓａ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２１０３に進む。
【０４５１】
ステップＳａ２１０３では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタＰＮＣの値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタＰＮＣに設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図９において説明をしたので、ここでは説明を省略する。
【０４５２】
ステップＳａ２１０３を実行した後、ステップＳａ２１０４に進み、ＰＮＣカウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ２１０５に進む。
【０４５３】

ステップＳａ２１０５では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２１０５を実行した後、ステップＳａ２１０６に進む。

【０４５４】

ステップＳａ２１０６では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、第２図柄表示部フラグをＯＦＦにする。ステップＳａ２１０６を実行した後、ステップＳａ２１０７に進む。

【０４５５】

ステップＳａ２１０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【０４５６】

ステップＳａ２１０２において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ２１０２：ＮＯ）、ステップＳａ２１０８に進む。

【０４５７】

ステップＳａ２１０８では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、Ｖ入賞大当たりフラグ、第２図柄表示部フラグをＯＦＦにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【０４５８】

一方、ステップＳａ２１０１において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２１０９に進む。

【０４５９】

ステップＳａ２１０９では、Ｖ入賞処理を実行する。Ｖ入賞処理については後述する。ステップＳａ２１０９を実行した後、ステップＳａ２１１０。ステップＳａ２１１０では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。上述したように、高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２１１０を実行した後、ステップＳａ２１１１に進む。

【０４６０】

ステップＳａ２１１１では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。上述したように、開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ２１１１を実行した後、ステップＳａ２１１２に進む。

【０４６１】

ステップＳａ２１１２では、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳａ２１１２を実行した後、処理を遊技状態移行処理（図２８）におけるステップＳａ１６１１に進める。上述のように、図１２の[ケース２]において、遊技回Ｕ２において小当たりとなり、その後、開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合、新たな大当たりが確定し、当該開閉実行モードの終了後に、新たな大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。このような理由から、ステップＳａ２１１２を実行した後、処理を遊技状態移行処理（図２８）におけるステップＳａ１６１１に進める。遊技状態移行処理（図２８）については既に説明をしたので、説明は省略する。以上、エンディング期間終了時の移行処理について説明をした。

【０４６２】

＜Ｖ入賞処理＞

次に、Ｖ入賞処理について説明する。Ｖ入賞処理は、エンディング期間終了時の移行処理のサブルーチン（図３４：Ｓａ２１０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【０４６３】
図３５は、Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２２０１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ２２０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ２２０１：ＮＯ）、ステップＳａ２２０２に進む。
【０４６４】
ステップＳａ２２０２では、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブル（図９（ｂ））を参照し、クルーン用の入球処理（図２１）において記憶した大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップＳａ２２０２を実行した後、ステップＳａ２２０４に進む。
【０４６５】
一方、ステップＳａ２２０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２２０３に進む。
【０４６６】
ステップＳａ２２０３では、第２始動口用の振り分けテーブル（図９（ｃ））を参照し、クルーン用の入球処理（図２１）において記憶した大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップＳａ２２０３を実行した後、ステップＳａ２２０４に進む。
【０４６７】
ステップＳａ２２０２とステップＳａ２２０３とから分かるように、遊技球が同じＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりになった場合であっても、第１始動口３３への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第２開閉扉２１３が開放し遊技球がＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第２開閉扉２１３が開放し遊技球がＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。
【０４６８】
ステップＳａ２２０４では、ステップＳａ２２０２またはステップＳａ２２０３で特定した大当たり種別を、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップＳａ２２０４を実行した後、Ｖ入賞処理を終了する。
【０４６９】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２２：Ｓａ１００８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４７０】
図３６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳａ２３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ２３０１：ＮＯ）、ステップＳａ２３０２に進む。
【０４７１】
ステップＳａ２３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳａ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ２３０２:ＮＯ）、ステップＳａ２３０３に進む。

【０４７２】
ステップＳａ２３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【０４７３】
ステップＳａ２３０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ２３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３０４に進む。
【０４７４】
ステップＳａ２３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ２３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓａ２３０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳａ２３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓａ２３０４：ＮＯ）、ステップＳａ２３０６に進む。
【０４７５】
ステップＳａ２３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳａ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ２３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓａ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３０７に進む。
【０４７６】
ステップＳａ２３０７では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０４７７】
ステップＳａ２３０７において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓａ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３０８に進む。
【０４７８】
ステップＳａ２３０８では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１０（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳａ２３０９に進む。
【０４７９】
ステップＳａ２３０９では、ステップＳａ２３０８の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳａ２３０９において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓａ２３０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３１０に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳａ２３１１に進む。
【０４８０】
一方、ステップＳａ２３０９において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓａ２３０９：ＮＯ）、ステップＳａ２３１０の処理を実行することなく、ステップＳａ２３１１に進む。

【０４８１】
ステップＳａ２３１１では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳａ２３１１において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓａ２３１１：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ２３１１において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳａ２３１２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳａ２３１２を実行した後、ステップＳａ２３１３に進む。
【０４８２】
ステップＳａ２３１３では、ＰＮＣカウントフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ２３１４に進む。
【０４８３】
ステップＳａ２３１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【０４８４】
ステップＳａ２３１４にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図２２：ステップＳａ１００３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【０４８５】
ステップＳａ２３０７において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓａ２３０７：ＮＯ）、ステップＳａ２３１５に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳａ２３１６に進む。
【０４８６】
ステップＳａ２３１６では、ステップＳａ２３１５の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳａ２３１６において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓａ２３１６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ２３１６において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓａ２３１６：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３１７に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【０４８７】
ステップＳａ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３１８に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳａ２３１８において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ２３１８：ＮＯ）、普図ユニット３８における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ２３１８において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ２３１８：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３１９に進む。
【０４８８】
ステップＳａ２３１９では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ

Ｓａ２３２０に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０４８９】

ステップＳａ２３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３２１に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理については後述する。ステップＳａ２３２１を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【０４９０】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３６：Ｓａ２３２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４９１】

図３７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓａ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４０２に進む。

【０４９２】

ステップＳａ２４０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳａ２４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ２４０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【０４９３】

ステップＳａ２４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳａ２４０３を実行した後、ステップＳａ２４０４に進む。

【０４９４】

ステップＳａ２４０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳａ２４０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳａ２４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ２４０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳａ２４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０４９５】

ステップＳａ２４０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓａ２４０１：ＮＯ）、ステップＳａ２４０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳａ２４０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ２４０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳａ１５

０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓａ２４０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳａ２４０９に進む。

【０４９６】

ステップＳａ２４０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓａ２４０９：ＮＯ）、ステップＳａ２４１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０４９７】

ステップＳａ２４１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓａ２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０４９８】

一方、ステップＳａ２４０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓａ２４０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳａ２４１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓａ２４１０：ＮＯ）、ステップＳａ２４１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０４９９】

《Ａ６》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【０５００】

図３８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【０５０１】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。

【０５０２】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種大当たりフラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０５０３】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、演出操作ボタン２４、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【０５０４】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチッ

プ化された構成としてもよい。
【０５０５】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０５０６】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【０５０７】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【０５０８】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【０５０９】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【０５１０】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【０５１１】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０５１２】
《Ａ７》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０５１３】
図３９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０５１４】
ステップＳａ３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの

記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳａ３１０１を実行した後、ステップＳａ３１０２に進む。

【０５１５】

ステップＳａ３１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳａ３１０２を実行した後、ステップＳａ３１０３に進む。

【０５１６】

ステップＳａ３１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３１０３を実行した後、ステップＳａ３１０４に進む。

【０５１７】

ステップＳａ３１０４では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３１０４を実行した後、ステップＳａ３１０５に進む。

【０５１８】

ステップＳａ３１０５では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３１０５を実行した後、ステップＳａ３１０６に進む。

【０５１９】

ステップＳａ３１０６では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３１０６を実行した後、ステップＳａ３１０７に進む。

【０５２０】

ステップＳａ３１０７では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３１０７を実行した後、ステップＳａ３１０８に進む。

【０５２１】

ステップＳａ３１０８では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置１００に対して送信する。ステップＳａ３１０８を実行した後、ステップＳａ３１０９に進む。

【０５２２】

ステップＳａ３１０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳａ３１０２からステップＳａ３１０７の処理

において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳａ３１０２からステップＳａ３１０７において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳａ３１０９を実行した後、ステップＳａ３１１０に進む。

【０５２３】

ステップＳａ３１１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳａ３１０２からステップＳａ３１０７の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳａ３１０２からステップＳａ３１０７において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳａ３１１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０５２４】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓａ３１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５２５】

図４０は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳａ３２０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３２０２に進む。一方、ステップＳａ３２０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３２０１：ＮＯ）、本保留コマンド対応処理を終了する。

【０５２６】

ステップＳａ３２０２では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳａ３２０２の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳａ３２０２を実行した後、ステップＳａ３２０３に進む。

【０５２７】

ステップＳａ３２０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳａ３２０２において特定された第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示態様を制御する。ステップＳａ３２０３を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【０５２８】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図４０：Ｓａ３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５２９】

図４１は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３３０１では、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳａ３３０１において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓ

ａ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳａ３３０２を実行した後、後述するステップＳａ３３０４に進む。

【０５３０】

ステップＳａ３３０１において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓａ３３０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳａ３３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳａ３３０３を実行した後、ステップＳａ３３０４に進む。

【０５３１】

ステップＳａ３３０２及びステップＳａ３３０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【０５３２】

ステップＳａ３３０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳａ３３０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【０５３３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓａ３１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５３４】
図４２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３４０１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ３４０１において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３４０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３４０１において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３４０２に進む。
【０５３５】
ステップＳａ３４０２では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づくものであるのか第２始動口３４への遊技球の入球に基づくものであるのか、当該遊技回における当たり抽選の結果である大当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステップＳａ３４０３に進む。
【０５３６】
ステップＳａ３４０３では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース１に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳａ３４０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ３４０４に進み、特定処理（ケース１に示した処理）を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【０５３７】
一方、ステップＳａ３４０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３４０３：ＮＯ）、ステップＳａ３４０５に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特１小当たり」とも呼び、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特２小当たり」とも呼ぶ。
【０５３８】
ステップＳａ３４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ３４０６に進み、特１小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特１小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース２に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【０５３９】
一方、ステップＳａ３４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ３４０５：ＮＯ）、ステップＳａ３４０７に進み、当たり抽選のその他の結果（特定処理を実行しない大当たりや、特１小当たりではない小当たり、外れ等）に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【０５４０】
＜待機期間演出設定処理＞
次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓａ３１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０５４１】
図４３は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３５０１では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ

Ｓａ３５０１において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３５０２に進み、音光用特定処理フラグをＯＮにする。音光用特定処理フラグは、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているフラグであり、上述した特定処理（ケース１）に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置９０において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグがＯＮの状態で開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理（ケース１）に対応した演出が実行されることになる。ステップＳａ３５０２を実行した後、ステップＳａ３５０３に進む。一方、ステップＳａ３５０１において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３５０１：ＮＯ）、ステップＳａ３５０２を実行せずに、ステップＳａ３５０３に進む。

【０５４２】

ステップＳａ３５０３では、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ３５０３において、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３５０３：ＮＯ）、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３５０３において、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３５０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ３５０４に進み、上述した音光用特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５４３】

ステップＳａ３５０４において、音光用特定処理フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、上述したケース１に該当する場合には（Ｓａ３５０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ３５０５に進み、待機期間において右打ち示唆演出及びＷチャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３５０４において、音光用特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ３５０４：ＮＯ）、ステップＳａ３５０６に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

【０５４４】

＜オープニング期間演出設定処理＞

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓａ３１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５４５】

図４４は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３６０１では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳａ３６０１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３６０１：ＮＯ）、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３６０１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３６０２に進む。

【０５４６】

ステップＳａ３６０２では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ３６０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓａ３６０２：ＹＥＳ）

、ステップＳａ３６０３に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３６０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Ｓａ３６０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップＳａ３６０４に進む。

【０５４７】

ステップＳａ３６０４では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ３６０４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ３６０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ３６０５に進み、特１小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、上述したケース１に示したように、右打ち示唆演出及びＷチャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３６０４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合（Ｓａ３６０４：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特２小当たりである場合には、ステップＳａ３６０６に進み、特２小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【０５４８】

＜開閉処理期間演出設定処理＞

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓａ３１０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５４９】

図４５は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３７０１では、１回目チャンス演出設定処理を実行する。１回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２における１回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。１回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３７０１を実行した後、ステップＳａ３７０２に進む。

【０５５０】

ステップＳａ３７０２では、非貯留時２回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２において貯留部２１８に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部２１８に貯留されなかった場合に、２回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３７０２を実行した後、ステップＳａ３７０３に進む。

【０５５１】

ステップＳａ３７０３では、Ｖ入賞演出設定処理を実行する。Ｖ入賞演出設定処理では、Ｖ入賞口２２２に遊技球が貯留したか否かを判定し、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。Ｖ入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３７０３を実行した後、ステップＳａ３７０４に進む。

【０５５２】

ステップＳａ３７０４では、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を実行する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２において貯留部２１８に遊技球が貯留されたが、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球せず、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合に、２回目チャンス演出を実行するように設定する。Ｖ非入賞時

２回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ３７０４を実行した後、ステップＳａ３７０５に進む。

【０５５３】

ステップＳａ３７０５では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第２開閉扉２１３が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップＳａ３７０５を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【０５５４】

＜１回目チャンス演出設定処理＞

次に、１回目チャンス演出設定処理について説明する。１回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図４５：Ｓａ３７０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５５５】

図４６は、１回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３８０１では、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第２開閉扉２１３は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第２開閉扉開放コマンドには、第２開閉扉２３１の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信した第２開閉扉開放コマンドに含まれる情報に基づいて、第２開閉扉２３１の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳａ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３８０１：ＮＯ）、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３８０２に進む。

【０５５６】

ステップＳａ３８０２では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ３８０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓａ３８０２：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳａ３８０３に進み、上述したケース１における１回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップＳａ３８０３を実行した後、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３８０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ３８０２：ＮＯ）、ステップＳａ３８０４に進む。

【０５５７】

ステップＳａ３８０４では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ３８０４において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ３８０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ３８０５に進み、上述したケース２における１回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップＳａ３８０５を実行した後、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３８０４において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ３８０４：ＮＯ）、そのまま本１回目チャンス演出設定処理を終了する。

【０５５８】

＜非貯留時２回目チャンス演出設定処理＞

次に、非貯留時２回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図４５：Ｓａ３７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５５９】
図４７は、非貯留時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３９０１では、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３９０１：ＮＯ）、後述するステップＳａ３９０４に進む。一方、ステップＳａ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３９０２に進み、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであるか否かを判定する。音光用第２大入賞口入球フラグは、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているフラグであり、第２大入賞口２１２に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部２１８に貯留されたか否かを音声発光制御装置９０において判定するためのフラグである。
【０５６０】
ステップＳａ３９０２において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ３９０２：ＮＯ）、ステップＳａ３９０３に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ３９０４に進む。一方、ステップＳａ３９０２において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ３９０２：ＹＥＳ）、そのままステップＳａ３９０４に進む。すなわち、遊技球が第２大入賞口２１２に入球した場合であって、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮになっていない場合に限り、当該音光用第２大入賞口入球フラグをＯＮにする。
【０５６１】
ステップＳａ３９０４では、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ３９０４において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ３９０４：ＮＯ）、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３９０４において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ３９０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ３９０５に進む。
【０５６２】
ステップＳａ３９０５では、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであるか否か、すなわち、遊技球が第２大入賞口２１２に入球して貯留部２１８に貯留されたか否かを判定する。ステップＳａ３９０５において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ３９０５：ＹＥＳ）、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ３９０５において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ３９０５：ＮＯ）、ステップＳａ３９０６に進む。
【０５６３】
ステップＳａ３９０６では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ３９０６において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓａ３９０６：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳａ３９０７に進み、上述したケース１における２回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の２Ｒ目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップＳａ３９０８に進み、２Ｒ目以降の開閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。
【０５６４】
ステップＳａ３９０６において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ３９０６：ＮＯ）、ステップＳａ３９０９に進み、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ３９０９において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ３９０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ３９１０に進み、上述したケース２における２回目チャンス演出及

び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【０５６５】

＜Ｖ入賞演出設定処理＞

次に、Ｖ入賞演出設定処理について説明する。Ｖ入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図４５：Ｓａ３７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５６６】

図４８は、Ｖ入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４００１では、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、当たり抽選における小当りを契機としてＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。

【０５６７】

ステップＳａ４００１において、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳａ４００２に進み、Ｖ入賞大当たり演出を実行するように設定する。上述のように、Ｖ入賞大当たり演出は、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。ステップＳａ４００２を実行した後、ステップＳａ４００５に進む。

【０５６８】

一方、ステップＳａ４００１において、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ４００１：ＮＯ）、ステップＳａ４００３に進む。

【０５６９】

ステップＳａ４００３では、主側ＭＰＵ６２からダミーＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。ダミーＶ入賞コマンドは、当たり抽選における大当りを契機としてＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。

【０５７０】

ステップＳａ４００３において、主側ＭＰＵ６２からダミーＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ４００３：ＹＥＳ）、ステップＳａ４００４に進み、Ｖ入賞大当たり演出を実行するように設定する。上述のように、Ｖ入賞大当たり演出は、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。なお、上述したように、本実施形態においては、ステップＳａ４００２において実行するように設定したＶ入賞大当たり演出と、ステップＳａ４００４において実行するように設定したＶ入賞大当たり演出とは同一または類似した内容の演出である。ステップＳａ４００４を実行した後、ステップＳａ４００５に進む。

【０５７１】

ステップＳａ４００５では、上述した音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ入賞演出設定処理を終了する。

【０５７２】

＜Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理＞

次に、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理について説明する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図４５：Ｓａ３７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５７３】

図４９は、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４１０１では、主側ＭＰＵ６２からＶ非入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ非入賞コマンドは、遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳａ４１０１において、主側ＭＰＵ６２からＶ非入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ４１０１：ＮＯ）、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ４１０１において、主側ＭＰＵ６２からＶ非入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ４１０１

：ＹＥＳ）、ステップＳａ４１０２に進む。
【０５７４】
ステップＳａ４１０２では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ４１０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓａ４１０２：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳａ４１０３に進み、上述したケース１における２回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップＳａ４１０３を実行した後、ステップＳａ４１０４に進み、上述した音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ４１０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ４１０２：ＮＯ）、ステップＳａ４１０５に進む。
【０５７５】
ステップＳａ４１０５では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ４１０５において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ４１０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ４１０６に進み、上述したケース２における２回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップＳａ３８０４に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ４１０５において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ４１０５：ＮＯ）、上述したステップＳａ３８０４に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。
【０５７６】
＜エンディング期間演出設定処理＞
次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓａ３１０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０５７７】
図５０は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４２０１では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳａ４２０１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ４２０１：ＮＯ）、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ４２０１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ４２０２に進む。
【０５７８】
ステップＳａ４２０２では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ４２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓａ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ４２０３に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を

終了する。一方、ステップＳａ４２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Ｓａ４２０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。

【０５７９】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【０５８０】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【０５８１】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【０５８２】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【０５８３】

図５１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０５８４】

ステップＳａ４３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳａ４３０２に進む。

【０５８５】

ステップＳａ４３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【０５８６】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【０５８７】

図５２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理

を示すフローチャートである。ステップＳａ４４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０５８８】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【０５８９】

図５３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【０５９０】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【０５９１】

ステップＳａ４５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図５２）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【０５９２】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【０５９３】

なお、コマンド対応処理（Ｓａ４５０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【０５９４】

ステップＳａ４５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓａ４５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳａ４５０３に進む。

【０５９５】

ステップＳａ４５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓａ４５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳａ４５０４に進む。

【０５９６】

ステップＳａ４５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓａ４５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳａ４５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【０５９７】

以上説明したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース１の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース２の場合）も、第１図柄表示部３７ａには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【０５９８】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース１の場合も、ケース２の場合も、右打ち示唆演出、Ｗチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【０５９９】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート２０２に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部３９のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【０６００】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に

期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

【０６０１】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として、Ｖ入賞口２２２に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従ってＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６０２】

また、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的スピード感がない。結果として、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６０３】

ケース１においては、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口２２２に入球したにも関わらず、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。一方、ケース２においては、遊技回Ｕ２での当たり抽選において小当たりに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口２２２に入球すると、大当たりが確定し、遊技回Ｕ２における当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードが終了した後に、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。すなわち、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として遊技者に特典が付与される場合と付与されない場合とがあるので、遊技中に遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【０６０４】

さらに、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球する契機となった遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者に推測させ、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【０６０５】

また、ケース１においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機としてＶ入賞大当たり演出を実行する。ケース２においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする特典が付与されるとともに、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機としてＶ入賞大当たり演出を実行する。よって、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする特典が付与されない場合であっても、Ｖ入賞大当たりが実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【０６０６】

ケース１の場合には、遊技球がＶ入賞口２２２に入球しても当該入球を契機とする特典

が付与されないにも関わらず、１回目チャンス演出においてＶ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるかもしれないと言った期待感を付与することができる、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球する態様での遊技球の発射を促すことができる。

【０６０７】

さらに、ケース１において、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始されるにも関わらず、２ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【０６０８】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウンド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第２開閉扉２１３を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第２開閉扉２１３の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６０９】

《Ａ８》第１実施形態αの変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【０６１０】

《Ａ８－１》変形例１：

上記第１実施形態αにおいて、ケース１の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース２の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース１の場合およびケース２の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース１の場合であるのかケース２の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者により一層付与することができる。

【０６１１】

その他、ケース１の場合およびケース２の場合に用いる専用の演出パターンが遊技回の変動時間に対応して複数設定された演出パターンテーブルを設け、当該演出パターンテーブルから当該遊技回の変動時間に応じた演出パターンを選択する構成としてもよい。ケース１の場合およびケース２の場合に同じ演出パターンテーブルから演出パターンを選択することによって、ケース１の場合であるのかケース２の場合であるのかの遊技者の判断をしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者に付与することができる。

【０６１２】
《Ａ８－２》変形例２：
上記第１実施形態αにおいては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した場合との３つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。
【０６１３】
また、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部（Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲート）を設ける構成を採用してもよい。そして、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第１実施形態αにおける種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。
【０６１４】
その他、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置にＶ入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル２５の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。
【０６１５】
《Ａ８－３》変形例３：
上記第１実施形態αにおいては、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に遊技球を種別決定ゲート２０２に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として大当たり種別カウンタＣ２を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モードにおけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第１実施形態αにおいては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

【０６１６】
《Ａ８－４》変形例４：
上記第１実施形態αにおいては、ケース１の場合、および、ケース２の場合に実行する開閉処理においては、第２開閉扉２１３が１回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第２開閉扉２１３が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球がＶ入賞口２２２に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。
【０６１７】
《Ａ８－５》変形例５：
上記第１実施形態αにおいては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理（図２５）において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン２４を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン２４を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。
【０６１８】
《Ａ８－６》変形例６：
上記第１実施形態αにおいて、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース１に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出（特定処理実行示唆演出）を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース２の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０６１９】
《Ａ８－７》変形例７：
上記第１実施形態αにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し、当該当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまでの期間である待機期間（図１１参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を始点として種別決定ゲート２０２に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならないことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

【０６２０】
そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が０秒～５秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が１０秒～１５秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。
【０６２１】
待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。
【０６２２】
このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０６２３】
《Ａ８－８》変形例８：
上記第１実施形態αにおいては、パチンコ機１０は種別決定ゲートを１つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を１つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を１つ設ける構成を採用してもよい。そして、第１始動口用の当否テーブル(図７参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタＣ１の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル２５の操作方法を判断する必要があり、遊技者を積極的に遊技に関与させることができ、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。
【０６２４】
また、第１始動口用の当否テーブル(図７参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。
【０６２５】
《Ａ８－９》変形例９：

上記第１実施形態αでは、ケース１における待機期間、および、ケース２におけるオープニング期間に、各々、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（Ｗチャンス演出）を実行する構成であったが、大当たりに当選するための機会（チャンス）が１回分用意されていることを示唆する演出（シングルチャンス演出）を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、２回目チャンス演出を省略することができるので、当該２回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。

【０６２６】

また、ケース１およびケース２において、Ｗチャンス演出を実行する場合とシングルチャンス演出を実行する場合とを組み合わせた構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回が終了した後の期間において、より一層、遊技者を遊技に注目させることができる。

【０６２７】

《Ａ８－１０》変形例１０：

上記第１実施形態αにおいては、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球のみ実質的に有効となる構成である。そこで当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみＶ入賞口２２２への遊技球の入球を補助する動作機構（以下、Ｖ入賞補助機構とも呼ぶ）を備える構成を採用してもよい。

【０６２８】

Ｖ入賞補助機構として、例えば、クルーン２２０に設けられたＶ入賞口２２２と非Ｖ入賞口２２４のうち、非Ｖ入賞口２２４のみ一時的に閉鎖する機構（以下、非Ｖ入賞口閉鎖機構とも呼ぶ）を採用してもよい。この場合、非Ｖ入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球が実質的に無効である場合のみ、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を補助するので、非Ｖ入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。

【０６２９】

しかしながら、非Ｖ入賞口閉鎖機構が動作することによって、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球が補助され、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非Ｖ入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６３０】

さらに、Ｖ入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置６０以外の制御手段（例えば、音声発光制御装置９０）が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース１の場合において、音声発光制御装置９０が特定処理コマンドを受信することによってＶ入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともにＶ入賞補助機構の動作を制御することによって非Ｖ入賞口２２４を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部２１８に貯留された場合であって、貯留弁２１６を開放するタイミングで、非Ｖ入賞口２２４を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、Ｖ入賞補助機構の動作の制御を主制御装置６０以外の制御手段によって行うので、主制御装置６０による処理の負担を軽減することができる。

【０６３１】

なお、Ｖ入賞補助機構としては、上記説明した非Ｖ入賞口閉鎖機構に限定されることなく、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路２１１のうちクルーン２２０へ遊技球を流出させる流出口がＶ入賞口２２２の真上に位置するように流路２１１を移動させる機構を採用してもよい。また、Ｖ入賞口２２２の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。

【０６３２】
《Ｂ》第１実施形態β：
次に第１実施形態βについて説明する。第１実施形態βと上記第１実施形態αとの主な差異点は、第１実施形態βにおいては、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選にいおて大当たりとなった場合に、当該大当たりと契機として実行されるラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づく大当たりが確定し、実行中のラウンド遊技を中断して、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって新たに確定した大当たりに基づくラウンド遊技が実行される点である。以下、詳細に説明する。
【０６３３】
《Ｂ１》遊技機の構造：
図５４は、第１実施形態βにおけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【０６３４】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり抽選時、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【０６３５】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【０６３６】
上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられて

いる。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【０６３７】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【０６３８】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【０６３９】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【０６４０】

図５５は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０６４１】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、種別決定ゲート２０２及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０

には、Ｖ入賞機構２１０が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０６４２】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【０６４３】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【０６４４】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【０６４５】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０６４６】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口３６ａと、当該第１大入賞口３６ａを開閉する第１開閉扉３６ｂとを備えている。第１開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂおよび、後述するＶ入賞機構２１０が備える第２開閉扉２１３の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の第１大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【０６４７】

種別決定ゲート２０２は当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別を決定するために用いられる入球口である。具体的には、所定の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードが開始されると、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射するように遊技者を案内する演出（右打ち示唆演出）が実行される。当該右打ち示唆演出に従って遊技者が操作ハンドル２５を操作して遊技盤３０の右側に遊技球を発射させ、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球すると、当該遊技球の入球を契機として大当たりの種別を決定する種別決定処理が主制御装置６０によって実行される。そして、当該種別決定処理によって、大当たりの種別が決定される。なお、主制御装置６０によって実行される種別決定処理、および、パチンコ機１０において設定されている大

当たり種別については後述する。

【０６４８】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【０６４９】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【０６５０】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。

【０６５１】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。

【０６５２】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【０６５３】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。

【０６５４】

第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【０６５５】

第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【０６５６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様

の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【０６５７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１３の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないので、ラウンド表示部３９へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部３９にラウンド遊技の回数が表示される。

【０６５８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【０６５９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【０６６０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は抽選結果の予告等に基づく所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【０６６１】

図５６は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図５６（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄および第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示され、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した液晶用図柄が表示面４１ａに表示される。

【０６６２】
図５６（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。
【０６６３】
図５６（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５６（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５６（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【０６６４】
ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【０６６５】
図５６（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３または第２始動口３４への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。

従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【０６６６】

また、図５６（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【０６６７】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領域Ｄｓ１、第２保留表示領域Ｄｓ２、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【０６６８】

図５７は、Ｖ入賞機構２１０を説明する説明図である。図５７（ａ）に示すように、Ｖ入賞機構２１０は、クルーン２２０と、遊技盤３０の右側を流下する遊技球をクルーン２２０まで流通させる流路２１１と、遊技盤３０の右側を流下する遊技球が流路２１１へ流入するための第２大入賞口２１２の開閉を行う第２開閉扉２１３と、第２大入賞口２１２から遊技球が流入したことを検出する検出センサー２１４と、遊技領域の背面側に連通する排出口２１５と、第２大入賞口２１２から流入した遊技球を流路２１１の貯留部２１８に一時的に貯留させる貯留弁２１６と、当該貯留弁２１６を駆動させる貯留弁駆動機構２１７とを備える。また、クルーン２２０は、Ｖ入賞口２２２を１つ、非Ｖ入賞口２２４を５つ備える。Ｖ入賞口２２２は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非Ｖ入賞口２２４は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。

【０６６９】

次に、Ｖ入賞機構２１０の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モードが開始された場合、第２開閉扉２１３の開放条件が成立することによって、図５７（ａ）に示すように第２開閉扉２１３が開放する。

【０６７０】

遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって遊技盤３０の右側に遊技球を発射させ、第２開閉扉２１３の開放中に当該第２開閉扉２１３の近傍を遊技球が流通すると、図５７（ｂ）に示すように、開放した第２開閉扉２１３に案内されて遊技球が第２大入賞口２１２から流路２１１に流入する。第２開閉扉２１３の開放後に最初に流路２１１に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁２１６によって貯留部２１８に貯留される。また、本実施形態においては、貯留部２１８に貯留可能な遊技球の数は１つである。なお、変形例として、貯留部２１８に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

【０６７１】

図５７（ｃ）に示すように、貯留部２１８に遊技球が１つ貯留された状態において、第２大入賞口２１２から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部２１８に貯留されている遊技球によって当該貯留部２１８への流通が阻止され、流路２１１における排出口２１５の方向に流通し、排出口２１５から遊技領域の背面側に排出される。

【０６７２】

図５７（ｄ）に示すように、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立すると、第２開閉扉２

１３は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図５７（ｅ）に示すように、貯留弁駆動機構２１７が貯留弁２１６を開放方向に駆動させ、貯留部２１８に貯留されていた遊技球は、流路２１１におけるクルーン２２０の方向へ流通する。そして、流路２１１から排出された遊技球は、クルーン２２０の上面を流通し、その後、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。上述のように、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球すると大当たりとなり、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【０６７３】

また、本実施形態では、Ｖ入賞機構２１０の第２大入賞口２１２に遊技球が１個入球（流入）する毎に、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。第２大入賞口２１２への遊技球の入球は、検出センサー２１４によって検出される。

【０６７４】

なお、上述したように、変形例として、貯留部２１８に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用した場合、貯留弁２１６が開放されることによって、複数個の遊技球がクルーン２２０の上面を流通するため、遊技球がＶ入賞口２２２に入球する確率を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。この場合において、仮にＶ入賞口２２２に２個の遊技球が入球した場合であっても、最初にＶ入賞口２２２に入球した遊技球のみに基づいて大当たりとして扱い、Ｖ入賞口２２２への２個目の遊技球の入球については大当たりとして取り扱わず、非Ｖ入賞口２２４への遊技球の入球と同様に、遊技領域の背面に排出される。

【０６７５】

《Ｂ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【０６７６】

図５８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【０６７７】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【０６７８】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させる

第１開閉扉駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、第２開閉扉２１３を開閉動作させる第２開閉扉駆動部２１３ｂと、貯留弁２１６を駆動させる貯留弁駆動機構２１７と、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０６７９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉３６ｂが開閉されるように第１開閉扉駆動部３６ｃを駆動制御し、第２開閉扉２１３が開閉されるように第２開閉扉駆動部２１３ｂを駆動制御する。特定の大当たりおよび小当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、ＭＰＵ６２は、貯留弁２１６が開閉されるように貯留弁駆動機構２１７を駆動制御する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【０６８０】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【０６８１】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【０６８２】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【０６８３】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、

音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【０６８４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【０６８５】

図５９は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【０６８６】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【０６８７】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【０６８８】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃと、種別判定処理実行エリア６４ｉとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【０６８９】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【０６９０】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【０６９１】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【０６９２】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【０６９３】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０６９４】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したタイミング、または、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したタイミングで、保留情報記憶エリア６４ｄに記憶される。

【０６９５】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部３９に表示される。

【０６９６】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０６９７】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実

行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０６９８】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５６（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０６９９】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０７００】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０７０１】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【０７０２】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【０７０３】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【０７０４】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【０７０５】

図６０は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第１始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。０～１１９９の値のうち、５～９の５個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、０～９の１０個の値以外の値（１０～１１９９）が通常の外れである。

【０７０６】

図６１は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第２始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が小当たり（外れ）である。

【０７０７】

ここで、小当たり（外れ）とは、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１３の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、通常の外れは、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。なお、以降の説明においては、小当たり（外れ）を、単に「小当たり」とも呼び、通常の外れを単に「外れ」とも呼ぶ。

【０７０８】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様

【０７０９】

上記の（２）開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。

【０７１０】

第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６またはＶ入賞機構２１０への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６およびＶ入賞機構２１０への入球が発生しない構成としてもよい。

【０７１１】

本実施形態では、当たり抽選の結果大当たりとなり当該大当たりを契機として実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合、または、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０７１２】

図６２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図６２（ａ）には、第１始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時）を示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【０７１３】

図６２（ｂ）には、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルを示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【０７１４】

図６２（ｃ）には、第２始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時および第２始動口への入球を契機としたＶ入賞時）を示した。当該振り分けテーブルは、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【０７１５】

図６２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、５Ｒ第１種大当たり、５Ｒ第２種大当たり、１０Ｒ通常大当たりが設定されている。

【０７１６】

５Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が５回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当た

りである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【０７１７】

５Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が５回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第２種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が５回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が５回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【０７１８】

１０Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が１０回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである大当たりである。

【０７１９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４４」が５Ｒ第１種大当たりに対応しており、「４５～６０」が５Ｒ第２種大当たりに対応しており、「６１～９９」が１０Ｒ通常大当たりに対応している。

【０７２０】

図６２（ｂ）の第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、５Ｒ第１種大当たり、１０Ｒ通常大当たりが設定されている。

【０７２１】

５Ｒ第１種大当たり、および１０Ｒ通常大当たりについては、上記の図６２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。

【０７２２】

第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が５Ｒ第１種大当たりに対応しており、「６５～９９」が１０Ｒ通常大当たりに対応している。

【０７２３】

図６２（ｃ）の第２始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、１５Ｒ第１種大当たり、４Ｒ第１種大当たり、４Ｒ第２種大当たりが設定されている。

【０７２４】

１５Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が１５回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【０７２５】

４Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が４回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第１種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻

度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が９０回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が９０回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【０７２６】

４Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が４回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第２種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が５回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が５回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【０７２７】

第２始動口用の振り分けテーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が１５Ｒ第１種大当たりに対応しており、「５０～５７」が４Ｒ第１種大当たりに対応しており、「５８～９９」が４Ｒ第２種大当たりに対応している。

【０７２８】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合と、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【０７２９】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定するとともに、大当たり種別カウンタＣ２の値を用いてラウンド表示部３９の表示態様を決定する。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様の決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０７３０】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【０７３１】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【０７３２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了

してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【０７３３】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【０７３４】

図６３は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０７３５】

図６３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図６３（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０７３６】

図６３（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図６３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【０７３７】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【０７３８】

《Ｂ３》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図５５を用いて説明をする。

【０７３９】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル２５を操作して、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させる。以下、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させることを「左打ち」とも呼び、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射させることを「右打ち」とも呼ぶ。

【０７４０】

遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第１始動口３３に入球させると、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図６２参照）は決定していない。大当

たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。

【０７４１】

大当たりに当選した遊技回が終了すると、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードが開始されると、遊技者に対して、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射（右打ち）させることを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行される。遊技者が当該右打ち示唆演出を認識し、遊技球を遊技盤３０の右側へ向けて発射させ、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球（通過）すると、開閉実行モードの開始後における種別決定ゲート２０２への遊技球の最初の入球（通過）を契機として種別決定処理が実行される。種別決定処理は、大当たり種別を決定するための処理である。種別決定処理の詳細については、後述する。

【０７４２】

種別決定処理が実行されることによって大当たり種別が決定すると、当該大当たり種別毎に設定された開閉シナリオに基づいて第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３が開閉動作を実行するラウンド遊技が開始される。開閉シナリオは、第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉動作のパターンを予め定めたプログラムである。開閉シナリオの詳細は後述する。

【０７４３】

ラウンド遊技が実行されている期間（以下、開閉処理期間とも呼ぶ）に遊技者が右打ちした遊技球が第１大入賞口３６ａまたは第２大入賞口２１２に入球すると、各大入賞口に設定された個数の遊技球が特典（賞球）として遊技者に付与される。

【０７４４】

本実施形態においては、特定の場合のみ、第２開閉扉２１３が開放する開閉シナリオが設定され、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させることができる。そして、図５７において説明したように、第２大入賞口２１２に遊技球が入球すると、第２大入賞口２１２に入球した遊技球のうち１個の遊技球が貯留部２１８に貯留され、その後、貯留弁２１６が開放した後に、流路２１１からクルーン２２０へと流通する（図５７（ｅ）参照）。そして、クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【０７４５】

図６２において説明したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図５７（ａ））と、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図５７（ｂ））とは異なる。本実施形態においては、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第２開閉扉２１３が開放する場合には、遊技球を第２大入賞口２１２に入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

【０７４６】

仮に、第２開閉扉２１３が開放し第２大入賞口２１２に遊技球を入球させることができたにもかかわらず、遊技球をＶ入賞口２２２に入球させることができなかった場合には、そのまま、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりに基づくラウンド遊技が継続される。

【０７４７】
ラウンド遊技が終了し、その後開閉実行モードが終了すると、当該開閉実行モードの実行の契機となった大当たりの種別に高頻度サポートモードが設定されている場合には、開閉実行モードの終了後に実行される遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この場合、遊技者は、右打ちをして遊技球をスルーゲート３５に入球させ、電動役物開放抽選を実行させる。電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物３４ａが開放し第２始動口３４に遊技球を入球させることができ、その結果、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が実行される。
【０７４８】
第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。
【０７４９】
一方、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第２開閉扉２１３が１回開放する開閉実行モードが実行される。そして、第２開閉扉２１３の開放中に第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、その後にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。
【０７５０】
次に、遊技者が遊技を開始し、左打ちをすることによって遊技球を第１始動口３３に入球させ、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明する。
【０７５１】
第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第２開閉扉２１３が１回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第２開閉扉２１３の開放中に第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、その後にＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。
【０７５２】
《Ｂ４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【０７５３】
図６４は、ケース１として、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下に説明する処理の概要は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。
【０７５４】
遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として遊技回Ｕ１が開始されると、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回Ｕ１においては所定の演出が実行される。その後、当該第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止する。このとき、第１図柄表示部３７ａには、大当たりを示す図柄のパタ

ーンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって大当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回Ｕ１に対応する当たり抽選において大当たりに当選していることを認識することができない。

【０７５５】

当たり抽選に当選した遊技回Ｕ１が終了した後、開閉実行モードが開始される。上述のように、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定していない。大当たりの種別は、開閉実行モードの実行後に遊技球が種別決定ゲート２０２に入球することによって決定される。従って、当たり抽選に当選した遊技回が終了した時点においてもラウンド表示部３９に、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の実行回数を示す表示はされない。なお、本実施形態においては、開閉実行モードの開始した時点から大当たりの種別が決定するまでの期間を「待機期間」とも呼ぶ。

【０７５６】

当たり抽選に当選した遊技回Ｕ１が終了した後、開閉実行モードが開始されると同時に、右打ちを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（以下「Ｗチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【０７５７】

右打ち示唆演出およびＷチャンス演出が実行されたことを認識した遊技者が右打ちを実行し、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球すると、種別決定処理が実行され、大当たり種別が決定される。大当たり種別が決定されると待機期間は終了し、オープニング期間が開始される。オープニング期間においても右打ち示唆演出が実行される。オープニング期間の終了後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、決定された大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技の１回目のラウンド遊技（１Ｒ目）に、第２開閉扉２１３が開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの１回目が開始されたことを示唆する演出（以下、１回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

【０７５８】

より具体的には、１回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【０７５９】

実行される１回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができ、貯留部２１８（図５７参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した［貯留部に貯留］に進む）、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、貯留弁２１６が開閉動作を１回実行する。このとき、貯留部２１８に貯留されていた１個の遊技球は、流路２１１を流通しクルーン２２０に流入する。

【０７６０】

クルーン２２０を流通する遊技球は、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に入球］に進む）、新たに大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機とした当たり

抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【０７６１】

一方、クルーン２２０を流通する遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に非入球］に進む）、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの２回目が開始されたことを示唆する演出（以下、２回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。２回目チャンス演出は、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。なお、２回目チャンス演出において示唆する大当たりの確定は、遊技回Ｕ１における当たり抽選において大当たりに当選したこと（または、当選していたこと）を示唆する内容である。

【０７６２】

２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始される。

【０７６３】

次に、１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができず、貯留部２１８に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した［貯留部に非貯留］に進む）について説明する。この場合、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、２回目チャンス演出が実行される。この場合の２回目チャンス演出も、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。

【０７６４】

２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ１での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の１Ｒ目が終了し、２ラウンド目（２Ｒ目）が開始される。以上、ケース１について説明した。

【０７６５】

図６５は、ケース２として、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。

【０７６６】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として遊技回Ｕ２が開始されると、第１図柄表示部３７ａの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回Ｕ２においては所定の演出が実行される。その後、当該第１図柄表示部３７ａにおける図柄の変動が停止する。このとき、第１図柄表示部３７ａには、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって小当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置４１への

画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回Ｕ１に対応する当たり抽選において小当たりに当選していることを認識することができない。

【０７６７】

小当たりに当選した遊技回Ｕ２が終了した後、開閉実行モードが開始される。第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（以下「Ｗチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【０７６８】

そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第２開閉扉２１３が１回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの１回目が開始されたことを示唆する演出（以下、１回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

【０７６９】

より具体的には、１回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第２大入賞口２１２に遊技球を入球させ、さらに、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【０７７０】

実行される１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができ、貯留部２１８（図５７参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した［貯留部に貯留］に進む）、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、貯留弁２１６が開閉動作を１回実行する。このとき、貯留部２１８に貯留されていた１個の遊技球は、流路２１１を流通しクルーン２２０に流入する。

【０７７１】

クルーン２２０を流通する遊技球は、Ｖ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に入球する。クルーン２２０を流通する遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に入球］に進む）、大当たりが確定する。Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【０７７２】

一方、クルーン２２０を流通する遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合（タイムチャートに示した［Ｖ入賞口に非入球］に進む）、用意されている２回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの２回目が開始されたことを示唆する演出（以下、２回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。２回目チャンス演出は、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。なお、２回目チャンス演出において示唆する外れの確定は、遊技回Ｕ２における当たり抽選において外れとなったこと（または、外れであったこと）を示唆する内容である。

【０７７３】

２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ２での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは

終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第１始動口３３に遊技球を入球させることを試みる。

【０７７４】

次に、１回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第２開閉扉２１３が開放しているタイミングで遊技球を第２大入賞口２１２に入球させることができず、貯留部２１８に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した［貯留部に非貯留］に進む）について説明する。この場合、第２開閉扉２１３が閉鎖後に、２回目チャンス演出が実行される。この場合の２回目チャンス演出も、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン２４を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン２４が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。

【０７７５】

２回目チャンス演出を実行した後、遊技回Ｕ２での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第１始動口３３に遊技球を入球させることを試みる。

【０７７６】

以上説明したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース１の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース２の場合）も、第１図柄表示部３７ａには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【０７７７】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース１の場合も、ケース２の場合も、右打ち示唆演出、Ｗチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【０７７８】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート２０２に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部３９のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【０７７９】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対し

て、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

【０７８０】

《Ｂ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０７８１】

＜タイマ割込み処理＞

図６６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０７８２】

ステップＳａ５１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳａ５１０２に進む。

【０７８３】

ステップＳａ５１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ５１０３に進む。

【０７８４】

ステップＳａ５１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ５１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図７５）において、その値を更新する。

【０７８５】

ステップＳａ５１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳａ５１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ５１０４を実行した後、ステップＳａ５１０５に進む。

【０７８６】

ステップＳａ５１０５では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳａ５１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ５１０５を実行した後、ステップＳａ５１０６に進む。

【０７８７】

ステップＳａ５１０６では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップＳａ５１０６における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ５１０６を実行した後、ステップＳａ５１０７に進む。

【０７８８】

ステップＳａ５１０７では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を

実行する。ステップＳａ５１０７における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ５１０７を実行した後、ステップＳａ５１０８に進む。

【０７８９】

ステップＳａ５１０８では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップＳａ５１０８におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ５１０８を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【０７９０】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６６：Ｓａ５１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０７９１】

図６７は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳａ５２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓａ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳａ５２０３に進む。

【０７９２】

ステップＳａ５２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳａ５２０４に進む。

【０７９３】

ステップＳａ５２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳａ５２０９に進む。

【０７９４】

ステップＳａ５２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓａ５２０１：ＮＯ）、ステップＳａ５２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【０７９５】

ステップＳａ５２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓａ５２０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ５２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳａ５２０７に進む。一方、ステップＳａ５２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓａ５２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０７９６】

ステップＳａ５２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳａ５２０８に進む。

【０７９７】

ステップＳａ５２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳａ５２０９に進む。

【０７９８】

ステップＳａ５２０９では、上述したステップＳａ５２０４又はステップＳａ５２０８

において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳａ５２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓａ５２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０７９９】

一方、ステップＳａ５２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓａ５２０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ５２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳａ５２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳａ５２１２に進む。

【０８００】

ステップＳａ５２１２では、ステップＳａ５１０３（図６６）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図７５）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳａ５２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳａ５１０３（図６６）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳａ５２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳａ５１０３（図６６）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳａ５２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳａ５２１２を実行した後、ステップＳａ５２１３に進む。

【０８０１】

ステップＳａ５２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳａ５２１３を実行した後、ステップＳａ５２１４に進む。

【０８０２】

ステップＳａ５２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【０８０３】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０８０４】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する

。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０８０５】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳａ５２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０８０６】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図６７：Ｓａ５２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８０７】

図６８は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０８０８】

ステップＳａ５３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳａ５３０１を実行した後、ステップＳａ５３０２に進む。

【０８０９】

ステップＳａ５３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【０８１０】

ステップＳａ５３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。

【０８１１】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図６８：Ｓａ５３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８１２】

図６９は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５４０１では、始動口用の入球処理（図６７）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳａ５４０２に進む。

【０８１３】

ステップＳａ５４０２では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａに基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップＳａ５４０２において、読み出した保留エリアが第１保留エリアＲａに基づくものであると判定した場合には（Ｓａ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５４０３に進み第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳａ５４０５に進む。

【０８１４】

一方、ステップＳａ５４０２において、読み出した保留エリアが第１保留エリアＲａに基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第２保留エリアＲ

ｂに基づくものである場合には（Ｓａ５４０２：ＮＯ）、ステップＳａ５４０４に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳａ５４０５に進む。

【０８１５】

ステップＳａ５４０５では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ５４０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ５４０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ５４０６に進む。

【０８１６】

ステップＳａ５４０６では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【０８１７】

一方、ステップＳａ５４０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ５４０５：ＮＯ）、ステップＳａ５４０７に進む。

【０８１８】

ステップＳａ５４０７では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ５４０７において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ５４０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ５４０８に進む。

【０８１９】

ステップＳａ５４０８では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【０８２０】

ステップＳａ５４０７において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ５４０７：ＮＯ）、ステップＳａ５４０９に進む。

【０８２１】

ステップＳａ５４０９では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳａ５４１０に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳａ５４１１に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０８２２】

ステップＳａ５４１１において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓａ５４１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５４１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップＳａ５４１１において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓａ５４１１：ＮＯ）、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【０８２３】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図６８：Ｓａ５３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８２４】

図７０は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５５０１では、始動口用の入球処理（図６７）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳａ５５０２に進む。

【０８２５】

ステップＳａ５５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結

果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓａ５５０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５５０３に進む。

【０８２６】

ステップＳａ５５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳａ５５０３を実行した後、ステップＳａ５５０９に進む。

【０８２７】

ステップＳａ５５０９では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０８２８】

ステップＳａ５５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳａ５５０２：ＮＯ）、ステップＳａ５５０４に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ５５０４において、小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ５５０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ５５０５に進む。

【０８２９】

ステップＳａ５５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳａ５５０５を実行した後、ステップＳａ５５０９に進む。

【０８３０】

ステップＳａ５５０９では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０８３１】

ステップＳａ５５０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ５５０４：ＮＯ）、ステップＳａ５５０６に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳａ５５０６において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓａ５５０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ５５０７に進む。

【０８３２】

ステップＳａ５５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳａ５５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０８３３】

ステップＳａ５５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳａ５５０６：ＮＯ）、ステップＳａ５５０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳａ５５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【０８３４】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６６：ステップＳａ５１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８３５】

図７１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳａ５６０１にお

いて、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓａ５６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳａ５６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓａ５６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０８３６】

ステップＳａ５６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓａ５６０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳａ５６０４に進む。

【０８３７】

ステップＳａ５６０４では、ステップＳａ５１０３（図６６）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０８３８】

一方、ステップＳａ５６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓａ５６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０８３９】

＜種別決定ゲート用の入球処理＞

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６６：ステップＳａ５１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８４０】

図７２は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５７０１では、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球したか否かを判定する。ステップＳａ５７０１において、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球したと判定した場合には（Ｓａ５７０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５７０２に進む。一方、ステップＳａ５７０１において、遊技球が種別決定ゲート２０２に入球していないと判定した場合には（Ｓａ５７０１：ＮＯ）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【０８４１】

ステップＳａ５７０２では、種別決定許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理（図８２参照）が実行された場合にＯＮにされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（Ｓａ５７０５）。

【０８４２】

ステップＳａ５７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ５７０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５７０３に進む。ステップＳａ５７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ５７０２：ＮＯ）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【０８４３】

ステップＳａ５７０３では、大当たり種別カウンタＣ２の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶する。その後、ステップＳａ５７０４に進む。

【０８４４】

ステップＳａ５７０４では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＮにする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタＣ２の値が種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶された場合にＯＮにされ、後述する種別決定処理（図８２参照）にお

いて大当たり種別が決定した場合にＯＦＦにされる。ステップＳａ５７０４を実行した後、ステップＳａ５７０５に進む。

【０８４５】

ステップＳａ５７０５では、種別決定許可フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【０８４６】

＜大入賞口用の入球処理＞

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６６：ステップＳａ５１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８４７】

図７３は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５８０１では、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したか否かを判定する。ステップＳａ５８０１において、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したと判定した場合には（Ｓａ５８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５８０２に進む。一方、ステップＳａ５８０１において、遊技球が第１大入賞口３６ａに入球したと判定しなかった場合には（Ｓａ５８０１：ＮＯ）、ステップＳａ５８０４に進む。

【０８４８】

ステップＳａ５８０２では、第１大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第１大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳａ５８０２を実行した後、ステップＳａ５８０３に進む。

【０８４９】

ステップＳａ５８０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、第１大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５８０３を実行した後、ステップＳａ５８０４に進む。

【０８５０】

ステップＳａ５８０４では、遊技球が第２大入賞口２１２に入球したか否かを判定する。ステップＳａ５８０４において、遊技球が第２大入賞口２１２に入球したと判定した場合には（Ｓａ５８０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ５８０５に進む。一方、ステップＳａ５８０４において、遊技球が第２大入賞口２１２に入球していないと判定した場合には（Ｓａ５８０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【０８５１】

ステップＳａ５８０５では、第２大入賞口２１２に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第２大入賞口２１２に１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳａ５８０５を実行した後、ステップＳａ５８０６に進む。

【０８５２】

ステップＳａ５８０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、第２大入賞口２１２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５８０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【０８５３】

＜クルーン用の入球処理＞

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６６：ステップＳａ５１０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８５４】
図７４は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５９０１では、クルーン入球許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図８５）において貯留弁２１６を開放した場合にＯＮにされ、クルーン２２０が備えるＶ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合にＯＦＦにされる（図７４：Ｓａ５９０８）。このようにすることで、貯留弁２１６が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構２１７や貯留弁２１６の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、Ｖ入賞口２２２に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップＳａ５９０１において、クルーン入球許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ５９０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５９０２に進む。一方、ステップＳａ５９０１において、クルーン入球許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ５９０１：ＮＯ）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【０８５５】
ステップＳａ５９０２では、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ５９０２において、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓａ５９０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５９０３に進む。

【０８５６】
ステップＳａ５９０３では、大当たり種別カウンタＣ２の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタＣ２の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶させたが、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタＣ２の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア６４ｉ）に記憶させる。ステップＳａ５９０３を実行した後、ステップＳａ５９０４に進む。

【０８５７】
ステップＳａ５９０４では、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＮにする。Ｖ入賞大当たりフラグは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合にＯＮにされ、Ｖ入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にＯＦＦにされる（図８５：Ｓａ６９１０）。ステップＳａ５９０４を実行した後、ステップＳａ５９０５に進む。

【０８５８】
ステップＳａ５９０５では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５９０５を実行した後、ステップＳａ５９０８に進む。

【０８５９】
一方、ステップＳａ５９０２において、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓａ５９０２：ＮＯ）、ステップＳａ５９０６に進む。

【０８６０】
ステップＳａ５９０６では、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ５９０６において、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓａ５９０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ５９０７に進む。一方、ステップＳａ５９０６において、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓａ５９０６：ＮＯ）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【０８６１】
ステップＳａ５９０７では、非Ｖ入賞コマンドを設定する。非Ｖ入賞コマンドは、非Ｖ

入賞口２２４に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５９０７を実行した後、ステップＳａ５９０８に進む。

【０８６２】

ステップＳａ５９０８では、クルーン入球許可フラグをＯＦＦにする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。

【０８６３】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【０８６４】

図７５は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６００１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳａ６００２に進む。

【０８６５】

ステップＳａ６００２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳａ６００３に進む。

【０８６６】

ステップＳａ６００３では、ステップＳａ６００２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳａ６００３を実行した後、ステップＳａ６００４に進む。

【０８６７】

ステップＳａ６００４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ６００５に進む。

【０８６８】

ステップＳａ６００５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳａ６００６に進む。ステップＳａ６００６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳａ６００６を実行した後、ステップＳａ６００７に進む。

【０８６９】

ステップＳａ６００７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳａ６００８に進む。

【０８７０】

ステップＳａ６００８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステ

ップＳａ６００９に進む。
【０８７１】
ステップＳａ６００９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳａ６００３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳａ６００９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓａ６００９：ＮＯ）、ステップＳａ６０１０及びステップＳａ６０１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳａ６０１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳａ６０１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳａ６００９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓａ６００９：ＹＥＳ）、ステップＳａ６００３に戻り、ステップＳａ６００３からステップＳａ６００８までの各処理を実行する。
【０８７２】
なお、ステップＳａ６００３からステップＳａ６００８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【０８７３】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図７５：Ｓａ６００６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８７４】
図７６は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６１０１では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、当たり抽選において大当たりに当選、または小当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合にＯＮにされ（Ｓａ６１１２）、遊技状態移行処理（図８１）において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる（図８１：Ｓａ６６３１）。
【０８７５】
ステップＳａ６１０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６１０１：ＹＥＳ）、特別遊技状態中であると判定し、ステップＳａ６１０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳａ６１０１において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、特別遊技状態中でないと判定した場合には（Ｓａ６１０１：ＮＯ）、ステップＳａ６１０２に進む。
【０８７６】
ステップＳａ６１０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了す

る場合にＯＦＦにされる。
【０８７７】
ステップＳａ６１０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓａ６１０２：ＮＯ）、ステップＳａ６１０３～ステップＳａ６１０７の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳａ６１０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳａ６１０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓａ６１０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳａ６１０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓａ６１０３：ＮＯ）、ステップＳａ６１０４に進む。
【０８７８】
ステップＳａ６１０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳａ６１０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【０８７９】
ステップＳａ６１０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳａ６１０６に進む。
【０８８０】
ステップＳａ６１０６では、ＰＮＣカウントフラグがＯＮであるか否かを判定する。ＰＮＣカウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合にＯＮにされ（図８７参照）、高頻度サポートモードが終了する場合にＯＦＦにされる（図８８参照）。ＰＮＣカウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップＳａ６１０６において、ＰＮＣカウントフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６１０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ６１０７に進む。
【０８８１】
ステップＳａ６１０７では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳａ６１０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳａ６１０６において、ＰＮＣカウントフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６１０６：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【０８８２】
ステップＳａ６１０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓａ６１０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６１０８～ステップＳａ６１１３の遊技回進行用の処理を実行する。
【０８８３】
ステップＳａ６１０８では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳａ６１０８では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図８０）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【０８８４】
ステップＳａ６１０８において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓａ６１０８：ＮＯ）、ステップＳａ６１０９に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳａ６１０９を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０８８５】
ステップＳａ６１０８において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓａ６１０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ６１１０に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図７８）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳａ６１１０を実行した後、ステップＳａ６１１１に進む。
【０８８６】
ステップＳａ６１１１では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図７８）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にＯＮにされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図７８）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合にＯＮにされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図８７）におけるフラグ消去処理においてＯＦＦにされる。
【０８８７】
ステップＳａ６１１１において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６１１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６１１２に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ６１１３に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ６１１３を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【０８８８】
一方、ステップＳａ６１１１において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６１１１：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【０８８９】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図７６：Ｓａ６１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８９０】
図７７は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６２０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図５９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図５９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳａ６２０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【０８９１】
ステップＳａ６２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳａ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６２０２～ステップＳａ６２０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳａ６２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、す

なわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳａ６２０１：ＮＯ）、ステップＳａ６２０８～ステップＳａ６２１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【０８９２】

ステップＳａ６２０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳａ６２０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳａ６２０４に進む。ステップＳａ６２０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳａ６２０５に進む。

【０８９３】

ステップＳａ６２０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳａ６２０５を実行した後、ステップＳａ６２０６に進む。

【０８９４】

ステップＳａ６２０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳａ６２０７へ進む。

【０８９５】

ステップＳａ６２０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０８９６】

ステップＳａ６２０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図７５）におけるステップＳａ６００３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０８９７】

ステップＳａ６２０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳａ６２０１：ＮＯ）、ステップＳａ６２０８に進む。

【０８９８】

ステップＳａ６２０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳａ６２０９に進む。ステップＳａ６２０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳａ６２１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳａ６２１１に進む。

【０８９９】

ステップＳａ６２１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶され

ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳａ６２１１を実行した後、ステップＳａ６２１２に進む。

【０９００】

ステップＳａ６２１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳａ６２１３に進む。

【０９０１】

ステップＳａ６２１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０９０２】

ステップＳａ６２１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図７５）におけるステップＳａ６００３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０９０３】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図７６：Ｓａ６１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９０４】

図７８は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６３０１では、始動口用の入球処理（図６７）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳａ６３０２に進む。

【０９０５】

ステップＳａ６３０２では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【０９０６】

ステップＳａ６３０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６３０２：ＮＯ）、ステップＳａ６３０３に進む。ステップＳａ６３０３では、第１始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップＳａ６３０５に進む。

【０９０７】

ステップＳａ６３０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６３０４に進む。ステップＳａ６３０４では、第２始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップＳａ６３０５に進む。

【０９０８】

ステップＳａ６３０５では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ６３０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定し

た場合には（Ｓａ６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ６３０６に進む。
【０９０９】
ステップＳａ６３０６では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳａ６３０６を実行した後、ステップＳａ６３０７に進む。
【０９１０】
ステップＳａ６３０７では、大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ６３０８に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図６４において説明した処理、すなわち、Ｗチャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップＳａ６３０８を実行した後、ステップＳａ６３１５に進む。
【０９１１】
一方、ステップＳａ６３０５において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＮＯ）、ステップＳａ６３０９に進む。
【０９１２】
ステップＳａ６３０９では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳａ６３０９おいて、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ６３１０に進む。
【０９１３】
ステップＳａ６３１０では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップＳａ６３１０を実行した後、ステップＳａ６３１１に進む。
【０９１４】
ステップＳａ６３１１では、小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳａ６３１１を実行した後、ステップＳａ６３１５に進む。
【０９１５】
ステップＳａ６３０９において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＮＯ）、ステップＳａ６３１２に進む。
【０９１６】
ステップＳａ６３１２では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【０９１７】
ステップＳａ６３１２において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓａ６３１２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６３１３に進む。
【０９１８】

ステップＳａ６３１３では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳａ６３１３を実行した後、ステップＳａ６３１５に進む。

【０９１９】

ステップＳａ６３１２において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓａ６３１２：ＮＯ）、ステップＳａ６３１４に進む。

【０９２０】

ステップＳａ６３１４では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳａ６３１４を実行した後、ステップＳａ６３１５に進む。

【０９２１】

ステップＳａ６３１５では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ６３１５を実行した後、ステップＳａ６３１６に進む。

【０９２２】

ステップＳａ６３１６では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６３１６において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６３１６：ＮＯ）、ステップＳａ６３１７に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳａ６３１５で設定された変動時間の情報が含まれている。

【０９２３】

一方、ステップＳａ６３１６において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６３１６：ＹＥＳ）、ステップＳａ６３１８に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳａ６３１５で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳａ６３１７又はステップＳａ６３１８を実行した後、ステップＳａ６３１９に進む。

【０９２４】

ステップＳａ６３１９では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、大当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。

【０９２５】

ステップＳａ６３１７～ステップＳａ６３１９にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理（図７５）におけるステップＳａ６００３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の

内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳａ６３１９を実行後、ステップＳａ６３２０に進む。

【０９２６】

ステップＳａ６３２０では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳａ６３２０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０９２７】

＜特定処理実行判定処理＞

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図７８：Ｓａ６３０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。ここで、特定処理は、図６４で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定（判定）するための処理である。

【０９２８】

図７９は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６４０１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、図６４で説明した処理は、当該遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９２９】

ステップＳａ６４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６４０１：ＮＯ）、ステップＳａ６４０２に進む。一方、ステップＳａ６４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６４０１：ＹＥＳ）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【０９３０】

ステップＳａ６４０２では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図６４において説明したように、当該図６４で示した処理は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図６０に示した第１始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値「０～４」のうち、２つの値「０、１」に設定されている。従って、ステップＳａ６４０２においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタＣ１の値が、「０」または「１」であるかを判定する。ステップＳａ６４０２において、当たり乱数カウンタＣ１の値が特定の値であると判定した場合には（Ｓａ６４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６４０３に進む。一方、ステップＳａ６４０２において、当たり乱数カウンタＣ１の値が特定の値ではないと判定した場合には（Ｓａ６４０２：ＮＯ）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【０９３１】

ステップＳａ６４０３では、特定処理フラグをＯＮにする。図６４において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第２開閉扉２１３が開放する開閉シナリオ（開放パターン）が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理（図８３：開閉シナリオ設定処理）において、特定処理が実行され

るか否かを識別するために設けられている。ステップＳａ６４０３を実行した後、ステップＳＳａ６４０４に進む。

【０９３２】

ステップＳａ６４０４では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ６４０４を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【０９３３】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図７８：Ｓａ６０１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９３４】

図８０は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６５０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳａ６５０２に進む。

【０９３５】

ステップＳａ６５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓａ６５０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６５０３に進む。

【０９３６】

ステップＳａ６５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳａ６５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０９３７】

ステップＳａ６５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ６５０２：ＮＯ）、ステップＳａ６５０４に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓａ６５０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ６５０５に進む。

【０９３８】

ステップＳａ６５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳａ６５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０９３９】

ステップＳａ６５０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓａ６５０４：ＮＯ）、ステップＳａ６５０６に進む。

【０９４０】

ステップＳａ６５０６では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳａ６５０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理（Ｓａ６５０６）を実行することから、ステップＳａ６５０６においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う

。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓａ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ６５０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【０９４１】

ステップＳａ６５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳａ６５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０９４２】

ステップＳａ６５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓａ６５０６：ＮＯ）、ステップＳａ６５０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳａ６５０９に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０９４３】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【０９４４】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【０９４５】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【０９４６】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の

変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【０９４７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図７５：Ｓａ６００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９４８】

図８１は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６６０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【０９４９】

ステップＳａ６６０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６６０１：ＮＯ）、ステップＳａ６６０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０９５０】

ステップＳａ６６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６６０２：ＮＯ）、ステップＳａ６６０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０９５１】

ステップＳａ６６０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６６０３：ＮＯ）、ステップＳａ６６０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ６６０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓａ６６０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０９５２】

ステップＳａ６６０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓａ６６０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ（図７６：Ｓａ６１１２）、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる（図８１：Ｓａ６６３１）。

【０９５３】

ステップＳａ６６０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６６０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６０６に進む。一方、ステップＳａ６６０５において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６６０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【０９５４】

ステップＳａ６６０６では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ６６０６：ＮＯ）、ステップＳａ６６０７に進む。

【０９５５】

ステップＳａ６６０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳａ６６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステッ

プＳａ６６０７を実行した後、ステップＳａ６６０８に進む。
【０９５６】
ステップＳａ６６０８では、種別決定完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合にＯＮにされ（図８２：Ｓａ６７０９）、開閉シナリオ設定処理が実行される直前にＯＦＦにされる（Ｓａ６６１０）。ステップＳａ６６０８において、種別決定完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６６０８：ＮＯ）、ステップＳａ６６０９に進む。
【０９５７】
ステップＳａ６６０９では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。
【０９５８】
ステップＳａ６６０８において、種別決定完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６６０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６１０に進み、種別決定完了フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ６６１１に進む。
【０９５９】
また、ステップＳａ６６０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであると判定した場合にも（Ｓａ６６０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６１１に進む。
【０９６０】
ステップＳａ６６１１では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳａ６６１１を実行した後、ステップＳａ６６１２に進む。
【０９６１】
ステップＳａ６６１２では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳａ６６１２を実行した後、ステップＳａ６６１３に進む。
【０９６２】
ステップＳａ６６１３では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図７５）におけるステップＳａ６００３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第１始動口３３への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのか、または、第２始動口３４への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にＶ入賞口２２２に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのかといった情報である。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳａ６６１３を実行した後、ステップＳａ６６１４に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０９６３】
ステップＳａ６６０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６６０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６１５に進む。

【０９６４】
ステップＳａ６６１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳａ６６１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓａ６６１５：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ６６１７に進む。
【０９６５】
ステップＳａ６６１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部３９に表示させ、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳａ６６１７を実行した後、ステップＳａ６６１８に進む。
【０９６６】
ステップＳａ６６１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０９６７】
ステップＳａ６６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６６０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６１９に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳａ６６１９を実行した後、ステップＳａ６６２０に進む。
【０９６８】
ステップＳａ６６２０では、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞大当たりフラグは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合にＯＮにされ、Ｖ入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にＯＦＦにされる（図８５：Ｓａ６９１０）。
【０９６９】
ステップＳａ６６２０において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６６２０：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６２１に進み、Ｖ入賞処理を実行する。Ｖ入賞処理については後述する。
【０９７０】
ステップＳａ６６２１において、Ｖ入賞処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０９７１】
一方、ステップＳａ６６２０において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６６２０：ＮＯ）、ステップＳａ６６２２に進む。
【０９７２】
ステップＳａ６６２２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓａ６６２２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６２３に進む。一方、ステップＳａ６６２２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓａ６６２２：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。
【０９７３】
ステップＳａ６６２３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳａ６６２４に進む。
【０９７４】
ステップＳａ６６２４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳａ６６２４を実行した後、ステップＳａ６６２５に進む。

【０９７５】
ステップＳａ６６２５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップＳａ６６２５を実行した後、ステップＳａ６６２６に進む。
【０９７６】
ステップＳａ６６２６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図７５）におけるステップＳａ６００３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳａ６６２６を実行した後、ステップＳａ６６２７に進む。
【０９７７】
ステップＳａ６６２７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０９７８】
ステップＳａ６６０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６２８に進む。
【０９７９】
ステップＳａ６６２８では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓａ６６２５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳａ６６２８において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ６６２８：ＹＥＳ）、ステップＳａ６６２９に進む。
【０９８０】
ステップＳａ６６２９では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ６６３０に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳａ６６３０を実行した後、ステップＳａ６６３１に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０９８１】
一方、ステップＳａ６６２８において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓａ６６２８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０９８２】
＜種別決定処理＞
次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１：Ｓａ６６０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９８３】
図８２は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６７０１では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタＣ２の値が種別判定処理実行エリア６４ｉに記憶された場合にＯＮにされ、大当たり種別が決定した場合にＯＦＦにされる。
【０９８４】
ステップＳａ６７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６７０１：ＮＯ）、ステップＳａ６７０２に進む。
【０９８５】
ステップＳａ６７０２では、種別決定許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モ

ードが開始され種別決定処理が実行された場合にＯＮにされ、種別決定ゲート用の入球処理（図７２）において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（図７２：Ｓａ５７０５）。

【０９８６】

ステップＳａ６７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６７０２：ＮＯ）、ステップＳａ６７０３に進み、種別決定許可フラグをＯＮにして、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップＳａ６７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６７０２：ＹＥＳ）、そのまま種別決定処理を終了する。

【０９８７】

ステップＳａ６７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６７０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６７０４に進む。

【０９８８】

ステップＳａ６７０４では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９８９】

ステップＳａ６７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６７０４：ＮＯ）、ステップＳａ６７０５に進み、第１始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳａ６７０７に進む。

【０９９０】

ステップＳａ６７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６７０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ６７０６に進み、第２始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳａ６７０７に進む。

【０９９１】

ステップＳａ６７０７では、ステップＳａ６７０５またはステップＳａ６７０６において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップＳａ６７０７を実行した後、ステップＳａ６７０８に進む。

【０９９２】

ステップＳａ６７０８では、種別決定完了フラグをＯＮにし、その後、ステップＳａ６７０９に進む。ステップＳａ６７０９では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定処理を終了する。

【０９９３】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１：Ｓａ６６１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９９４】

図８３は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６８０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６８０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６８０２に進む。

【０９９５】

ステップＳａ６８０２では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳＳａ６８０２において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６８０２：ＮＯ）、ステップＳａ６８０３に進む。

【０９９６】

ステップＳａ６８０３では、大当たりの種別に応じた通常の場合（特定処理を実行しない場合）の大当たりの開閉シナリオに設定する。

【０９９７】

図８４は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく３つに分類して設定されている。

【０９９８】

１つ目は、図８４（ａ）に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（４Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ、１５Ｒ）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第１開閉扉３６ｂのみが開閉する開閉パターンが設定されている。

【０９９９】

２つ目は、図８４（ｂ）に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（４Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ、１５Ｒ）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として１ラウンド目（１Ｒ目）に第２開閉扉２１３が１回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第１開閉扉３６ｂのみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、１ラウンド目に、図５７で説明した第２開閉扉２１３および貯留弁２１６の動作が実行される。

【１０００】

３つ目は、図８４（ｃ）に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として１ラウンド目（１Ｒ目）に第２開閉扉が１回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

【１００１】

説明を図８３に戻す。ステップＳａ６８０３において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ（図８４（ａ））が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【１００２】

ステップＳａ６８０２において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６８０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６８０４に進む。

【１００３】

ステップＳａ６８０４では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ（図８４（ｂ））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【１００４】

ステップＳａ６８０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６８０１：ＮＯ）、ステップＳａ６８０５に進む。

【１００５】

ステップＳａ６８０５では、小当たりの場合の開閉シナリオ（図８４（ｃ））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【１００６】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊

技状態移行処理のサブルーチン（図８１：Ｓａ６６１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１００７】

図８５は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ６９０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６９０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６９０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６９０２に進む。

【１００８】

ステップＳａ６９０２では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６９０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６９０２：ＮＯ）、ステップＳａ６９０３に進む。

【１００９】

ステップＳａ６９０３では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６９０３において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６９０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ６９０４に進む。

【１０１０】

ステップＳａ６９０４では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図６４において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図６４において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップＳａ６９０４を実行した後、ステップＳａ６９０５に進み、特定処理フラグをＯＦＦにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【１０１１】

ステップＳａ６９０３において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６９０３：ＮＯ）、ステップＳａ６９０６に進む。

【１０１２】

ステップＳａ６９０６では、第１始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【１０１３】

ステップＳａ６９０２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６９０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ６９０７に進む。

【１０１４】

ステップＳａ６９０７では、第２始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【１０１５】

ステップＳａ６９０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６９０１：ＮＯ）、ステップＳａ６９０８に進む。

【１０１６】

ステップＳａ６９０８では、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６９０８において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６９０８：ＹＥＳ）、ステップＳａ６９０９に進む。

【１０１７】

ステップＳａ６９０９では、Ｖ入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出（Ｖ入賞報知演出）、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、Ｖ入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定

される。ステップＳａ６９０９を実行した後、ステップＳａ６９１０に進み、Ｖ入賞大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【１０１８】

ステップＳａ６９０８において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６９０８：ＮＯ）、ステップＳａ６９１１に進む。

【１０１９】

ステップＳａ６９１１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ６９１１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ６９１１：ＮＯ）、ステップＳａ６９１２に進む。

【１０２０】

ステップＳａ６９１２では、第１始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当たりに当選した場合には、図６５で説明した処理を実行する。図６５に示したように、オープニング期間おいては、右打ち示唆演出、および、Ｗチャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Ｗチャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【１０２１】

ステップＳａ６９１１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ６９１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ６９１３に進む。

【１０２２】

ステップＳａ６９１３では、第２始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Ｖ入賞口２２２に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【１０２３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１：Ｓａ６６１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０２４】

図８６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく３つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップＳａ７００１～ステップＳａ７００７が第１開閉扉３６ｂの開閉制御処理、ステップＳａ７００８～ステップＳａ７０１４が第２開閉扉２１３の開閉制御処理、ステップＳａ７０１５～ステップＳａ７０２２が貯留弁２１６の開閉制御処理である。

【１０２５】

ステップＳａ７００１では、第１開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ７００１において、第１開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓａ７００１：ＮＯ）、ステップＳａ７００２に進む。

【１０２６】

ステップＳａ７００２では、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ７００２において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ７００２：ＹＥＳ）、ステップＳａ７００３に進む。

【１０２７】

ステップＳａ７００３では、第１開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳａ７００４に進む。

【１０２８】

ステップＳａ７００４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、第１開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７００４を実行した後、ステップＳａ７００８に進む。

【１０２９】

ステップＳａ７００２において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ７００２：ＮＯ）、そのままステップＳａ７００８に進む。

【１０３０】

ステップＳａ７００１において、第１開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓａ７００１：ＹＥＳ）、ステップＳａ７００５に進む。

【１０３１】

ステップＳａ７００５では、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第１開閉扉３６ｂの継続開放時間（例えば１５秒）が経過したか、または、第１大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳａ７００５において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ７００５：ＹＥＳ）、ステップＳａ７００６に進む。

【１０３２】

ステップＳａ７００６では、第１開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳａ７００７に進む。

【１０３３】

ステップＳａ７００７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、第１開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７００７を実行した後、ステップＳａ７００８に進む。

【１０３４】

ステップＳａ７００５において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ７００５：ＮＯ）、そのままステップＳａ７００８に進む。

【１０３５】

ステップＳａ７００８では、第２開閉扉２１３は開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ７００８において、第２開閉扉２１３は開放中ではないと判定した場合には（Ｓａ７００８：ＮＯ）、ステップＳａ７００９に進む。

【１０３６】

ステップＳａ７００９では、第２開閉扉２１３の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１３の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ７００９において、第２開閉扉２１３の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ７００９：ＹＥＳ）、ステップＳａ７０１０に進む。

【１０３７】

ステップＳａ７０１０では、第２開閉扉２１３を開放する。その後、ステップＳａ７０１１に進む。

【１０３８】

ステップＳａ７０１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、第２開閉扉２１３が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７０１１を実行した後、ステップＳａ７０１５に進む。

【１０３９】

ステップＳａ７００９において、第２開閉扉２１３の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ７００９：ＮＯ）、そのままステップＳａ７０１５に進む。

【１０４０】

ステップＳａ７００８において、第２開閉扉２１３は開放中であると判定した場合には（Ｓａ７００８：ＹＥＳ）、ステップＳａ７０１２に進む。

【１０４１】

ステップＳａ７０１２では、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第２開閉扉２１３の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第２開閉扉２１３の継続開放時間(例えば、１５秒）が経過したか、または、第２大入賞口２１２に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳａ７０１２において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ７０１２：ＹＥＳ）、ステップＳａ７０１３に進む。

【１０４２】

ステップＳａ７０１３では、第２開閉扉２１３を閉鎖する。その後、ステップＳａ７０１４に進む。

【１０４３】

ステップＳａ７０１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、第２開閉扉２１３が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７０１４を実行した後、ステップＳａ７０１５に進む。

【１０４４】

ステップＳａ７０１２において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ７０１２：ＮＯ）、そのままステップＳａ７０１５に進む。

【１０４５】

ステップＳａ７０１５では、貯留弁２１６は開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ７０１５において、貯留弁２１６は開放中ではないと判定した場合には（Ｓａ７０１５：ＮＯ）、ステップＳａ７０１６に進む。

【１０４６】

ステップＳａ７０１６では、貯留弁２１６の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁２１６の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ７０１６において、貯留弁２１６の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ７０１６：ＹＥＳ）、ステップＳａ７０１７に進む。

【１０４７】

ステップＳａ７０１７では、貯留弁２１６を開放する。その後、ステップＳａ７０１８に進む。

【１０４８】

ステップＳａ７０１８では、クルーン入球許可フラグをＯＮにする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁２１６の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部２１８から遊技球が流路２１１を介してクルーン２２０に流通しＶ入賞口２２２に入球した場合であっても、Ｖ入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁２１６を開放した場合にＯＮにされ、クルーン２２０が備えるＶ入賞口２２２または非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合にＯＦＦにされる。ステップＳａ７０１８を実行した後、ステップＳａ７０１９に進む。

【１０４９】

ステップＳａ７０１９では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、貯留弁２１６が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７０１９を実行した後、大入賞

口開閉処理を終了する。
【１０５０】
ステップＳａ７０１６において、貯留弁２１６の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ７０１６：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。
【１０５１】
ステップＳａ７０１５において、貯留弁２１６は開放中であると判定した場合には（Ｓａ７０１５：ＹＥＳ）、ステップＳａ７０２０に進む。
【１０５２】
ステップＳａ７０２０では、貯留弁２１６の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁２１６の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁２１６の継続開放時間(例えば、２秒）が経過したことが検出された場合に成立する。ステップＳａ７０２０において、第２開閉扉２１３の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓａ７０２０：ＹＥＳ）、ステップＳａ７０２１に進む。
【１０５３】
ステップＳａ７０２１では、貯留弁２１６を閉鎖する。その後、ステップＳａ７０２２に進む。
【１０５４】
ステップＳａ７０２２では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁２１６が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７０２２を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【１０５５】
ステップＳａ７０２０において、貯留弁２１６の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓａ７０２０：ＮＯ）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。
【１０５６】
＜Ｖ入賞処理＞
次に、Ｖ入賞処理について説明する。Ｖ入賞処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１：Ｓａ６６２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。図８１に示すように、Ｖ入賞処理は、クルーン用の入球処理（図７４）においてＶ入賞口２２２に遊技球が入球したことが検出されてＶ入賞大当たりフラグがＯＮとなった場合に（図７４：Ｓａ５９０４）、当該Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮであることを判定して（図８１：Ｓａ６６２０：ＹＥＳ）実行される。
【１０５７】
図８７は、Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。ステップＳａ７１０１では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ７１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ７１０１：ＮＯ）、ステップＳａ７１０２に進む。
【１０５８】
ステップＳａ７１０２では、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブル（図６２（ｂ））を参照し、クルーン用の入球処理（図７４）において記憶した大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップＳａ７１０２を実行した後、ステップＳａ７１０４に進む。
【１０５９】
一方、ステップＳａ７１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ７１０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ７１０３に進む。
【１０６０】
ステップＳａ７１０３では、第２始動口用の振り分けテーブル（図６２（ｃ））を参照し、クルーン用の入球処理（図７４）において記憶した大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップＳａ７１０３を実

行した後、ステップＳａ７１０４に進む。
【１０６１】
ステップＳａ７１０２とステップＳａ７１０３とから分かるように、遊技球が同じＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりになった場合であっても、第１始動口３３への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第２開閉扉２１３が開放し遊技球がＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第２開閉扉２１３が開放し遊技球がＶ入賞口２２２に入球しＶ入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。
【１０６２】
ステップＳａ７１０４では、ステップＳａ７１０２またはステップＳａ７１０３で特定した大当たり種別を、Ｖ入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。その後、ステップＳａ７１０５に進む。
【１０６３】
ステップＳａ７１０５では、種別決定完了フラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ７１０６に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。図８１のステップＳａ６６０２から分かるように、開閉処理期間フラグをＯＦＦにすることで、実行中であった開閉実行モードを終了し、Ｖ入賞大当たりを契機とした新たな開閉実行モードを開始させることができる。ステップＳａ７１０６を実行した後、Ｖ入賞処理を終了する。
【１０６４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１：Ｓａ６６３０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０６５】
図８８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳａ７２０１では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ７２０１において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には（Ｓａ７２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ７２０２に進む。
【１０６６】
ステップＳａ７２０２では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタＰＮＣの値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタＰＮＣに設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図６２において説明をしたので、ここでは説明を省略する。
【１０６７】
ステップＳａ７２０２を実行した後、ステップＳａ７２０３に進み、ＰＮＣカウントフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ７２０４に進む。
【１０６８】
ステップＳａ７２０４では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ７２０４を実行した後、ステップＳａ７２０５に進む。
【１０６９】
ステップＳａ７２０５では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、Ｖ入賞大当たりフラグ、第２図柄表示部フラグをＯＦＦにする。ステップＳａ７２０５を実行した後、ステップＳａ７２０６に進む。
【１０７０】

ステップＳａ７２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１０７１】

一方、ステップＳａ７２０１において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ７２０１：ＮＯ）、ステップＳａ７２０７に進む。

【１０７２】

ステップＳａ７２０７では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、Ｖ入賞大当たりフラグ、第２図柄表示部フラグをＯＦＦにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１０７３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図７５：Ｓａ６００８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０７４】

図８９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳａ７３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳａ７３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ７３０１：ＮＯ）、ステップＳａ７３０２に進む。

【１０７５】

ステップＳａ７３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳａ７３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ７３０２:ＮＯ）、ステップＳａ７３０３に進む。

【１０７６】

ステップＳａ７３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１０７７】

ステップＳａ７３０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ７３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ７３０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３０４に進む。

【１０７８】

ステップＳａ７３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳａ７３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓａ７３０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳａ７３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓａ７３０４：ＮＯ）、ステップＳａ７３０６に進む。

【１０７９】

ステップＳａ７３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳａ７３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ７３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ７３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓａ７３０６：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３０７に進む。

【１０８０】

ステップＳａ７３０７では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０８１】

ステップＳａ７３０７において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓａ７３０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３０８に進む。

【１０８２】

ステップＳａ７３０８では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図６３（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳａ７３０９に進む。

【１０８３】

ステップＳａ７３０９では、ステップＳａ７３０８の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳａ７３０９において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓａ７３０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３１０に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳａ７３１１に進む。

【１０８４】

一方、ステップＳａ７３０９において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓａ７３０９：ＮＯ）、ステップＳａ７３１０の処理を実行することなく、ステップＳａ７３１１に進む。

【１０８５】

ステップＳａ７３１１では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳａ７３１１において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓａ７３１１：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ７３１１において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳａ７３１２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳａ７３１２を実行した後、ステップＳａ７３１３に進む。

【１０８６】

ステップＳａ７３１３では、ＰＮＣカウントフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ７３１４に進む。

【１０８７】

ステップＳａ７３１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１０８８】

ステップＳａ７３１４にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図７５：ステップＳａ６００３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて

、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１０８９】

ステップＳａ７３０７において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓａ７３０７：ＮＯ）、ステップＳａ７３１５に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳａ７３１６に進む。

【１０９０】

ステップＳａ７３１６では、ステップＳａ７３１５の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳａ７３１６において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓａ７３１６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ７３１６において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓａ７３１６：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３１７に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１０９１】

ステップＳａ７３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ７３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３１８に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳａ７３１８において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ７３１８：ＮＯ）、普図ユニット３８における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳａ７３１８において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ７３１８：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３１９に進む。

【１０９２】

ステップＳａ７３１９では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳａ７３２０に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１０９３】

ステップＳａ７３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ７３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ７３２１に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理については後述する。ステップＳａ７３２１を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【１０９４】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図８９：Ｓａ７３２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０９５】

図９０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳａ７４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓａ７４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ７４０２に進む。

【１０９６】

ステップＳａ７４０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否か

を判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳａ７４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ７４０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０９７】

ステップＳａ７４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ７４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ７４０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳａ７４０３を実行した後、ステップＳａ７４０４に進む。

【１０９８】

ステップＳａ７４０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳａ７４０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳａ７４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ７４０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳａ７４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓａ７４０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ７４０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０９９】

ステップＳａ７４０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓａ７４０１：ＮＯ）、ステップＳａ７４０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳａ７４０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓａ７４０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳａ７４０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓａ７４０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ７４０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳａ７４０９に進む。

【１１００】

ステップＳａ７４０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓａ７４０９：ＮＯ）、ステップＳａ７４１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１１０１】

ステップＳａ７４１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓａ７４１０：ＹＥＳ）、ステップＳａ７４１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１１０２】

一方、ステップＳａ７４０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓａ７４０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳａ７４１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓａ７４１０：ＮＯ）、ステップＳａ７４１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１１０３】

《Ｂ６》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１１０４】
図９１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【１１０５】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。
【１１０６】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種大当たりフラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１１０７】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、演出操作ボタン２４、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【１１０８】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１１０９】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１１１０】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【１１１１】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【１１１２】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【１１１３】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【１１１４】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【１１１５】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１１１６】
《Ｂ７》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１１１７】
図９２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１１１８】
ステップＳａ８１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳａ８１０１を実行した後、ステップＳａ８１０２に進む。
【１１１９】
ステップＳａ８１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳａ８１０２を実行した後、ステップＳａ８１０３に進む。
【１１２０】
ステップＳａ８１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８１０３を実行した後、ステップＳａ８１０４に進む。
【１１２１】
ステップＳａ８１０４では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を

当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８１０４を実行した後、ステップＳａ８１０５に進む。

【１１２２】

ステップＳａ８１０５では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８１０５を実行した後、ステップＳａ８１０６に進む。

【１１２３】

ステップＳａ８１０６では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８１０６を実行した後、ステップＳａ８１０７に進む。

【１１２４】

ステップＳａ８１０７では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８１０７を実行した後、ステップＳａ８１０８に進む。

【１１２５】

ステップＳａ８１０８では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置１００に対して送信する。ステップＳａ８１０８を実行した後、ステップＳａ８１０９に進む。

【１１２６】

ステップＳａ８１０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳａ８１０２からステップＳａ８１０７の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳａ８１０２からステップＳａ８１０７において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳａ８１０９を実行した後、ステップＳａ８１１０に進む。

【１１２７】

ステップＳａ８１１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳａ８１０２からステップＳａ８１０７の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳａ８１０２からステップＳａ８１０７において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳａ８１１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１１２８】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓａ８１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１２９】

図９３は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳａ８２０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８２０１：ＹＥＳ

）、ステップＳａ８２０２に進む。一方、ステップＳａ８２０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８２０１：ＮＯ）、本保留コマンド対応処理を終了する。

【１１３０】

ステップＳａ８２０２では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳａ８２０２の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳａ８２０２を実行した後、ステップＳａ８２０３に進む。

【１１３１】

ステップＳａ８２０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳａ８２０２において特定された第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２の表示態様を制御する。ステップＳａ８２０３を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【１１３２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図９３：Ｓａ８２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１３３】

図９４は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８３０１では、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳａ８３０１において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓａ８３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ８３０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳａ８３０２を実行した後、後述するステップＳａ８３０４に進む。

【１１３４】

ステップＳａ８３０１において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓａ８３０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳａ８３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳａ８３０３を実行した後、ステップＳａ８３０４に進む。

【１１３５】

ステップＳａ８３０２及びステップＳａ８３０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１１３６】

ステップＳａ８３０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳａ８３０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【１１３７】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓａ８１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１３８】

図９５は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８４０１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ８４０１において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８４０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８４０１において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ８４０２に進む。

【１１３９】

ステップＳａ８４０２では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づくものであるのか第２始動口３４への遊技球の入球に基づくものであるのか、当該遊技回における当たり抽選の結果である大当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステップＳａ８４０３に進む。

【１１４０】

ステップＳａ８４０３では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース１に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳａ８４０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８４０３：Ｙ

ＥＳ）、ステップＳａ８４０４に進み、特定処理（ケース１に示した処理）を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１１４１】

一方、ステップＳａ８４０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８４０３：ＮＯ）、ステップＳａ８４０５に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特１小当たり」とも呼び、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特２小当たり」とも呼ぶ。

【１１４２】

ステップＳａ８４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ８４０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ８４０６に進み、特１小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特１小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース２に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１１４３】

一方、ステップＳａ８４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ８４０５：ＮＯ）、ステップＳａ８４０７に進み、当たり抽選のその他の結果（特定処理を実行しない大当たりや、特１小当たりではない小当たり、外れ等）に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１１４４】

＜待機期間演出設定処理＞

次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓａ８１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１４５】

図９６は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８５０１では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ８５０１において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８５０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ８５０２に進み、音光用特定処理フラグをＯＮにする。音光用特定処理フラグは、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているフラグであり、上述した特定処理（ケース１）に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置９０において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグがＯＮの状態で開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理（ケース１）に対応した演出が実行されることになる。ステップＳａ８５０２を実行した後、ステップＳａ８５０３に進む。一方、ステップＳａ８５０１において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８５０１：ＮＯ）、ステップＳａ８５０２を実行せずに、ステップＳａ８５０３に進む。

【１１４６】

ステップＳａ８５０３では、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ８５０３において、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８５０３：ＮＯ）、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８５０３において、主側ＭＰＵ６２から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８５０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ８５０４に進み、上述した音光用特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１１４７】

ステップＳａ８５０４において、音光用特定処理フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、上述したケース１に該当する場合には（Ｓａ８５０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ８５０５に進み、待機期間において右打ち示唆演出及びＷチャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８５０４において、音光用特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ８５０４：ＮＯ）、ステップＳａ８５０６に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

【１１４８】

＜オープニング期間演出設定処理＞

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓａ８１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１４９】

図９７は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８６０１では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳａ８６０１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８６０１：ＮＯ）、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８６０１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ８６０２に進む。

【１１５０】

ステップＳａ８６０２では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ８６０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓａ８６０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ８６０３に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８６０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Ｓａ８６０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップＳａ８６０４に進む。

【１１５１】

ステップＳａ８６０４では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ８６０４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ８６０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ８６０５に進み、特１小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、上述したケース１に示したように、右打ち示唆演出及びＷチャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８６０４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合（Ｓａ８６０４：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特２小当たりである場合には、ステップＳａ８６０６に進み、特２小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体

的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【１１５２】

＜開閉処理期間演出設定処理＞

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓａ８１０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１５３】

図９８は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８７０１では、１回目チャンス演出設定処理を実行する。１回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２における１回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。１回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８７０１を実行した後、ステップＳａ８７０２に進む。

【１１５４】

ステップＳａ８７０２では、非貯留時２回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２において貯留部２１８に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部２１８に貯留されなかった場合に、２回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８７０２を実行した後、ステップＳａ８７０３に進む。

【１１５５】

ステップＳａ８７０３では、Ｖ入賞演出設定処理を実行する。Ｖ入賞演出設定処理では、Ｖ入賞口２２２に遊技球が貯留したか否かを判定し、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。Ｖ入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８７０３を実行した後、ステップＳａ８７０４に進む。

【１１５６】

ステップＳａ８７０４では、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を実行する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理では、上述したケース１及びケース２において貯留部２１８に遊技球が貯留されたが、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球せず、非Ｖ入賞口２２４に遊技球が入球した場合に、２回目チャンス演出を実行するように設定する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳａ８７０４を実行した後、ステップＳａ８７０５に進む。

【１１５７】

ステップＳａ８７０５では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第２開閉扉２１３が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップＳａ８７０５を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【１１５８】

＜１回目チャンス演出設定処理＞

次に、１回目チャンス演出設定処理について説明する。１回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図９８：Ｓａ８７０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１５９】

図９９は、１回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８８０１では、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第２開閉扉２１３は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第２開閉扉開放コマンドには、第２開閉扉２３１の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信した第２開閉扉開

放コマンドに含まれる情報に基づいて、第２開閉扉２３１の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳａ８８０１において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８８０１：ＮＯ）、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８８０１において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ８８０２に進む。

【１１６０】

ステップＳａ８８０２では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ８８０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓａ８８０２：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳａ８８０３に進み、上述したケース１における１回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップＳａ８８０３を実行した後、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８８０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ８８０２：ＮＯ）、ステップＳａ８８０４に進む。

【１１６１】

ステップＳａ８８０４では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ８８０４において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ８８０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ８８０５に進み、上述したケース２における１回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップＳａ８８０５を実行した後、本１回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８８０４において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ８８０４：ＮＯ）、そのまま本１回目チャンス演出設定処理を終了する。

【１１６２】

＜非貯留時２回目チャンス演出設定処理＞

次に、非貯留時２回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時２回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図９８：Ｓａ８７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１６３】

図１００は、非貯留時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８９０１では、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ８９０１において、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８９０１：ＮＯ）、後述するステップＳａ８９０４に進む。一方、ステップＳａ８９０１において、主側ＭＰＵ６２から第２大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８９０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ８９０２に進み、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであるか否かを判定する。音光用第２大入賞口入球フラグは、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているフラグであり、第２大入賞口２１２に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部２１８に貯留されたか否かを音声発光制御装置９０において判定するためのフラグである。

【１１６４】

ステップＳａ８９０２において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ８９０２：ＮＯ）、ステップＳａ８９０３に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ８９０４に進む。一方、ステップＳａ８９０２において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ８９０２：ＹＥＳ）、そのままステップＳａ８９０４に進む。すなわち、遊技球が第２大入賞口２１２に入球した場合であって、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮになっていない場合に限り、当該音光用第２大入賞口入球フラグをＯＮにする。

【１１６５】

ステップＳａ８９０４では、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳａ８９０４において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ８９０４：ＮＯ）、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８９０４において、主側ＭＰＵ６２から第２開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ８９０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ８９０５に進む。

【１１６６】

ステップＳａ８９０５では、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであるか否か、すなわち、遊技球が第２大入賞口２１２に入球して貯留部２１８に貯留されたか否かを判定する。ステップＳａ８９０５において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ８９０５：ＹＥＳ）、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ８９０５において、音光用第２大入賞口入球フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ８９０５：ＮＯ）、ステップＳａ８９０６に進む。

【１１６７】

ステップＳａ８９０６では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ８９０６において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓａ８９０６：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳａ８９０７に進み、上述したケース１における２回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の２Ｒ目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップＳａ８９０８に進み、２Ｒ目以降の開閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【１１６８】

ステップＳａ８９０６において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ８９０６：ＮＯ）、ステップＳａ８９０９に進み、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ８９０９において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ８９０９：ＹＥＳ）、ステップＳａ８９１０に進み、上述したケース２における２回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【１１６９】

＜Ｖ入賞演出設定処理＞

次に、Ｖ入賞演出設定処理について説明する。Ｖ入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図９８：Ｓａ８７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１７０】

図１０１は、Ｖ入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ９００１では、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳａ９００１において、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ９００１：ＮＯ）、そのまま本Ｖ入賞演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ９００１において、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ９００１：ＹＥＳ）、ステップＳａ９００２に進み、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを示す演出であるＶ入賞演出を実行するように設定する。その後、ステップＳａ９００３に進み、上述した音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ入賞演出設定処理を終了する。

【１１７１】

＜Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理＞

次に、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理について説明する。Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図９８：Ｓａ８７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１７２】

図１０２は、Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ９１０１では、主側ＭＰＵ６２から非Ｖ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。非Ｖ入賞コマンドは、遊技球が非Ｖ入賞口２２４に入球した場合に主側ＭＰＵ６２から送信されるコマンドである。ステップＳａ９１０１において、主側ＭＰＵ６２から非Ｖ入賞コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ９１０１：ＮＯ）、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ９１０１において、主側ＭＰＵ６２から非Ｖ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ９１０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ９１０２に進む。

【１１７３】

ステップＳａ９１０２では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ９１０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（Ｓａ９１０２：ＹＥＳ）、すなわち、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップＳａ９１０３に進み、上述したケース１における２回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップＳａ９１０３を実行した後、ステップＳａ９１０４に進み、上述した音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ９１０２において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓａ９１０２：ＮＯ）、ステップＳａ９１０５に進む。

【１１７４】

ステップＳａ９１０５では、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ９１０５において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりであると判定した場合には（Ｓａ９１０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ９１０６に進み、上述したケース２における２回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップＳａ８８０４に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ９１０５において、第２開閉扉２１３の開放の契機となった当たり抽選の結果が特１小当たりではないと判定した場合には（Ｓａ９１０５：ＮＯ）、上述したステップＳａ８８０４に進み、音光用第２大入賞口入球フラグをＯＦＦにする。その後、本Ｖ非入賞時２回目チャンス演出設定処理を終了する。

【１１７５】

＜エンディング期間演出設定処理＞

次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓａ８１０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１７６】

図１０３は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ９２０１では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置９０は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップＳａ９２０１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信してい

ないと判定した場合には（Ｓａ９２０１：ＮＯ）、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ９２０１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ９２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ９２０２に進む。

【１１７７】

ステップＳａ９２０２では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ９２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓａ９２０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ９２０３に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップＳａ９２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Ｓａ９２０２：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。

【１１７８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【１１７９】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【１１８０】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【１１８１】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【１１８２】

図１０４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１１８３】

ステップＳａ９３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳａ９３０２に進む。

【１１８４】

ステップＳａ９３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１１８５】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【１１８６】

図１０５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳａ９４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１１８７】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【１１８８】

図１０６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１１８９】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【１１９０】

ステップＳａ９５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１０５）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１１９１】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【１１９２】

なお、コマンド対応処理（Ｓａ９５０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１１９３】

ステップＳａ９５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓａ９５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳａ９５０３に進む。

【１１９４】

ステップＳａ９５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓａ９５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳａ９５０４に進む。

【１１９５】

ステップＳａ９５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓａ９５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳａ９５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【１１９６】

以上説明したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース１の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース２の場合）も、第１図柄表示部３７ａには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置４１への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【１１９７】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース１の場合も、ケース２の場合も、右打ち示唆演出、Ｗチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【１１９８】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート２０２に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部３９のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実

行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【１１９９】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

【１２００】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として、Ｖ入賞口２２２に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従ってＶ入賞口２２２に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０１】

また、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的スピード感がない。結果として、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０２】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は停止されるが、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことによる大当たりを契機とした新たなラウンド遊技が開始されるので、新たなラウンド遊技に対する期待感を遊技者に付与することができる。

【１２０３】

また、この場合、第１始動口３３に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱くことが想定される。

【１２０４】

しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機１０は、図６２に示したように、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別の振り分け（図６２（ａ））と、第１始動口３３への遊技球の入球を契機としたＶ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の

大当たり種別の振り分け（図６２：（ｂ））とを比較した場合、遊技者にとって最も有利な特典が付与される振り分け結果である５Ｒ第１種大当たりに振り分けられる確率は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機としたＶ入賞口２２２への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の方が高い。従って、上記のような遊技者の不安を低減することができるとともに、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【１２０５】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技盤３０における遊技球が流通する方向に対して種別決定ゲート２０２の下流にＶ入賞口２２２が配置されている。さらに、第２大入賞口２１２の下流にＶ入賞口２２２が配置されている。従って、上記ケース１の場合において、遊技者が種別決定ゲート２０２へ向けて遊技球を発射した場合、種別決定ゲート２０２へ遊技球が入球したことを契機として大当たり種別が決定し開閉処理期間に突入し第２開閉扉２１３が開放した場合、種別決定ゲート２０２へ向けて遊技球を発射した遊技球がＶ入賞口２２２へ入球しやすい。よって、第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合にラウンド遊技が開始した後に、自然な流れで第２大入賞口２１２に遊技球が入球して、その後、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球し、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機とするラウンド遊技へと移行させることができる。よって、遊技の進行を円滑に進行させることができる。結果として、第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【１２０６】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウンド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第２開閉扉２１３を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第２開閉扉２１３の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０７】

《Ｂ８》第１実施形態βの変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【１２０８】

《Ｂ８－１》変形例１：

上記第１実施形態βにおいて、ケース１の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース２の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース１の場合およびケース２の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース１の場合であるのかケース２の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者により一

層付与することができる。
【１２０９】
その他、ケース１の場合およびケース２の場合に用いる専用の演出パターンが遊技回の変動時間に対応して複数設定された演出パターンテーブルを設け、当該演出パターンテーブルから当該遊技回の変動時間に応じた演出パターンを選択する構成としてもよい。ケース１の場合およびケース２の場合に同じ演出パターンテーブルから演出パターンを選択することによって、ケース１の場合であるのかケース２の場合であるのかの遊技者の判断をしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者に付与することができる。
【１２１０】
《Ｂ８－２》変形例２：
上記第１実施形態βにおいては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した場合との３つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。
【１２１１】
また、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部（Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲート）を設ける構成を採用してもよい。そして、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第１実施形態βにおける種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。
【１２１２】
その他、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置にＶ入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル２５の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。
【１２１３】
《Ｂ８－３》変形例３：
上記第１実施形態βにおいては、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に遊技球を種別決定ゲート２０２に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として大当たり種別カウンタＣ２を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モード

におけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第１実施形態βにおいては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

【１２１４】

《Ｂ８－４》変形例４：

上記第１実施形態βにおいては、ケース１の場合、および、ケース２の場合に実行する開閉処理においては、第２開閉扉２１３が１回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第２開閉扉２１３が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球がＶ入賞口２２２に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【１２１５】

《Ｂ８－５》変形例５：

上記第１実施形態βにおいては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理（図７８）において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン２４を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン２４を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が１始動口３３に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。

【１２１６】

《Ｂ８－６》変形例６：

上記第１実施形態βにおいて、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース１に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出（特定処理実行示唆演出）を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース２の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２１７】

《Ｂ８－７》変形例７：

上記第１実施形態βにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し、当該当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまでの期間である待機期間（図６４参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を始点として種別決定ゲート２０２に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならないことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

【１２１８】

そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が０秒～５秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が１０秒～１５秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。

【１２１９】

待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。

【１２２０】

このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２２１】

《Ｂ８－８》変形例８：

上記第１実施形態βにおいては、パチンコ機１０は種別決定ゲートを１つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を１つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を１つ設ける構成を採用してもよい。そして、第１始動口用の当否テーブル(図６０参照)において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタＣ１の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル２５の操作方法を判断する必要があり、遊技者を積極的に遊技に関与させることができ、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。

【１２２２】
　また、第１始動口用の当否テーブル(図６０参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。
【１２２３】
《Ｂ８－９》変形例９：
　上記第１実施形態βでは、ケース１における待機期間、および、ケース２におけるオープニング期間に、各々、大当たりに当選するための機会（チャンス）が２回分用意されていることを示唆する演出（Ｗチャンス演出）を実行する構成であったが、大当たりに当選するための機会（チャンス）が１回分用意されていることを示唆する演出（シングルチャンス演出）を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、２回目チャンス演出を省略することができるので、当該２回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。
【１２２４】
　また、ケース１およびケース２において、Ｗチャンス演出を実行する場合とシングルチャンス演出を実行する場合とを組み合わせた構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回が終了した後の期間において、より一層、遊技者を遊技に注目させることができる。
【１２２５】
《Ｂ８－１０》変形例１０：
　上記第１実施形態βにおいては、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、当該ラウンド遊技を中断し、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。
【１２２６】
　例えば、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合には、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球によって遊技の進行状態は変化せず、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が最後まで実行される構成を採用してもよい。この場合、当該Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技は実行されない。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球のみ実質的に有効となる。
【１２２７】
　このような構成を採用することによって、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球した場合であっても、遊技の進行状態を維持することができる。よって、大当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードを中断する処理を回避することができ、処理を簡易化することができる。
【１２２８】
　さらに、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球のみ実質的に有効となる構成において、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみＶ入賞口２２２への遊技球の入球を補助する動作機構（以下、Ｖ入賞補助機構とも呼ぶ）を備える構成を採用してもよい。

【１２２９】
Ｖ入賞補助機構として、例えば、クルーン２２０に設けられたＶ入賞口２２２と非Ｖ入賞口２２４のうち、非Ｖ入賞口２２４のみ一時的に閉鎖する機構（以下、非Ｖ入賞口閉鎖機構とも呼ぶ）を採用してもよい。この場合、非Ｖ入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のＶ入賞口２２２への入球が実質的に無効である場合のみ、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を補助するので、非Ｖ入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。
【１２３０】
しかしながら、非Ｖ入賞口閉鎖機構が動作することによって、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球が補助され、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非Ｖ入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２３１】
さらに、Ｖ入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置６０以外の制御手段（例えば、音声発光制御装置９０）が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース１の場合において、音声発光制御装置９０が特定処理コマンドを受信することによってＶ入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともにＶ入賞補助機構の動作を制御することによって非Ｖ入賞口２２４を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部２１８に貯留された場合であって、貯留弁２１６を開放するタイミングで、非Ｖ入賞口２２４を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、Ｖ入賞補助機構の動作の制御を主制御装置６０以外の制御手段によって行うので、主制御装置６０による処理の負担を軽減することができる。
【１２３２】
なお、Ｖ入賞補助機構としては、上記説明した非Ｖ入賞口閉鎖機構に限定されることなく、Ｖ入賞口２２２への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路２１１のうちクルーン２２０へ遊技球を流出させる流出口がＶ入賞口２２２の真上に位置するように流路２１１を移動させる機構を採用してもよい。また、Ｖ入賞口２２２の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。
【１２３３】
《Ｂ》第２実施形態：
《Ｂ１》遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。
【１２３４】
図１０７は、第２実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【１２３５】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部

１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【１２３６】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【１２３７】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【１２３８】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【１２３９】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤

の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【１２４０】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【１２４１】

図１０８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１２４２】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、上側第１始動口３３（以下、単に第１始動口３３とも呼ぶ）、下側第１始動口４４（以下、単に第１始動口４４とも呼ぶ）、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１２４３】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【１２４４】

上側第１始動口３３、および、下側第１始動口４４は、遊技球が入球可能な入球口である。上側第１始動口３３は、遊技盤３０の中央上方に設けられており、下側第１始動口４４は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、上側第１始動口３３、または、下側第１始動口４４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、下側第１始動口４４には、左右一対の可動片よりなる電動役物４４ａが設けられている。電動役物４４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は下側第１始動口４４に入球することはできない。一方、電動役物４４ａが開放状態のときには、遊技球は下側第１始動口４４に入球することができる。電動役物４４ａは、スルーゲート３５に遊技球が通過することを契機として実行される抽選に当選した場合に、所定の期間、開放状態となるように構成されている。

【１２４５】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側上方に設けられている。よって、第２始動口３４は、遊技者が操作ハンドル２５を操作することによって右打ちをした場合に遊技球が入球する位置に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【１２４６】
スルーゲート３５は、電動役物４４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具多的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物４４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して下側第１始動口４４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して下側第１始動口４４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【１２４７】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。上述したように、上側第１始動口３３、下側第１始動口４４又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１２４８】
遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【１２４９】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【１２５０】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、上側第１始動口３３または下側第１始動口４４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、上側第１始動口３３または下側第１始動口４４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。

【１２５１】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。

【１２５２】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開

始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間といい、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間という。

【１２５３】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。

【１２５４】

第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）の保留個数を表示する。本実施形態では、上側第１始動口３３または下側第１始動口４４に入球した遊技球は、当該２つの第１始動口の合計として最大４個まで保留される。

【１２５５】

第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【１２５６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５を遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【１２５７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【１２５８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１２５９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、液晶表示装置４１を備える。液晶表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、液晶表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１２６０】

液晶表示装置４１は、上側第１始動口３３または下側第１始動口４４への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置４１は、上側第１始動口３３、下側第１始動口４４又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄

の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。

【１２６１】

図１０９は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１０９（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第１の図柄に対応した図柄である。

【１２６２】

図１０９（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１２６３】

図１０９（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１液晶用図柄の画像が表示される場合と、第２液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１液晶用図柄の画像が表示される場合と、第２液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１液晶用図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１液晶用図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２液晶用図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１液晶用図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【１２６４】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１０９（ａ）に示した第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１０９（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【１２６５】

具体的には、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１２６６】

サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図１０９（ａ）に示した第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性

をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１０９（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【１２６７】

具体的には、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１液晶用図柄および第２液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１２６８】

さらに、図１０９（ｂ）に示すように、液晶表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１２６９】

また、図１０９（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１２７０】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【１２７１】

《Ｂ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【１２７２】

図１１０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ

６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１２７３】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【１２７４】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、下側第１始動口４４の電動役物４４ａを開閉動作させる電動役物駆動部４４ｂと、開閉扉４８ａを開閉動作させる開閉扉駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１２７５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物４４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１２７６】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１２７７】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂ

と、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【１２７８】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【１２７９】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【１２８０】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【１２８１】

図１１１は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、液晶表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。液晶表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１２８２】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに液晶表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【１２８３】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【１２８４】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、上側第１始動口３３または下側第１始動口４４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり

種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【１２８５】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【１２８６】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１２８７】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【１２８８】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に実行することが可能なパチンコ機を同時変動機とも呼ぶ。

【１２８９】

なお、以降の説明において、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第１始動口用遊技回と表現し、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第２始動口用遊技回と表現する場合がある。

【１２９０】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１２９１】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１２９２】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１２９３】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１２９４】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１２９５】

リーチとは、液晶表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１０９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１２９６】

その他の具体例としては、図１０９（ｂ）の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて、最初に図柄列Ｚ４において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ６においてＺ４と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ５において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ５に停止表示される。

【１２９７】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【１２９８】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、液晶表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１２９９】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【１３００】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物４４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～４６３であれば、電動役物４４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝４６４，４６５であれば、電動役物４４ａを閉鎖状態に維持する。
【１３０１】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値及び電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値およびリーチ乱数カウンタＣ３の値を保留情報とも呼ぶ。
【１３０２】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テ

ーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【１３０３】

図１１２は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１１２（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１１２（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１３０４】

図１１２（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図１１２（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１３０５】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１３０６】

図１１３は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１１３（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１１３（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１３０７】

図１１３（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～３の４個の値が設定されている。また、小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として４～１１９５の１１９２個の値が設定され、外れとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として１１９６～１１９９の４個の値が設定されている。

【１３０８】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。また、本実施形態においては、小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が１．６ｓｅｃの可変入賞装置３６の開放が１回発生する。

【１３０９】

図１１３（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１９の２０個の値が設定されている。また、小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として２０～１１９５の１１７６個の値が設定され、外れとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として１１９６～１１９９の４個の値が設定されている。

【１３１０】

このように、第２始動口用の当否テーブルにおいても、第１始動口用の当否テーブルと同様に、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選す

る確率が高くなっている。さらに、第２始動口用の当否テーブルにおいては、低確率モード用の当否テーブルおよび高確率モード用の当否テーブルのいずれにおいても、小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値が設定されており、第２始動口に遊技球が入球したことを契機として当たり抽選が実行された場合には、所定の確率で小当たりとなるように設定されている。

【１３１１】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【１３１２】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。

【１３１３】

上記の（１）から（３）のほか、当選した場合に特定の処理の実行を伴う大当たりを設定することもできる。後述するように、本実施形態においては、「特定確変大当たり」という大当たり種別を設定する。特定確変大当たりは、当選した場合に、特定の処理の実行を伴う。詳細は後述する。

【１３１４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【１３１５】

図１１４は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１１４（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１１４（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１３１６】

図１１４（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり、１０Ｒ特定確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１３１７】

１０Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１０回（１０ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１０Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、１０Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物４４ａが開放しやすい状態となる。１０Ｒ確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

【１３１８】
１０Ｒ特定確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１０回（１０ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１０Ｒ特定確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、１０Ｒ特定確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物４４ａが開放しやすい状態となる。１０Ｒ特定確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。

【１３１９】
また、１０Ｒ特定確変大当たりは、上述したように、当選した場合に、特定の処理の実行を伴う。詳細は後述する。

【１３２０】
８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物４４ａが開放しやすい状態となる。但し、８Ｒ通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は１００回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が１００回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１３２１】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１１」が１０Ｒ確変大当たりに対応し、「１２～１９」が１０Ｒ特定確変大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。

【１３２２】
図１１４（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、２Ｒ確変大当たり、及び、２Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１３２３】
２Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が２回（２ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、２Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、２Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物４４ａが開放しやすい状態となる。２Ｒ確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

【１３２４】
２Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が２回（２ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、２Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、２Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物４４ａが開放しやすい状態となる。但し、２Ｒ通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は１００回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が１００回に達すると、サポートモー

ドが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。
【１３２５】
第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が２Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が２Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。
【１３２６】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【１３２７】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の下側第１始動口４４の電動役物４４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、下側第１始動口４４の電動役物４４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【１３２８】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物４４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【１３２９】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物４４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。
【１３３０】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下側第１始動口４４への遊技球の入球が発生する確率が高くなり、遊技球が下側第１始動口４４へ入球しやすくなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【１３３１】
図１１５は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１３３２】
図１１５（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１５（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物４４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１３３３】

図１１５（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１１５（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物４４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【１３３４】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【１３３５】

《Ｂ３》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図１１６を用いて説明をする。

【１３３６】

図１１６は、遊技機における遊技の流れを示す説明図である。

【１３３７】

遊技を開始すると、ステップＦ１０１において、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、上側第１始動口３３に遊技球を入球させる。このとき、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。上側第１始動口３３に遊技球が入球すると第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。

【１３３８】

第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には（Ｆ１０１：ＮＯ）、繰り返し上側第１始動口３３に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる。

【１３３９】

第１始動口用遊技回で実行される当たり抽選において大当たりに当選した場合（Ｆ１０２：ＹＥＳ）、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には（Ｆ１０３：ＮＯ）、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される（Ｆ１０４）。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得る。

【１３４０】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは低確率モード、サポートモードは高頻度サポートモード（遊技回１００回限定）となる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる（Ｆ１０５）。

【１３４１】

高頻度サポートモードは遊技回が１００回実行されるまで継続され（Ｆ１０６：ＮＯ→Ｆ１０７：ＮＯ）、１００回以内に大当たりに当選した場合には（Ｆ１０６：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３から遊技が進行する。

【１３４２】

一方、高頻度サポートモードにおける遊技回１００回以内に大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１０６：ＮＯ→Ｆ１０７：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１から遊技が進行する。

【１３４３】

説明をステップＦ１０３に戻す。ステップＦ１０３において、当選した大当たりの大当たり種別が確変大当たりであった場合であって（Ｆ１０３：ＹＥＳ）、特定確変大当たり

ではない場合には（Ｆ１０８：ＮＯ）、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される（Ｆ１０９）。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得る。

【１３４４】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは高確率モード、サポートモードは高頻度サポートモード（次回大当たり当選まで）となる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる（Ｆ１１０）。

【１３４５】

高頻度サポートモードは当たり抽選において大当たりに当選するまで継続される（Ｆ１１０→Ｆ１１１：ＮＯ）。

【１３４６】

第１始動口用遊技回を実行し、大当たりに当選した場合には（Ｆ１１０→Ｆ１１１：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３から遊技が進行する。

【１３４７】

説明をステップＦ１０８に戻す。ステップＦ１０８において、当選した大当たりの大当たり種別が特定確変大当たりであった場合には（Ｆ１０８：ＹＥＳ）、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される（Ｆ１１２）。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得る。

【１３４８】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは高確率モード、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる（Ｆ１１３）。

【１３４９】

第１始動口用遊技回を実行し、実行される第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合には（Ｆ１１４：ＹＥＳ）、当該第１始動口用遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度ポートモードに移行する（Ｆ１１５）。通常の遊技機においては実行される第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合には、当該第１始動口用遊技回の終了後に高頻度サポートモードから低頻度ポートモードに移行するが、本実施形態のパチンコ機１０においては、当該第１始動口用遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度ポートモードに移行する。

【１３５０】

またこのとき、当該第１始動口用遊技回の開始時に、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出が実行される。

【１３５１】

当たり抽選において大当たりに当選している第１始動口用遊技回が実行されている期間に、遊技者は、右打ちを促す示唆演出に従って右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口用遊技回を実行させる（Ｆ１１６）。このとき、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【１３５２】

当たり抽選において大当たりに当選している第１始動口用遊技回が実行されている期間（以下、第１始動口用当選遊技回実行期間とも呼ぶ）に実行される第２始動口用遊技回において小当たりに当選すると（Ｆ１１７：ＹＥＳ）、小当たりに対する特典として１ラウンドのラウンド遊技が実行される（Ｆ１１８）。遊技者は、大入賞口３６ａに遊技球を入球させ賞球を得る。

【１３５３】
一方、実行される第２始動口用遊技回において小当たりに当選しなかった場合であっても（Ｆ１１７：ＮＯ）、第２始動口３４に遊技球が入球すれば、再び、第２始動口用遊技回が実行される。
【１３５４】
当該第１始動口用当選遊技回実行期間においては、第２始動口用遊技回の遊技時間の平均値が、他の期間における第２始動口用遊技回の遊技時間の平均値と比較して短くなるように設定されており、第１始動口用当選遊技回実行期間に複数回の第２始動口用遊技回が実行可能である。また、図１１３（ｂ）の第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）からもわかるように、第２始動口用遊技回が実行された場合には、高い確率で小当たりに当選する。よって、第１始動口用当選遊技回実行期間に第２始動口用遊技回を複数回実行し、小当たりに複数回当選することが可能であり、遊技者は、小当たりによって付与される特典を複数回取得することが可能である。以下、第１始動口用当選遊技回実行期間に第２始動口用遊技回による小当たり当選によって遊技者に特典を付与する処理を「特別ボーナス処理」とも呼ぶ。
【１３５５】
特別ボーナス処理は、第１始動口用当選遊技回実行期間が終了するまで実行される。すなわち、ステップＦ１１４において開始された大当たりに当選している第１始動口用遊技回が終了するまで実行される（Ｆ１１９：ＮＯ）。大当たりに当選している第１始動口用遊技回が終了すると（Ｆ１１９：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３から遊技が進行する。すなわち、当該大当たりに当選している第１始動口用遊技回の大当たりの種別が、通常大当たりであるか、確変大当たりであるか、特定確変大当たりであるかによって、異なる方向へ遊技が進行する。以下、特別ボーナス処理についてタイムチャートを用いて説明する。
【１３５６】
図１１７は、特別ボーナス処理を説明するタイムチャートである。
【１３５７】
図１１７においては、時刻Ｔ０から遊技者が遊技を開始し、特別ボーナス処理が終了するまでを示している。図示した時刻Ｔ０は、図１１６におけるステップＦ１０１の遊技の進行状態に対応する。遊技者が時刻Ｔ０において遊技を開始し、上側第１始動口３３に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる。このとき、図１１７に示すように、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１０９（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像（以下、第１始動口用演出画像とも呼ぶ）が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像（以下、第２始動口用演出画像とも呼ぶ）が表示される。
【１３５８】
時刻Ｔ１において第１始動口用遊技回において８Ｒ特定確変大当たりに当選すると（図１１６のＦ１０８：ＹＥＳに対応）、８Ｒ特定確変大当たりに当選した第１始動口用遊技回の終了後に（時刻Ｔ２）、ラウンド遊技が実行される（図１１６のＦ１１２に対応）。主制御装置６０による内部処理としては、ラウンド遊技を実行することを示す開閉実行モードフラグがＯＮになる。このとき、液晶表示装置４１には第１始動口用遊技回の大当たりを契機とするラウンド演出画像が表示される。
【１３５９】
時刻Ｔ３において、開閉実行モードフラグがＯＦＦとなりラウンド遊技が終了すると、主制御装置６０による内部処理としては高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグがＯＮになる。また、主制御装置６０による内部処理としては高確率モードであることを示す高確率モードフラグがＯＮになる。なお、図１１７における時刻Ｔ３の状態は、図１１６におけるステップＦ１１３の遊技進行状態に対応する。
【１３６０】
高頻度サポートモードおよび高確率モードの状態において、遊技者が左打ちをして第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に遊技球を入球させると、第１始動

口用遊技回が実行される。このとき実行される第１始動口用遊技回は、他の期間と比較して遊技回の遊技時間の平均値が短い。

【１３６１】

その後、時刻Ｔ４において大当たりに当選している第１始動口用遊技回が開始されると、特別ボーナス処理が開始される。具体的には、大当たりに当選している第１始動口用遊技回が開始されると、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる。また、第１始動口用当選遊技回実行期間においては、第２始動口用遊技回の遊技時間の平均値が、他の期間における第２始動口用遊技回の遊技時間の平均値と比較して短くなるように設定される。また、遊技者に右打ちをするように促す示唆演出が実行される。なお、図１１７における時刻Ｔ４における処理は、図１１６におけるステップＦ１１４およびステップＦ１１５に対応する。さらに、図１１７の液晶表示装置の欄に示すように、特別ボーナス処理が開始されると、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用演出画像が表示され、サブ表示領域ＳＡに第１始動口用演出画像が表示される。

【１３６２】

遊技者が、右打ちを行い第２始動口３４に遊技球を入球させ第２始動口用遊技回を実行し小当たりに当選すると、小当たりに当選した各第２始動口用遊技回の終了後に１ラウンドのラウンド遊技が実行され、主制御装置６０における内部処理として、各小当たりとなった第２始動口用遊技回の終了後に開閉実行モードフラグがＯＮとなり、ラウンド遊技の終了後にＯＦＦとなる。

【１３６３】

このとき、図１１７に示すように第１始動口用遊技回は実行中であるが、第２始動口用遊技回の小当たりに伴ってラウンド遊技が実行されている期間は、主制御装置６０の内部処理として、第１始動口用遊技回の遊技時間の計測を中断する。第１始動口用遊技回の遊技時間の計測が中断されている期間を、図１１７における第１始動口用遊技回を示すチャートに斜線で示した。図示するように、第１始動口用当選遊技回実行期間において第２始動口用遊技回の小当たりに伴って開閉実行モードフラグがＯＮになっている期間は、第１始動口用遊技回の実行時間の計測は中断される。

【１３６４】

そして、内部処理によって計測されていた第１始動口用遊技回の遊技時間が、あらかじめ定められた所定時間を経過すると、時刻Ｔ５において、第１始動口用遊技回は終了し、特別ボーナス処理は終了する。

【１３６５】

第１始動口用遊技回の遊技時間が、あらかじめ定められた所定時間を経過すると、大当たりに当選していた第１始動口用遊技回に対応するラウンド遊技が時刻Ｔ５～時刻Ｔ６の期間において実行され、開閉実行モードフラグが時刻Ｔ５でＯＮになり、時刻Ｔ６でＯＦＦになる。

【１３６６】

なお、時刻Ｔ５以降は、第２始動口用遊技回に設定される遊技時間は５分～１０分の間の値に設定される。よって、遊技者が右打ちをして第２始動口用遊技回を実行させ小当たりに当選させても、１回の遊技時間が非常に長いため遊技者に不利な状態となる。このようにすることで、パチンコ機１０の正当な遊技の流れに沿わない遊技者の行為を抑制することができる。

【１３６７】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の実行中に特典を付与する処理である特別ボーナス処理を実行するので、遊技者に対して、大当たりに当選している遊技回の終了後に付与される特典としてのラウンド遊技（開閉実行モード）についての期待感を付与するだけでなく、さらに、大当たりに当選している遊技回の実行中にも期待感を付与することができる。

【１３６８】

また、特別ボーナス処理が実行される期間においては、大当たりに当選している第１始

動口用遊技回の実行中に、第２始動口用遊技回において小当たりに当選したことを契機として特別ボーナスとしての特典（１Ｒのラウンド遊技）が付与されるので、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、さらに、第２始動口用遊技回を実行させ、かつ、小当たりに当選させることによる、より一層大きな期待感を付与することができる。

【１３６９】

さらに、特別ボーナス処理が実行される第１始動口用遊技回の終了後には、当該第１始動口用遊技回における大当たり当選に対応してラウンド遊技が実行されるので、さらに大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【１３７０】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、特別ボーナス処理が実行される第１始動口用遊技回の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、特別ボーナス処理が実行される場合に、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【１３７１】

また、本実施形態においては、特別ボーナス処理において第２始動口遊技回の実行可能な回数の上限は、特別ボーナス処理の期間に対応する第１始動口用遊技回の遊技時間に基づく。換言すれば、特定確変大当たりに当選した後、次に大当たりに当選する遊技回の遊技時間を制御することによって、特別ボーナス処理によって遊技者に付与する特典の上限を制御することができる。

【１３７２】

なお、図１１６に示した時刻Ｔ１における大当たりの種別が特定確変大当たりであれば、時刻Ｔ４における大当たりの大当たり種別に関係無く、時刻Ｔ１における大当たり当選の第１始動口遊技回の開始を契機として特別ボーナス処理は開始される。

【１３７３】

《Ｂ４》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１３７４】

＜タイマ割込み処理＞

図１１８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１３７５】

ステップＳｂ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｂ０１０２に進む。

【１３７６】

ステップＳｂ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｂ０１０３に進む。

【１３７７】

ステップＳｂ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｂ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１２０）において、そ

の値を更新する。
【１３７８】
ステップＳｂ０１０４では第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｂ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０１０４を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１３７９】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１１８：Ｓｂ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１３８０】
図１１９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０２０１では、遊技球が第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｂ０２０１において、遊技球が第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に入球したと判定した場合には（Ｓｂ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｂ０２０３に進む。
【１３８１】
ステップＳｂ０２０３では、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｂ０２０４に進む。
【１３８２】
ステップＳｂ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｂ０２０９に進む。
【１３８３】
ステップＳｂ０２０１において、遊技球が第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に入球していないと判定した場合には（Ｓｂ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【１３８４】
ステップＳｂ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｂ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｂ０２０７に進む。一方、ステップＳｂ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｂ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１３８５】
ステップＳｂ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｂ０２０８に進む。
【１３８６】
ステップＳｂ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｂ０２０９に進む。

【１３８７】
ステップＳｂ０２０９では、上述したステップＳｂ０２０４又はステップＳｂ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｂ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｂ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１３８８】
一方、ステップＳｂ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｂ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｂ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｂ０２１２に進む。
【１３８９】
ステップＳｂ０２１２では、ステップＳｂ０１０３（図１１８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｂ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｂ０１０３（図１１８）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｂ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｂ０１０３（図１１８）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｂ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ０２１２を実行した後、ステップＳｂ０２１３に進む。
【１３９０】
ステップＳｂ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｂ０２１３を実行した後、ステップＳｂ０２１４に進む。
【１３９１】
ステップＳｂ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。
【１３９２】
保留コマンドは、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１２０：ステップＳｂ０３０２）において音声発光制御装置９０に送信される。
【１３９３】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるための

コマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１３９４】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｂ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１３９５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【１３９６】

図１２０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０３０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｂ０３０２に進む。

【１３９７】

ステップＳｂ０３０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｂ０３０２を実行した後、ステップＳｂ０３０３に進む。

【１３９８】

ステップＳｂ０３０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｂ０３０４に進む。

【１３９９】

ステップＳｂ０３０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｂ０３０５に進む。ステップＳｂ０３０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０３０５を実行した後、ステップＳｂ０３０６に進む。

【１４００】

ステップＳｂ０３０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｂ０３０７に進む。

【１４０１】

ステップＳｂ０３０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｂ０３０８に進む。

【１４０２】

ステップＳｂ０３０８では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｂ０３０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【１４０３】

ステップＳｂ０３０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｂ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｂ０３０９及びステップＳｂ０３１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｂ０３０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｂ０３１０おいて、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【１４０４】

一方、ステップＳｂ０３０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｂ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０３０２に戻り、ステップＳｂ０３０２からステップＳｂ０３０７までの各処理を実行する。

【１４０５】

なお、ステップＳｂ０３０２からステップＳｂ０３０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１４０６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１２０：Ｓｂ０３０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４０７】

図１２１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０４０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｂ０４０１において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、以下の２つの機能を実現する。１つ目の機能として、開閉実行モードが実行されている期間にステップＳｂ０４０３（およびステップＳｂ０４０６）を実行しないようにすることによって、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。また、２つ目の機能として、遊技回の実行中に開閉実行モードが実行された場合に、後述するステップＳｂ０４０４（およびステップＳｂ０４０７）を実行しないようにすることによって、開閉実行モードが実行されている期間に当該実行中の遊技回の変動時間の計測を中断するようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【１４０８】

ステップＳｂ０４０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０４０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｂ０４０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始さ

れることはない。一方、ステップＳｂ０４０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓｂ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０４０２に進む。

【１４０９】

ステップＳｂ０４０２では、第１遊技実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１遊技実行中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１始動口用遊技回が終了するとＯＦＦになるフラグである。ステップＳｂ０４０２において、第１遊技実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｂ０４０３に進む。

【１４１０】

ステップＳｂ０４０３では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０４０３を実行した後、ステップＳｂ０４０５に進む。

【１４１１】

一方、ステップＳｂ０４０２において、第１遊技実行中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｂ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０４０４に進む。

【１４１２】

ステップＳｂ０４０４では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０４０４を実行した後、ステップＳｂ０４０５に進む。

【１４１３】

ステップＳｂ０４０５では、第２遊技実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２遊技実行中フラグは、第２始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第２始動口用遊技回が終了するとＯＦＦになるフラグである。ステップＳｂ０４０５において、第２遊技実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｂ０４０６に進む。

【１４１４】

ステップＳｂ０４０６では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０４０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１４１５】

一方、ステップＳｂ０４０５において、第２遊技実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０４０７に進む。

【１４１６】

ステップＳｂ０４０７では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０４０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１４１７】

＜第１始動口用の変動開始処理＞

次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２１：Ｓｂ０４０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４１８】

図１２２は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０５０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｂ０５０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｂ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０５０２に進む。一方、ステップＳｂ０５０１において、第１始

動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｂ０５０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【１４１９】

ステップＳｂ０５０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０５０２を実行した後、ステップＳｂ０５０３に進む。

【１４２０】

ステップＳｂ０５０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０５０３を実行した後、ステップＳｂ０５０４に進む。

【１４２１】

ステップＳｂ０５０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０５０４を実行した後、ステップＳｂ０５０５に進む。

【１４２２】

ステップＳｂ０５０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｂ０５０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｂ０５０５を実行した後、ステップＳｂ０５０６に進む。

【１４２３】

ステップＳｂ０５０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１０Ｒ確変大当たりの情報、１０Ｒ特定確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【１４２４】

ステップＳｂ０５０５及びステップＳｂ０５０６において設定された変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｂ０５０６を実行後、ステップＳｂ０５０７に進む。

【１４２５】

ステップＳｂ０５０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、ステップＳｂ０５０８に進み、第１遊技実行中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ０５０９に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。

【１４２６】

第１遊技実行中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となり、図柄の表示が停止している期間である第１図柄表示停止時間が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。一方、第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。

【１４２７】

ステップＳｂ０５０９を実行した後、ステップＳｂ０５１０に進む。
【１４２８】
ステップＳｂ０５１０では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｂ０５１０を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。
【１４２９】
＜第１始動口用保留情報シフト処理＞
次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１２２：Ｓｂ０５０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４３０】
図１２３は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０６０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後、ステップＳｂ０６０２に進む。
【１４３１】
ステップＳｂ０６０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｂ０６０３に進む。
【１４３２】
ステップＳｂ０６０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｂ０６０３を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。
【１４３３】
＜第１始動口用の判定処理＞
次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１２２：Ｓｂ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４３４】
図１２４は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。ステップＳｂ０７０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｂ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７０２に進む。
【１４３５】
ステップＳｂ０７０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１１２（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ０７０４に進む。一方、ステップＳｂ０７０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｂ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０７０３に進む。
【１４３６】
ステップＳｂ０７０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱

数カウンタＣ１の値が、図１１２（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ０７０４に進む。

【１４３７】

ステップＳｂ０７０４では、ステップＳｂ０７０２又はステップＳｂ０７０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｂ０７０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｂ０７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７０５に進む。

【１４３８】

ステップＳｂ０７０５では、第２始動口用の確変または通常の大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ０７０５において、第２始動口用の確変または通常の大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７２２に進み、第１始動口用遊技回の抽選結果を示す停止図柄を外れ用の停止図柄に設定する。その後、本第１始動口用の判定処理を終了する。すなわち、第１始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第２始動口用遊技回が実行中の場合には、第１始動口用遊技回の停止図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせに設定する。

【１４３９】

一方、ステップＳｂ０７０５において、第２始動口用の確変または通常の大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ０７０５：ＮＯ）、ステップＳｂ０７０６に進み、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。特定処理フラグは、判定対象となっている第１始動口用の遊技回よりも前に実行された遊技回において、特定確変大当たりに当選している場合にＯＮにされ、当該特定確変大当たりに対して特別ボーナス処理が実行された場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｂ０７０６において、特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７０７に進む。

【１４４０】

ステップＳｂ０７０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。すなわち、特別ボーナス処理に対応する処理を実行する。ステップＳｂ０７０７を実行した後、ステップＳｂ０７０８に進む。

【１４４１】

ステップＳｂ０７０８では、特別ボーナス開始コマンドを設定する。特別ボーナス開始コマンドは、音声発光制御装置９０に、特別ボーナス処理が開始されることを通知するためのコマンドである。当該コマンドは、通常処理（図１２０）のコマンド出力処理（Ｓｂ０３０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ０７０８を実行した後、ステップＳｂ０７０９に進む。

【１４４２】

ステップＳｂ０７０９では、特定処理フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ０７１０に進む。

【１４４３】

一方、ステップＳｂ０７０６において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ０７０６：ＮＯ）、そのままステップＳｂ０７１０に進む。

【１４４４】

ステップＳｂ０７１０では、では、第１始動口用の振分テーブル（図１１４（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｂ０７１０を実行した後、ステップＳｂ０７１１に進む。

【１４４５】

ステップＳｂ０７１１では、ステップＳｂ０７１０における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｂ０７１１において、振り分

けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｂ０７１１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７１２に進む。

【１４４６】

ステップＳｂ０７１２では、ステップＳｂ０７１１において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｂ０７１２を実行した後、ステップＳｂ０７１３に進む。

【１４４７】

ステップＳｂ０７１３では、当該確変大当たりが特定確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｂ０７１３において、当該確変大当たりが特定確変大当たりであると判定した場合には（ステップＳｂ０７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７１４に進む。

【１４４８】

ステップＳｂ０７１４では、特定確変大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ０７１５に進み、特定確変大当たりコマンドを設定する。特定確変大当たりコマンドは、判定対象の第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。当該コマンドは、通常処理（図１２０）のコマンド出力処理（Ｓｂ０３０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ０７１５を実行した後、ステップＳｂ０７１６に進む。

【１４４９】

一方、ステップＳｂ０７１３において、当該確変大当たりが特定確変大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｂ０７１３：ＮＯ）、そのままステップＳｂ０７１６に進む。

【１４５０】

ステップＳｂ０７１６では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｂ０７１１において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ０７１６を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【１４５１】

ステップＳｂ０７１１において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ０７１１：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｂ０７１７に進む。

【１４５２】

ステップＳｂ０７１７では、ステップＳｂ０７１１において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｂ０７１７を実行した後、ステップＳｂ０７１８に進む。

【１４５３】

ステップＳｂ０７１８では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｂ０７１１において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ０７１８を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【１４５４】

ステップＳｂ０７０４において、ステップＳｂ０７０２又はステップＳｂ０７０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ０７０４：ＮＯ）、ス

テップＳｂ０７１９に進み、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｂ０７１９の処理は、上記ステップＳｂ０７０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳｂ０７１９においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｂ０７１９を実行した後、ステップＳｂ０７２０に進む。

【１４５５】

ステップＳｂ０７２０では、ステップＳｂ０７１９におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｂ０７２０において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｂ０７２０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７２１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｂ０７２１を実行した後、ステップＳｂ０７２２に進む。

【１４５６】

ステップＳｂ０７２２では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ０７２２を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【１４５７】

＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１２２：Ｓｂ０５０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４５８】

図１２５は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｂ０８０２に進む。

【１４５９】

ステップＳｂ０８０２では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｂ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０８０３に進む。

【１４６０】

ステップＳｂ０８０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｂ０８０３を実行した後、ステップＳｂ０８０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１４６１】

ステップＳｂ０８０２において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｂ０８０４に進み、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。具体的には、リーチ

発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０８０５に進む。

【１４６２】

ステップＳｂ０８０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｂ０８０５を実行した後、ステップＳｂ０８０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１４６３】

ステップＳｂ０８０４において、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｂ０８０４：ＮＯ）、ステップＳｂ０８０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｂ０８０６を実行した後、ステップＳｂ０８０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１４６４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、第１始動保留個数ＲａＮの数に依存しない構成としてもよく、第１始動保留個数ＲａＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【１４６５】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【１４６６】

＜第１変動停止処理＞

次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２１：Ｓｂ０４０４）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【１４６７】

図１２６は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０９０１では、第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ０９０１において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０９０２に進む。

【１４６８】

ステップＳｂ０９０２では、第１変動時間計測処理を実行する。具体的には、第１始動口用遊技回の変動時間（第１図柄表示部の変動時間）を計測するための第１変動時間用カウンタＰＴＣ１をダウンカウントする。当該処理は、ステップＳｂ０９０２のスレッドを通る度に第１変動時間用カウンタＰＴＣ１の値をダウンカウントする。すなわち、ステップＳｂ０９０２のスレッドを通ったときのみ、第１変動時間用カウンタＰＴＣ１の値をダウンカウントする。ステップＳｂ０９０２を実行した後、ステップＳｂ０９０３に進む。

【１４６９】

ステップＳｂ０９０３では、第１図柄表示部の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｂ０９０２の処理によってダウンカウントされる第１変動時間用カウンタＰＴＣ１が０になったか否かを判定する。ステップＳｂ０９０３において、第１図柄表示部の変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｂ０９０３：ＹＥＳ）、ステッ

プＳｂ０９０４に進み、第１図柄表示部の変動を停止する。その後、ステップＳｂ０９０５に進む。

【１４７０】

ステップＳｂ０９０５では、第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ０９０６に進む。

【１４７１】

一方、ステップＳｂ０９０３において、第１図柄表示部の変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｂ０９０３：ＮＯ）、そのまま本第１変動停止処理を終了する。

【１４７２】

ステップＳｂ０９０１において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ０９０１：ＮＯ）、そのままステップＳｂ０９０６に進む。

【１４７３】

ステップＳｂ０９０６では、第１図柄停止表示時間設定処理を実行する。第１図柄停止表示時間は、第１図柄が停止表示している時間である。ステップＳｂ０９０６では、第１図柄停止表示時間を設定する。但し、既に第１図柄停止表示時間が設定されている場合には、当該設定は行わない。本実施形態においては、全ての第１始動口用遊技回の第１図柄停止表示時間を同じ長さの時間に設定する。ステップＳｂ０９０６を実行した後、ステップＳｂ０９０７を実行する。

【１４７４】

ステップＳｂ０９０７では、第１図柄停止表示時間計測処理を実行する。具体的には、第１図柄停止表示時間を計測するためのカウンタのダウンカウントを行う。当該処理は、ステップＳｂ０９０７のスレッドを通る度に第１図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値をダウンカウントする。ステップＳｂ０９０７を実行した後、ステップＳｂ０９０８に進む。

【１４７５】

ステップＳｂ０９０８では、第１図柄停止表示時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値が０になったか否かを判定する。ステップＳｂ０９０８において。第１図柄停止表示時間が終了したと判定した場合には（Ｓｂ０９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０９０９に進む。一方、ステップＳｂ０９０８において。第１図柄停止表示時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｂ０９０８：ＮＯ）、そのまま本第１変動停止処理を終了する。

【１４７６】

ステップＳｂ０９０９では、第１遊技実行中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ０９１０に進む。

【１４７７】

ステップＳｂ０９１０では、大当たりフラグ（各大当たり種別に応じた大当たりフラグ）または小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ０９１０において、大当たりフラグまたは小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ０９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０９１１に進む。一方、ステップＳｂ０９１０において、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ０９１０：ＮＯ）、そのまま本第１変動停止処理を終了する。

【１４７８】

ステップＳｂ０９１１では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ０９１２に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定した後、本第１変動停止処理を終了する。

【１４７９】

＜第２始動口用の変動開始処理＞

次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２１：Ｓｂ０４０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４８０】
図１２７は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１００１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｂ１００１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｂ１００１：ＮＯ）、ステップＳｂ１００２に進む。一方、ステップＳｂ１００１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｂ１００１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。
【１４８１】
ステップＳｂ１００２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｂ１００２を実行した後、ステップＳｂ１００３に進む。
【１４８２】
ステップＳｂ１００３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ１００３を実行した後、ステップＳｂ１００４に進む。
【１４８３】
ステップＳｂ１００４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ１００４を実行した後、ステップＳｂ１００５に進む。
【１４８４】
ステップＳｂ１００５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｂ１００４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｂ１００５を実行した後、ステップＳｂ１００６に進む。
【１４８５】
ステップＳｂ１００６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、２Ｒ確変大当たりの情報、２Ｒ通常大当たりの情報、小当たりの情報、または外れの情報が含まれる。
【１４８６】
ステップＳｂ１００５及びステップＳｂ１００６において設定された変動用コマンド及び第２種別コマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｂ１００６を実行後、ステップＳｂ１００７に進む。
【１４８７】
ステップＳｂ１００７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、ステップＳｂ１００８に進み、第２遊技実行中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ１００９に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。
【１４８８】
第２遊技実行中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となり、図柄の表示が停止している期間であ

る第２図柄表示停止時間が終了した場合にＯＦＦにされるフラグである。一方、第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。

【１４８９】

ステップＳｂ１００９を実行した後、ステップＳｂ１０１０に進む。

【１４９０】

ステップＳｂ１０１０では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｂ１０１０を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【１４９１】

＜第２始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１２７：Ｓｂ１００２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４９２】

図１２８は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１１０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｂ１１０２に進む。

【１４９３】

ステップＳｂ１１０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｂ１１０３に進む。

【１４９４】

ステップＳｂ１１０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｂ１１０３を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１４９５】

＜第２始動口用の判定処理＞

次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１２７：Ｓｂ１００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４９６】

図１２９は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１２０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。ステップＳｂ１２０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｂ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０２に進む。

【１４９７】

ステップＳｂ１２０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１１３（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ１２０４に進む。一方、ステップＳｂ１２０１において高確率モードで

はないと判定した場合には（Ｓｂ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１２０３に進む。
【１４９８】
ステップＳｂ１２０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１１３（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ１２０４に進む。
【１４９９】
ステップＳｂ１２０４では、ステップＳｂ１２０２又はステップＳｂ１２０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｂ１２０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｂ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０５に進む。
【１５００】
ステップＳｂ１２０５では、第１始動口用の確変または通常の大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１２０５において、第１始動口用の確変または通常の大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２１８に進み、第２始動口用遊技回の抽選結果を示す停止図柄を外れ用の停止図柄に設定する。その後、本第２始動口用の判定処理を終了する。すなわち、第２始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第１始動口用遊技回が実行中の場合には、第２始動口用遊技回の停止図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせに設定する。
【１５０１】
一方、ステップＳｂ１２０５において、第１始動口用の確変または通常の大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１２０５：ＮＯ）、ステップＳｂ１２０６に進む。
【１５０２】
ステップＳｂ１２０６では、では、第２始動口用の振分テーブル（図１１４（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｂ１２０６を実行した後、ステップＳｂ１２０７に進む。
【１５０３】
ステップＳｂ１２０７では、ステップＳｂ１２０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｂ１２０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｂ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０８に進む。
【１５０４】
ステップＳｂ１２０８では、ステップＳｂ１２０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｂ１２０８を実行した後、ステップＳｂ１２０９に進む。
【１５０５】
ステップＳｂ１２０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｂ１２０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ１２０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。
【１５０６】
ステップＳｂ１２０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判

定した場合には（Ｓｂ１２０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｂ１２１０に進む。

【１５０７】

ステップＳｂ１２１０では、ステップＳｂ１２０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｂ１２１０を実行した後、ステップＳｂ１２１１に進む。

【１５０８】

ステップＳｂ１２１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｂ１２０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ１２１１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１５０９】

ステップＳｂ１２０４において、ステップＳｂ１２０２又はステップＳｂ１２０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｂ１２１２に進む。

【１５１０】

ステップＳｂ１２１２では、ステップＳｂ１２０２又はステップＳｂ１２０３における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｂ１２１２において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｂ１２１２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２１３に進む。

【１５１１】

ステップＳｂ１２１３では、小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｂ１２１３を実行した後、ステップＳｂ１２１４に進む。

【１５１２】

ステップＳｂ１２１４では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ１２１４を実行した後、本第２始動口の判定処理を終了する。

【１５１３】

ステップＳｂ１２１２において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ１２１２：ＮＯ）、ステップＳｂ１２１５に進む。

【１５１４】

ステップＳｂ１２１５では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｂ１２１５の処理は、上記ステップＳｂ１２０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳｂ１２１５においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｂ１２１５を実行した後、ステップＳｂ１２１６に進む。

【１５１５】

ステップＳｂ１２１６では、ステップＳｂ１２１５におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｂ１２１６において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｂ１２１６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｂ１２１７を実行した後、ステップＳｂ１２１８に進む。

【１５１６】

ステップＳｂ１２１８では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｂ１２１８を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１５１７】

＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１２７：Ｓｂ１００４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５１８】

図１３０は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｂ１３０２に進む。

【１５１９】

ステップＳｂ１３０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１３０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１３０３に進む。

【１５２０】

ステップＳｂ１３０３では、低確時変動時間情報取得処理を実行する。低確時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードの時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１１６におけるステップＦ１０１の遊技の進行状態のとき、および、ステップＦ１０５の遊技の進行状態のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。低確時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１３０３を実行した後、ステップＳｂ１３０７に進む。

【１５２１】

一方、ステップＳｂ１３０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１３０４に進む。

【１５２２】

ステップＳｂ１３０４では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１３０４において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１３０５に進む。

【１５２３】

ステップＳｂ１３０５では高確高頻度時変動時間情報取得処理を実行する。高確高頻度時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであってサポートモードが高頻度サポートモードの時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１１６におけるステップＦ１１０の遊技の進行状態のとき、および、ステップＦ１１３の遊技の進行状態のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処

理である。高確高頻度時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１３０５を実行した後、ステップＳｂ１３０７に進む。

【１５２４】

一方、ステップＳｂ１３０４において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１３０４：ＮＯ）、ステップＳｂ１３０６に進む。

【１５２５】

ステップＳｂ１３０６では高確低頻度時変動時間情報取得処理を実行する。高確低頻度時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードの時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１１６におけるステップＦ１１６の遊技の進行状態のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。高確低頻度時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１３０６を実行した後、ステップＳｂ１３０７に進む。

【１５２６】

ステップＳｂ１３０７では、ステップＳｂ１３０３、ステップＳｂ１３０５、ステップＳｂ１３０６の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１５２７】

＜低確時変動時間情報取得処理＞

次に、低確時変動時間情報取得処理について説明する。低確時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１３０：Ｓｂ１３０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５２８】

上述したように、低確時変動時間情報取得処理は、図１１６におけるステップＦ１０１の遊技の進行状態のとき、および、ステップＦ１０５の遊技の進行状態のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、本来なら左打ちをして第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に遊技球を入球させて第１始動口用遊技回が実行されるべき期間に、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させ第２始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であり、遊技者が第２始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって本来なら得るべきではない期間に特典を得ようとする行為が行われている可能性があるので、当該行為を防ぐために、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は比較的長い時間に設定されている。以下、本低確時変動時間情報取得処理について説明する。

【１５２９】

図１３１は、低確時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１４０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｂ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１４０２に進む。

【１５３０】

ステップＳｂ１４０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確時大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時大当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は５分～１０分の間の値であり、変動時間として取得される値の平均値は７分である。ステップＳｂ１４０２を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５３１】

ステップＳｂ１４０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではな

いと判定した場合には（ステップＳｂ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１４０３に進む。
【１５３２】
ステップＳｂ１４０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｂ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｂ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１４０４に進む。
【１５３３】
ステップＳｂ１４０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確時リーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時リーチ発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は５分～１０分の間の値であり、変動時間として取得される値の平均値は７分である。ステップＳｂ１４０４を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。
【１５３４】
ステップＳｂ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｂ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｂ１４０５に進む。
【１５３５】
ステップＳｂ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確時リーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時リーチ非発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は５分～１０分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は７分である。ステップＳｂ１４０５を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。
【１５３６】
このように、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報は比較的長い時間に設定されている。
【１５３７】
＜高確高頻度時変動時間情報取得処理＞
次に、高確高頻度時変動時間情報取得処理について説明する。高確高頻度時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１３０：Ｓｂ１３０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５３８】
上述したように、高確高頻度時変動時間情報取得処理は、図１１６におけるステップＦ１１０の遊技の進行状態のとき、および、ステップＦ１１３の遊技の進行状態のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、本来なら左打ちをして第１始動口（上側第１始動口３３、下側第１始動口４４）に遊技球を入球させて第１始動口用遊技回が実行されるべき期間に、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させ第２始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であり、遊技者が第２始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって本来なら得るべきではない期間に特典を得ようとする行為が行われている可能性があるので、当該行為を防ぐために、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は比較的長い時間に設定されている。なお、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値は、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値よりも短い値に設定されている。これは、低確時変動時間情報取得処理が実行されれる期間と比較した場合、高確高頻度時変動時間情報取得処理が実行される期間の方が遊技者に有利な状態であるので、低確時変動時間情報取得処理の場合ほど、遊技者が第２始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって利益を得る行為の不当性が大きくないことを理由とする。以下、本高確高頻度時変動時間情報取得処理について説明する。
【１５３９】
図１３２は、高確高頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステッ

プＳｂ１５０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｂ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５０２に進む。

【１５４０】

ステップＳｂ１５０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高頻度時大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時大当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は２分～５分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は３分である。ステップＳｂ１５０２を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５４１】

ステップＳｂ１５０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｂ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１５０３に進む。

【１５４２】

ステップＳｂ１５０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｂ１５０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｂ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５０４に進む。

【１５４３】

ステップＳｂ１５０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高頻度時リーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時リーチ発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は２分～５分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は３分である。ステップＳｂ１５０４を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５４４】

ステップＳｂ１５０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｂ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｂ１５０５に進む。

【１５４５】

ステップＳｂ１５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高頻度時リーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時リーチ非発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は２分～５分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は３分である。ステップＳｂ１５０５を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５４６】

このように、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報は比較的長い時間に設定されているが、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値は、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値よりも短い値に設定されている。

【１５４７】

＜高確低頻度時変動時間情報取得処理＞

次に、高確低頻度時変動時間情報取得処理について説明する。高確低頻度時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１３０：Ｓｂ１３０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５４８】

上述したように、高確低頻度時変動時間情報取得処理は、図１１６におけるステップＦ１１６の遊技の進行状態のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、特別ボーナス処理が実行されている期間に、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させ第２始動口用遊技回

が実行された場合に実行される処理であるので、本来の遊技の流れに沿った処理である。高確低頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は非常に短い時間に設定されている。以下、本高確低頻度時変動時間情報取得処理について説明する。

【１５４９】

図１３３は、高確低頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１６０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｂ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６０２に進む。なお、本高確低頻度時変動時間情報取得処理が実行される特別ボーナス処理の期間は、第２始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第１始動口用遊技回が実行中であるので、第２始動口用遊技回の図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせで停止表示させる（図１２９/Ｓｂ１２０５：ＮＯを参照）。よって、本高確低頻度時変動時間情報取得処理が実行される特別ボーナス処理の期間には第２始動口用遊技回が大当たり当選をすることがないので、図１３０および図１３１の処理と異なり、大当たり当選しているか否かの判定処理がない。

【１５５０】

ステップＳｂ１６０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は２秒～５秒の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は３秒である。ステップＳｂ１５０２を実行した後、本高確低頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５５１】

ステップＳｂ１６０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｂ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１６０３に進む。

【１５５２】

ステップＳｂ１６０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低頻度時非小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確低頻度時非小当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は１秒～３秒の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は２秒である。ステップＳｂ１６０３を実行した後、本高確低頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５５３】

このように、高確低頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は非常に短い時間に設定されている。そのため、特別ボーナス処理の実行期間中、すなわち、大当たり当選している第１始動口用遊技回が実行されている期間に複数回の第２始動口遊技回を実行することができる。その結果、複数回の小当たりへの当選によって、第１始動口用遊技回の実行中に遊技者は特典を取得することができる。

【１５５４】

＜第２変動停止処理＞

次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１２１：Ｓｂ０４０７）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【１５５５】

図１３４は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１７０１では、第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１７０１において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１７０２に進む。

【１５５６】

ステップＳｂ１７０２では、第２変動時間計測処理を実行する。具体的には、第２始動口用遊技回の変動時間（第２図柄表示部の変動時間）を計測するための第２変動時間用カウンタＰＴＣ２をダウンカウントする。当該処理は、ステップＳｂ１７０２のスレッドを通る度に第２変動時間用カウンタＰＴＣ２の値をダウンカウントする。すなわち、ステップＳｂ１７０２のスレッドを通った後に継続的にダウンカウントを行うのではなく、当該スレッドを通ったときのみ、第２変動時間用カウンタＰＴＣ２の値をダウンカウントする。ステップＳｂ１７０２を実行した後、ステップＳｂ１７０３に進む。

【１５５７】

ステップＳｂ１７０３では、第２図柄表示部の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｂ１７０２の処理によってダウンカウントされる第２変動時間用カウンタＰＴＣ２が０になったか否かを判定する。ステップＳｂ１７０３において、第２図柄表示部の変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｂ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１７０４に進み、第２図柄表示部の変動を停止する。その後、ステップＳｂ１７０５に進む。

【１５５８】

ステップＳｂ１７０５では、第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１７０６に進む。

【１５５９】

一方、ステップＳｂ１７０３において、第２図柄表示部の変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｂ１７０３：ＮＯ）、そのまま本第２変動停止処理を終了する。

【１５６０】

ステップＳｂ１７０１において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１７０１：ＮＯ）、そのままステップＳｂ１７０６に進む。

【１５６１】

ステップＳｂ１７０６では、第２図柄停止表示時間設定処理を実行する。第２図柄停止表示時間は、第２図柄が停止表示している時間である。ステップＳｂ１７０６では、第２図柄停止表示時間を設定する。但し、既に第２図柄停止表示時間が設定されている場合には、当該設定は行わない。本実施形態においては、全ての第２始動口用遊技回の第２図柄停止表示時間を同じ長さの時間に設定する。ステップＳｂ１７０６を実行した後、ステップＳｂ１７０７を実行する。

【１５６２】

ステップＳｂ１７０７では、第２図柄停止表示時間計測処理を実行する。具体的には、第２図柄停止表示時間を計測するためのカウンタのダウンカウントを行う。当該処理は、ステップＳｂ１７０７のスレッドを通る度に第２図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値をダウンカウントする。ステップＳｂ１７０７を実行した後、ステップＳｂ１７０８に進む。

【１５６３】

ステップＳｂ１７０８では、第２図柄停止表示時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値が０になったか否かを判定する。ステップＳｂ１７０８において。第２図柄停止表示時間が終了したと判定した場合には（Ｓｂ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１７０９に進む。一方、ステップＳｂ１７０８において。第２図柄停止表示時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｂ１７０８：ＮＯ）、そのまま本第２変動停止処理を終了する。

【１５６４】

ステップＳｂ１７０９では、第２遊技実行中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１７１０に進む。

【１５６５】

ステップＳｂ１７１０では、大当たりフラグ（各大当たり種別に応じた大当たりフラグ）または小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１７１０において、大当たりフラグまたは小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１７１０

：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１７１１に進む。一方、ステップＳｂ１７１０において、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１７１０：ＮＯ）、そのまま本第２変動停止処理を終了する。

【１５６６】

ステップＳｂ１７１１では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ１７１２に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定した後、本第２変動停止処理を終了する。

【１５６７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１２０：Ｓｂ０３０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５６８】

図１３５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１８０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１５６９】

ステップＳｂ１８０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１８０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【１５７０】

ステップＳｂ１８０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１８０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１５７１】

ステップＳｂ１８０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０３：ＮＯ）、ステップＳｂ１８０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。

【１５７２】

ステップＳｂ１８０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８０５に進む。一方、ステップＳｂ１８０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【１５７３】

ステップＳｂ１８０５では、小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｂ１８０５において、小当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｂ１８０６に進む。

【１５７４】

ステップＳｂ１８０６では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ１８０５において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ１８０６を実行した後、

ステップＳｂ１８０７に進む。
【１５７５】
ステップＳｂ１８０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ１８０５において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ１８０７を実行した後、ステップＳｂ１８０８に進む。
【１５７６】
ステップＳｂ１８０８では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２０：ステップＳｂ０３０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１８０８を実行した後、ステップＳｂ１８０９に進む。
【１５７７】
ステップＳｂ１８０９では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２０：ステップＳｂ０３０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１８０９を実行した後、ステップＳｂ１８１０に進む。
【１５７８】
ステップＳｂ１８１０では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳｂ１８１０を実行した後、ステップＳｂ１８１１に進む。
【１５７９】
ステップＳｂ１８１１では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｂ１８１１を実行した後、ステップＳｂ１８１２に進む。
【１５８０】
ステップＳｂ１８１２では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｂ１８１２を実行した後、ステップＳｂ１８１３に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１５８１】
ステップＳｂ１８０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１４に進む。
【１５８２】
ステップＳｂ１８１４では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「

０」であるか否かを判定する。ステップＳｂ１８１４において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｂ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１５に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１８１６に進む。

【１５８３】

ステップＳｂ１８１６では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｂ１８１６を実行した後、ステップＳｂ１８１７に進む。

【１５８４】

ステップＳｂ１８１７では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５８５】

ステップＳｂ１８０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１８に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｂ１８１８を実行した後、ステップＳｂ１８１９に進む。

【１５８６】

ステップＳｂ１８１９では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｂ１８１９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８２０に進む。一方、ステップＳｂ１８１９において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｂ１８１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５８７】

ステップＳｂ１８２０では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｂ１８２１に進む。

【１５８８】

ステップＳｂ１８２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｂ１８２１を実行した後、ステップＳｂ１８２２に進む。

【１５８９】

ステップＳｂ１８２２では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｂ１８２２を実行した後、ステップＳｂ１８２３に進む。

【１５９０】

ステップＳｂ１８２３では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｂ１８２３を実行した後、ステップＳｂ１８２４に進む。

【１５９１】

ステップＳｂ１８２４では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５９２】

ステップＳｂ１８０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８２５に進む。

【１５９３】

ステップＳｂ１８２５では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｂ１８２２）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ

ｂ１８２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１８２５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８２６に進む。

【１５９４】

ステップＳｂ１８２６では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１８２７に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１８２７を実行した後、ステップＳｂ１８２８に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１８２９に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５９５】

一方、ステップＳｂ１８２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｂ１８２５：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５９６】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１３５：Ｓｂ１８１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５９７】

図１３６は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１９０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１９０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１９０２に進む。

【１５９８】

ステップＳｂ１９０２では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定されたプログラムである。ステップＳｂ１９０２を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【１５９９】

ステップＳｂ１９０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１９０３に進む。

【１６００】

ステップＳｂ１９０３では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉３６ｂが１回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップＳｂ１９０３を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【１６０１】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１３５：Ｓｂ１８１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６０２】

図１３７は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２００１では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１６０３】
ステップＳｂ２００１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｂ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２００２に進む。
【１６０４】
ステップＳｂ２００２では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に３０００（約６．０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【１６０５】
一方、ステップＳｂ２００１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定した場合には（Ｓｂ２００１：ＮＯ）、ステップＳｂ２００３に進む。
【１６０６】
ステップＳｂ２００３では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に０（０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【１６０７】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１３５：Ｓｂ１８１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６０８】
図１３８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２１０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｂ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｂ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｂ２１０２に進む。
【１６０９】
ステップＳｂ２１０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｂ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２１０３に進む。
【１６１０】
ステップＳｂ２１０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｂ２１０４に進む。
【１６１１】
ステップＳｂ２１０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２０：Ｓｂ０３０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ２１０４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１６１２】
ステップＳｂ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｂ２１０２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１６１３】
ステップＳｂ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｂ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２１０５に進む。
【１６１４】
ステップＳｂ２１０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｂ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立した

と判定した場合には（Ｓｂ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２１０６に進む。
【１６１５】
ステップＳｂ２１０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｂ２１０７に進む。
【１６１６】
ステップＳｂ２１０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２０：Ｓｂ０３０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ２１０７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１６１７】
ステップＳｂ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｂ２１０５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１６１８】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１３５：Ｓｂ１８２７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６１９】
図１３９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２２０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。
【１６２０】
ステップＳｂ２２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓｂ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２２０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。
【１６２１】
ステップＳｂ２２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｂ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２２０３に進む。一方、ステップＳｂ２２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｂ２２１２に進む。
【１６２２】
ステップＳｂ２２０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１０Ｒ確変大当たりフラグ、２Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｂ２２０３を実行した後、ステップＳｂ２２０４に進む。
【１６２３】
ステップＳｂ２２０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｂ２２０４を実行した後、ステップＳｂ２２０５に進む。
【１６２４】
ステップＳｂ２２０５では、特定確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ２２０５において、特定確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２２０９に進む。
【１６２５】
ステップＳｂ２２０９では、特定確変大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ２２１０において、特定処理フラグをＯＮにする。ステップＳｂ２２１０を実行し

た後、ステップＳｂ２２１１に進み、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理（特別ボーナス処理）が実行されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。特定処理コマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ２２１１を実行した後、ステップＳｂ２２０６に進む。

【１６２６】

一方、ステップＳｂ２２０５において、特定確変大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ２２０５：ＮＯ）、そのままステップＳｂ２２０６に進む。

【１６２７】

ステップＳｂ２２０６では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ０６を実行した後、ステップ０７に進む。

【１６２８】

ステップＳｂ２２０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ２２０８に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１６２９】

ステップＳｂ２２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｂ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｂ２２１２に進み、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ２２１２を実行した後、ステップＳｂ２２１３に進む。

【１６３０】

ステップＳｂ２２１３では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｂ２２１３を実行した後、ステップＳｂ２２１４に進む。

【１６３１】

ステップＳｂ２２１４では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ２２１５に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として１００を設定する。ステップＳｂ２２１５を実行した後、ステップＳｂ２２１６に進む。

【１６３２】

ステップＳｂ２２１６では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１２０）におけるステップＳｂ０３０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１６３３】

ステップＳｂ２２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（Ｓｂ２２０１：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップＳｂ２２１７に進み、小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ２２１７を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１６３４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１２０：Ｓｂ０３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行さ

れる。
【１６３５】
図１４０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、下側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｂ２３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｂ２３０２に進む。
【１６３６】
ステップＳｂ２３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｂ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ２３０２:ＮＯ）、ステップＳｂ２３０３に進む。
【１６３７】
ステップＳｂ２３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１６３８】
ステップＳｂ２３０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ２３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３０４に進む。
【１６３９】
ステップＳｂ２３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ２３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｂ２３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｂ２３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｂ２３０４：ＮＯ）、ステップＳｂ２３０６に進む。
【１６４０】
ステップＳｂ２３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｂ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ２３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｂ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｂ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３０７に進む。
【１６４１】
ステップＳｂ２３０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｂ２３０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｂ２３０７において開閉実行モードではなく（Ｓｂ２３０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｂ２３０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｂ２３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセッ

トする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｂ２３１０に進む。

【１６４２】

ステップＳｂ２３１０では、ステップＳｂ２３０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｂ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｂ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳｂ２３１２に進む。一方、ステップＳｂ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｂ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｂ２３１１の処理を実行することなく、ステップＳｂ２３１２に進む。

【１６４３】

ステップＳｂ２３１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳｂ２３１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓｂ２３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３１３に進む。一方、ステップＳｂ２３１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｂ２３１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【１６４４】

ステップＳｂ２３１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳｂ２３１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ２３１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｂ２３１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には、ステップＳｂ２３１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ２３１５に進む。

【１６４５】

ステップＳｂ２３１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１６４６】

ステップＳｂ２３１５にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１２０：Ｓｂ０３０２）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１６４７】

ステップＳｂ２３０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｂ２３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｂ２３０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｂ２３０８：ＮＯ）、ステップＳｂ２３１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｂ２３１７に進む。

【１６４８】

ステップＳｂ２３１７では、ステップＳｂ２３１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｂ２３１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｂ２３１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

一方、ステップＳｂ２３１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｂ２３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１６４９】

ステップＳｂ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３１９に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｂ２３１９において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ２３１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｂ２３１９において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ２３１９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３２０に進む。

【１６５０】

ステップＳｂ２３２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｂ２３２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１６５１】

ステップＳｂ２３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２３２２に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１６５２】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１４０：Ｓｂ２３２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６５３】

図１４１は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２４０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｂ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２４０２に進む。

【１６５４】

ステップＳｂ２４０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｂ２４０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ２４０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

【１６５５】

ステップＳｂ２４０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２４０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｂ２４０３を実行した後、ステップＳｂ２４０

４に進む。
【１６５６】
ステップＳｂ２４０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｂ２４０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｂ２４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ２４０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｂ２４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２４０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【１６５７】
ステップＳｂ２４０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｂ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｂ２４０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｂ２４０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ２４０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｂ２４０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ２４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２４０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｂ２４０９に進む。
【１６５８】
ステップＳｂ２４０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｂ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｂ２４１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【１６５９】
ステップＳｂ２４１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｂ２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２４１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【１６６０】
一方、ステップＳｂ２４０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｂ２４０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｂ２４１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｂ２４１０：ＮＯ）、ステップＳｂ２４１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【１６６１】
《Ｂ５》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１６６２】
図１４２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【１６６３】
音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【１６６４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。
【１６６５】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【１６６６】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０、演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【１６６７】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【１６６８】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【１６６９】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【１６７０】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【１６７１】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。

【１６７２】

キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【１６７３】

ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。

【１６７４】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１６７５】
《Ｂ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【１６７６】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１６７７】
図１４３は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１６７８】
ステップＳｂ３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｂ３１０１を実行した後、ステップＳｂ３１０２に進む。
【１６７９】
ステップＳｂ３１０２では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３１０２を実行した後、ステップＳｂ３１０３に進む。
【１６８０】
ステップＳｂ３１０３では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１始動口用演出画像と第２始動口用演出画像とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１始動口用演出画像を表示してサブ表示領域ＳＡに第２始動口用演出画像を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用演出画像を表示してサブ表示領域ＳＡに第１始動口用演出画像を表示する場合とを切り替える処理を実行する。なお、第１始動口用演出画像には第１液晶用図柄が含まれ、第２始動口用演出画像には第２液晶用図柄が含まれる。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３１０３を実行した後、ステップＳｂ３１０４に進む。
【１６８１】
ステップＳｂ３１０４では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３１０４を実行した後、ステップＳｂ３１０５に進む。
【１６８２】
ステップＳｂ３１０５では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用

処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３１０５を実行した後、ステップＳｂ３１０６に進む。

【１６８３】

ステップＳｂ３１０６では、特別ボーナス演出設定処理を実行する。特別ボーナス演出設定処理は、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行する演出を設定するための処理である。特別ボーナス演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３１０６を実行した後、ステップＳｂ３１０７に進む。

【１６８４】

ステップＳｂ３１０７では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側ＭＰＵ６２から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信した場合に、第１保留表示領域Ｄｓ１および第２保留表示領域Ｄｓ２に表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップＳｂ３１０７を実行した後、ステップＳｂ３１０８に進む。

【１６８５】

ステップＳｂ３１０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｂ３１０３からステップＳｂ３１０７の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳｂ３１０３からステップＳｂ３１０７において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｂ３１０８を実行した後、ステップＳｂ３１０９に進む。

【１６８６】

ステップＳｂ３１０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｂ３１０３からステップＳｂ３１０７の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳｂ３１０３からステップＳｂ３１０７において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｂ３１０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１６８７】

＜状態記憶処理＞

次に、状態記憶処理について説明する。状態処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｂ３１０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１６８８】

図１４４は、状態記憶処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３２０１では、主側ＭＰＵ６２から特定確変大当たりコマンドを受信したか否かを判定する。特定確変大当たりコマンドは、特定確変大当たりに当選した遊技回の開始時に、主側ＭＰＵ６２から送信される。ステップＳｂ３２０１において、主側ＭＰＵ６２から特定確変大当たりコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３２０２に進み、音光側特定確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｂ３２０２を実行した後、ステップＳｂ３２０３に進む。

【１６８９】

一方、ステップＳｂ３２０１において、主側ＭＰＵ６２から特定確変大当たりコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ３２０１：ＮＯ）、そのままステップＳｂ３２０３に進む。

【１６９０】

ステップＳｂ３２０３では、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信したか否かを判定する。特定処理コマンドは、特定確変大当たりに当選した遊技回が終了し、当該特定確変大当たり当選に対応する開閉実行モードの終了時に、主側ＭＰＵ６２から送信される。ステップＳｂ３２０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信したと判

定した場合には（Ｓｂ３２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３２０４に進み、音光側特定処理フラグをＯＮにする。ステップＳｂ３２０４を実行した後、ステップＳｂ３２０５に進む。

【１６９１】

一方、ステップＳｂ３２０３において、主側ＭＰＵ６２から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ３２０３：ＮＯ）、そのままステップＳｂ３２０５に進む。

【１６９２】

ステップＳｂ３２０５では、主側ＭＰＵ６２から特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。特別ボーナス開始コマンドは、特定確変大当たりに当選した後、その後の遊技回において大当たりに当選した場合に、当該遊技回の開始時に主側ＭＰＵ６２から送信される。ステップＳｂ３２０５において、主側ＭＰＵ６２から特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３２０６に進み、音光側特定処理フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ３２０７に進み、特別ボーナス開始フラグをＯＮにする。ステップＳｂ３２０７を実行した後、ステップＳｂ３２０８に進む。

【１６９３】

一方、ステップＳｂ３２０５において、主側ＭＰＵ６２から特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ３２０５：ＮＯ）、そのままステップＳｂ３２０８に進む。

【１６９４】

ステップＳｂ３２０８では、主側ＭＰＵ６２から大当たり開閉実行モードコマンドを受信したか否かを判定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機とした開閉実行モードの開始時に主側ＭＰＵ６２から送信される。ステップＳｂ３２０８において、主側ＭＰＵ６２から大当たり開閉実行モードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３２０９に進む。

【１６９５】

ステップＳｂ３２０９では、特別ボーナス開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３２０９において、特別ボーナス開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３２１０に進む。ステップＳｂ３２１０では、特別ボーナス開始フラグをＯＦＦにする。その後、本状態記憶処理を終了する。

【１６９６】

一方、ステップＳｂ３２０８において主側ＭＰＵ６２から大当たり開閉実行モードコマンドを受信していないと判定した場合（Ｓｂ３２０８：ＮＯ）、および、ステップＳｂ３２０９において特別ボーナス開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３２０９：ＮＯ）、そのまま本状態記憶処理を終了する。

【１６９７】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｂ３１０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１６９８】

図１４５は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３３０１では、特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ３３０１において、特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３３０１：ＹＥＳ）、Ｓｂ３３０２に進む。ステップＳｂ３３０２では、特２メイン表示フラグをＯＮにする。特２メイン表示フラグは、第１液晶用図柄を含む第１始動口用演出画像を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第２液晶用図柄を含む第２始動口用演出画像を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する場合にはＯＦＦにされ、第２液晶用図柄を含む第２始動口用演出画像を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示する

とともに、第１液晶用図柄を含む第１始動口用演出画像を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する場合にはＯＮにされるフラグである。ステップＳｂ３３０２においては、特別ボーナス処理が開始される場合に、特２メイン表示フラグをＯＮにする。図１１７に示すように、特別ボーナス処理が実行されている期間は、第２始動口用遊技回が複数回実行され、遊技者にとっても第２始動口用遊技回における抽選結果が小当たりであるかに注目しているため、本実施形態においては、特別ボーナス処理が開始される場合に、特２メイン表示フラグをＯＮにする。ステップＳｂ３３０２を実行した後、ステップＳｂ３３０３に進む。

【１６９９】

ステップＳｂ３３０３では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用演出画像を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１液晶用図柄を含む第１始動口用演出画像を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。ステップＳｂ３３０３を実行した後、ステップＳｂ３３０４に進む。

【１７００】

一方、ステップＳｂ３３０１において、特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ３３０１：ＮＯ）、そのままステップＳｂ３３０４に進む。

【１７０１】

ステップＳｂ３３０４では、大当たり開閉実行モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ３３０４において、大当たり開閉実行モードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３３０５に進む。

【１７０２】

ステップＳｂ３３０５では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３３０５において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３３０５：ＹＥＳ）、Ｓｂ３３０６に進み、特２メイン表示フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ３３０７に進み、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。すなわち、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始された場合には、第１液晶用図柄を含む第１始動口用演出画像を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第２液晶用図柄を含む第２始動口用演出画像を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する表示態様にする。

【１７０３】

本実施形態においては、正当な遊技の流れに沿って遊技を実行した場合、第２始動口用遊技回における当たり抽選で大当たりに当選する確率は低く、大当たり当選を契機として実行された開閉実行モードは、高い確率で第１始動口用遊技回における大当たりに当選である。したがって、大当たり当選に起因して開閉実行モードが実行される場合には、第１液晶用図柄を含む第１始動口用演出画像を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示する。

【１７０４】

ステップＳｂ３３０７では、上述したように、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用演出画像を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２液晶用図柄を含む第２始動口用演出画像を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。ステップＳｂ３３０７を実行した後、本表示態様切替処理を終了する。

【１７０５】

一方、ステップＳｂ３３０４において大当たり開閉実行モードコマンドを受信していないと判定した場合（Ｓｂ３３０４：ＮＯ）、および、ステップＳｂ３３０５において特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３３０５：ＮＯ）、そのまま本表示態様切替処理を終了する。

【１７０６】
＜特１用遊技回演出用処理＞
次に、特１用遊技回演出用処理について説明する。特１用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｂ３１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１７０７】
図１４６は、特１用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３４０１では、主側ＭＰＵ６２から特１変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｂ３４０１において、特１変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｂ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３４０２に進む。
【１７０８】
ステップＳｂ３４０２では、今回受信した特１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｂ３４０３に進む。
【１７０９】
ステップＳｂ３４０３では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３４０３において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｂ３４０４に進み、メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理は、ステップＳｂ３４０２において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域ＭＡに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップＳｂ３４０４を実行した後、ステップＳｂ３４０６に進む。
【１７１０】
一方、ステップＳｂ３４０３において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３４０５に進み、サブ表示領域用の特１演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、ステップＳｂ３４０２において読み出した情報に基づいて、サブ表示領域ＳＡに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。
【１７１１】
ここで、ステップＳｂ３４０５の処理、つまり、サブ表示領域用の特１演出パターンの設定処理を実行するのは、特別ボーナス処理が実行されている期間である。つまり、特別ボーナス処理を実行して期間に、サブ表示領域ＳＡに第１始動口用演出画像を表示する。図１１７において説明したように、特別ボーナス処理を実行している期間は、大当たり当選している第１始動口用遊技回の実行中に、第２始動口用遊技回が実行され高い確率で小当たりに当選し１ラウンドのラウンド遊技が実行される。そして、第２始動口用遊技回の小当たりに伴ってラウンド遊技が実行されている期間は、主制御装置６０の内部処理として、第１始動口用遊技回の遊技時間の計測を中断する。従って、この期間にサブ表示領域ＳＡに表示する第１始動口用演出画像の表示時間は、可変的であり、サブ表示領域ＳＡに第１始動口用演出画像の表示を開始した時点では特定できない。そこで、サブ表示領域ＳＡに表示する第１始動口用演出画像として、どのようなタイミングで表示が終了しても遊技者に違和感を与えないような画像を設定する。例えば、物語性がなく第１液晶用図柄が単調に変化している画像や、所定のキャラクターが単調な動作を繰り返しているような画像を設定する。このようにすることで、表示時間が可変的であるサブ表示領域ＳＡの第１始動口用演出画像の表示を、遊技者に違和感のない表示にすることが可能である。
【１７１２】
ステップＳｂ３４０５を実行した後、ステップＳｂ３４０６に進む。
【１７１３】
ステップＳｂ３４０６では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の

設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、特１変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳｂ３４０６を実行した後、ステップＳｂ３４０７に進む。

【１７１４】

ステップＳｂ３４０７では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特１変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｂ３４０６において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳｂ３４０７を実行した後、ステップＳｂ３４０８に進む。

【１７１５】

ステップＳｂ３４０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｂ３４０８を実行した後、ステップＳｂ３４０９に進む。

【１７１６】

ステップＳｂ３４０９では、特１演出設定フラグをＯＮにする。特１演出設定フラグは、第１始動口用遊技回における演出パターン、停止液晶図柄、変動表示パターン等が設定されたことを示すフラグである。ステップＳｂ３４０９を実行した後、ステップＳｂ３４１０に進む。

【１７１７】

一方、ステップＳｂ３４０１において、特１変動用コマンドを受信していないと判定した場合には、そのままステップＳｂ３４１０に進む。

【１７１８】

ステップＳｂ３４１０では、特１用遊技回演出実行処理を実行する。特１用遊技回演出実行処理は、第１始動口用遊技回に対応する液晶用図柄の変動の開始や変動の終了を制御する処理である。特１用遊技回演出実行処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３４１０を実行した後、ステップＳｂ３４１１に進む。

【１７１９】

ステップＳｂ３４１１では、特１変動用時間計測処理を実行する。特１変動用時間計測処理は、第１始動口用遊技回の液晶用図柄を変動表示させる時間を計測する処理である。特１変動用時間計測処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３４１１を実行した後、本特１用遊技回演出用処理を終了する。

【１７２０】

＜メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理＞

次に、メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理について説明する。メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理は、特１用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１４６：Ｓｂ３４０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７２１】

図１４７は、メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を示すフローチャートで

ある。ステップＳｂ３５０１では、受信した特１変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｂ３５０１において、処理対象である遊技回が大当たり当選した遊技回であると判定した場合には（Ｓｂ３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３５０２に進む。

【１７２２】

ステップＳｂ３５０２では、受信した特１変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が確変大当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｂ３５０２において、処理対象である遊技回が確変大当たりに当選した遊技回であると判定した場合には（Ｓｂ３５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３５０３に進む。

【１７２３】

ステップＳｂ３５０３では、音光側特定確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３５０３において、音光側特定確変大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、１０Ｒ確変大当たりであると判定した場合には（ステップＳｂ３５０３：ＮＯ）、ステップＳｂ３５０４に進む。

【１７２４】

ステップＳｂ３５０４では、メイン表示領域ＭＡに表示する特１演出パターン（第１始動口用演出画像）として、確変大当たり用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を終了する。

【１７２５】

ステップＳｂ３５０３において、音光側特定確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３５０５に進む。ステップＳｂ３５０５では、メイン表示領域ＭＡに表示する特１演出パターン（第１始動口用演出画像）として、特定確変大当たり用の演出パターンを設定する。ステップＳｂ３５０５を実行した後、ステップＳｂ３５０６に進む。

【１７２６】

ステップＳｂ３５０６では、音光側特定確変大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を終了する。

【１７２７】

なお、ステップＳｂ３５０４で設定する確変大当たり用の演出パターンと、ステップＳｂ３５０６で設定する特定確変大当たり用の演出パターンとを、同じまたは類似した演出パターンにする構成を採用してもよい。このようにすることで、今回の大当たりが確変大当たりであるのか特定確変大当たりであるのかを識別しにくいようにして、いずれの種別の大当たりであるのかといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【１７２８】

ステップＳｂ３５０２において、処理対象である遊技回が確変大当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｂ３５０２：ＮＯ）、ステップＳｂ３５０７に進む。

【１７２９】

ステップＳｂ３５０７では、メイン表示領域ＭＡに表示する特１演出パターン（第１始動口用演出画像）として、通常大当たり用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を終了する。

【１７３０】

ステップＳｂ３５０１において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｂ３５０１：ＮＯ）、ステップＳｂ３５０８に進む。

【１７３１】

ステップＳｂ３５０８では、音光側特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３５０８において、音光側特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３５０８：ＮＯ）、ステップＳｂ３５０９に進む。

【１７３２】

ステップＳｂ３５０９では、メイン表示領域ＭＡに表示する特１演出パターン（第１始動口用演出画像）として、外れ用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域

用の特１演出パターンの設定処理を終了する。
【１７３３】
ステップＳｂ３５０８において、音光側特定処理フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３５１０に進む。
【１７３４】
ステップＳｂ３５１０では、特定処理用の外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。当該処理が実行されるのは、第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選し、当該当選に対応する開閉実行モードが終了した後に、第１始動口用遊技回が実行される場合である。すなわち、当該処理は、図１１７の時刻Ｔ３～時刻Ｔ４の期間に実行される第１始動口用遊技回における外れ用の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、当該期間に実行される第１始動口用遊技回における外れ用の演出パターンとして、次に大当たりに当選した場合には特別ボーナス処理が開始されることを示唆する演出パターンを採用する。このようにすることで、遊技者に対して、期待感を付与することができる。その後、本メイン表示領域用の特１演出パターンの設定処理を終了する。
【１７３５】
＜特１用遊技回演出実行処理＞
次に、特１用遊技回演出実行処理について説明する。特１用遊技回演出実行処理は、特１用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１４６：Ｓｂ３４１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１７３６】
図１４８は、特１用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３６０１では、特１演出設定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３６０１において、特１演出設定フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｂ３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３６０２に進む。一方、ステップＳｂ３６０１において、特１演出設定フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｂ３６０１：ＮＯ）、そのまま本特１用遊技回演出実行処理を終了する。
【１７３７】
ステップＳｂ３６０２では、特１変動表示開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３６０２において、特１変動表示開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３６０２：ＮＯ）、ステップＳｂ３６０３に進む。
【１７３８】
ステップＳｂ３６０３では、第１液晶用図柄の変動を開始する処理を実行する。具体的には、特１用遊技回演出用処理のステップＳｂ３４０４からステップＳｂ３４０８において設定した今回の遊技回の演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンに基づいて、スピーカー４６、各種ランプ４７、表示制御装置１００などの動作内容の設定を行う。ステップＳｂ３６０３を実行した後、ステップＳｂ３６０４に進む。
【１７３９】
ステップＳｂ３６０４では、第１液晶用図柄変動開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。具体的には、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を第１液晶用図柄変動開始コマンドに設定し、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいた演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンを、第１始動口用演出画像として液晶表示装置４１の表示面４１ａに表示する。ステップＳｂ３６０４を実行した後、ステップＳｂ３６０５に進む。
【１７４０】
ステップＳｂ３６０５では、特１変動表示開始フラグをＯＮにする。その後、本特１用遊技回演出実行処理を終了する。
【１７４１】
ステップＳｂ３６０２において、特１変動表示開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３６０６に進む。

【１７４２】
ステップＳｂ３６０６では、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１の値が０であるか否かを判定する。音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１は、第１始動口用遊技回における変動時間を計測するためのカウンタである。音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１は、後述する特１用変動時間計測処理においてダウンカウントされ、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１が０となるタイミングを認識することで、音光側ＭＰＵ９２は、第１始動口用遊技回における変動時間の終了するタイミングを特定する。ステップＳｂ３６０６において、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１の値が０であると判定した場合には（Ｓｂ３６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３６０７に進む。一方、ステップＳｂ３６０６において、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１の値が０ではないと判定した場合には（Ｓｂ３６０６：ＮＯ）、そのまま本特１用遊技回演出実行処理を終了する。
【１７４３】
ステップＳｂ３６０７では、第１液晶用図柄の変動を終了する処理を実行する。具体的には、第１液晶用図柄の変動を終了（停止図柄を表示）するためのスピーカー４６、各種ランプ４７、表示制御装置１００などの動作内容の設定を行う。ステップＳｂ３６０３を実行した後、ステップＳｂ３６０８に進む。
【１７４４】
ステップＳｂ３６０８では、第１液晶用図柄変動終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいて、液晶表示装置４１の表示面４１ａに表示している第１液晶用図柄を停止させる。ステップＳｂ３６０８を実行した後、ステップＳｂ３６０９に進む。
【１７４５】
ステップＳｂ３６０９では、特１演出設定フラグおよび特１変動表示開始フラグをＯＦＦにする。その後、本特１用遊技回演出実行処理を終了する。
【１７４６】
＜特１用変動時間計測処理＞
次に、特１用変動時間計測処理について説明する。特１用変動時間計測処理は、特１用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１４６：Ｓｂ３４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１７４７】
本特１用変動時間計測処理は、第１始動口用遊技回の変動時間を計測する処理である。また、本処理は、開閉実行モードが実行されている期間には変動時間の計測を中断する機能を備える。
【１７４８】
図１４９は、特１用変動時間計測処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３７０１では、特１変動表示開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３７０１において、特１変動表示開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３７０２に進む。一方、ステップＳｂ３７０１において、特１変動表示開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３７０１：ＮＯ）、そのまま本特１用変動時間計測処理を終了する。
【１７４９】
ステップＳｂ３７０２では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ３７０２において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３７０３に進む。
【１７５０】
ステップＳｂ３７０３では、特１用カウント停止フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ３７０６に進む。
【１７５１】
一方、ステップＳｂ３７０２において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ３７０２：ＮＯ）、ステップＳｂ３７０４に進む。

【１７５２】
ステップＳｂ３７０４では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ３７０４において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ３７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３７０５に進み、特１用カウント停止フラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ３７０５を実行した後、ステップＳｂ３７０６に進む。一方、ステップＳｂ３７０４において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ３７０４：ＮＯ）、そのままステップＳｂ３７０６に進む。
【１７５３】
ステップＳｂ３７０６では、特１用カウント停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３７０６において、特１用カウント停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３７０６：ＮＯ）、ステップＳｂ３７０７に進む。
【１７５４】
ステップＳｂ３７０７では、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１をダウンカウントする。当該処理は、ステップＳｂ３７０７のスレッドを通る度に音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１の値をダウンカウントする。すなわち、ステップＳｂ３７０７のスレッドを通ったときのみ、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ１の値をダウンカウントする。ステップＳｂ３７０７を実行した後、本特１用変動時間計測処理を終了する。
【１７５５】
一方、ステップＳｂ３７０６において、特１用カウント停止フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｂ３７０６：ＹＥＳ）、そのまま本特１用変動時間計測処理を終了する。
【１７５６】
このような処理を実行することによって、本特１用変動時間計測処理は、開閉実行モードが実行されている期間に変動時間の計測を中断する機能を備えた第１始動口用遊技回の変動時間の計測を実現することができる。
【１７５７】
このように、遊技回の実行中に開閉実行モードの開始を示す開閉実行モード開始コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信することによって、音光側ＭＰＵ９２における遊技回の変動時間の計測を中断し、遊技回の実行中に開閉実行モードの終了を示す開閉実行モード終了コマンドを主側ＭＰＵ６２から受信することによって、中断していた音光側ＭＰＵ９２における遊技回の変動時間の計測を再開する。このような処理を実行した場合、例えば、特別ボーナス処理が実行されている期間など、頻繁に変動時間の計測の停止と再開が繰り返されると、主側ＭＰＵ６２において計測している変動時間と、音光側ＭＰＵ９２において計測している変動時間とにズレが生じてしまう可能性もある。従って、例えば、主側ＭＰＵ６２が送信する開閉実行モード開始コマンドや、開閉実行モード終了コマンドに、主側ＭＰＵ６２で計測している変動時間の現在の値に関する情報を含める構成を採用してもよい。音光側ＭＰＵ９２は、受信した開閉実行モード開始コマンドおよび開閉実行モード終了コマンドに含まれる主側ＭＰＵ６２で計測している変動時間の現在の値に関する情報に基づいて、音光側ＭＰＵ９２で計測している変動時間の値を補正する構成を採用してもよい。その他、主側ＭＰＵ６２で計測している変動時間と比較して音光側ＭＰＵ９２で計測している変動時間に誤差が生じることが分かっている場合には、予めその誤差の値、または誤差の値の平均値を特定し、音光側ＭＰＵ９２において変動時間の計測を実行する場合に、その誤差の値を補正する構成を採用してもよい。このようにすることで、主側ＭＰＵ６２と音光側ＭＰＵ９２との間で、変動時間の計測について精度良く同期させることができる。
【１７５８】
＜特２用遊技回演出用処理＞
次に、特２用遊技回演出用処理について説明する。特２用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｂ３１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１７５９】

図１５０は、特２用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３８０１では、主側ＭＰＵ６２から特２変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｂ３８０１において、特２変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｂ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３８０２に進む。

【１７６０】

ステップＳｂ３８０２では、今回受信した特２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、小当たりの有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｂ３８０３に進む。

【１７６１】

ステップＳｂ３８０３では、特２メイン表示フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３８０３において、特２メイン表示フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３８０３：ＮＯ）、ステップＳｂ３８０４に進み、メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理は、ステップＳｂ３８０２において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域ＭＡに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップＳｂ３８０４を実行した後、ステップＳｂ３８０６に進む。

【１７６２】

一方、ステップＳｂ３８０３において、特２メイン表示フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３８０５に進み、サブ表示領域用の特２演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、ステップＳｂ３８０２において読み出した情報に基づいて、サブ表示領域ＳＡに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。

【１７６３】

ステップＳｂ３８０５を実行した後、ステップＳｂ３８０６に進む。

【１７６４】

ステップＳｂ３８０６では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、特２変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ（Ｌ１またはＬ２）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳｂ３８０６を実行した後、ステップＳｂ３８０７に進む。

【１７６５】

ステップＳｂ３８０７では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特２変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｂ３８０６において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップＳｂ３８０７を実行した後、ステップＳｂ３８０８に進む。

【１７６６】

ステップＳｂ３８０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では

、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｂ３８０８を実行した後、ステップＳｂ３８０９に進む。

【１７６７】

ステップＳｂ３８０９では、特２演出設定フラグをＯＮにする。特２演出設定フラグは、第２始動口用遊技回における演出パターン、停止液晶図柄、変動表示パターン等が設定されたことを示すフラグである。ステップＳｂ３８０９を実行した後、ステップＳｂ３８１０に進む。

【１７６８】

一方、ステップＳｂ３８０１において、特２変動用コマンドを受信していないと判定した場合には、そのままステップＳｂ３８１０に進む。

【１７６９】

ステップＳｂ３８１０では、特２用遊技回演出実行処理を実行する。第２始動口用遊技回に対応する液晶用図柄の変動の開始や変動の終了を制御する処理である。特２用遊技回演出実行処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３８１０を実行した後、ステップＳｂ３８１１に進む。

【１７７０】

ステップＳｂ３８１１では、特２変動用時間計測処理を実行する。特２変動用時間計測処理は、第２始動口用遊技回の液晶用図柄を変動表示させる時間を計測する処理である。特２変動用時間計測処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３８１１を実行した後、本特２用遊技回演出用処理を終了する。

【１７７１】

＜メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理＞

次に、メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理について説明する。メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理は、特２用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｂ３８０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７７２】

図１５１は、メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ３９０１では、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｂ３９０１において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であると判定した場合には（Ｓｂ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３９０２に進む。

【１７７３】

ステップＳｂ３９０２では、確変大当たりおよび通常大当たりを含む大当たり用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を終了する。

【１７７４】

ステップＳｂ３９０１において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｂ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｂ３９０３に進む。

【１７７５】

ステップＳｂ３９０３では、特別ボーナス開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ３９０３において、特別ボーナス開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ３９０３：ＮＯ）、ステップＳｂ３９０４に進む。

【１７７６】

ステップＳｂ３９０４では、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｂ３９０４において、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であると判定した場合には（Ｓｂ３９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３９０５に進む。

【１７７７】

ステップＳｂ３９０５では、通常時（特別ボーナス時ではない時）の小当たり用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を終了する。

【１７７８】

ステップＳｂ３９０４において、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｂ３９０４：ＮＯ）、ステップＳｂ３９０６に進む。

【１７７９】

ステップＳｂ３９０６では、通常時（特別ボーナス時ではない時）の外れ用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を終了する。

【１７８０】

ステップＳｂ３９０３において、特別ボーナス開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ３９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３９０７に進む。

【１７８１】

ステップＳｂ３９０７では、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｂ３９０７において、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であると判定した場合には（Ｓｂ３９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ３９０８に進む。

【１７８２】

ステップＳｂ３９０８では、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定をする。特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定は、当該処理の実行時の遊技の状態に応じて設定方法が異なる。特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ３９０８を実行した後、本メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を終了する。

【１７８３】

ステップＳｂ３９０７において、受信した特２変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｂ３９０７：ＮＯ）、ステップＳｂ３９０９に進む。

【１７８４】

ステップＳｂ３９０９では、特別ボーナス時の外れ用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特２演出パターンの設定処理を終了する。

【１７８５】

図１５２は、ステップＳｂ３９０８における特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を説明する説明図である。

【１７８６】

特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理では、当該処理対象である遊技回の変動時間と演出パターンとを対応付けた演出パターンテーブルデータ（ＴＢ１～ＴＢ９）を参照して演出パターンを設定する。図１５２は、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理の実行時の遊技の状態ごとに、参照する演出パターンテーブルデータを対応付けた対応表である。

【１７８７】

図示するように、特別ボーナス処理の開始の契機となった第１始動口用遊技回の大当たりの種別（図１１７の時刻Ｔ４における第１始動口用遊技回の大当たりの種別）と、当該大当たりとなった第１始動口用遊技回の変動が開始されてからの残時間ＲＴごとに、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行される第２始動口用遊技回の演出の設定に用いられる演出パターンテーブルデータが対応付けて設定されている。

【１７８８】

例えば、特別ボーナス処理の開始の契機となった第１始動口用遊技回の大当たりの種別

（図１１７の時刻Ｔ４における第１始動口用遊技回の大当たりの種別）が１０Ｒ特定確変大当たりである場合であって、第２始動口用遊技回の演出を設定するタイミングにおける第１始動口用遊技回の変動時間の残時間ＲＴが３０秒以上であって６０秒未満の場合には、演出パターンテーブルデータＴＢ２を参照して小当たりとなった第２始動口用遊技回の演出パターンを決定する。

【１７８９】

図示するように、各演出パターンテーブルデータは、第２始動口用遊技回の変動時間ＵＴごとに演出パターンが対応付けて設定されており、当該変動時間に応じた演出パターンが選択され設定される。

【１７９０】

このように、特別ボーナス時における第２始動口用遊技回の演出パターンの設定方法を、当該演出パターンを設定するときの遊技の状態によって決定することで、遊技者に対して種々の示唆演出を実行することができる。

【１７９１】

例えば、特別ボーナス処理が実行されている期間における第１始動口用遊技回の残時間ＲＴが少なくなった場合に、特別ボーナス処理の残時間が少ないことを示唆する演出を実行し、遊技者に焦燥感を付与することができる。その他、第１始動口用遊技回の残時間ＲＴが十分にある場合に、特別ボーナス処理の残時間が少ないことを示唆する演出を実行し、その後、特別ボーナス処理の残時間が十分に残っていることを示唆する演出を実行することで、遊技者に期待感を付与することができる。

【１７９２】

また、特別ボーナス処理の開始の契機となった第１始動口用遊技回の大当たりの種別毎に、演出パターンの設定方法を変えることによって、当該第１始動口用遊技回の大当たりの種別を示唆する演出を実行することができる。

【１７９３】

＜特２用遊技回演出実行処理＞

次に、特２用遊技回演出実行処理について説明する。特２用遊技回演出実行処理は、特２用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｂ３８１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７９４】

図１５３は、特２用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ４００１では、特２演出設定フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ４００１において、特２演出設定フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｂ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４００２に進む。一方、ステップＳｂ４００１において、特２演出設定フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｂ４００１：ＮＯ）、そのまま本特２用遊技回演出実行処理を終了する。

【１７９５】

ステップＳｂ４００２では、特２変動表示開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ４００２において、特２変動表示開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ４００２：ＮＯ）、ステップＳｂ４００３に進む。

【１７９６】

ステップＳｂ４００３では、第２液晶用図柄の変動を開始する処理を実行する。具体的には、特２用遊技回演出用処理のステップＳｂ３４０４からステップＳｂ３４０８において設定した今回の遊技回の演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンに基づいて、スピーカー４６、各種ランプ４７、表示制御装置１００などの動作内容の設定を行う。ステップＳｂ４００３を実行した後、ステップＳｂ４００４に進む。

【１７９７】

ステップＳｂ４００４では、第２液晶用図柄変動開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。具体的には、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を第２液晶用図柄変動開始コマンドに設定し、表示制御装置１

００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、第２液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいた演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンを、第２始動口用演出画像として液晶表示装置４１の表示面４１ａに表示する。ステップＳｂ４００４を実行した後、ステップＳｂ４００５に進む。

【１７９８】

ステップＳｂ４００５では、特２変動表示開始フラグをＯＮにする。その後、本特１用遊技回演出実行処理を終了する。

【１７９９】

ステップＳｂ４００２において、特２変動表示開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４００６に進む。

【１８００】

ステップＳｂ４００６では、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値が０であるか否かを判定する。音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２は、第２始動口用遊技回における変動時間を計測するためのカウンタである。音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２は、後述する特２用変動時間計測処理においてダウンカウントされ、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２が０となるタイミングを認識することで、音光側ＭＰＵ９２は、第２始動口用遊技回における変動時間の終了するタイミングを特定する。ステップＳｂ４００６において、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値が０であると判定した場合には（Ｓｂ４００６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４００７に進む。一方、ステップＳｂ４００６において、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値が０ではないと判定した場合には（Ｓｂ４００６：ＮＯ）、そのまま本特２用遊技回演出実行処理を終了する。

【１８０１】

ステップＳｂ４００７では、第２液晶用図柄の変動を終了する処理を実行する。具体的には、第２液晶用図柄の変動を終了（停止図柄を表示）するためのスピーカー４６、各種ランプ４７、表示制御装置１００などの動作内容の設定を行う。ステップＳｂ４００３を実行した後、ステップＳｂ４００８に進む。

【１８０２】

ステップＳｂ４００８では、第２液晶用図柄変動終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、第２液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいて、液晶表示装置４１の表示面４１ａに表示している第２液晶用図柄を停止させる。ステップＳｂ４００８を実行した後、ステップＳｂ４００９に進む。

【１８０３】

ステップＳｂ４００９では、特２演出設定フラグおよび特２変動表示開始フラグをＯＦＦにする。その後、本特２用遊技回演出実行処理を終了する。

【１８０４】

＜特２用変動時間計測処理＞

次に、特２用変動時間計測処理について説明する。特２用変動時間計測処理は、特２用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｂ３８１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８０５】

本特２用変動時間計測処理は、第２始動口用遊技回の変動時間を計測する処理である。また、本処理は、開閉実行モードが実行されている期間には変動時間の計測を中断する機能を備える。

【１８０６】

図１５４は、特２用変動時間計測処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ４１０１では、特２変動表示開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ４１０１において、特２変動表示開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４１０２に進む。一方、ステップＳｂ４１０１において、特２変動表示開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ４１０１：ＮＯ）、そのまま本特２用変動時間計測処理を終了する。

【１８０７】
ステップＳｂ４１０２では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ４１０２において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ４１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４１０３に進む。
【１８０８】
ステップＳｂ４１０３では、特２用カウント停止フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ４１０６に進む。
【１８０９】
一方、ステップＳｂ４１０２において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ４１０２：ＮＯ）、ステップＳｂ４１０４に進む。
【１８１０】
ステップＳｂ４１０４では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ４１０４において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ４１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４１０５に進み、特２用カウント停止フラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ４１０５を実行した後、ステップＳｂ４１０６に進む。一方、ステップＳｂ４１０４において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ４１０４：ＮＯ）、そのままステップＳｂ４１０６に進む。
【１８１１】
ステップＳｂ４１０６では、特２用カウント停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ４１０６において、特２用カウント停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ４１０６：ＮＯ）、ステップＳｂ４１０７に進む。
【１８１２】
ステップＳｂ４１０７では、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２をダウンカウントする。当該処理は、ステップＳｂ４１０７のスレッドを通る度に音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値をダウンカウントする。すなわち、ステップＳｂ４１０７のスレッドを通ったときのみ、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値をダウンカウントする。ステップＳｂ４１０７を実行した後、本特２用変動時間計測処理を終了する。
【１８１３】
一方、ステップＳｂ４１０６において、特２用カウント停止フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｂ４１０６：ＹＥＳ）、そのまま本特２用変動時間計測処理を終了する。
【１８１４】
このような処理を実行することによって、本特２用変動時間計測処理は、開閉実行モードが実行されている期間に変動時間の計測を中断する機能を備えた第２始動口用遊技回の変動時間の計測を実現することができる。
【１８１５】
＜特別ボーナス演出設定処理＞
次に、特別ボーナス演出設定処理について説明する。特別ボーナス演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｂ３１０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１８１６】
図１５５は、特別ボーナス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ４２０１では、特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ４２０１において、特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｂ４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４２０２に進む。
【１８１７】
ステップＳｂ４２０２では、特別ボーナス用演出を設定する。特別ボーナス用演出は、特別ボーナス処理の実行されている期間に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡ以外の領域において特別ボーナス処理の期間用の画像の表示、音声の出力、ランプの点灯等を実行するための設定処理である。ステップＳｂ４２０２を実行した後、本特別ボーナス演出設定処理を終了する。

【１８１８】
一方、ステップＳｂ４２０１において、特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ４２０１：ＮＯ）、そのまま本特別ボーナス演出設定処理を終了する。
【１８１９】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【１８２０】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【１８２１】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【１８２２】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【１８２３】
図１５６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１８２４】
ステップＳｂ４３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｂ４３０２に進む。
【１８２５】
ステップＳｂ４３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【１８２６】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【１８２７】
図１５７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処

理を示すフローチャートである。ステップＳｂ４４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１８２８】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【１８２９】

図１５８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１８３０】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【１８３１】

ステップＳｂ４５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１５７）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１８３２】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【１８３３】

なお、コマンド対応処理（Ｓｂ４５０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１８３４】

ステップＳｂ４５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｂ４５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｂ４５０３に進む。

【１８３５】

ステップＳｂ４５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｂ４５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｂ４５０４に進む。

【１８３６】

ステップＳｂ４５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｂ４５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｂ４５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【１８３７】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の実行中に特典を付与する処理である特別ボーナス処理を実行するので、遊技者に対して、大当たりに当選している遊技回の終了後に付与される特典としてのラウンド遊技（開閉実行モード）についての期待感を付与するだけでなく、さらに、大当たりに当選している遊技回の実行中にも期待感を付与することができる。

【１８３８】

また、第１始動口用遊技回において大当たりに当選している場合であっても、当該遊技回の実行中に特別ボーナス処理が実行される場合と実行されない場合とがあるので、大当たりに当選している第１始動口用遊技回が開始された場合に、特別ボーナス処理が実行されるのか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。

【１８３９】

また、特別ボーナス処理が実行される期間においては、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の実行中に、第２始動口用遊技回において小当たりに当選したことを契機として特別ボーナスとしての特典（１Ｒのラウンド遊技）が付与されるので、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、さらに、第２始動口用遊技回を実行させ、かつ、小当たりに当選させることによる、より一層大きな期待感を付与することができる。

【１８４０】

さらに、特別ボーナス処理が実行される第１始動口用遊技回の終了後には、当該第１始動口用遊技回における大当たり当選に対応してラウンド遊技が実行されるので、さらに大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【１８４１】

また、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行可能な第２始動口用遊技回の実行回数の上限値は、当該期間に実行中である第１始動口用遊技回が実行されている時間に依存する。すなわち、特別ボーナスとして付与される特典の量の上限値は、当該期間に実行中である第１始動口遊技回が実行されている時間によって決定される。従って、遊技者に対して、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行中の第１始動口用遊技回がより長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、当該第１始動口用遊技回の終了が近づくにつれて特別ボーナスとしての特典を少しでも多く獲得したい、すなわち、第２始動口用遊技回を実行し小当たりに少しでも多く当選させたいといった期待感や、第１始動口用遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、る、遊技者の感情

に抑揚を付与することができる。

【１８４２】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、特別ボーナス処理が実行される第１始動口用遊技回の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、特別ボーナス処理が実行される場合に、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【１８４３】

また、当たり抽選に当選した第１始動口用遊技回において、特別ボーナス処理を実行するか否かは、特別ボーナス処理が実行される当該第１始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりに当選した第１始動口用遊技回に対応する大当たり種別に基づいて決定する。具体的には、本実施形態においては、特別ボーナス処理が実行される当該第１始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりに当選した第１始動口用遊技回に対応する大当たり種別が特定確変大当たりである場合に、その後に大当たりに当選した第１始動口用遊技回において特別ボーナス処理が実行される。すなわち、特別ボーナス処理が実行されるよりも前に予め、次に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合には特別ボーナス処理が実行されることを特定することができる。その結果、例えば、特定確変大当たりに当選した第１始動口用遊技回の実行中に、次に第１始動口用遊技回で大当たりに当選したら特別ボーナス処理が実行されることを予告（示唆）する演出を実行したり、特定確変大当たりに当選した第１始動口用遊技回の実行後から特別ボーナス処理が実行される第１始動口用遊技回の開始時までの間に、特別ボーナス処理が実行されることを予告（示唆）する演出を実行することができる。その他、第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選したことを、次に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える条件の一つとすることができる。このように、当たり抽選に当選した第１始動口用遊技回において、特別ボーナス処理を実行するか否かの判定を、特別ボーナス処理が実行される当該第１始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりに当選した第１始動口用遊技回に対応する大当たり種別に基づいて決定することで、特別ボーナス処理が実行されることに対する種々の対応処理を実行することができる。

【１８４４】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、特別ボーナス処理を実行する期間と、それ以外の期間とで、第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える。より具体的には、特別ボーナス処理を実行する期間に設定される第２始動口用遊技回の変動時間の平均値は、他の期間に設定される第２始動口用遊技回の変動時間の平均値よりも短い。従って、特別ボーナス処理を実行する期間を、遊技者に有利な状態にすることができる。またこのような処理を実行する場合、遊技者に過度に有利になってしまう虞があるが、本実施形態においては、特別ボーナス処理を実行する期間は、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【１８４５】

さらに本実施形態のパチンコ機１０は、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第１始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、当該期間に実行される第２始動口用遊技回の演出パターンを決定する。よって、第２始動口用遊技回の演出を介して間接的に第１始動口用遊技回の抽選結果（大当たり種別）について遊技者に推測させることできる。すなわち、第２始動口用遊技回において実行する演出を利用して第１始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。また、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第１始動口用遊技回の終了後の抽選モード（高確率モードまたは低確率モード）に基づいて、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第２始動口用遊技回の演出パターンを決定する。従って、第２始動口用遊技回において実行する演出を利用して、第１始動口用遊技回の終了後の抽選モードについて遊技者に期待感を付与することができる。

【１８４６】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第２始動口用遊技回の演出の設定について、当該演出の設定をするタイミングにおける第１始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第２始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う。よって、実行された第２始動口用遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第１第１始動口用遊技回が実行されてからの経過時間や第１始動口用遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第２始動口用特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第１始動口用特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。また、このような処理、すなわち、第１始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第２始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う処理を実行する条件の一つとして、当該第１始動口用遊技回が大当たりに当選していることが条件となっている。従って、仮に第１始動口用遊技回の実行中に第２始動口用遊技回を実行し、第２始動口用遊技回の演出が第１始動口用遊技回の経過時間に基づいているか否かを遊技者に推測させることによって、第１始動口用遊技回が大当たりに当選しているか否かを推測させることができる。すなわち、第２始動口用遊技回の演出を介して第１始動口用遊技回の当たり抽選の当否について期待感を付与することができる。また、このような処理、すなわち、第１始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第２始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う処理を実行する条件の一つとして、当該第１始動口用遊技回より先に実行された第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していることが条件となっている。従って、仮に第１始動口用遊技回の実行中に第２始動口用遊技回を実行し、第２始動口用遊技回の演出が第１始動口用遊技回の経過時間に基づいているか否かを遊技者に推測させることによって、当該第１始動口用遊技回より先に実行された第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していたか否か、すなわち、当該実行中の第１始動口用遊技回において特別ボーナス処理が実行されるのかを推測させることができ、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【１８４７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、当該第１始動口用遊技回が実行された状態によって、第１液晶用図柄を表示する表示領域と第２液晶用図柄を表示する表示領域とを入れ替える処理が実行される場合と実行されない場合とがある。具体的には、大当たりに当選した第１始動口用遊技回が実行されるより先に、特定確変大当たりに当選していた状態の場合、大当たりに当選した第１始動口用遊技回が開始されたことを契機として第１液晶用図柄と第２液晶用図柄を表示する表示領域を入れ替える処理を行う。一方、大当たりに当選した第１始動口用遊技回が実行されるより先に、特定確変大当たり以外の大当たりに当選していた状態の場合、大当たりに当選した第１始動口用遊技回が開始されたことを契機として第１液晶用図柄と第２液晶用図柄を表示する表示領域を入れ替える処理は行われない。従って、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、当該第１始動口用遊技回が実行された状態が、特定確変大当たりに当選した遊技回の後であるのか、または、特定確変大当たり以外の大当たりに当選した遊技回の後であるのかを推測させることができる。結果として、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、特別ボーナス処理が実行されるのか否かを遊技者に推測させ、大きな期待感を付与することができる。また、表示領域の入れ替えの可否を利用した演出を実行することによって、遊技者に、特別ボーナス処理が実行されるのか否かといった期待感をより一層付与することができる。

【１８４８】

《Ｂ７》第２実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【１８４９】

《Ｂ７－１》変形例１：

上記第２実施形態において、大当たりに当選した第１始動口用遊技回において特別ボーナス処理を実行するか否かの判定を、当該特別ボーナス処理を実行する第１始動口用遊技回の開始時に抽選よって行ってもよいし、当該第１始動口用遊技回における大当たり種別に基づいて行ってもよい。すなわち、上記実施形態においては、大当たりに当選した第１始動口用遊技回において特別ボーナス処理を実行するか否かの判定は、当該大当たりに当選した第１始動口用遊技回（後実行第１始動口用遊技回）より先に実行された大当たりに当選した第１始動口用遊技回（先実行第１始動口用遊技回）において特定確変大当たりに当選しているか否かに基づいて決定したが、本変形例においては、先実行第１始動口用遊技回における大当たり種別は参照せず、後実行第１始動口用遊技回における大当たり種別による判定や、後実行第１始動口用遊技回の開始時に抽選による判定を行う。このようにすることで、先に実行され大当たりに当選した第１始動口用遊技回の大当たり種別を記憶しておく処理（例えば、フラグによる記憶）を実行する必要がなく、処理負荷の軽減を図ることができる。

【１８５０】

その他、大当たり種別の種類として確変大当たりと通常大当たりが設定可能であり、第１始動口用遊技回において確変大当たりに当選した場合には、次に第１始動口用遊技回において確変大当たりまたは通常大当たりに当選したタイミングで特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、特定確変大当たりといった大当たり種別の設定および特定確変大当たりフラグの設定が不要となり、処理を簡易化することができる。

【１８５１】

その他、大当たり種別として、高頻度サポートモードに種類を設け、大当たりに当選し開閉実行モードが終了した後に実行される遊技回において設定される高頻度サポートモードが特定の高頻度サポートモードである場合であって、当該特定の高頻度サポートモードの実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。具体的には、大当たり種別として、電動役物４４ａの開放パターンがパターンＡである高頻度サポートモードＡが実行される１０Ｒ確変大当たりＡと、電動役物４４ａの開放パターンがパターンＢである高頻度サポートモードＢが実行される１０Ｒ確変大当たりＢとが設定可能な構成を採用する。そして、例えば、当該高頻度サポートモードＢの実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行するといった構成を採用する。

【１８５２】

より具体的には、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモードフラグを用意する。そして、１０Ｒ確変大当たりＢに当選した場合に、当該大当たりに対応するラウンド遊技（開閉実行モード）の終了時に実行されるエンディング期間終了時の移行処理：図１３９）において、高頻度サポートモードＢに対応する高頻度サポートモードフラグ（以下、パターンＢ用高頻度サポートモードフラグ）をＯＮにする。その後、電動役物４４ａの開放パターンがパターンＢである高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口用遊技回が実行され大当たりの当否の判定を行い大当たりに当選していると判定した場合には、パターンＢ用高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定し、当該フラグがＯＮであると判定した場合には、特別ボーナス処理を実行することを決定する。すなわち、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の開始時にパターンＢ用高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。なお、第１始動口用遊技回における大当たりの当否の判定を行ってからパターンＢ用高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する構成を採用してもよいし、パターンＢ用高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定してから第１始動口用遊技回における大当たりの当否の判定を行う構成を採用してもよく、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口用遊技回において大当りに当選したことが認識可能な処理であれば、種々の処理の態様を採用することができる。

【１８５３】

このような構成を採用することによって、特定確変大当たりに当選した後の遊技回にお

いて、特定処理フラグを用いずに、先の遊技回において特定確変大当たりに当選していたことを認識することができる。すなわち、高頻度サポートモードを複数種類設け、高頻度サポートモードが特定の高頻度サポートモードであるか否か（上記の例では、高頻度サポートモードＢであるか否か）を判定することによって、先の遊技回において特定確変大当たりに当選していたことを認識することができる。

【１８５４】

また、このような構成を採用した場合、遊技者に実行される高頻度サポートモードの種類に注目させることができる。そして、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモードＢ）が実行されている場合には、遊技者に対して、第１始動口用遊技回の開始時に、当該遊技回における大当たりの当否結果についてより一層大きな期待感を付与することができる。すなわち、特定の高頻度サポートモードの実行中の第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合には、特別ボーナス処理が実行されるので、特定の高頻度サポートモードが実行されていない場合に実行される第１始動口用遊技回の大当たりの当否と比較して、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【１８５５】

さらに、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモードＢ）の実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行される場合には、高頻度サポートモードフラグ（パターンＢ用高頻度サポートモードフラグ）がＯＦＦになり、サポートモードが切り替わる。具体的には、低頻度サポートモードに切り替わる。よって、特定の高頻度サポートモードの実行中にサポートモードが切り替わるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。また、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモードＢ）の実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行された場合には、第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法が切り替わる（図１１７、図１３０参照）。従って、特定の高頻度サポートモードの実行中に第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法が切り替わるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。

【１８５６】

なお、高頻度サポートモードとして１種類のみ実行可能であり、高頻度サポートモードの実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行するといった構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモードの実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該大当たりとなった第１始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える。また、高頻度サポートモードの実行中に第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該大当たりとなった第１始動口用遊技回の開始時に、第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える。このような構成を採用してもよい。

【１８５７】

《Ｂ７－２》変形例２：

上記実施形態においては、第１始動口用遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成を採用したが、第１始動口用遊技回の開始時にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替える処理を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、第１始動口用遊技回の実行中に、過度に遊技者が不利になることを抑制することができる。

【１８５８】

《Ｂ７－３》変形例３：

上記実施形態においては、特別ボーナス処理を、大当たりに当選した第１始動口用遊技回の第１の図柄の変動開始時に開始したが、変形例として、大当たりに当選した第１始動口用遊技回の第１の図柄の変動表示が終了し、第１の図柄が停止した時点から開始する構成を採用してもよい。すなわち、大当たりに当選した第１始動口用遊技回の第１の図柄の変動が停止した時点から当該停止した第１の図柄の表示が終了するまでの期間（以下、停止表示期間とも呼ぶ）において、特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。具

体的には、停止表示期間の開始時に第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を変更し、変動時間として比較的長い時間（５分～１０分）が設定される設定方法から、比較的短い時間（２秒～５秒）が設定される設定方法に切り替える。そして、停止表示期間の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。また、特別ボーナス処理を実行する場合の停止表示期間を３０秒～１分といった比較的長い時間に設定する。このようにすることで、当該変形例の構成を実現することができる。

【１８５９】

Ｂ６－４．変形例４：

上記実施形態においては、確変大当たりに当選した場合には、当該当選した遊技回の後に実行される開閉実行モードの終了時から抽選モードが高確率モードとなり、次に大当たりに当選するまで高確率モードが維持されたが、このような構成に限定されず、変形例として、確変大当たりに当選した場合に、当該当選した遊技回の後に実行される開閉実行モードの終了時から抽選モードが高確率モードとなり、所定回数の遊技回が実行された後に低確率モードに移行する構成を採用してもよい。すなわち高確率モードで実行される遊技回の回数に制限が設けられている構成である。このようにすることで、例えば、特定確変大当たりに当選した場合に、その後に大当たりに当選すれば特別ボーナス処理が実行されるが、本変形例の構成は、高確率モードで実行可能な遊技回の回数に制限があるため、制限回数の遊技回が実行されるまでに大当たりに当選しなければ特別ボーナス処理が実行されない。よって、特定確変大当たりに当選し、その後に高確率モードで遊技回が実行されている期間に、遊技者に緊迫感や焦燥感を付与することができ、感情に抑揚を付与することができる。

【１８６０】

《Ｂ７－５》変形例５：

上記実施形態においては、第１始動口用遊技回においていずれの大当たり種別の大当たりに当選しても、その後に、高頻度サポートモードが実行される。従って、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該高頻度サポートモードが実行される契機となった大当たりの大当たり種別を示唆する演出を実行することによって、高頻度サポートモード中に遊技者に期待感を付与することができる。例えば、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該当選した大当たりの大当たり種別が１０Ｒ特定確変大当たり又は１０Ｒ確変大当たりであることを示唆する演出を実行した場合、当該演出を認識した遊技者に対して、次に大当たりに当選した場合に特別ボーナス処理が開始される可能性があるといった期待感を付与することができる。

【１８６１】

また、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該高頻度サポートモードが実行される契機となった大当たりの大当たり種別が１０Ｒ特定確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりのいずれであるのかを遊技者に推測させる演出を実行した場合、第１始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、当該サポートモードの移行が、特別ボーナス処理が開始されたことに起因するものであるのか、高頻度サポートモードとして実行される遊技回数（１００回）が終了したことに起因するのかを判別しにくく、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１８６２】

《Ｂ７－６》変形例６：

上記実施形態においては、先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における大当たり種別が特定確変大当たりであった場合に、後に実行された第１始動口用遊技回において大当たりに当選したことを契機として、当該第１始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替えたが、そのような構成に限らず、他の構成を採用してもよい。例えば、先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における大当たり種別に関わりなく、実行された第１始動口用遊技回において大当たりに当選したこと、または、特定の大当たり種別の大当たりに当選したことを契機として、当該第１始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える構成を採用し

てもよい。このようにすることで、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わったことを認識した遊技者に、その後の遊技の進行に対する期待感を付与することができる。

【１８６３】

Ｂ６－７．変形例７：

上記実施形態では、大当たりに当選した第１始動口用遊技回の開始時の処理は先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における大当たり種別が特定確変大当たりであるか否かによって、後に大当たりに当選した第１始動口用遊技回の開始時に特別ボーナス処理が開始されるか否かが決定されたが、このような構成に限らず、先に大当たりに当選した遊技回における大当たり種別に基づいて、後に大当たりに当選した遊技回の開始時の処理を決定する構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、先に大当たりに当選した遊技回における大当たり種別が確変大当たりである場合には、後に大当たりに当選した遊技回の開始時に、特定の演出を開始する構成や、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える構成や、低頻度サポートモードを高頻度サポートモードに切り替える構成や、遊技回の変動時間の設定方法を変更する構成など、種々の構成を採用してもよい。

【１８６４】

《Ｂ７－８》変形例８：

本実施形態においては、特別ボーナス処理の開始を契機として、第２始動口用遊技回の変動時間は他の期間と比較して設定された変動時間の平均値が短くなるにも関わらず、高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替えたが、そのような構成に限定されず、特定の契機に基づいて設定される遊技回の変動時間の平均値が短くなるにも関わらず高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替える構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、高確率モードから低確率モードに移行したことを契機として、設定される遊技回の変動時間の平均値が短くなるように変動時間の設定方法を切り替え、かつ、高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用しても、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【１８６５】

《Ｂ７－９》変形例９：

上記実施形態においては、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合、特に、第１始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行される場合には、当該第１始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第２始動口用遊技回は、他の期間に実行される第２始動口用遊技回に対して第２始動口用遊技回において実行する演出の決定方法が異なる構成であったが、そのような構成に限定されず、１回の第１始動口用遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される第２始動口用遊技回において実行する演出を、当該１回の第１始動口用遊技回に対応する図柄（抽選結果）に基づいて決定する構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、当該１回の第１始動口用遊技回に対応する抽選結果が確変大当たりである場合と通常大当たりである場合とで、当該１回の第１始動口用遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される第２始動口用遊技回において実行する演出（または演出の設定方法）が異なる構成を採用してもよい。このようにしても、第２始動口用遊技回において実行する演出を利用して第１始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。

【１８６６】

《Ｂ７－１０》変形例１０：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第１始動口用遊技回が実行されている期間に、特別ボーナス処理という形態で遊技者に特典が付与される構成を採用したが、大当たりに当選している遊技回が実行されている期間に遊技者に特典が付与される構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の実行中に、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わり遊技者に特典が付与される構成を採用してもよい。その他、本実施形態におけるパチンコ機は、第１始動口用遊技回と第２始動口用遊技回とが並行して実行されるいわゆる同時変動機のパチン

コ機であったが、第１始動口用遊技回と第２始動口用遊技回とが排他的に実行されるパチンコ機を採用してもよい。この場合において、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の実行中に、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わり、第２始動口に遊技球が入球しやすくなり、特典として当該第２始動口に遊技球が入球することによって賞球を払い出す構成を採用してもよい。

【１８６７】

《Ｂ７－１１》変形例１１：

上記実施形態において、第１始動口用遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報、または、第１始動口用遊技回の残時間に関する情報（残時間ＲＴ）を取得し、当該経過時間情報に基づいて、当該経過時間情報の取得対象である第１始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第２始動口用遊技回に対応する演出を設定する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、第１始動口用遊技回の残時間に基づいて、第１始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第２始動口用遊技回において残時間に対応する情報を表示したり、実際の第１始動口用遊技回の残時間よりも多くの時間が残時間として残っていることを示唆する演出を当該実際の残時間に基づいて実行する構成を採用してもよい。このようにしても、実行された第２始動口用遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第１始動口用遊技回が実行されてからの経過時間や第１始動口用遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第２始動口用遊技回に対応する演出を介して間接的に第１始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。

【１８６８】

《Ｂ７－１２》変形例１２：

上記実施形態において、特別ボーナス処理が実行されている期間中に、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の図柄の変動を、第２始動口用遊技回において特定の小当たりに当選したことを契機として停止させる構成を採用してもよい。例えば、第２始動口用当否テーブル（図１１３参照）に、小当たりとして第１小当たりと、第２小当たりの２種類が設定されている構成を採用する。そして、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の図柄が変動中に、第２始動口用遊技回が実行され、抽選結果が第２小当たりであった場合には、上記実施形態と同様に、第１始動口用遊技回の変動は停止せずに、変動が継続される。一方、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の図柄が変動中に、第２始動口用遊技回が実行され、抽選結果が第１小当たりであった場合には、当該第２始動口用遊技回の図柄の変動が停止するタイミングで、第１始動口用遊技回の図柄の変動も停止させる。このとき、第１始動口用遊技回の図柄は外れを示す図柄で停止させる。すなわち、第１始動口用遊技回が終了し、特別ボーナス処理は終了する。また、このとき、第１始動口用遊技回の図柄は外れを示す図柄で停止するので、当該第１始動口用遊技回の終了後に、開閉実行モードは実行されず、特別ボーナス処理としての第１始動口用遊技回が終了した後のサポートモードも、低頻度サポートモードとなる。

【１８６９】

つまり、このような構成を採用することによって、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の図柄が変動中の第２始動口用遊技回の抽選結果が第１小当たりであった場合には、遊技者に付与される特典が、抽選結果が第１小当たりとならなかった場合と比較して減少してしまう。よって、遊技者に対して、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の図柄が変動中であっても、緊迫感や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７０】

なお、本変形例においても、上記実施形態と同様に、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の図柄が変動中の第２始動口用遊技回の抽選結果が大当たりとならない構成を採用することができる。

【１８７１】
《Ｂ７－１３》変形例１３：
上記実施形態においては、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の変動中に第２始動口用遊技回が実行された場合、当該第２始動口用遊技回が大当たりに当選していた場合には大当たりに当選していないことを示す図柄で停止するように設定されているにも関わらず、小当たりに当選していた場合には小当たりに当選していることを示す図柄で停止する構成であったが、特定の小当たりに当選している場合のみ当該小当たりに当選していることを示す図柄で停止し、それ以外の小当たりに当選していたとしても小当たりに当選していないことを示す図柄で停止するように設定される構成を採用してもよい。
【１８７２】
《Ｂ７－１４》変形例１４：
上記実施形態においては、先に当選した第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選している状態において、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合、すなわち、特別ボーナス処理が実行される場合には、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用したが、そのような構成に限らず他の構成を採用してもよい。例えば、高確率モードの状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードの状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよい。その他、先に実行された遊技回において特定の小当たりに当選していた状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよい。また、表示領域が切り替わる図柄の対象は、第１液晶用図柄と第２液晶用図柄に限定されず、第１液晶用図柄と電役開放抽選用の図柄や、第２液晶用図柄と電役開放抽選用の図柄であってもよい。このようにしても、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、遊技者に種々の推測をさせ、遊技者に期待感を付与することができる。
【１８７３】
その他、大当たりに当選した先の第１始動口用遊技回における大当たり種別に関係無く、各第１始動口用遊技回において大当りに当選した場合には、当該遊技回における大当たり種別に基づいて、メイン表示領域ＭＡとサブ表示領域ＳＡに表示する演出画像の入れ替えを実行する構成を採用してもよいし、大当たりに当選していない場合であっても、例えば、リーチが発生する遊技回において、当該遊技回の開始時にメイン表示領域ＭＡとサブ表示領域ＳＡに表示する演出画像の入れ替えを実行する構成を採用してもよい。また、これらの構成を組み合わせてもよい。組み合わせることによって、メイン表示領域ＭＡとサブ表示領域ＳＡに表示する演出画像の入れ替えを認識した遊技者に対して、開始された遊技回における種々の推測を促し、期待感を付与することができる。
【１８７４】
《Ｂ７－１５》変形例１５：
上記実施形態においては、特別ボーナス処理が実行される期間には、特典として付与される特典の量の上限値、すなわち、小当たりに当選することができる第２始動口用遊技回の実行可能回数は、特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回の変動時間の長さに基づいて決定される構成であったが、特典の量の上限値が、特定の条件を満たす遊技回の変動時間の長さに基づいて決定されていれば、他の構成を採用してもよい。例えば、第１始動口用遊技回の実行中に第２始動口に入球可能な遊技球の個数の上限値が、当該第１始動口用遊技回の変動時間の長さに基づいて決定される構成を採用してもよい。このようにしても、遊技者に対して、遊技回の終了が近づくにつれて特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、当該遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。
【１８７５】
《Ｂ７－１６》変形例１６：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第１始動口用遊技回の開始時に、高頻度サポートモードフラグをＯＮからＯＦＦにする構成を採用したが、さらに、第１始動口用遊技回の当たり抽選を実行する前に転落抽選を実行する構成を採用してもよい。ここで転落抽選とは、抽選モードが高確率モードである場合に、低確率モードにするか否かを決定する抽選である。本変形例においては、転落抽選は、遊技回における当たり抽選の前に実行する。既に高頻度サポートモードにおいて遊技回が１００回以上実行された後である場合には、第１始動口用遊技回において転落抽選に当選すると、当該遊技回の開始時に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦになる。

【１８７６】

このような構成を採用すると、先に実行された第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選しており、次に第１始動口用遊技回において大当たりに当選すれば特別ボーナス処理が実行される状態であって、かつ、既に高頻度サポートモードにおいて遊技回が１００回以上実行されている状態において、第１始動口用遊技回が開始されたと同時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した場合には、遊技者に対して、大当たりに当選して特別ボーナス処理が開始されたことに起因してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したのか、転落抽選に当選して高確率モードから低確率モードに移行したことに起因してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したのかといった推測をさせることができ、遊技者に大きな緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７７】

《Ｂ７－１７》変形例１７：

上記実施形態において、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における当該大当たりの種別に関する情報を示唆する演出を実行してもよい。すなわち、大当たりに当選した第１始動口用遊技回において実行する演出を、当該第１始動口用遊技回よりも先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における大当たりの種別に基づいて決定する。

【１８７８】

例えば、第１始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に一つ前に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における当該大当たりの種別が特定確変大当たりであったことを示唆する演出を実行した場合、現在実行中である第１始動口用遊技回は、特別ボーナス処理が実行される対象である遊技回であることを遊技者に認識させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。その他、先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における当該大当たりの種別が特定確変大当たりであった場合に、後に大当たりに当選した第１始動口用遊技回において、先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回における当該大当たりの種別が、特定確変大当たりであったのか、または、通常大当たりであったのかを遊技者に推測させるような演出を実行してもよい。このような演出を実行することによって、遊技者に対して、現在実行中である第１始動口用遊技回は、特別ボーナス処理が実行される対象である遊技回であるのか否かを推測させることができ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１８７９】

《Ｂ７－１８》変形例１８：

上記実施形態においては、特別ボーナス処理の開始時に、第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える構成を採用した。具体的には、高確高頻度変動時間情報取得処理（図１３０：Ｓｂ１３０５）から、高確低頻度時変動時間取得処理（図１３０：Ｓｂ１３０６）に処理を移行し、特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回が実行されている期間における第２始動口用遊技回に対して設定される変動時間の平均値が、特別ボーナス処理が実行される前に第２始動口用遊技回に対して設定される変動時間の平均値より短くなる構成であったが、さらに、特別ボーナス処理として実行される第１始動口

用遊技回が実行されている期間における第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を複数種類有する構成を採用してもよい。

【１８８０】

具体的には、高確低頻度時変動時間取得処理（図１３３参照）において、小当たりであった場合に選択される高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを複数種類備える。各高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルは、第２始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が互いに異なる。例えば、第１高確低頻度時小当たり用変動時間テーブル、第２高確低頻度時小当たり用変動時間テーブル、第３高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを備える。第１高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの方が第２高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルよりも第２始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が短く、第２高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの方が第３高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルよりも第２始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が短い。そして、特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回が実行されている期間における第２始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合には、当該小当たりとなる第２始動口用遊技回における変動時間を設定するための変動時間テーブルは、当該特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回の大当たり種別や、変動時間など、当該第１始動口用遊技回において取得された所定のパラメーター（大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ）に基づいて決定する。

【１８８１】

例えば、特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回の大当たり種別が、１０Ｒ確変大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回が実行されている期間における第２始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第２始動口用遊技回の変動時間を、第１高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。また、特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回の大当たり種別が１０Ｒ特定確変大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回が実行されている期間における第２始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第２始動口用遊技回の変動時間を、第２高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。さらに、特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回の大当たり種別が８Ｒ通常大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回が実行されている期間における第２始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第２始動口用遊技回の変動時間を、第３高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。

【１８８２】

このような構成を採用すると、選択される高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの種類によって、特別ボーナス処理が実行されている期間中の第２始動口用遊技回の実行回数の上限値が異なることとなる。よって、特別ボーナス処理が開始されたことに対する期待感とは別に、遊技者に対して、特別ボーナス処理期間中の第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法について期待感を付与することができる。

【１８８３】

《Ｂ７－１９》変形例１９：

上記実施形態において、特別ボーナス処理の開始時には、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへと移行する。高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなった時点から、電動役物４４ａの動作が低頻度サポートモードの動作態様で動作する時点までの期間（以下、サポートモード移行期間とも呼ぶ）における電動役物４４ａの動作の態様は、種々の態様を採用することができる。例えば、上記実施形態の場合、高頻度サポートモード中における１回の電役開放当選で電動役物４４ａが３回開閉動作を実行する。１回の電役開放当選に対する電動役物４４ａの開閉回数は第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２（図１４１：電役開閉処理参照）の値によって決定される。すなわち、上記実施形態においては、高頻

度サポートモード中に電役開放抽選に当選すると第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に値「３」が設定される。

【１８８４】

上記実施形態の電役開閉処理（図１４１）の処理態様の場合、仮に高頻度サポートモードでの３回の電動役物４４ａの開放動作が実行されている途中に、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった場合、残りの開閉回数分は、低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物４４ａの開放時間で開閉処理が実行される。例えば、高頻度サポートモード中に電役開放抽選に当選して、電動役物４４ａが１回開閉動作をした時点で、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった場合、残りの開放回数（以下、残開放回数とも呼ぶ）２回分の電動役物４４ａの開放動作は、開放時間が低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物４４ａの開放時間で実行される。以下、サポートモード移行期間における電動役物４４ａのこのような動作態様を第１動作態様とも呼ぶ。すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになった時点で、残開放回数が「０」ではない場合に、残開放回数分の電動役物４４ａの開放動作を、開放時間が低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物４４ａの開放時間で実行する。この場合、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなったと同時、または直後に、電動役物４４ａの動作が急に変更される。したがって、電動役物４４ａの動作が急に変更されたことを認識した遊技者は、特別ボーナス処理が開始されたことを認識し、すぐに右打ちを開始する。

【１８８５】

しかし上記実施形態の構成に限らず、例えば、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなった時点で、残開放回数すなわち第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」ではない場合、残開放回数分の電動役物４４ａの動作を、高頻度サポートモードが設定されている場合の開放時間で実行する構成を採用してもよい。以下、サポートモード移行期間における電動役物４４ａのこのような動作態様を第２動作態様とも呼ぶ。このようにすることで、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦになっても、電動役物４４ａの動作が急に変更されることがなく、遊技者に、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦになったことを認識させるまでの時間を遅らせることができ、その結果、特別ボーナス処理が開始されたことを遊技者に認識させるまでの時間を遅らせることができる。よって、特別ボーナス処理が開始されてから遊技者が右打ちを開始するまでの時間を遅らせることができる。結果として、特別ボーナス処理によって遊技者が得ることができる特典の量を抑制（減少）させることができる。なお、特別ボーナス処理によって遊技者が得ることができる特典の量は減少するが、特別ボーナス処理の開始後も、電動役物４４ａの残回数分は高頻度サポートモードにおける開放時間で開閉処理を実行するので、第１始動口４４に遊技球を入球させることによって遊技者は特典を得ることができる。

【１８８６】

さらに、上記実施形態の構成と、本変形例に示した構成を組み合わせてもよい。すなわち、電動役物４４ａがサポートモード移行期間において第１動作態様で動作する場合と、第２動作態様で動作する場合がある。例えば、特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、サポートモード移行期間において、電動役物４４ａを、第１動作態様で動作させるか、または、第２動作態様で動作させるかを決定してもよい。より具体的には、特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり、または、１０Ｒ特定確変大当たりの場合には、サポートモード移行期間において、電動役物４４ａを、第１動作態様で動作させ、特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回の大当たり種別が８Ｒ通常大当たりの場合には、サポートモード移行期間において、電動役物４４ａを、第２動作態様で動作させるなどの構成を採用してもよい。このように、サポートモード移行期間における電動役物４４ａの動作態様を制御することによって、特別ボーナス処理期間において、遊技者が取得することができる特典の量を制御することができる。

【１８８７】

その他、サポートモード移行期間における電動役物４４ａの動作態様として、第１動作

態様、第２動作態様の他に、さらに異なる動作態様を実行可能であるとしてもよい。そして、例えば、特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、サポートモード移行期間において、電動役物４４ａを、第１動作態様で動作させるか、第２動作態様で動作させるか、または、他の動作態様で動作させるのかを決定する構成を採用してもよい。このように、サポートモード移行期間における電動役物４４ａの動作態様を制御することによって、特別ボーナス処理期間において、遊技者が取得することができる特典の量を制御することができる。さらに、サポートモード移行期間における電動役物４４ａを認識した遊技者に対して種々の推測をさせ、遊技者に期待感を付与することができる。

【１８８８】

《Ｃ》第３実施形態：

《Ｃ１》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【１８８９】

図１５９は、第３実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１８９０】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【１８９１】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能

である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【１８９２】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【１８９３】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサ２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【１８９４】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサ２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサ２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【１８９５】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【１８９６】

図１６０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域Ｐ

Ａには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１８９７】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、スルーゲート３５、特図始動口５１、特電始動口５２、普通電動役物５３、第１可変入賞装置５４、第２可変入賞装置５５が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１８９８】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【１８９９】

特図始動口５１は、遊技球が入球可能な入球口である。特図始動口５１は、遊技盤３０の中央の下部に設けられている。本実施形態では、特図始動口５１に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【１９００】

第１可変入賞装置５４は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口５４ａと、当該第１大入賞口５４ａを開閉する第１開閉扉５４ｂとを備えている。第１開閉扉５４ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５４ａに入球できない閉鎖状態となっている。特図始動口５１に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、第１可変入賞装置５４の第１大入賞口５４ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１９０１】

スルーゲート３５は、普通電動役物５３を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物５３は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、スルーゲート３５を通過した遊技球は、最大４つまで保留される。

【１９０２】

普通電動役物５３は、可動片５３ａと、可動片５３ａに配置される凸部５３ｂ、および、可動片駆動部５３ｃとを備える。以下、普通電動役物５３の動作態様について説明する。

【１９０３】

図１６１は、普通電動役物５３の動作態様を説明する説明図である。図１６１（ａ）には、閉鎖状態の普通電動役物５３を示した。遊技球がスルーゲート３５を通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図１６１（ｂ）に示すように、可動片５３ａが遊技盤３０の手前側に向かって突出（以下、開放とも呼ぶ）する。図１６１（ｃ）に示すように、突出した可動片５３ａは遊技球が特電始動口５２に入球するのを補助する。また、可動片５３ａの上面には凸部５３ｂが配置されており、可動片５３ａの上面を流通する遊技球の速度を調整する。

【１９０４】

特電始動口５２は、遊技球が入球可能な入球口である。特電始動口５２は、遊技盤３０

の中央の特図始動口５１より下方に設けられている。特電始動口５２に遊技球が入球すると所定の動作パターンで第２可変入賞装置５５が作動する。特電始動口５２に遊技球が入球した場合における第２可変入賞装置５５の動作パターンについては後述する。また、本実施形態では、特電始動口５２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出される。

【１９０５】

第２可変入賞装置５５は、遊技盤３０の背面側へと通じる第２大入賞口５５ａと、当該第２大入賞口５５ａを開閉する第２開閉扉５５ｂとを備えている。第２開閉扉５５ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５５ａに入球できない閉鎖状態となっている。特電始動口５２に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、第２可変入賞装置５５の第２開閉扉５５ｂの開閉処理を実行する。具体的には、第２可変入賞装置５５の第２開閉扉５５ｂは、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、第２可変入賞装置５５の第２大入賞口５５ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１９０６】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【１９０７】

特図ユニット３７は、特別図柄表示部３７ａを備えている。特別図柄表示部３７ａは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【１９０８】

特別図柄表示部３７ａは特別図柄を表示するための表示部である。特別図柄とは、特図始動口５１への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。特別図柄表示部３７ａは、特図始動口５１への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、特別図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した特別図柄の停止表示を行なわせる。

【１９０９】

ここで、特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。

【１９１０】

特図ユニット３７は、さらに、特別図柄表示部３７ａに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる保留表示部３７ｃを備えている。

【１９１１】

保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、特図始動口５１の保留個数を表示する。本実施形態では、特図始動口５１に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【１９１２】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５を遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【１９１３】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は

、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第１大入賞口５４ａに入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉５４ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【１９１４】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１９１５】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、液晶表示装置４１を備える。液晶表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、液晶表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１９１６】

液晶表示装置４１は、特図始動口５１への遊技球の入球に基づいて特別図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置４１は、特図始動口５１への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。

【１９１７】

図１６２は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１６２（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄に対応した図柄である。

【１９１８】

図１６２（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１９１９】

図１６２（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。メイン表示領域ＭＡには、液晶用図柄の画像が表示される。

【１９２０】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１６２（ａ）に示した液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１６２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【１９２１】

具体的には、特図始動口５１に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が

大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１９２２】

さらに、図１６２（ｂ）に示すように、液晶表示装置４１の表示面４１ａには、保留表示領域Ｄｓが表示される。保留表示領域Ｄｓには、特図始動口５１への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、特図始動口５１に入球した遊技球の保留個数は、最大４つまでである。

【１９２３】

また、図１６２（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う同期表示部Ｓｙｎｃを備える。具体的には、特別図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には同期表示部Ｓｙｎｃは点滅表示をし、特別図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には同期表示部Ｓｙｎｃは点灯表示をする。

【１９２４】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、同期表示部Ｓｙｎｃを表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【１９２５】

《Ｃ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【１９２６】

図１６３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１９２７】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、スルーゲート３５、特図始動口５１、特電始動口５２、第１可変入賞装置５４、第２可変入賞装置５５などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、特図始動口５１への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【１９２８】

主制御基板６１の出力側には、第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂを開閉動作させる第１可変入賞駆動部５４ｃと、第２可変入賞装置５５の第２開閉扉５５ｂを開閉動作させる第２可変入賞駆動部５５ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１９２９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉５４ｂが開閉されるように第１可変入賞駆動部５４ｃの駆動制御を実行する。また、特電始動口５２に遊技球が入球したことを検知した場合には、第２開閉扉５５ｂが開閉されるように第２可変入賞駆動部５５ｃの駆動制御を実行する。さらに、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物５３が動作（開放）するように普通電動役物駆動部５３ｃの駆動制御を実行する。また、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１９３０】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、特図始動口５１への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、特電始動口５２への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１大入賞口５４ａおよび第２大入賞口５５ａへの遊技球の入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１９３１】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサ２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサ２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサ２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【１９３２】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【１９３３】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで

遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【１９３４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【１９３５】

図１６４は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、液晶表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。液晶表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１９３６】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の特別図柄表示部３７ａ並びに液晶表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【１９３７】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【１９３８】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、保留エリアＲａが設けられている。本実施形態では、特図始動口５１に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの保留エリアＲａに時系列的に記憶される。

【１９３９】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【１９４０】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口５１に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの保留エリアＲａに記憶される。

【１９４１】

保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【１９４２】

なお、以降の説明において、特図始動口５１への遊技球の入球を契機として実行される

遊技を遊技回と呼ぶ。遊技回とは、特図始動口５１への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報としての大当たり乱数カウンタＣ１についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１）についての当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、特図始動口５１への遊技球の入球に基づいて特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１）を取得すると、１遊技回毎に、特別図柄表示部３７ａにおいて、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１）の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、特図始動口５１への遊技球の入球に基づいて特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１）を取得すると、１遊技回毎に、液晶表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、特別情報には、大当たり乱数カウンタＣ１に限らず、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳが含まれる。

【１９４３】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１９４４】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口５１に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの保留エリアＲａに記憶される。

【１９４５】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、特別図柄表示部３７ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１９４６】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１９４７】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口５１に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの保留エリアＲａに記憶される。保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１９４８】

リーチとは、液晶表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の

組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１６２（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１９４９】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【１９５０】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、特別図柄表示部３７ａにおける変動時間と、液晶表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１９５１】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特別図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。特別図柄表示部３７ａにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【１９５２】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物５３を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～４６１であれば、普通電動役物５３を開放状態に制御し、Ｃ４＝４６２～４６５であれば、普通電動役物５３を閉鎖状態に維持する。

【１９５３】

なお、上述したように、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値及び電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値およびリーチ乱数カウンタＣ３の値を保留情報とも呼ぶ。

【１９５４】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと

高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。具体的には、パチンコ機１０は、特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の２つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【１９５５】

図１６５は、特図始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１６５（ａ）は特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１６５（ｂ）は特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１９５６】

図１６５（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１６５（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１９５７】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１９５８】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂの開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【１９５９】

上記の（２）開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１可変入賞装置５４への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。

【１９６０】

上記の（１）から（３）のほか、当選した場合に特定の処理の実行を伴う大当たりを設定することもできる。本実施形態においても、大当たりに当選した場合に、ラウンド遊技としての特典以外に遊技者に特典を付与する大当たりが設定されている。本実施形態においては、ラウンド遊技としての特典以外に遊技者に付与する特典を「特別ボーナス」とも呼ぶ。特別ボーナスの詳細は後述する。

【１９６１】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【１９６２】

図１６６は、特図始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図始動口用の振分テーブルは、特図始動口５１への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１９６３】

図１６６に示すように、特図始動口用の振分テーブルには、特図始動口５１への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１９６４】

１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物５３が開放しやすい状態となる。１６Ｒ確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

【１９６５】

８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物５３が開放しやすい状態となる。８Ｒ確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

【１９６６】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の第１開閉扉５４ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける第１可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物５３が開放しやすい状態となる。但し、８Ｒ通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は５０回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が５０回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１９６７】

特図始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～７」が１６Ｒ確変大当たりに対応し、「７～１９」が８Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。

【１９６８】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の普通電動役物５３のサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、普通電動役物５３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【１９６９】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物５３の１回の開放時間が長く設定されている。

【１９７０】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物５３の開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【１９７１】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも特電始動口５２への遊技球の入球が発生する確率が高くなり、遊技球が特電始動口５２へ入球しやすくなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特電始動口５２への遊技球の入球を補助する手段として機能する。

【１９７２】

図１６７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【１９７３】

図１６７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１６７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４５６の４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、普通電動役物５３が１回開放し、その開放時間は０．５秒である。

【１９７４】

図１６７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１６７（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６３の４６４個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６４～４６５の２個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３２／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、普通電動役物５３が１回開放し、その開放時間は１．０秒である。

【１９７５】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも特電始動口５２への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【１９７６】

《Ｃ３》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図１６８を用いて説明をする。

【１９７７】

図１６８は、遊技者が遊技を実行した場合にパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。本タイムチャートには、遊技回、開閉実行モードフラグ、開閉処理期間フラグ、高頻度サポートモードフラグ、高確率モードフラグおよび第１開閉扉の各状態を示した。遊技回は、特図始動口５１への遊技球の入球によって実行される。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行を特定するためのフラグであり、開閉実行モードが実行される場合にＯＮとなり、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦとなる。開閉処理期間フラグは、開閉実行モードが開始され、実際に第１開閉扉５４ｂを所定の開閉パターンで開閉処理を行う場合にＯＮとなり、開閉処理が終了する場合にＯＦＦとなる。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する場合にＯＮとなり、サポートモードが低頻度サポートモードと移行する場合にＯＦＦとなる。高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードに移行する場合にＯＮとなり、抽選モードが低確率モードに移行する場合にＯＦＦとなる。第１開閉扉５４ｂは、ラウンド遊技中に開閉処理が実行される。

【１９７８】

遊技者は遊技を開始すると、操作ハンドル２５を操作することによって遊技盤３０に遊技球を発射させ、特図始動口５１に遊技球を入球させる。特図始動口５１に遊技球が入球するとパチンコ機１０によって遊技回が実行される。図示した遊技回Ｕ１および遊技回Ｕ２は、当たり抽選において「外れ」となった遊技回を示している。時刻Ｔ１から開始された遊技回Ｕ３は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回を示している。遊技回Ｕ３においては、リーチ演出が実行された後、当たり抽選の抽選結果として大当たりに当選していることが遊技者に報知される。図１６８に示した例では、遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選している。

【１９７９】

時刻Ｔ２において８Ｒ確変大当たりに当選した遊技回Ｕ３が終了すると、開閉実行モードフラグがＯＦＦからＯＮとなる。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回Ｕ３の終了後に、開閉実行モードが開始される。

【１９８０】

時刻Ｔ２において開閉実行モードが開始され、時刻Ｔ３から開閉処理期間フラグがＯＮとなり、第１開閉扉５４ｂの開閉処理が実行される。本実施形態においては、開閉実行モードが開始されてから、開閉処理期間が開始されるまでの期間、すなわち実際に第１可変入賞装置５４の開閉扉が開閉動作を行うまでの期間をオープニング期間と呼ぶ。すなわち、時刻Ｔ２から時刻Ｔ３までがオープニング期間である。オープニング期間においては演出（以下、オープニング演出とも呼ぶ）が実行される。本実施形態においては、オープニング演出として、第１開閉扉５４ｂが開閉するラウンド遊技が開始されることを示唆する演出が実行される。オープニング期間の終了後、時刻Ｔ３から、第１開閉扉５４ｂの開閉処理を行うラウンド遊技が開始され、第１開閉扉５４ｂが開閉動作を行い、遊技球が第１大入賞口５４ａに入球可能な状態となる。ラウンド遊技が実行されると、遊技者は第１開閉扉５４ｂに遊技球を容易に入球させ賞球を得ることができる。すなわち、ラウンド遊技は大当たりに当選したことに起因する特典として位置付けられる。

【１９８１】

その後、開閉処理期間フラグがＯＦＦとなりラウンド遊技が終了する。開閉処理期間フラグがＯＦＦになった後、時刻Ｔ４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦになる。本実施形態においては、開閉処理期間フラグがＯＦＦになってから、開閉実行モードフラグがＯＦＦになるまでの期間をエンディング期間と呼ぶ。エンディング期間においては演出（以下、エンディング演出とも呼ぶ）が実行される。本実施形態においては、エンディング演出として、開閉実行モードが終了することを示唆する演出が実行される。

【１９８２】

遊技回Ｕ３における当たり抽選においては８Ｒ確変大当たりに当選しているため、時刻Ｔ４から、高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、また、高確率モードフラグがＯＮとなる。すなわち、時刻Ｔ４から実行される遊技回の抽選モードは高確率モードである。

本例においては図示するように、時刻Ｔ４から当たり抽選において「外れ」である遊技回が複数回（遊技回Ｕ４～遊技回Ｕ７）実行された後、時刻Ｔ５から、当たり抽選に当選した遊技回Ｕ８が実行される。本例においては、遊技回Ｕ８における当たり抽選において８Ｒ確変大当たりに当選している。

【１９８３】

時刻Ｔ６において８Ｒ確変大当たりに当選した遊技回Ｕ８が終了すると、開閉実行モードフラグがＯＦＦからＯＮとなる。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回Ｕ８の終了後に、開閉実行モードが開始される。また、時刻Ｔ６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなる。しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機１０は、時刻Ｔ６において高確率モードフラグはＯＮからＯＦＦには切り替わらない。すなわち、時刻Ｔ６から、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態となる。高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態は、高確率モードであることが外部から認識しにくい状態であることから潜伏確変状態とも呼ぶ。そして、高確率モードフラグは、開閉処理期間フラグがＯＦＦからＯＮとなる時刻Ｔ７においてＯＮからＯＦＦとなる。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、オープニング期間、より具体的には、大当たりとなった遊技回の終了時からラウンド遊技が開始されるまでの期間に、潜伏確変状態に移行する場合がある。本実施形態において潜伏確変状態に移行するのは、高確率モードある状態で大当たりに当選し、当該大当たりに当選した遊技回（本例では遊技回Ｕ８）が終了した後のオープニング期間が開始された場合である。図１６８の最下部に示したように、本実施形態においては、潜伏確変状態であるオープニング期間を「特定期間」とも呼ぶ。また、特定期間以外の期間を「非特定期間」とも呼ぶ。本実施形態においては、特定期間において特定の処理（以下、特定処理とも呼ぶ）を実行する。特定期間に実行する特定処理の詳細は後述する。なお、本実施形態において「非特定期間」は、潜伏確変状態ではないオープニング期間、および、オープニング期間以外の期間のいずれをも含めた意味で用いるが、「非特定期間」をオープニング期間のうち潜伏確変状態ではないオープニング期間のみを意味するものとして用いてもよい。

【１９８４】

時刻Ｔ７からは、高確率モードフラグはＯＮからＯＦＦとなるため、潜伏確変状態は終了する。そして、時刻Ｔ７から、開閉処理期間フラグがＯＦＦからＯＮとなり、第１開閉扉５４ｂが開閉動作を行うラウンド遊技が開始される。

【１９８５】

ラウンド遊技の終了後、時刻Ｔ８から高頻度サポートモードはＯＦＦからＯＮとなり、また、高確率モードフラグもＯＦＦからＯＮとなり、新たな遊技回（遊技回Ｕ９や遊技回Ｕ１０）が開始される。

【１９８６】

次に特定期間に実行する特定処理について説明する。先に、比較例として非特定期間における処理を説明した後に、特定期間における処理について説明する。

【１９８７】

図１６９は、非特定期間にパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。本タイムチャートには、高頻度サポートモードフラグ、高確率モードフラグ、スルーゲート３５の遊技球の通過の有無、普通電動役物５３の動作、特電始動口５２への遊技球の入球の有無、および、第２開閉扉５５ｂの開閉動作について示した。

【１９８８】

本説明においては、図示するように、高確率モードフラグがＯＮであり、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合、すなわち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態の非特定期間における処理について説明する。

【１９８９】

時刻Ｔ１１においてスルーゲート３５に遊技球が入球すると、主制御装置６０において電役開放抽選が実行される。電役開放抽選において開放当選した場合、スルーゲート３５への遊技球の入球から２．０秒後の時刻Ｔ１２に普通電動役物５３が動作（開放）し、１

．０秒間、開放状態を維持し、特電始動口５２への遊技球の入球を補助する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードの場合、スルーゲート３５に遊技球が入球してから２．０秒後に普通電動役物５３が１．０秒間開放する。低頻度サポートモードの場合には、スルーゲート３５に遊技球が入球してから３．０秒後に普通電動役物５３が０．５秒間開放する。

【１９９０】

時刻Ｔ１２において普通電動役物５３が開放状態となり、特電始動口５２に遊技球が入球しやすい状態となり、時刻Ｔ１３において特電始動口５２に遊技球が入球すると、特電始動口５２の遊技球の入球から１０秒後である時刻Ｔ１７に第２開閉扉５５ｂが開放される。第２開閉扉５５ｂは、５秒間の経過または１個の遊技球の第２大入賞口５５ａへの入球を条件として閉鎖される。本実施形態においては、第２大入賞口５５ａに遊技球が１個入球すると、１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１９９１】

また、本実施形態においては、特電始動口５２には遊技球の入球が保留されない。すなわち、特電始動口５２に遊技球が入球してから当該入球を契機として第２開閉扉５５ｂの開放動作が終了するまでの間に、新たに遊技球が特電始動口５２に入球したとしても、当該遊技球の入球を契機とした第２開閉扉５５ｂの開放動作は実行されない。なお、特電始動口５２に遊技球が入球したことによる賞球として１個の遊技球の払い出しは行われる。

【１９９２】

次に特定期間に実行する特定処理について説明する。

【１９９３】

図１７０は、特定期間にパチンコ機１０が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。上述のように、特定期間においては潜伏確変状態である。従って、図示するように、高頻度サポートモードフラグはＯＦＦであり、高確率モードフラグはＯＮである。本例において説明する特定期間は、図１６８における時刻Ｔ６から時刻Ｔ７の間の期間に相当する。すなわち、高確率モードの状態で当たり抽選に当選し、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後の開閉実行モードが開始された時から、開閉処理期間（ラウンド遊技が実行される期間）が開始されるまでの間の期間である。

【１９９４】

特定期間の時刻Ｔ２１においてスルーゲート３５に遊技球が入球すると、主制御装置６０において電役開放抽選が実行される。電役開放抽選において開放当選した場合、スルーゲート３５への遊技球の入球から３．０秒後の時刻Ｔ２２に普通電動役物５３が動作（開放）し、０．５秒間、開放状態を維持し、特電始動口５２への遊技球の入球を補助する。特定期間は潜伏確変状態であり、サポートモードは低頻度サポートモードであるため、上述のようにスルーゲート３５に遊技球が入球してから３．０秒後に普通電動役物５３が０．５秒間開放する。

【１９９５】

時刻Ｔ２２において普通電動役物５３が開放状態となり、特電始動口５２に遊技球が入球しやすい状態となり、時刻Ｔ２３において特電始動口５２に遊技球が入球すると、特電始動口５２への遊技球の入球から０．５秒後である時刻Ｔ２４に第２開閉扉５５ｂが開放される。図１６９の比較例である非特定期間においては、特電始動口５２の遊技球の入球から１０秒後に第２開閉扉５５ｂが開放されるのに対し、特定期間においては、特電始動口５２の遊技球の入球から０．５秒後に第２開閉扉５５ｂが開放される。本実施形態におけるパチンコ機１０が行う処理において、非特定期間の処理と特定期間の処理との大きな違いは、特電始動口５２の遊技球から第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間である。

【１９９６】

特定期間においては、特電始動口５２への遊技球の入球から０．５秒後である時刻Ｔ２４に第２開閉扉５５ｂが開放されるので、特電始動口５２が遊技球の入球を保留しなくても、次に特電始動口５２に遊技球が入球したときには既に一つ前の特電始動口５２への遊技球の入球を契機とした第２開閉扉５５ｂの開閉動作は終了している可能性が高く、当該

次の特電始動口５２への遊技球の入球によって第２開閉扉５５ｂが開放される可能性が高い。すなわち、特定期間においては、非特定期間と比較して、単位時間当たりに第２開閉扉５５ｂの開閉動作が実行される回数が多く、遊技者に賞球としての遊技球が非特定期間よりも多く払い出される。この特定期間における第２開閉扉５５ｂの開閉動作による遊技者への遊技球の払い出しは、大当たりに当選したことに起因する特典として位置付けられる。

【１９９７】

特定期間において、特電始動口５２への遊技球の入球から０．５秒後に第２開閉扉５５ｂが開放される処理が特定処理であり、特定期間に遊技者に付与される特典を特別ボーナスとも呼ぶ。特定期間の時間的長さが長いほど、特電始動口５２への遊技球の入球を契機として第２開閉扉５５ｂが開放される回数が多くなる可能性が高く、その結果、遊技者に付与される特別ボーナスの量も多くなる。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとに特定期間の長さが設定されており、設定されている各特定期間の長さは各々異なる。本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において１６Ｒ確変大当たりに当選した場合には特定期間は２０秒であり、８Ｒ確変大当たりに当選した場合には特定期間は３０秒であり、８Ｒ通常大当たりに当選した場合には特定期間は４０秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。

【１９９８】

なお、変形例として、大当たり種別にかかわらず、特定期間の長さを一定に設定する構成を採用してもよいし、大当たり種別が確変大当たりか通常大当たりかによって特定期間の長さを設定する構成を採用してもよい。

【１９９９】

本実施形態におけるパチンコ機１０における主制御装置６０は、特電始動口５２への遊技球の入球から第２開閉扉５５ｂを開放させるまでの時間の制御を、特定期間であるか否か、すなわち、潜伏確変状態であるか否かの判定によって行っている。より具体的には、高確率モードフラグの状態と高頻度サポートモードフラグの状態とに基づいて、特電始動口５２への遊技球の入球から第２開閉扉５５ｂを開放させるまでの時間の制御を行っている。

【２０００】

このように、大当たりに当選した場合に、特典としてのラウンド遊技を実行することに加え、ラウンド遊技の前のオープニング期間に特典としての特別ボーナスを付与することによって、遊技者に、高確率モード状態時における大当たり当選に対するより一層の期待感を付与することができる。

【２００１】

また、本実施形態においては、オープニング期間のうち、潜伏確変状態である特定期間においては、特定期間専用の演出（特別ボーナス用演出とも呼ぶ）が実行される。従って、特別ボーナスが付与されている期間に遊技者に対して優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２００２】

《Ｃ４》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２００３】

＜タイマ割込み処理＞

図１７１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２００４】

ステップＳｃ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｃ０１０２に進む。

【２００５】

ステップＳｃ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｃ０１０３に進む。

【２００６】

ステップＳｃ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｃ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１７８）において、その値を更新する。

【２００７】

ステップＳｃ０１０４では、特図始動口５１への入球に伴う特図始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０４の特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０４を実行した後、ステップＳｃ０１０５に進む。

【２００８】

ステップＳｃ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０５を実行した後、ステップＳｃ０１０６に進む。

【２００９】

ステップＳｃ０１０６では、特電始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０６における特電始動口用の入球処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２０１０】

＜始動口用の入球処理＞

次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１７１：Ｓｃ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０１１】

図１７２は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０２０１では、遊技球が特図始動口５１に入球（始動入賞）したか否かを、特図始動口５１に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｃ０２０１において、遊技球が特図始動口５１に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｃ０２０３に進む。一方、ステップＳｃ０２０１において、遊技球が特図始動口５１に入球していないと判定した場合には（Ｓｃ０２０１：ＮＯ）、そのまま特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０１２】

ステップＳｃ０２０３では、特図始動口５１に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ

ｃ０２０４に進む。
【２０１３】
ステップＳｃ０２０４では、保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｃ０２０４において、始動保留個数ＲａＮが上限値未満でない場合には（Ｓｃ０２０４：ＮＯ）、本特図始動口用の入球処理を終了する。
【２０１４】
一方、ステップＳｃ０２０４において、始動保留個数ＲａＮが上限値未満である場合には（Ｓｃ０２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２０５に進み、始動保留個数ＲａＮに１を加算した後、ステップＳｃ０２０６に進む。
【２０１５】
ステップＳｃ０２０６では、ステップＳｃ０１０３（図１７１）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図１７８）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｃ０２０５において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｃ０２０６を実行した後、ステップＳｃ０２０７に進む。
【２０１６】
ステップＳｃ０２０７では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０２０７を実行した後、ステップＳｃ０２０８に進む。
【２０１７】
ステップＳｃ０２０８では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。
【２０１８】
保留コマンドは、特図始動口５１への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【２０１９】
また、音声発光制御装置９０は、特図始動口５１への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の保留表示領域Ｄｓにおける表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の保留表示領域Ｄｓにおける表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【２０２０】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｃ０２０８を実行した後、特図始動口用の入球処理を終了する。
【２０２１】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、特図始動口用の入球処理のサブルーチン（図１７２：Ｓｃ０２０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０２２】
図１７３は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【２０２３】
ステップＳｃ０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０３０１を実行した後、ステップＳｃ０３０２に進む。
【２０２４】
ステップＳｃ０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。
【２０２５】
ステップＳｃ０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。
【２０２６】
＜大当たり・リーチ情報取得処理＞
次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１７３：Ｓｃ０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０２７】
図１７４は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０４０１では、特図始動口用の入球処理（図１７２）における特図始動口５１への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｃ０４０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【２０２８】
ステップＳｃ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｃ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｃ０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２０２９】
一方、ステップＳｃ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｃ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２０３０】
ステップＳｃ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｃ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４０６に進み、今回の特図始動口５１への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｃ０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、特図始動口用振分

テーブルを参照し、大当たり種別カウンタＣ２の値と照合することによって、今回の特図始動口５１への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２に対応する大当たり種別を特定する。ステップＳｃ０４０７を実行した後、ステップＳｃ０４０８に進む。

【２０３１】

ステップＳｃ０４０８では、振分テーブルを参照した結果、特定された大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果記憶エリア６４ｆに記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２０３２】

一方、ステップＳｃ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｃ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｃ０４０９に進み、今回の特図始動口５１への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｃ０４１０に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｃ０４１１に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２０３３】

ステップＳｃ０４１１において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｃ０４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｃ０４１１において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｃ０４１１：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２０３４】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１７３：Ｓｃ０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０３５】

図１７５は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０５０１では、特図始動口用の入球処理（図１７２）における特図始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｃ０５０２に進む。

【２０３６】

ステップＳｃ０５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓｃ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０５０３に進む。

【２０３７】

ステップＳｃ０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｃ０５０３を実行した後、ステップＳｃ０５０７に進む。

【２０３８】

ステップＳｃ０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【２０３９】

ステップＳｃ０５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｃ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｃ０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｃ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０５０５に進む。

【２０４０】
ステップＳｃ０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｃ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【２０４１】
ステップＳｃ０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｃ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｃ０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｃ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【２０４２】
本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数ＲａＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの始動保留個数ＲａＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。
【２０４３】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数ＲａＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、始動保留個数ＲａＮの数に依存しない構成としてもよく、始動保留個数ＲａＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。
【２０４４】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。
【２０４５】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。
【２０４６】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１７１：ステップＳｃ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０４７】
図１７６は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０６０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳｃ０６０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０６０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｃ０６０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｃ０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【２０４８】

ステップＳｃ０６０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｃ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０６０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｃ０６０４に進む。

【２０４９】

ステップＳｃ０６０４では、ステップＳｃ０１０３（図１７１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２０５０】

一方、ステップＳｃ０６０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｃ０６０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２０５１】

＜特電始動口用の入球処理＞

次に、特電始動口用の入球処理について説明する。特電始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１７１：ステップＳｃ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０５２】

図１７７は、特電始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０７０１では、遊技球が特電始動口５２に入球したか否かを、特電始動口５２に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【２０５３】

ステップＳｃ０７０１において、遊技球が特電始動口５２に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０７０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｃ０７０３に進む。一方、ステップＳｃ０７０１において、遊技球が特電始動口５２に入球していないと判定した場合には（Ｓｃ０７０１：ＮＯ）、そのまま特電始動口用の入球処理を終了する。

【２０５４】

ステップＳｃ０７０３では、特電作動フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電作動フラグは、特電始動口５２に遊技球が入球した場合にＯＮになり、特電始動口５２に遊技球が入球したことを契機とする第２可変入賞装置５５の第２開閉扉５５ｂの開閉動作が終了した場合にＯＦＦとなるフラグである。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、特電始動口５２への遊技球の入球を契機とした第２開閉扉５５ｂの開閉動作が終了していない状態で、次の特電始動口５２への遊技球の入球を契機とした第２開閉扉５５ｂの開閉動作が実行されることを回避するために、特電作動フラグが設けられている。

【２０５５】

ステップＳｃ０７０３において、特電作動フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ０７０３：ＮＯ）、ステップＳｃ０７０４に進む。一方、ステップＳｃ０７０３において、特電作動フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ０７０３：ＹＥＳ）、そのまま特電始動口用の入球処理を終了する。

【２０５６】

ステップＳｃ０７０４では、特電作動フラグをＯＮにする。ステップＳｃ０７０４を実行した後、ステップＳｃ０７０５に進む。

【２０５７】

ステップＳｃ０７０５では、特電始動口入球コマンドを設定する。特電始動口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電始動口入球コマンドを受信すると、特電始動口５２に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出を実行する。

【２０５８】
ステップＳｃ０７０５を実行した後、特電始動口用の入球処理を終了する。
【２０５９】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２０６０】
図１７８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０８０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｃ０８０２に進む。
【２０６１】
ステップＳｃ０８０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｃ０８０３に進む。
【２０６２】
ステップＳｃ０８０３では、ステップＳｃ０８０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｃ０８０３を実行した後、ステップＳｃ０８０４に進む。
【２０６３】
ステップＳｃ０８０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｃ０８０５に進む。
【２０６４】
ステップＳｃ０８０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｃ０８０６に進む。ステップＳｃ０８０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、特別図柄表示部３７ａの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０８０６を実行した後、ステップＳｃ０８０７に進む。
【２０６５】
ステップＳｃ０８０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｃ０８０８に進む。
【２０６６】
ステップＳｃ０８０８では、普通電動役物５３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、可動片５３ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｃ０８０９に進む。
【２０６７】
ステップＳｃ０８０９では、第２大入賞口用処理を実行する。第２大入賞口用処理は、特電始動口５２に遊技球が入球したことを契機として第２開閉扉５５ｂを開閉動作させるための処理である。第２大入賞口用処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０８０９を実行した後、ステップＳｃ０８１０に進む。

【２０６８】
ステップＳｃ０８１０では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｃ０８０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｃ０８１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ０８１０：ＮＯ）、ステップＳｃ０８１１及びステップＳｃ０８１２において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｃ０８１１において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｃ０８１２において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｃ０８１０において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｃ０８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０３に戻り、ステップＳｃ０８０３からステップＳｃ０８０９までの各処理を実行する。
【２０６９】
なお、ステップＳｃ０８０３からステップＳｃ０８０９の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【２０７０】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１７８：Ｓｃ０８０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０７１】
図１７９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０９０１では、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮにされ、開閉実行モードの終了時にＯＦＦにされるフラグである。
【２０７２】
ステップＳｃ０９０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ０９０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｃ０９０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口５１への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｃ０９０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０９０２に進む。
【２０７３】
ステップＳｃ０９０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特別図柄表示部３７ａが変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、特別図柄表示部３７ａの変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２０７４】
ステップＳｃ０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｃ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０９０３～ステップＳｃ０９０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳｃ０９０３では、始動保留個数ＲａＮが「０」であるか否

かを判定する。始動保留個数ＲａＮが「０」である場合とは、特図始動口５１について保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｃ０９０３において、始動保留個数ＲａＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｃ０９０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｃ０９０３において、始動保留個数ＲａＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ０９０３：ＮＯ）、ステップＳｃ０９０４に進む。

【２０７５】

ステップＳｃ０９０４では、保留エリアＲａに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｃ０９０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【２０７６】

ステップＳｃ０９０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０９０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２０７７】

ステップＳｃ０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｃ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９０６～ステップＳｃ０９１５の遊技回進行用の処理を実行する。

【２０７８】

ステップＳｃ０９０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｃ０９０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図１８２）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２０７９】

ステップＳｃ０９０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ０９０６：ＮＯ）、ステップＳｃ０９０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｃ０９０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２０８０】

ステップＳｃ０９０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｃ０９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図１８１）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳｃ０９０８を実行した後、ステップＳｃ０９０９に進む。

【２０８１】

ステップＳｃ０９０９では、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ０９０９において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｃ０９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９１０に進む。

【２０８２】

ステップＳｃ０９１０では、開閉実行フラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｃ０９０９において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｃ０９０９：ＮＯ）、ステップＳｃ０９１１に進む。

【２０８３】

ステップＳｃ０９１１では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップＳｃ０９１１を実行した後、ステップＳｃ０９１２に進む。

【２０８４】
ステップＳｃ０９１２では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ０９１２において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には（Ｓｃ０９１２：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【２０８５】
ステップＳｃ０９１２において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓｃ０９１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９１３に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であるか否かを判定する。
【２０８６】
ステップＳｃ０９１３において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０ではないと判定した場合には（Ｓｃ０９１３：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップＳｃ０９１３において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ０９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ０９１５に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップＳｃ０９１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【２０８７】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１７９：Ｓｃ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０８８】
図１８０は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１００１では、第１保留エリアＲａの始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｃ１００２に進む。
【２０８９】
ステップＳｃ１００２では、保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｃ１００３に進む。
【２０９０】
ステップＳｃ１００３では、保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｃ１００３を実行した後、ステップＳｃ１００４に進む。
【２０９１】
ステップＳｃ１００４では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。
【２０９２】
ステップＳｃ１００４において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１７８）におけるステップＳｃ０８０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の保留表示領域Ｄｓにおける表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の保留表示領域Ｄｓにおける表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップＳ

ｃ１００４を実行した後、データ設定処理を終了する。
【２０９３】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１７９：Ｓｃ０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０９４】
図１８１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１１０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ステップＳｃ１１０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｃ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０２に進む。
【２０９５】
ステップＳｃ１１０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、図１６５（ｂ）に示す特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１０４に進む。一方、ステップＳｃ１１０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｃ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０３に進む。
【２０９６】
ステップＳｃ１１０３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１６５（ａ）に示す特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１０４に進む。
【２０９７】
ステップＳｃ１１０４では、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｃ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０５に進む。
【２０９８】
ステップＳｃ１１０５では、特図始動口用の振分テーブル（図１６６）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｃ１１０５を実行した後、ステップＳｃ１１０６に進む。
【２０９９】
ステップＳｃ１１０６では、対応する大当たり用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、特別図柄表示部３７ａにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｃ１１０５において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｃ１１０６を実行した後、ステップＳｃ１１０７に進む。
【２１００】
ステップＳｃ１１０７では、ステップＳｃ１１０５において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ１１１０に進む。

【２１０１】
一方、ステップＳｃ１１０４において、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｃ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０８に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。
【２１０２】
ステップＳｃ１１０８において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｃ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０９に進む。
【２１０３】
ステップＳｃ１１０９では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、特別図柄表示部３７ａにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｃ１１０９を実行した後、ステップＳｃ１１１１に進む。
【２１０４】
ステップＳｃ１１０８において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｃ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１１１０に進む。
【２１０５】
ステップＳｃ１１１０では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、特別図柄表示部３７ａにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｃ１１１０を実行した後、ステップＳｃ１１１１に進む。
【２１０６】
ステップＳｃ１１１１では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、特別図柄表示部３７ａにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ１１１０を実行した後、ステップＳｃ１１１２に進む。
【２１０７】
ステップＳｃ１１１２では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が特図始動口５１への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｃ１１１１で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｃ１１１２を実行した後、ステップＳｃ１１１３に進む。
【２１０８】
ステップＳｃ１１１３では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。
【２１０９】
ステップＳｃ１１１２およびステップＳｃ１１１３にて設定された変動用コマンド及び

種別コマンドは、通常処理（図１７８）におけるステップＳｃ０８０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｃ１１１３を実行後、ステップＳｃ１１１４に進む。

【２１１０】

ステップＳｃ１１１４では、特図図柄表示部３７ａに図柄の変動表示を開始させる。ステップＳｃ１１１４を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２１１１】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１８１：Ｓｃ１１１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１１２】

図１８２は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１２０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｃ１２０２に進む。

【２１１３】

ステップＳｃ１２０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｃ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１２０３に進む。

【２１１４】

ステップＳｃ１２０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｃ１２０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２１１５】

ステップＳｃ１２０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｃ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１２０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｃ１２０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｃ１２０４）を実行することから、ステップＳｃ１２０４においては、当たり抽選に大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｃ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１２０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【２１１６】

ステップＳｃ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｃ１２０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２１１７】

ステップＳｃ１２０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した

場合には（Ｓｃ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１２０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｃ１２０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２１１８】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数ＲａＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの始動保留個数ＲａＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【２１１９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数ＲａＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、始動保留個数ＲａＮの数に依存しない構成としてもよく、始動保留個数ＲａＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【２１２０】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【２１２１】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【２１２２】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１７８：Ｓｃ０８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１２３】

図１８３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２１２４】

ステップＳｃ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【２１２５】

ステップＳｃ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２１２６】

ステップＳｃ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場

合には（Ｓｃ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。

【２１２７】

ステップＳｃ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０５に進む。一方、ステップＳｃ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１３０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【２１２８】

ステップＳｃ１３０５では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｃ１３０５を実行した後、ステップＳｃ１３０６に進む。

【２１２９】

ステップＳｃ１３０６では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、音声発光制御装置９０に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行したことを通知するコマンドである。ステップＳｃ１３０６を実行した後、ステップＳｃ１３０７に進む。

【２１３０】

ステップＳｃ１３０７では、開閉実行モードコマンドを設定する。開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１３０７を実行した後、ステップＳｃ１３０８に進む。

【２１３１】

ステップＳｃ１３０８では、第１大入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第１開閉扉５４ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。具体的には、１６Ｒ確変大当たりに当選した場合には、第１開閉扉５４ｂが１６回の開閉動作をする開閉パターンが設定されている。８Ｒ確変大当たりに当選した場合、および、８Ｒ通常大当たりに当選した場合には、第１開閉扉５４ｂが８回の開閉動作をする開閉パターンが設定されている。ステップＳｃ１３０８を実行した後、ステップＳｃ１３０９に進む。

【２１３２】

ステップＳｃ１３０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。上述したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、設定されるオープニング時間は、大当たりの種別に基づいて決定される。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｃ１３０９を実行した後、ステップＳｃ１３１０に進む。

【２１３３】

ステップＳｃ１３１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１７８）におけるステップＳｃ０８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報など、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｃ１３１０を実行した後、ステップＳｃ１３１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１３４】
一方、ステップＳｃ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１２に進む。
【２１３５】
ステップＳｃ１３１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定されるタイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ１３１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１３１４に進む。一方、ステップＳｃ１３１２においてオープニング期間が終了していないと判定した場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【２１３６】
ステップＳｃ１３１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｃ１３１４を実行した後、ステップＳｃ１３１５に進む。
【２１３７】
ステップＳｃ１３１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ１３１６に進む。
【２１３８】
ステップＳｃ１３１６では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。図１６８において説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、開閉実行モードが実行される契機となった大当たり当選した遊技回において高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮであった場合には、高頻度サポートモードフラグをＯＮからＯＦＦにするタイミングより遅れて、高確率モードフラグをＯＦＦにする。具体的には、高頻度サポートモードフラグは、開閉実行モードの開始時にステップＳｃ１３０５によってＯＮからＯＦＦにするが、高確率モードフラグは、ステップＳｃ１３１２においてオープニング期間が終了したと判定した後にステップＳｃ１３１６においてＯＮからＯＦＦにする。本実施形態においては、このような処理を実行することによってオープニング期間を潜伏確変状態にし、特定期間としている。ステップＳｃ１３１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１３９】
ステップＳｃ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１７に進み、第１大入賞口開閉処理を実行する。第１大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｃ１３１７を実行した後、ステップＳｃ１３１８に進む。
【２１４０】
ステップＳｃ１３１８では、第１大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、第１大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１３１８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１９に進む。一方、ステップＳｃ１３１８において、第１大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｃ１３１８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２１４１】
ステップＳｃ１３１９では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｃ１３２０に進む。
【２１４２】
ステップＳｃ１３２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｃ１３２０を実行した後、ステップＳｃ１３２１に進む。
【２１４３】

ステップＳｃ１３２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間をカウントするためのタイマカウンタに所定の値（本実施形態においては５秒）を設定する。ステップＳｃ１３２１を実行した後、ステップＳｃ１３２２に進む。

【２１４４】

ステップＳｃ１３２２では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１８４）におけるステップＳｃ０８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｃ１３２２を実行した後、ステップＳｃ１３２３に進む。

【２１４５】

ステップＳｃ１３２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１４６】

ステップＳｃ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３２４に進む。

【２１４７】

ステップＳｃ１３２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｃ１３２１）において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ１３２４において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１３２４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３２５に進む。

【２１４８】

ステップＳｃ１３２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１３２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｃ１３２６を実行した後、ステップＳｃ１３２７に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１３２８に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図１７８）におけるステップＳｃ０８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２１４９】

一方、ステップＳｃ１３２４において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｃ１３２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２１５０】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１８３：Ｓｃ１３０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１５１】

図１８４は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１４０１では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。本処理を実行するタイミングでは、ステップＳｃ１３０５において既に高頻度サポートモードフラグはＯＦＦにされ低頻度サポートモードとなっている。よって、ステップＳｃ１４０１は、実行される開閉実行モードのオープニング期間が、低頻度サポートモードかつ高確率モードであるのか、低頻度サポートモードかつ低確率モードであるのかを判定している。換言すれば、潜

伏確変状態であるか否かを判定している。
【２１５２】
ステップＳｃ１４０１において、高確率モードフラグがＯＮである、すなわち、潜伏確変状態であると判定した場合には（Ｓｃ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０２に進む。
【２１５３】
ステップＳｃ１４０２では、大当たり種別に応じた特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。上述したように、本実施形態においては、潜伏確変状態であるオープニング期間は特定期間として、遊技者に特別ボーナスが付与される処理が実行される。従って、特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。上述したように、本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において１６Ｒ確変大当たりに当選した場合にはオープニング時間（特定期間）は２０秒であり、８Ｒ確変大当たりに当選した場合にはオープニング時間は３０秒であり、８Ｒ通常大当たりに当選した場合にはオープニング時間は４０秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。
【２１５４】
ステップＳｃ１４０２を実行した後、オープニング時間設定処理を終了する。
【２１５５】
一方、ステップＳｃ１４０１において、高確率モードフラグがＯＮではない、すなわち、潜伏確変状態ではないと判定した場合には（Ｓｃ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０３に進む。
【２１５６】
ステップＳｃ１４０３では、非特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。本実施形態においては、特別ボーナスを付与しないオープニング期間に設定するオープニング時間は、大当たり種別に関わらず一定であり２０秒である。すなわち、オープニング期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において１６Ｒ確変大当たりに当選した場合、８Ｒ確変大当たりに当選した場合、８Ｒ通常大当たりに当選した場合において、オープニング時間は２０秒である。ステップＳｃ１４０３を実行した後、オープニング時間設定処理を終了する。
【２１５７】
＜第１大入賞口開閉処理＞
次に、第１大入賞口開閉処理について説明する。第１大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１８３：Ｓｃ１３１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１５８】
図１８５は、第１大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１５０１では、第１開閉扉５４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｃ１５０１において、第１開閉扉５４ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０２に進む。
【２１５９】
ステップＳｃ１５０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、実行されるラウンド数をカウントするとともに、実行中のラウンドにおいて第１開閉扉５４ｂの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、第１開閉扉５４ｂを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｃ１５０２において、開閉シナリオの開放条件が成立してないと判定した場合には（Ｓｃ１５０２：ＮＯ）、本第１大入賞口開閉処理を終了する。

【２１６０】
一方、ステップＳｃ１５０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｃ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０３に進む。
【２１６１】
ステップＳｃ１５０３では、第１開閉扉５４ｂを開放状態にする。ステップＳｃ１５０３を実行した後、ステップＳｃ１５０４に進む。
【２１６２】
ステップＳｃ１５０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。第１開閉扉開放コマンドを受信した音声発光装置は、第１開閉扉開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第１大入賞口開閉処理を終了する。
【２１６３】
一方、ステップＳｃ１５０１において、第１開閉扉５４ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０５に進む。
【２１６４】
ステップＳｃ１５０５では、第１開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第１開閉扉５４ｂの閉鎖条件は、「開放状態の第１大入賞口５４ａに７個の遊技球が入球したこと」または「開放状態で１０秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳｃ１５０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１５０５：ＮＯ）、本第１大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｃ１５０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０６に進む。
【２１６５】
ステップＳｃ１５０６では、第１開閉扉５４ｂを閉鎖状態にする。ステップＳｃ１５０６を実行した後、ステップＳｃ１５０７に進む。
【２１６６】
ステップＳｃ１５０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。第１開閉扉閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、第１開閉扉閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第１大入賞口開閉処理を終了する。
【２１６７】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１８３：Ｓｃ１３２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１６８】
図１８６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１６０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグ（本実施形態においては、１６Ｒ確変大当たりフラグまたは８Ｒ確変大当たりフラグ）がＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。
【２１６９】
ステップＳｃ１６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０２に進む。一方、ステップＳｃ１６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０７に進む。
【２１７０】
ステップＳｃ１６０２では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には

、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｃ１６０２を実行した後、ステップＳｃ１６０３に進む。

【２１７１】

ステップＳｃ１６０３では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｃ１６０３を実行した後、ステップＳｃ１６０４に進む。

【２１７２】

ステップＳｃ１６０４では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｃ１６０４を実行した後、ステップＳｃ１６０５に進む。

【２１７３】

ステップＳｃ１６０５では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ１６０６に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１７８）におけるステップＳｃ０８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２１７４】

ステップＳｃ１６０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０７に進み、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｃ１６０７を実行した後、ステップＳｃ１６０８に進む。

【２１７５】

ステップＳｃ１６０８では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｃ１６０８を実行した後、ステップＳｃ１６０９に進む。

【２１７６】

ステップＳｃ１６０９では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ１６１０に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｃ１６１０を実行した後、ステップＳｃ１６１１に進む。

【２１７７】

ステップＳｃ１６１１では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１７８）におけるステップＳｃ０８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２１７８】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１７８：Ｓｃ０８０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１７９】

図１８７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物５３を開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｃ１７０１において、サポート中フラグが

ＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１７０２に進む。

【２１８０】

ステップＳｃ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｃ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１７０２:ＮＯ）、ステップＳｃ１７０３に進む。

【２１８１】

ステップＳｃ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２１８２】

ステップＳｃ１７０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ１７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７０４に進む。

【２１８３】

ステップＳｃ１７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｃ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｃ１７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｃ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１７０６に進む。

【２１８４】

ステップＳｃ１７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｃ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｃ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７０７に進む。

【２１８５】

ステップＳｃ１７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｃ１７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｃ１７０７において開閉実行モードではなく（Ｓｃ１７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｃ１７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｃ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６３であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１６７（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１０００」（すなわち２．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｃ１７１０に進む。

【２１８６】

ステップＳｃ１７１０では、ステップＳｃ１７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｃ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。ステップＳｃ１７１１を実行した後、

ステップＳｃ１７１２に進む。
【２１８７】
ステップＳｃ１７１２では、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に当選した場合には、普通電動役物５３の開閉動作を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で１秒が経過することまたは特電始動口５２に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが開閉パターンとして設定される。なお、ステップＳｃ１７１２を実行した後、電役サポート用処理を終了する。
【２１８８】
ステップＳｃ１７０７において開閉実行モード中ではないと判定した場合（Ｓｃ１７０７：ＹＥＳ）、または、ステップＳｃ１７０８において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Ｓｃ１７０８：ＮＯ）には、ステップＳｃ１７１３に進む。
【２１８９】
ステップＳｃ１７１３では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１６７（ａ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１５００」（すなわち３．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｃ１７１４に進む。
【２１９０】
ステップＳｃ１７１４では、ステップＳｃ１７１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１７１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１７１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１７１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｃ１７１４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。ステップＳｃ１７１５を実行した後、ステップＳｃ１７１６に進む。
【２１９１】
ステップＳｃ１７１６では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に当選した場合には、普通電動役物５３の開閉動作を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で０．５秒が経過することまたは特電始動口５２に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが開閉パターンとして設定される。なお、ステップＳｃ１７１６を実行した後、電役サポート用処理を終了する。
【２１９２】
ステップＳｃ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７１７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ１７１７において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ１７１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１７１７において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１７１７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７１８に進む。
【２１９３】
ステップＳｃ１７１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ

Ｓｃ１７１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２１９４】

ステップＳｃ１７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７２０に進み、普通電動役物５３を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｃ１７２０を実行した後、ステップＳｃ１７２１に進む。

【２１９５】

ステップＳｃ１７２１では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップＳｃ１７２１において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｃ１７２１：ＮＯ）、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップＳｃ１７２１において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１７２１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１７２２に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２１９６】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１８７：Ｓｃ１７２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１９７】

図１８８は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１８０１では、普通電動役物５３が開放中であるか否かを判定する。ステップＳｃ１８０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１８０２に進む。

【２１９８】

ステップＳｃ１８０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放回数をカウントするとともに、普通電動役物５３の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物５３を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｃ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１８０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。

【２１９９】

一方、ステップＳｃ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｃ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０３に進む。

【２２００】

ステップＳｃ１８０３では、普通電動役物５３を開放状態にする。ステップＳｃ１８０３を実行した後、ステップＳｃ１８０４に進む。

【２２０１】

ステップＳｃ１８０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【２２０２】

一方、ステップＳｃ１８０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０５に進む。

【２２０３】

ステップＳｃ１８０５では、普通電動役物５３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が特電始動口５２に入球したこと」または「開放状態で１秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモー

ド時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が特電始動口５２に入球したこと」または「開放状態で０．５秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳｃ１８０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１８０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｃ１８０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０６に進む。

【２２０４】

ステップＳｃ１８０６では、普通電動役物５３を閉鎖状態にする。ステップＳｃ１８０６を実行した後、ステップＳｃ１８０７に進む。

【２２０５】

ステップＳｃ１８０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【２２０６】

＜第２大入賞口用処理＞

次に、第２大入賞口用処理について説明する。第２大入賞口用処理は、通常処理のサブルーチン（図１７８：Ｓｃ０８０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２０７】

図１８９は、第２大入賞口用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１９０１では、特電作動フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１９０１において特電作動フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０２に進む。ステップＳｃ１９０１において特電作動フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１９０１：ＮＯ）、そのまま第２大入賞口用処理を終了する。

【２２０８】

ステップＳｃ１９０２では、開閉シナリオ設定完了フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉シナリオ設定完了フラグは、第２大入賞口用の開閉シナリオが設定された場合にＯＮとなり、当該設定された開閉シナリオに従った第２大入賞口５５ａの開閉動作が終了した場合にＯＦＦになるフラグである。ステップＳｃ１９０２において、開閉シナリオ設定完了フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１９０３に進む。

【２２０９】

ステップＳｃ１９０３では、第２入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する。第２入賞口用開閉シナリオ設定処理の詳細は後述する。ステップＳｃ１９０３を実行した後、ステップＳｃ１９０４に進む。

【２２１０】

ステップＳｃ１９０２において、開閉シナリオ設定完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０３を実行せずに、ステップＳｃ１９０４に進む。

【２２１１】

ステップＳｃ１９０４では、第２大入賞口開閉処理を実行する。第２大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｃ１９０４を実行した後、ステップＳｃ１９０５に進む。

【２２１２】

ステップＳｃ１９０５では、第２大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｃ１９０５において、第２大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０６に進み、特電作動フラグをＯＦＦにする。ステップＳｃ１９０６を実行した後、ステップＳｃ１９０７に進み、開閉シナリオ設定完了フラグをＯＦＦにする。その後、第２大入賞口用処理を終了する。

【２２１３】

ステップＳｃ１９０５において、第２大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｃ１９０５：ＮＯ）、第２大入賞口用処理を終了する。

【２２１４】

＜第２大入賞口用開閉シナリオ設定処理＞

次に、第２大入賞口用開閉シナリオ設定処理について説明する。第２大入賞口用開閉シナリオ設定処理は、第２大入賞口用処理のサブルーチン（図１８９：Ｓｃ１９０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２１５】

図１９０は、第２大入賞口用開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２００１では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２００１において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００２に進む。

【２２１６】

ステップＳｃ２００２では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２００２において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ２００２：ＮＯ）、ステップＳｃ２００３に進む。具体的には、高確率モードかつ低頻度サポートモードである場合、すなわち、潜伏確変状態である場合にステップＳｃ２００３に進む。

【２２１７】

ステップＳｃ２００３では、第２大入賞口用の開閉シナリオとして特別ボーナス用開閉シナリオを設定する。特別ボーナス用開閉シナリオは、開放条件として後述する第２大入賞口開閉処理が開始されてから０．５秒後に第２開閉扉５５ｂを開放するという条件が設定されている。また、閉鎖条件として、開放状態で１個の遊技球が第２大入賞口５５ａに入球した場合または開放状態で５秒間が経過した場合に閉鎖するという条件が設定されている。さらに、特別ボーナス用開閉シナリオには、第１大入賞口用の開閉処理が実行されている場合には第２大入賞口５５ａは開閉しないという条件が設定されている。ステップＳｃ２００３を実行した後、ステップＳｃ２００５に進む。

【２２１８】

一方、ステップＳｃ２００１において高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｃ２００１：ＮＯ）、または、ステップＳｃ２００２において高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００４に進む。すなわち、潜伏確変状態ではない場合（通常状態とも呼ぶ）には、ステップＳｃ２００４に進む。

【２２１９】

ステップＳｃ２００４では、第２大入賞口用の開閉シナリオとして通常用開閉シナリオを設定する。通常用開閉シナリオは、開放条件として後述する第２大入賞口開閉処理が開始されてから１０秒後に第２開閉扉５５ｂを開放するという条件が設定されている。また、閉鎖条件として、開放状態で１個の遊技球が第２大入賞口５５ａに入球した場合または開放状態で５秒間が経過した場合に閉鎖するという条件が設定されている。さらに、通常用開閉シナリオには、第１大入賞口用の開閉処理が実行されている場合には第２大入賞口５５ａは開閉しないという条件が設定されている。ステップＳｃ２００４を実行した後、ステップＳｃ２００５に進む。

【２２２０】

ステップＳｃ２００５では、開閉シナリオ設定完了フラグをＯＮにする。その後、第２大入賞口用開閉シナリオ設定処理を終了する。

【２２２１】

＜第２大入賞口開閉処理＞

次に、第２大入賞口開閉処理について説明する。第２大入賞口開閉処理は、第２大入賞口用処理のサブルーチン（図１８９：Ｓｃ１９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２２２】
図１９１は、第２大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２１０１では、第２開閉扉５５ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｃ２１０１において、第２開閉扉５５ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２１０２に進む。
【２２２３】
ステップＳｃ２１０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。第２大入賞口用の開閉シナリオの開放条件の内容については図１９０において上述したので省略する。ステップＳｃ２１０２において、開閉シナリオの開放条件が成立してないと判定した場合には（Ｓｃ２１０２：ＮＯ）、本第２大入賞口開閉処理を終了する。
【２２２４】
一方、ステップＳｃ２１０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｃ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２１０３に進む。
【２２２５】
ステップＳｃ２１０３では、第２開閉扉５５ｂを開放状態にする。ステップＳｃ２１０３を実行した後、ステップＳｃ２１０４に進む。
【２２２６】
ステップＳｃ２１０４では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。第２開閉扉開放コマンドを受信した音声発光装置は、第２開閉扉開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第２大入賞口開閉処理を終了する。
【２２２７】
一方、ステップＳｃ２１０１において、第２開閉扉５５ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２１０５に進む。
【２２２８】
ステップＳｃ２１０５では、第２開閉扉５５ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第２大入賞口用の開閉シナリオの閉鎖条件の内容については図１９０において上述したので省略する。ステップＳｃ２１０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ２１０５：ＮＯ）、本第２大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｃ２１０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２１０６に進む。
【２２２９】
ステップＳｃ２１０６では、第２開閉扉５５ｂを閉鎖状態にする。ステップＳｃ２１０６を実行した後、ステップＳｃ２１０７に進む。
【２２３０】
ステップＳｃ２１０７では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１７８：ステップＳｃ０８０３）において音声発光制御装置９０に送信される。第２開閉扉閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、第２開閉扉閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第２大入賞口開閉処理を終了する。
【２２３１】
《Ｃ５》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【２２３２】
図１９２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【２２３３】
音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載され

ている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２２３４】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。

【２２３５】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２２３６】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０、演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【２２３７】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２２３８】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【２２３９】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【２２４０】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【２２４１】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。

【２２４２】

キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている

。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【２２４３】

ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。

【２２４４】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【２２４５】

《Ｃ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２２４６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【２２４７】

図１９３は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２４８】

ステップＳｃ２２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｃ２２０１を実行した後、ステップＳｃ２２０２に進む。

【２２４９】

ステップＳｃ２２０２では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２２０２を実行した後、ステップＳｃ２２０３に進む。

【２２５０】

ステップＳｃ２２０３では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回における演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｃ２２０３を実行した後、ステップＳｃ２２０４に進む。

【２２５１】

ステップＳｃ２２０４では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間における演出を設定するための処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｃ２２０４を実行した後、ステップＳｃ２２０５に

進む。
【２２５２】
ステップＳｃ２２０５では、特電始動口入球演出用処理を実行する。特電始動口入球演出用処理は、特電始動口５２に遊技球が入球したときに実行する演出（以下、特電始動口入球演出とも呼ぶ）を設定するための処理である。特電始動口入球演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｃ２２０５を実行した後、ステップＳｃ２２０６に進む。
【２２５３】
ステップＳｃ２２０６では、第２開閉扉開放演出用処理を実行する。第２開閉扉開放演出用処理は、第２開閉扉５５ｂが開放したときに実行する演出（以下、第２開閉扉開放演出とも呼ぶ）を設定するための処理である。第２開閉扉開放演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｃ２２０６を実行した後、ステップＳｃ２２０７に進む。
【２２５４】
ステップＳｃ２２０７では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側ＭＰＵ６２から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域Ｄｓに表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップＳｃ２２０７を実行した後、ステップＳｃ２２０８に進む。
【２２５５】
ステップＳｃ２２０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｃ２２０３からステップＳｃ２２０７の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳｃ２２０３からステップＳｃ２２０７において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｃ２２０８を実行した後、ステップＳｃ２２０９に進む。
【２２５６】
ステップＳｃ２２０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｃ２２０３からステップＳｃ２２０７の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳｃ２２０３からステップＳｃ２２０７において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｃ２２０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２２５７】
＜状態記憶処理＞
次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９３：Ｓｃ２２０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【２２５８】
図１９４は、状態記憶処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２３０１では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２３０１において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｃ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３０２に進み、音光側高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ２３０３に進む。一方、ステップＳｃ２３０１において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２３０２を実行せずにステップＳｃ２３０３に進む。
【２２５９】
ステップＳｃ２３０３では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２３０３において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｃ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３０４に進み、音光側高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ２３０５に進む。一方、ステップＳｃ２３０３において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２３０３：ＮＯ）、ス

テップＳｃ２３０４を実行せずにステップＳｃ２３０５に進む。
【２２６０】
ステップＳｃ２３０５では、高頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２３０５において、高頻度サポートコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｃ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ２３０７に進む。一方、ステップＳｃ２３０５において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｃ２３０６を実行せずにステップＳｃ２３０７に進む。
【２２６１】
ステップＳｃ２３０７では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２３０７において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｃ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３０８に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ２３０９に進む。一方、ステップＳｃ２３０７において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２３０７：ＮＯ）、ステップＳｃ２３０８を実行せずにステップＳｃ２３０９に進む。
【２２６２】
ステップＳｃ２３０９では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２３０９において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３１０に進む。
【２２６３】
ステップＳｃ２３１０では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｃ１３１０において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｃ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３１１に進む。
【２２６４】
ステップＳｃ２３１１では、潜伏確変状態フラグをＯＮにする。潜伏確変状態フラグは、遊技の状態が潜伏確変状態であることを特定するためのフラグである。その後、状態記憶処理を終了する。
【２２６５】
一方、ステップＳｃ２３０９において音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｃ２３０９：ＮＯ）、または、ステップＳｃ１３１０において音光側高頻度サポートモードフラグがＯＦＦではない判定した場合（Ｓｃ２３１０：ＮＯ）には、ステップＳｃ２３１２に進む。ステップＳｃ２３１２では、潜伏確変状態フラグをＯＦＦにする。その後、状態記憶処理を終了する。
【２２６６】
本処理においては、ステップＳｃ２３１１およびステップＳｃ２３１２からわかるように、主制御装置６０において制御している遊技の状態が潜伏確変状態であるか否かを、音声発光制御装置９０において常に特定する。
【２２６７】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９３：Ｓｃ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２２６８】
図１９５は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２４０１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｃ２４０１において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｃ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２４０２に進む。
【２２６９】

ステップＳｃ２４０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｃ２４０３に進む。

【２２７０】

ステップＳｃ２４０３では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップＳｃ２４０３を実行した後、ステップＳｃ２４０４に進む。

【２２７１】

ステップＳｃ２４０４では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳｃ２４０４を実行した後、ステップＳｃ２４０５に進む。

【２２７２】

ステップＳｃ２４０５では、遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップＳｃ２４０３で設定した演出パターンおよびステップＳｃ２４０４で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置４１に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップＳｃ２４０５を実行した後、ステップＳｃ２４０６に進む。

【２２７３】

ステップＳｃ２４０６では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が１減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｃ２４０８を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

【２２７４】

＜演出パターンの設定処理＞

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図１９５：Ｓｃ２４０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２７５】

図１９６は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２５０１では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップＳｃ２５０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｃ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２５０２に進む。

【２２７６】

ステップＳｃ２５０２では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２５０２において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２５０３に進む。

【２２７７】

ステップＳｃ２５０３では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｃ２５０３において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｃ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２５０４に進む。

【２２７８】

ステップＳｃ２５０４では、特別ボーナス確変大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。上述したように、本処理は、音光側高確率モードフラグがＯＮであり、当該処理対象遊技回で確変大当たりに当選している場合に実行する。音光側高確率モードフラグがＯＮであるということは、当該処理対象の遊技回が高確率モードで実行されたことを示す。すなわち、高確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態となる特定期間となり、特別ボーナスが遊技者に付与される。よって、ステップＳｃ２５０４では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、特別ボーナスが付与される可能性があることを示唆する内容および確変大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップＳｃ２５０４を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【２２７９】

ステップＳｃ２５０３において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりではない、すなわち通常大当たりであると判定した場合には（Ｓｃ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｃ２５０５に進む。

【２２８０】

ステップＳｃ２５０５では、特別ボーナス通常大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。上述したように、本処理は、音光側高確率モードフラグがＯＮであり、当該処理対象遊技回で通常大当たりに当選している場合に実行する。上述のように、音光側高確率モードフラグがＯＮであるということは、当該処理対象の遊技回が高確率モードで実行されたことを示す。すなわち、高確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態となる特定期間となり、特別ボーナスが遊技者に付与される。よって、ステップＳｃ２５０５では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、特別ボーナスが付与される可能性があることを示唆する内容および通常大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップＳｃ２５０５を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【２２８１】

ステップＳｃ２５０２において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ２５０２：ＮＯ）、ステップＳｃ２５０６に進む。ステップＳｃ２５０６では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｃ２５０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｃ２５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２５０７に進む。

【２２８２】

ステップＳｃ２５０７では、確変大当たり用の演出パターン設定処理を実行する。本処理は、音光側高確率モードフラグがＯＦＦであり、当該処理対象遊技回で確変大当たりに当選している場合に実行する。音光側高確率モードフラグがＯＦＦであるということは、当該処理対象の遊技回が低確率モードで実行されたことを示す。すなわち、低確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態ではない状態（非潜伏確変状態）となる非特定期間となり、遊技者に特別ボーナスは付与されない。よって、ステップＳｃ２５０７では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、確変大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップＳｃ２５０７を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【２２８３】

ステップＳｃ２５０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当

たり種別が通常大当たりであると判定した場合には（Ｓｃ２５０６：ＮＯ）、ステップＳｃ２５０８に進む。

【２２８４】

ステップＳｃ２５０８では、通常大当たり用の演出パターン設定処理を実行する。本処理は、音光側高確率モードフラグがＯＦＦであり、当該処理対象遊技回で通常大当たりに当選している場合に実行する。よって、ステップＳｃ２５０８では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、通常大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップＳｃ２５０８を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【２２８５】

ステップＳｃ２５０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していない（外れ）と判定した場合には（Ｓｃ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２５０９に進む。ステップＳｃ２５０９では、外れ用の演出パターン設定処理を実行する。なお、当該処理には、処理対象である遊技回の当たり抽選がリーチ（外れ）である場合に演出パターンを設定する処理も含まれる。ステップＳｃ２５０１を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【２２８６】

＜オープニング演出用処理＞

次に、オープニング演出用処理について説明する。オープニング演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９３：Ｓｃ２２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２８７】

図１９７は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２６０１では、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｃ２６０１において、オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｃ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２６０２に進む。

【２２８８】

ステップＳｃ２６０２では、オープニング時間の読み出しを実行する。具体的には、受信したオープニングコマンドに含まれるオープニング時間に関する情報を読み出す。ステップＳｃ２６０２を実行した後、ステップＳｃ２６０３に進む。

【２２８９】

ステップＳｃ２６０３では、潜伏確変状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２６０３において、潜伏確変状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２６０４に進む。

【２２９０】

ステップＳｃ２６０４では、オープニング時間に応じた特別ボーナス用のオープニング演出パターンに設定する。具体的には、潜伏確変状態であるオープニング期間には特別ボーナスが付与されるので、オープニング演出パターンとして、特別ボーナスが付与されること示唆する内容や、特電始動口５２に遊技球を入球させ第２開閉扉５５ｂを開放させて第２大入賞口５５ａに遊技球を入球させることを促す内容を含む演出パターンに設定する。また、本実施形態においては、オープニング演出を実行する契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとにオープニング演出パターンが用意されており、大当たり種別に応じたオープニング演出パターンに設定する。その他、特別ボーナス用のオープニング演出として、オープニング期間の残時間をカウントダウンする演出を実行する構成を採用してもよい。また、オープニング時間が上乗せされたかのうような示唆を促す特別ボーナス用のオープニング演出を実行してもよい。具体的には、実際に設定されたオープニング時間より少ない残時間で、オープニング期間における残時間のカウントダウンを開始し、残時間が所定時間以下に達したタイミングで、残時間を増やす演出を実行する。その他、オープニング期間中に遊技者に特典として払い出した遊技球の個数をリアルタイムに表示するオープニング演出を実行してもよい。このような演出を実行することに

よって、遊技者に期待感を付与することができる。
【２２９１】
このような特別ボーナス用のオープニング演出の演出パターンに設定した後、オープニング演出用処理を終了する。
【２２９２】
ステップＳｃ２６０３において、潜伏確変状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｃ２６０５に進む。
【２２９３】
ステップＳｃ２６０５では、オープニング時間に応じた通常用のオープニング演出パターンに設定する。具体的には、潜伏確変状態ではない通常状態であるオープニング期間には特別ボーナスは付与されないので、オープニング演出パターンとして、オープニング期間終了後にラウンド遊技が開始されることを示唆する内容を含む演出パターンに設定する。また、本実施形態においては、オープニング演出を実行する契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとにオープニング演出パターンが用意されており、大当たり種別に応じたオープニング演出パターンに設定する。その後、オープニング演出用処理を終了する。
【２２９４】
＜特電始動口入球演出用処理＞
次に、特電始動口入球演出用処理について説明する。特電始動口入球演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９３：Ｓｃ２２０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２２９５】
特電始動口入球演出用処理は、特電始動口５２に遊技球が入球した場合に実行する演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、特定期間と、非特定期間とで、特電始動口５２に遊技球が入球した場合に実行する演出が異なる。
【２２９６】
図１９８は、特電始動口入球演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２７０１では、特電始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２７０１において、特電始動口入球コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｃ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２７０２に進む。一方、ステップＳｃ２７０１において、特電始動口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２７０１：ＮＯ）、そのまま特電始動口入球演出用処理を終了する。
【２２９７】
ステップＳｃ２７０２では、潜伏確変状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２７０２において、潜伏確変状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２７０３に進む。
【２２９８】
ステップＳｃ２７０３では、特別ボーナス用の特電始動口入球演出パターンに設定する。具体的には、特電始動口５２に遊技球が入球した時に実行する演出のパターンとして、すぐに（０．５秒後に）第２大入賞口５５ａが開放することを示唆する内容や、特典の付与を示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップＳｃ２７０３を実行した後、ステップＳｃ２７０５に進む。
【２２９９】
一方、３２７０２において、潜伏確変状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ２７０２：ＮＯ）、ステップＳｃ２７０４に進む。ステップＳｃ２７０４では、通常用の特電始動口入球演出パターンに設定する。具体的には、特電始動口５２に遊技球が入球した時に実行する演出のパターンとして、１０秒後に第２大入賞口５５ａが開放することを示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップＳｃ２７０４を実行した後、ステップＳｃ２７０５に進む。
【２３００】

ステップＳｃ２７０５では、特電始動口入球演出用コマンドを表示制御装置１００に送信する。特電始動口入球演出用コマンドには、ステップＳｃ２７０３またはステップＳｃ２７０４において設定された特電始動口入球演出の演出パターンに関する情報が含まれる。特電始動口入球演出用コマンドを受信した表示制御装置１００は、設定された演出パターンに応じた映像を液晶表示装置４１に表示させる。ステップＳｃ２７０５を実行した後、特電始動口入球演出用処理を終了する。

【２３０１】

＜第２大入賞口開放演出用処理＞

次に、第２大入賞口開放演出用処理について説明する。第２大入賞口開放演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９３：Ｓｃ２２０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２３０２】

第２大入賞口開放演出用処理は、第２大入賞口５５ａが開放した場合に実行する演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、特定期間と、非特定期間とで、第２大入賞口５５ａが開放した場合に実行する演出が異なる。

【２３０３】

図１９９は、第２大入賞口開放演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２８０１では、第２開閉扉開放コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２８０１において、第２開閉扉開放コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｃ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２８０２に進む。一方、ステップＳｃ２８０１において、第２開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２８０１：ＮＯ）、そのまま第２大入賞口開放演出用処理を終了する。

【２３０４】

ステップＳｃ２８０２では、潜伏確変状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ２８０２において、潜伏確変状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２８０３に進む。

【２３０５】

ステップＳｃ２８０３では、第２大入賞口開放演出パターンに設定する。具体的には、第２大入賞口５５ａが開放した時に実行する演出のパターンとして、第２大入賞口５５ａが開放したことを示唆する内容や、特典の付与を示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップＳｃ２８０３を実行した後、ステップＳｃ２８０５に進む。

【２３０６】

一方、ステップＳｃ２８０２において、潜伏確変状態フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｃ２８０４に進む。ステップＳｃ２８０４では、通常用の第２大入賞口開放演出パターンに設定する。具体的には、第２大入賞口５５ａが開放した時に実行する演出のパターンとして、第２大入賞口５５ａが開放したことを示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップＳｃ２８０４を実行した後、ステップＳｃ２８０５に進む。

【２３０７】

ステップＳｃ２８０５では、第２大入賞口開放演出用コマンドを表示制御装置１００に送信する。第２大入賞口開放演出用コマンドには、ステップＳｃ２８０３またはステップＳｃ２８０４において設定された第２大入賞口開放演出の演出パターンに関する情報が含まれる。第２大入賞口開放演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、設定された演出パターンに応じた映像を液晶表示装置４１に表示させる。ステップＳｃ２８０５を実行した後、第２大入賞口開放演出用処理を終了する。

【２３０８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【２３０９】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入

後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【２３１０】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【２３１１】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【２３１２】

図２００は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２３１３】

ステップＳｃ２９０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｃ２９０２に進む。

【２３１４】

ステップＳｃ２９０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２３１５】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【２３１６】

図２０１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ３００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２３１７】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【２３１８】
図２０２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２３１９】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２３２０】
ステップＳｃ３１０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１５７）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２３２１】
演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【２３２２】
なお、コマンド対応処理（Ｓｃ３１０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【２３２３】
ステップＳｃ３１０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｃ３１０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｃ３１０３に進む。
【２３２４】
ステップＳｃ３１０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｃ３１０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度

等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｃ３１０４に進む。
【２３２５】
ステップＳｃ３１０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｃ３１０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｃ３１０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【２３２６】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間に、潜伏確変状態に移行するので、当該潜伏確変状態に移行することを利用して種々の処理を実行することができる。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、潜伏確変状態ではない非特定状態と、潜伏確変状態である特定期間とで、特電始動口５２に遊技球が入球してから第２可変入賞装置５５の第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を異なる時間に設定する。すなわち潜伏確変状態か否かに基づいて、処理の態様を変更することができる。
【２３２７】
高頻度サポートモードフラグと高確率モードフラグとを制御することによって潜伏確変状態に移行させたり、潜伏確変状態から他の状態に移行させたりすることができる。よって、オープニング期間に、高頻度サポートモードフラグを切り替えるタイミングと、高確率モードフラグを切り替えるタイミングとを制御することによって、潜伏確変状態（特定状態）の継続時間を制御することができる。換言すれば、特定期間に実行する処理の実行時間を高頻度サポートモードフラグを切り替えるタイミングと、高確率モードフラグを切り替えるタイミングとによって制御することができる。よって、簡易な処理によって、種々の処理の実行制御を行うことができる。
【２３２８】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、高確率モードにおいて実行された遊技回において大当たりに当選した場合に、２種類の方法によって遊技者に特典を付与する。具体的には、オープニング期間の特定期間において特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を、非特定期間より短い時間（０．５秒）にすることで特典を付与する。そして、特定期間の終了後のラウンド遊技においてさらに特典を付与する。したがって、抽選モードが高確率モードである場合には、低確率モードである場合と比較して、大当たりに当選することへの期待感に加え、大当たりに当選した後の特典の付与についても期待感を遊技者に付与することができる。
【２３２９】
また、特典の付与方法を２種類設けることによって、特典を付与する処理の態様が切り替わったことを認識した遊技者に対して、意外性を付与することができる。
【２３３０】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、特定期間の長さは、当該特定期間が開始される契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別によって異なる。従って、大当たりに当選した場合に、遊技者に、より一層、大当たり種別に注目させることができる。本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において１６Ｒ確変大当たりに当選した場合には特定期間は２０秒であり、８Ｒ確変大当たりに当選した場合には特定期間は３０秒であり、８Ｒ通常大当たりに当選した場合には特定期間は４０秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。また、特定期間の長さを複数種類設けることに

よって、遊技者に特定期間の長さを推測させ、より一層の期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。換言すれば、遊技者に対して、大当たりに当選することの期待感に加え、特定期間の長さについても期待感を付与することができる。

【２３３１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、遊技の状態、具体的には潜伏確変状態か否か（特定状態か非特定状態か）に基づいて、特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を決定している。従って、第２開閉扉５５ｂの開放を期待する遊技者に対して、遊技の状態について注目をさせることができる。また、逆に、遊技の状態（潜伏確変状態か否か）について把握をしようとする遊技者に対して、特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間に注目をさせることができる。

【２３３２】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、スルーゲート３５への遊技球の入球→普通電動役物５３が開放→特電始動口５２への遊技球の入球→第２開閉扉５５ｂの開放→第２大入賞口５５ａへの遊技球の入球といったように、種々の遊技の要素が関連しているので、種々の遊技要素について遊技者に注目をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３３３】

本実施形態のパチンコ機１０は、高確率モード時に大当たりに当選した場合と、低確率モード時に大当たりに当選した場合とで、特典が付与される方法が異なる。具体的には、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回の終了後に、特典としての特別ボーナスが付与され、その後、特典としてのラウンド遊技が付与される。低確率モード時に大当たりに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回の終了後に、特典としてのラウンド遊技のみが付与される。よって、遊技回が実行されている際の抽選モードについて遊技者により一層の注目をさせることができる。また、遊技者が抽選モードを把握することなく大当たりに当選した遊技回が終了し特典の付与が開始された場合に、特典が付与される態様を把握することによって、大当たりに当選した遊技回における抽選モードを推測する楽しみを遊技者に提供することができる。このように、大当たりに当選した遊技回における抽選モードと、大当たりに当選した遊技回の終了後における特典を付与する処理の方法とを関連させることによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３３４】

また、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０は、高確率モード時に大当たりに当選した場合と、低確率モード時に大当たりに当選した場合とで、特典が付与される方法が異なる。すなわち、当該大当たりに当選した遊技回より先に実行された大当たりに当選した遊技回（以下、先当選遊技回とも呼ぶ）における大当たり種別が確変大当たりであったのか、または、通常大当たりであったのかに基づいて、その後に実行され大当たりに当選した遊技回（以下、後当選遊技回とも呼ぶ）の終了後に付与される特典の付与方法が決定される。よって大当たりに当選した場合に、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法について遊技者に期待感を付与することに加えて、その遊技回から見て後当選遊技回の終了後の特典の付与方法についても期待感を付与することができる。

【２３３５】

また、大当たりに当選した場合に、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法について、遊技者に対して、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて推測させることができる。従って、大当たりに当選した遊技回が実行された場合には、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法の推測をさせることができ、また、その大当たりに当選した遊技回から見て後当選遊技回における特典の付与方法の推測をさせることができ、大当たりに当選した遊技回の１回の

実行で、遊技者に対して種々の推測を促し、さらに、期待感を付与することができる。
【２３３６】
また、先当選遊技回において確変大当たりに当選した場合には、当該先当選遊技回の終了後に付与される特典について遊技者に期待感を付与することができることに加え、後当選遊技回の終了後に付与される特典についても遊技者に期待感を付与することができる。
【２３３７】
また、本実施形態のパチンコ機１０においては、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間の時間であるオープニング時間は、その大当たりに当選した遊技回の抽選モード（高確率モードであるか、低確率モードであるか）に基づいて決定される。すなわち、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間の時間であるオープニング時間は、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて決定されている。よって、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間のオープニング時間の長さを、先当選遊技回における大当たり種別に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。また、そのオープニング期間が特定期間となる場合には、より一層、先当選遊技回における大当たり種別に基づいてオープニング時間について遊技者に推測を促し、特別ボーナスについて、さらなる期待感を付与することができる。
【２３３８】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間に実行するオープニング演出は、その大当たりに当選した遊技回の抽選モード（高確率モードであるか、低確率モードであるか）に基づいて決定される。すなわち、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出は、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて決定されている。よって、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出を、先当選遊技回における大当たり種別に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。逆に、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出に基づいて、遊技者に対して、先当選遊技回における大当たり種別など先当選遊技回における各種情報を推測させ、新たな遊技性を提供することができる。
【２３３９】
《Ｃ７》第３実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【２３４０】
《Ｃ７－１》変形例１：
上記第３実施形態では、大当たりに当選した場合の大当たり種別である１６Ｒ確変大当たり、および、８Ｒ確変大当たりは、抽選モードが高確率モードとなった後、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。具体的には、１６Ｒ確変大当たり、および、８Ｒ確変大当たりなど、確変大当たりに当選した場合に、抽選モードが高確率モードとなった後、当該高確率モードでの遊技回の実行回数に制限がある構成を採用してもよい。
【２３４１】
例えば、１６Ｒ確変大当たり、または８Ｒ確変大当たりに当選した場合、抽選モードが高確率モードとなった後、当該高確率モードでの遊技回の実行回数が１００回に達した後は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。したがって、本例の構成の場合、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が１００回に達する前に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおいて大当りに当選しているので、当該大当たりとなった遊技回の終了後に潜伏確変状態となり、特典として特別ボーナスが付与される。

しかしながら、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が１００回に達した後は、抽選モードが低確率モードとなるため、大当たりに当選したとしても、当該大当たりとなった遊技回の終了後に潜伏確変状態とならず、特別ボーナスは付与されない。

【２３４２】

このような構成を採用することによって、確変大当たりに当選し、高確率モードで遊技回が実行されている場合に、遊技者に対して、１００回の遊技回が実行される前に大当たりに当選したいと強く所望させることができ、高確率モードにおける１回１回の遊技回における当たり抽選結果に強く注目させることができ、遊技者に緊迫感や期待感を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４３】

《Ｃ７－２》変形例２：

上記第３実施形態においては、特定期間においては、普通電動役物５３の開放動作中に、特電始動口５２に遊技球が入球してから、第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を０．５秒に設定する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。

【２３４４】

図２０３は、変形例２としての一例を説明する説明図である。図１４３（ａ）の状態から、普通電動役物５３が開放して図２０３（ｂ）の状態となった場合に、普通電動役物５３が閉鎖するタイミングで第２開閉扉５５ｂが開放し、図２０３（ｃ）に示したように、可動片５３ａの上面を流通していた複数の遊技球が第２大入賞口５５ａに入球する構成を採用する。具体的には、可動片５３ａの上面を遊技球が流通する速度を凸部５３ｂの数等で調整することによって、可動片５３ａの上面を複数の遊技球が同時に流通し得る構成とする。そして、１個の遊技球が特電始動口５２に入球したことを契機として、普通電動役物５３は閉鎖し、第２開閉扉５５ｂは開放するが、普通電動役物５３の閉鎖のタイミングと第２開閉扉５５ｂの開放するタイミングを調整し、図２０３（ｃ）に示したように、可動片５３ａの上面を流通していた複数の遊技球が第２大入賞口５５ａに入球する構成とする。第２大入賞口５５ａに複数の遊技球が入球した場合には、入球した遊技球の数に応じた数の遊技球が賞球として払い出される。

【２３４５】

このような構成を採用することによって、特定期間中に、１回の特電始動口５２への遊技球の入球で、多くの特典を遊技者に付与することができ、遊技者に対して特電始動口５２への入球に注目させ、大きな期待感を付与することができる。

【２３４６】

《Ｃ７－３》変形例３：

上記第３実施形態においては、特定期間であるオープニング期間（特別ボーナスが付与されるオープニング期間）には、特別ボーナス用のオープニング演出を実行したが、特定期間であるオープニング期間に通常用のオープニング演出（特別ボーナスが付与されないオープニング演出）を実行する構成を採用してもよい。

【２３４７】

このような構成を採用した場合、特定期間であるオープニング期間に通常用のオープニング演出が実行されたことを認識した遊技者は、一時的に、特別ボーナスは付与されないものと認識しているにもかかわらず、実際には特別ボーナスが付与されるので、遊技者に意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４８】

《Ｃ７－４》変形例４：

上記第３実施形態において、オープニング期間におけるオープニング時間を、潜伏確変状態である場合（特定期間である場合）と、潜伏確変状態ではない場合（特定期間ではない場合）とで、同じにしてもよい。このようにすることで、状態に応じたオープニング時間を設定する処理（オープニング時間設定処理：図１８４参照）を簡略化することができ、処理負担の軽減を図ることができる。

Ｃ７－５．変形例５：

上記第３実施形態においては、高確率モード時に大当たりに当選した場合、その大当たりの大当たり種別が有利であるほど、特別ボーナスが付与されるオープニング期間の時間的長さを短くする構成を採用したが、その大当たりの大当たり種別が有利であるほど、特別ボーナスが付与されるオープニング期間の時間的長さを長くする構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、高確率モード時に大当たりに当選した場合、その大当たり種別が有利な大当たり種別であることを遊技者に、より一層強く所望させ、大当たり種別について遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【２３４９】

《Ｃ７－６》変形例６：

上記第３実施形態において、オープニング時間を決定する抽選を別に実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、特定期間の時間的長さを、遊技者が大当たり種別から推測することが困難となり、特別ボーナスが付与される場合に、特定期間の時間的長さについて遊技者に新たな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５０】

《Ｃ７－７》変形例７：

上記第３実施形態においては、スルーゲート３５に遊技球が入球した場合に、電役開放抽選を実行し、電役開放抽選において開放当選した場合に普通電動役物５３を電動で開放する構成を採用したが、普通電動役物５３に換えて非電動役物を備える構成を採用してもよい。この場合、スルーゲート３５と当該非電動役物とが電気を用いない機械的構造によって接続されており、スルーゲート３５を遊技球が通過した場合に機械的構造を介して非電動役物が動作する。このような構成を採用することによって、電役開放抽選に関連する処理を省略することができ、処理の簡略化を図ることができる。

【２３５１】

《Ｃ７－８》変形例８：

上記第３実施形態では、オープニング期間が潜伏確変状態である場合に特別ボーナスを付与し、オープニング期間が潜伏確変状態ではない場合に特別ボーナスを付与しない構成を採用したが、その逆の処理を実行する構成を採用してもよい。すなわち、オープニング期間が潜伏確変状態である場合に特別ボーナスを付与せず、オープニング期間が潜伏確変状態ではない場合に特別ボーナスを付与する構成を採用する。このような構成を採用すると、抽選モードが低確率モードである場合に大当たりに当選すると、オープニング期間において特電始動口５２への遊技球の入球から第２開閉扉５５ｂの開放までの時間が０．５秒となり、特別ボーナスが付与される。通常、高確率モードである場合には大当たりに当選する確率が高いので遊技者に大きな期待感を付与することができ、低確率モードである場合には大当たりに当選する確率が低いので高確率モードである場合と比較して遊技者に期待感を付与しにくいが、本変形例の構成を採用した場合、低確率モードある場合には、大当たりに当選すると特別ボーナスが付与されるので、低確率モードである場合にも遊技者に大きな期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この構成を採用する場合、オープニング期間フラグがＯＮ、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦ、高確率モードフラグがＯＦＦであることを条件として、特別ボーナスの付与を行うことで、本構成を実現することができる。

【２３５２】

《Ｃ７－９》変形例９：

上記第３実施形態において、普通電動役物５３が配置される位置が第２可変入賞装置５５の上部でない構成を採用してもよい。例えば、特電始動口５２の上部に、いわゆる電動チューリップ型の構造で配置される構成を採用してもよい。この場合、低頻度サポートモード時に特電始動口５２に遊技球が入球しにくくすることができ、過度に賞球を付与することを抑制することができる。

【２３５３】

また、普通電動役物５３を備えない構成を採用してもよい。この構成を採用した場合、

構造を簡易化することができる。また、電役開放抽選の処理を省略することができるので、処理を簡易化することができる。

【２３５４】

《Ｃ７－１０》変形例１０：

上記第３実施形態においては、特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間が、特定期間と非特定期間とで異なる構成を採用したが、特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間が、特定期間と非特定期間とで同じである構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を遊技の状態によって変更する処理を省略することができ、処理を簡略化することができる。

【２３５５】

《Ｃ７－１１》変形例１１：

上記第３実施形態においては、潜伏確変状態（特定期間）と潜伏確変状態ではない状態（非特定期間または非潜伏確変状態とも呼ぶ）とで、特電始動口５２への遊技球の入球を契機とする第２開閉扉５５ｂの制御処理を変更したが、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで他の処理を変更する構成を採用してもよい。例えば、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで、駆動役物の動作態様を変更する構成や、出力する音声の種類を変更する構成や、普通電動役物５３の開放パターンを変更する構成など、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで、処理の態様を変更する構成であればどのような構成を採用してもよい。

【２３５６】

《Ｃ７－１２》変形例１２：

上記第３実施形態において、潜伏確変状態となる確変大当たり（以下、潜伏確変大当たりとも呼ぶ）を、大当たり種別として有する構成を採用してもよい。すなわち、当該潜伏確変大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において、高確率モードかつ低頻度サポートモードとなる。よって、遊技者は、抽選モードが高確率モードであることを認識しにくい。従って、次に大当たりに当選した場合に、特別ボーナスが付与されるが、遊技者は特別ボーナスが付与されることを予期していないので、特別ボーナスの付与が開始されると、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技者に突発的な期待感を付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５７】

《Ｃ７－１３》変形例１３：

上記第３実施形態においては、オープニング期間における時間的長さであるオープニング時間は、当該オープニング期間の直前に実行された遊技回における大当たり種別に基づいて決定される構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。具体的には、大当たりに当選した遊技回の終了後の期間において遊技球が特定の入球部またはスルーゲート（以下、まとめて特定入球部とも呼ぶ）に入球することを、ラウンド遊技が開始される条件とする遊技機を採用する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了した後であっても、その後に遊技球が特定入球に入球するまではラウンド遊技が開始されない。よって、大当たりに当選した遊技回が終了した後であって特定入球部に遊技球が入球するまでの期間をオープニング期間とすることができる。

【２３５８】

また、特定入球部を、特図始動口５１や特電始動口５２や第１可変入賞装置５４や第２可変入賞装置５５の近傍に配置する。さらに、特定入球部の入球口の周囲に釘４２や役物を配置することによって、特定入球部に遊技球が比較的入球しにくいような構成とする。このようにすることで、オープニング時間を比較的長く確保することができる。また、遊技者は、特定入球部に遊技球が入らないことを所望するので、オープニング期間中、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【２３５９】

さらに、特定入球部に遊技球が入球した場合に賞球を払い出す構成としてもよい。この

場合、特定入球部に遊技球が入球しやすい構成とすると、特定入球部への遊技球の入球によって賞球を得ることができるが、オープニング期間は短くなる可能性が高く、特別ボーナスとしての賞球は獲得しにくくすることができる。また、逆に、特定入球部に遊技球が入球しにくい構成とすると、特定入球部への遊技球の入球による賞球は獲得しにくいが、オープニング期間が長くなる可能性があるので、特別ボーナスとしての賞球を獲得しやすくすることができる。このように、特定入球部を備える構成とすることで、種々の遊技性を創出することができる。

【２３６０】

《Ｃ７－１４》変形例１４：

低確率モード時に当たり抽選に当選した場合と、高確率モード時に当たり抽選に当選した場合とで、大当たり抽選に当選した遊技回の後に実行されるラウンド遊技における第１可変入賞装置５４の動作態様（第１開閉扉５４ｂの開放シナリオ）が異なる構成の遊技機を採用してもよい。具体的には、第１開閉シナリオ設定処理において、当たり抽選の当選時の判定モードを特定し、当該判定モードに基づいて、ラウンド遊技における第１開閉扉５４ｂの開放シナリオを決定する。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回の実行後に特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった大当たり当選した遊技回の実行時におけるに抽選モードに基づいて決定する。

【２３６１】

《Ｃ７－１５》変形例１５：

上記第３実施形態において、開閉実行モードを実行する期間の時間的長さを、当該開閉実行モードを実行する契機となった大当たり当選となった遊技回の大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２やリーチ乱数カウンタＣ３に基づいて決定してもよい。

【２３６２】

《Ｄ》第４実施形態：

《Ｄ１》遊技機の構造：

図２０４は、本発明の第４実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２３６３】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【２３６４】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【２３６５】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【２３６６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサーと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタンと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサーがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【２３６７】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【２３６８】

図２０５は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２３６９】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【２３７０】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【２３７１】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、

主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【２３７２】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【２３７３】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【２３７４】

図２０６は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２３７５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９と、起動時表示部３９ａとを有している。

【２３７６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入賞すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【２３７７】

第１始動口３３及び第２始動口３４は、共に上向きに開放されており、第１始動口３３が第２始動口３４よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入賞すると３個の遊技球が賞球として払い出される。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入賞すると４個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【２３７８】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート３５へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート３５の貫通孔を通過すると、主制御装

置６０は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。

【２３７９】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞をトリガとした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入賞すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【２３８０】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【２３８１】

第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【２３８２】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【２３８３】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット３７及び普図ユニット３８は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【２３８４】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【２３８５】
起動時表示部３９ａは、１つのＬＥＤランプによって構成されており、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源オン時）に、後述する高確率モードが引き継がれている場合に、点灯する。パチンコ機１０の前回動作時に、高確率モードのままで電源スイッチ８８がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合、次の電源オン時には、高確率モードフラグの記憶内容が保持され、高確率モードが引き継がれる。なお、電源オン時に換えて、停電からの復旧時においても、高確率モードが引き継がれている場合に、同様に点灯する。
【２３８６】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、液晶表示装置４１を備える。液晶表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【２３８７】
液晶表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。
【２３８８】
図２０７は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２０７（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図２０７（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【２３８９】
図２０７（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２０７（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２０７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有

効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、液晶表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２３９０】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、液晶表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【２３９１】

さらに、図２０７（ｂ）に示すように、液晶表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【２３９２】

《Ｄ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【２３９３】

図２０８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【２３９４】

ＭＰＵ６２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ６２の入力側には、各種検知センサ６７ａ～６７ｅと、払出制御装置７０と、電源装置８５とが接続されている。ＭＰＵ６２は、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【２３９５】
電源装置８５は、停電監視回路８６と、バックアップ電源回路８７とを備える。停電監視回路８６は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ８８がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。
【２３９６】
バックアップ電源回路８７は、コンデンサを備え、停電監視回路８６から停電情報信号を受信した場合に、各装置への電力供給を継続する。具体的には、主制御装置６０に備えられたＲＡＭ６４に電力供給がなされ、ＲＡＭ６４の記憶情報の少なくとも一部を電源オフ後も保持し続ける。保持する情報としては、本実施形態では、後述する高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグと遊技回数カウンタＰＮＣとを少なくとも含むもので、遊技状態の情報が該当する。
【２３９７】
なお、本実施形態では、バックアップ電源回路８７によって、停電発生時（例えば、電源スイッチ８８がオフ状態にある時）でもＲＡＭ６４に電力を供給し、上述した遊技状態の情報を保持し続けているが、これに換えて、停電発生時に、バックアップ電源回路８７によって、所定の期間（例えば、１０秒）だけ各装置への電力供給を継続し、その所定の期間に、遊技状態の情報をフラッシュメモリやハードディスクドライブ等の不揮発性メモリに退避し、その後、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、待避した情報をＲＡＭ６４に復元する構成としても良い。要は、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している遊技状態の情報を、非供給状態から供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る構成であれば、いずれの構成としても良い。
【２３９８】
また、ＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅとして、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されており、遊技中に遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への入賞に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【２３９９】
ＭＰＵ６２の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【２４００】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【２４０１】
また、ＭＰＵ６２の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが

主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入賞を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【２４０２】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【２４０３】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【２４０４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【２４０５】

図２０９は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、液晶表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。液晶表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣ４が用いられる。なお、高確率モードは、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【２４０６】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに液晶表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ５が用いられる。

【２４０７】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ５は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ

６４ａに適宜格納される。
【２４０８】
ＲＡＭ６４には保留情報格納エリア６４ｂが設けられている。保留情報格納エリア６４ｂは、第１保留エリアＲａと、第２保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び転落乱数カウンタＣ４の各値が保留情報格納エリア６４ｂに時系列的に格納される。
【２４０９】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。
【２４１０】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の更新値は、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに格納される。大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａ（図２０８）に当否テーブルとして記憶されている。
【２４１１】
図２１０は、当否テーブル記憶エリア６３ａに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図２１０（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図２１０（ｂ）は高確率用の当否テーブルを示している。図２１０（ａ）に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は２個である。一方、図２１０（ｂ）に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は２０個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。
【２４１２】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。より詳しくは、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第２保留エリアＲｂに格納される。
【２４１３】
ここで、パチンコ機１０における大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【２４１４】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１５回行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２４１５】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【２４１６】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【２４１７】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図２１０を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【２４１８】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【２４１９】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ５を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定され、さらに１回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始される

までの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【２４２０】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【２４２１】

低頻度サポートモードでは、第２始動口３４よりも第１始動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１始動口３３よりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。第２始動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【２４２２】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか１つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【２４２３】

上述したように、パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【２４２４】

図２１１は、パチンコ機１０に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図２１１（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２１１（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。

【２４２５】

図２１１（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【２４２６】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【２４２７】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【２４２８】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２４２９】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【２４３０】

次に、図２１１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０では、第２始動口３４への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【２４３１】

このように、第１始動口３３と第２始動口３４との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第１始動口３３及び第２始動口３４のうち、第２始動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【２４３２】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに格納されている停止結果テーブルが参照される。

【２４３３】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【２４３４】

リーチとは、液晶表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図２０７（ｂ）の表示面４１ａにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２４３５】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【２４３６】

次に、転落乱数カウンタＣ４の詳細について説明する。転落乱数カウンタＣ４は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【２４３７】

転落乱数カウンタＣ４は、例えば０～１１９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで転落乱数カウンタＣ４の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで転落乱数カウンタＣ４の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣ４の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルと照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。本実施形態におけるパチンコ機１０においては、転落当否判定テーブルには、転落抽選に当選する乱数の値は２個記憶されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる確率は１／６０である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【２４３８】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、液晶表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている変動時間テ

ーブルが用いられる。
【２４３９】
次に、電動役物開放カウンタＣ５の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ５は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ５は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃに格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタＣ５の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ５＝０～１９９であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ５＝２００～２４９であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する。
【２４４０】
なお、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び転落乱数カウンタＣ４の一組の組み合わせが、第１始動口３３に係る保留情報に相当し、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び転落乱数カウンタＣ４の一組の組み合わせが、第２始動口３４に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。
【２４４１】
《Ｄ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【２４４２】
図２１２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２０８）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【２４４３】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、保留確認用テーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【２４４４】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２４４５】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【２４４６】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２４４７】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２４４８】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【２４４９】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２４５０】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。
【２４５１】
キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２４５２】
ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。
【２４５３】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２４５４】
《Ｄ４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本説明においては、本実施形態におけるパチンコ機１０が実行する処理の特徴についての理解を容易にするため、先に、比較例としてのパチンコ機において実行されている処理の概要について説明し、その後、第４実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【２４５５】
《Ｄ４－１》比較例：
図２１３は、比較例１のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。比較例１のパチンコ機としては、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する構成のパチンコ機を用いた。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモ

ードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。但し、比較例１のパチンコ機は、高頻度サポートモードでの遊技回が継続して１００回実行された場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。比較例１のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較するための参考例である。

【２４５６】

図２１３（ａ）には、比較例１としてのパチンコ機における、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図２１３において、［　］内に示した数字（例えば［１］、［６０］）は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【２４５７】

図２１３（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、大当たりの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行する場合を示している。また、比較例１のパチンコ機においては、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、比較例１のパチンコ機の場合、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回において、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行する。そして、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【２４５８】

一方、サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードに移行後の高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【２４５９】

図２１３（ｂ）は、比較例１のパチンコ機が、転落抽選に当選した６０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した６０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選（大当たり当選）した場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

【２４６０】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たり当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。比較例１の場合、６０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【２４６１】

なお、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した

時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

【２４６２】

図２１４は、比較例１のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図２１４に示されている。すなわち、図２１３（ｂ）で示した例示において、転落抽選に当選したことに換えて当たり抽選において大当たり当選した場合が、図２１４に示されている。

【２４６３】

当たり抽選において大当たり当選した６０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たり当選した６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【２４６４】

図２１５は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図２１５（ａ）はバトル演出を示し、図２１５（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図２１５（ｃ）は結果告知演出としての勝利演出を示している。図２１５（ａ）に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を液晶表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【２４６５】

また、図２１５（ｂ）に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を液晶表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【２４６６】

図２１５（ｃ）に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を液晶表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【２４６７】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【２４６８】

図２１３（ｂ）に示したように、６０回目の遊技回において転落抽選に当選することによって、抽選モードは当該遊技回の開始とともに高確率モードから低確率モードに移行するが、その一方で、サポートモードは高頻度サポートモードが継続されているため、比較例１のパチンコ機の遊技者は、バトル演出が実行されている期間は、サポートモードの状態によって転落に当選したことを認識し得ない。したがって、遊技者は、バトル演出、および、その後に実行される結果告知演出によって、転落抽選および当たり抽選の結果に対して、期待感や緊迫感を抱くことができる。

【２４６９】

図２１６は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、液晶表

示装置４１の表示面４１ａの説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【２４７０】

図２１７は、比較例１のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。図２１３に示した例と図２１７に示した例との違いは、高頻度サポートモードが開始されてからの転落抽選に当選するまでに実行された遊技回の実行回数である。図２１３に示した例では、保証遊技回数に達する前である６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合について説明したが、図２１７に示した例では、保証遊技回数に達した以降である１２０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合を示している。

【２４７１】

図２１７（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、大当たりの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行した場合を示している。比較例１のパチンコ機においては、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図２１７（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【２４７２】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（具体的には１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図２１７（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【２４７３】

図２１７（ｂ）は、比較例１のパチンコ機が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは通常演出を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、例えば、先に説明したバトル演出（図２１５（ａ））と同一のバトル演出を実行する。バトル演出の実行後には、転落抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。具体的には、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【２４７４】

図２１７（ｂ）に示したように、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合、抽選モードは当該遊技回が開始するタイミングで高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングと同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されると同時に低頻度サポートモード

に移行する。
【２４７５】
図２１８は、比較例１のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図２１８に示されている。すなわち、図２１７（ｂ）で示した例示において、転落抽選に当選したことに換えて当たり抽選において大当たり当選した場合が、図２１８に示されている。
【２４７６】
当たり抽選において大当たり当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たり当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。
【２４７７】
図２１７（ｂ）と図２１８とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図２１８に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図２１７（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図２０６）の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を、結果告知演出を介さずに認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能である。したがって、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。
【２４７８】
まとめると次の通りとなる。比較例１のパチンコ機の場合、図２１３（ｂ）および図２１４を用いて説明したように、抽選モードが高確率モードへ移行したことに伴ってサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合、保証遊技回数（本実施形態では１００回）に達する前の遊技回で転落抽選に当選した場合には、高頻度サポートモードは継続されるため、転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を付与する演出（本実施形態においてはバトル演出）および結果告知演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。
【２４７９】
しかし、比較例１のパチンコ機の場合、図２１７（ｂ）および図２１８を用いて説明したように、抽選モードが高確率モードへ移行したことに伴ってサポートモードが高頻度サポートモードに移行し、保証遊技回数に達した以後の遊技回で転落抽選に当選した場合には、当該遊技回の開始時に抽選モードが低確率モードに移行するのと同時にサポートモードが低頻度サポートモードに移行するため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に高頻度サポートモードが終了したことを認識した場合には、当該遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を、結果告知演出を介さずに電動役物３４ａの動作状態から認識することが可能となる。この場合、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に期待感や緊迫感を付与することができない。具体的には、高確率モードでの遊技回が１００回以

上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選に大当たり当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。このことが、比較例１の課題となっている。

【２４８０】

図２１９は、比較例２のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例２のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図２１９に示されている。比較例２のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較するための参考例である。

【２４８１】

当たり抽選において大当たり当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たり当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たり当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図２１８参照）のに対して、比較例２のパチンコ機では、大当たり当選した遊技回が開始するタイミングとなっている点が相違する。

【２４８２】

比較例２のパチンコ機は、残余の点で比較例１のパチンコ機と同一である。すなわち、高確率モードでの遊技回が１００回に達する前に転落抽選に当選した場合に、図２１３に示した動作と同じ動作を行い、高確率モードでの遊技回が１００回に達する前に当たり抽選において大当たり当選した場合に、図２１４に示した動作と同じ動作を行い、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合に転落抽選に当選した場合に、図２１７に示した動作と同じ動作を行う。

【２４８３】

図２１７（ｂ）と図２１９とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図２０６）の開閉状態から、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、比較例２のパチンコ機によれば、比較例１の前述した課題を解決することができる。

【２４８４】

《Ｄ４－２》パチンコ機１０による処理の概要：

次に、本実施形態としてのパチンコ機１０における処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０は、比較例２のパチンコ機に対して、メイン表示部４５に起動時表示部３９ａを有し、起動時表示部３９ａを点灯／消灯する処理を行う点で相違し、残余の点で同一である。この起動時表示部３９ａを点灯／消灯する処理の概要について説明する。

【２４８５】
図２２０は、本実施形態のパチンコ機１０において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。本実施形態のパチンコ機１０によれば、前回動作時に、抽選モードが高確率モードのままで、電源スイッチ８８がオン状態からオフ状態に切り替えられ（電源オフされ）た場合（タイミングｔ１１）、その後、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられ（電源オンされ）た時（タイミングｔ１２）には、抽選モードとして高確率モードが引き継がれる。同様に、サポートモードについても、電源オフ時の状態が電源オン時に引き継がれる。また、保証遊技回数の残りの回数も引き継がれる。以下、抽選モード、サポートモード、および保証遊技回数の残りの回数が引き継がれることを、単に「遊技状態が引き継がれる」とも呼ぶ。そして、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングｔ１２で、起動時表示部３９ａは点灯される。
【２４８６】
図２２０には、電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行する場合を示している。ここで言う「６０回目」は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数であり、前回動作時からカウントが継続される後述する遊技回数カウンタＰＮＣに基づくものである。転落抽選に当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングｔ１３で、起動時表示部３９ａは消灯される。
【２４８７】
さらに、タイミングｔ１３では、抽選モードについては、直ちに高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードについては、高頻度サポートモードが継続される。図示はしないが、タイミングｔ１３でもって、バトル演出が実行開始され、バトル演出の終了後、結果告知演出（敗北演出）が行われる。すなわち、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選したタイミングｔ１３での演出、抽選モード、サポートモードについてのそれぞれの変化の態様は、図２１３（ｂ）で示した比較例１の転落当選時と同一である。
【２４８８】
図２２１は、本実施形態のパチンコ機１０において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、図２２０の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図２２１に示されている。そして、図２２０の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングｔ２２で、起動時表示部３９ａが点灯される。
【２４８９】
図２２０で示した例示では、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図２２１で示した例示では、６０回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選している。この大当たり当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングｔ２３で、起動時表示部３９ａは消灯される。ここで言う大当たり当選は、確変大当たりに当選した場合、普通大当たりに当選した場合のいずれであってもよい。
【２４９０】
図示はしないが、このタイミングｔ２３で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、当たり抽選において大当たり当選した６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）ｔ２４でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、この６０回目に実行される遊技回で大当たり当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図２１４で示した比較例１の大当たり当選時と同一である。
【２４９１】
図２２２は、本実施形態のパチンコ機１０において、起動後に最初に転落抽選に当選し

た場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。ここでは、本実施形態のパチンコ機１０において、図２２０、図２２１の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図２２２に示されている。そして、図２２０、図２２１の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングｔ３２で、起動時表示部３９ａが点灯される。

【２４９２】

図２２０で示した例示では、保証遊技回数に達する前である６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図２２２で示した例示では、保証遊技回数に達した以後である１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選している。この転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングｔ３３で、起動時表示部３９ａは消灯される。

【２４９３】

図示はしないが、このタイミングｔ３３で、バトル演出を実行を開始し、バトル演出の終了後、敗北演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングｔ３３でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、この１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図２１７で示した転落当選時と同一である。

【２４９４】

図２２３は、本実施形態のパチンコ機１０において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。ここでは、本実施形態のパチンコ機１０において、図２２２の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図２２３に示されている。そして、図２２２の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングｔ４２で、起動時表示部３９ａが点灯される。

【２４９５】

図２２２で示した例示では１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図２２３で示した例示では、１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選している。この大当たり当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングｔ４３で、起動時表示部３９ａは消灯される。

【２４９６】

図示はしないが、このタイミングｔ４３で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングｔ４３でもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、当たり抽選において大当たり当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）ｔ４４でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、この１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図２１９で示した比較例２の大当たり当選時と同一である。

【２４９７】

まとめると、上述した処理を実行するパチンコ機１０によれば、電源オン時に前回動作時の遊技状態が引き継がれ、起動時表示部３９ａが点灯された以後に、転落抽選または当たり抽選に当選した場合に、その当選した遊技回が開始されるタイミングで直ちに起動時表示部３９ａは消灯される。このことは、保証遊技回数に達する前の遊技回での転落抽選または当たり抽選の当選、保証遊技回数に達した以後の遊技回での転落抽選または当たり抽選の当選のいずれの場合も同様であり、当選した遊技回が開始されるタイミングで直ちに起動時表示部３９ａは消灯される。このため、パチンコ機１０によれば、電源オン時に起動時表示部３９ａが点灯された場合に、６０回目の遊技回または１２０回目の遊技回における転落抽選または当たり抽選に当選した場合に、遊技者によって、起動時表示部３９ａが消灯されるタイミングから、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演

出の種類（勝利演出か敗北演出か）が予測されることを抑制することができる。
【２４９８】
上述した比較例２のパチンコ機によれば、図２１３（ｂ）と図２１４との比較から判るように、６０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、転落抽選に当選した場合と当たり抽選において大当たり当選した場合とで、抽選モードの変化の態様が異なったものである。また、図２１７（ｂ）と図２１９との比較から判るように、当選した遊技回である１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間においても、転落抽選に当選した場合と当たり抽選において大当たり当選した場合とで、抽選モードの変化の態様が異なったものである。すなわち、当選した遊技回の開始から終了までの期間において、その当選が大当たり当選の際には高確率モードであるのに対して、転落当選の際には低確率モードとなっている。
【２４９９】
加えて、比較例２のパチンコ機において、一般的ないわゆる朝一ランプを採用した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するタイミング（図２２０のタイミングｔ１３、図２２１のタイミングｔ２４，図２２２のタイミングｔ３３，図２２３のタイミングｔ４４）でもって、朝一ランプを消灯することが考えられる。この構成によれば、転落当選の際には、転落当選した遊技回が開始されるタイミングで朝一ランプが消灯され、大当たり当選の際には、大当たり当選した遊技回が終了するタイミングで朝一ランプが消灯されることになる。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、朝一ランプの点灯／消灯状態から高確率モードから低確率モードに移行したことを認識することが可能となる。すなわち、この構成によれば、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能となる。したがって、比較例２のパチンコ機において単純に朝一ランプを設けた構成によれば、６０回目の遊技回および１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。
【２５００】
これに対して本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したように、保証遊技回数に達する前である６０回目の遊技回、および、保証遊技回数に達した後である１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選した場合および当たり抽選で大当たり当選した場合のいずれの場合であっても、その当選した遊技回が開始されるタイミングで起動時表示部３９ａが消灯されるため、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態から転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者に予測されることを抑制し、転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を付与する演出（本実施形態においてはバトル演出）および結果告知演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能となる。
【２５０１】
さらに、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者が認識してしまう場合と比較して、演出を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者に認識させる場合には、当該演出に時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。また、当該演出において、大当たりに当選している可能性が高いことを示唆する演出要素と、転落抽選に当選している可能性が高いことを示唆する演出要素とを適宜組み合わせて一連の演出として実行することで、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技に対する興趣向上を図ることができる。
【２５０２】
《Ｄ５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その

後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２５０３】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２５０４】

＜タイマ割込み処理＞

図２２４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２５０５】

ステップＳｄ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｄ０１０２に進む。

【２５０６】

ステップＳｄ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｄ０１０３に進む。

【２５０７】

ステップＳｄ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ４および電動役物開放カウンタＣ５の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ４および電動役物開放カウンタＣ５にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｄ０１０４に進む。

【２５０８】

ステップＳｄ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｄ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ０１０４を実行した後、ステップＳｄ０１０５に進む。

【２５０９】

ステップＳｄ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｄ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２５１０】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２４：Ｓｄ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５１１】

図２２５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｄ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｄ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｄ０２０３に進む。

【２５１２】
ステップＳｄ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｄ０２０４に進む。
【２５１３】
ステップＳｄ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｄ０２０９に進む。
【２５１４】
ステップＳｄ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｄ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｄ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【２５１５】
ステップＳｄ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｄ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｄ０２０７に進む。一方、ステップＳｄ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｄ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２５１６】
ステップＳｄ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｄ０２０８に進む。
【２５１７】
ステップＳｄ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｄ０２０９に進む。
【２５１８】
ステップＳｄ０２０９では、上述したステップＳｄ０２０４又はステップＳｄ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｄ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｄ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２５１９】
一方、ステップＳｄ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｄ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｄ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｄ０２１２に進む。
【２５２０】
ステップＳｄ０２１２では、ステップＳｄ０１０３（図２２４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣ４の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｄ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｄ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣ４の各値を、第１保留

エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｄ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｄ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣ４の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｄ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｄ０２１２を実行した後、ステップＳｄ０２１３に進む。

【２５２１】

ステップＳｄ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣ４の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ０２１３を実行した後、ステップＳｄ０２１４に進む。

【２５２２】

ステップＳｄ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ４の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２５２３】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｄ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２５２４】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【２５２５】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｄ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２５２６】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２２５：Ｓｄ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５２７】

図２２６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２５２８】
ステップＳｄ０３０１では、始動口用の入球処理（図２２５）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｄ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【２５２９】
ステップＳｄ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｄ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｄ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２５３０】
一方、ステップＳｄ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｄ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｄ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣ４の値を把握する。その後、ステップＳｄ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。
【２５３１】
ステップＳｄ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｄ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｆに記憶し、ステップＳｄ０３０３に進む。ステップＳｄ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｄ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２５３２】
ステップＳｄ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｄ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｄ０３０７に進む。ステップＳｄ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｄ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２５３３】
ステップＳｄ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｄ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｄ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｄ０３１０を実行した後、ステップＳｄ０３１１に進む。
【２５３４】
ステップＳｄ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別

カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｄ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｄ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｄ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｄ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｄ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２５３５】

ステップＳｄ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｄ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｄ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｄ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｄ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２５３６】

ステップＳｄ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｄ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｄ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｄ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２５３７】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２４：Ｓｄ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５３８】

図２２７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｄ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｄ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｄ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｄ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２５３９】

ステップＳｄ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｄ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｄ０４０４に進む。

【２５４０】

ステップＳｄ０４０４では、ステップＳｄ０１０３（図２２４）において更新した電動役物開放カウンタＣ５の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２５４１】

一方、ステップＳｄ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｄ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ５の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２５４２】

＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【２５４３】
図２２８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｄ０５０２に進む。

【２５４４】
ステップＳｄ０５０２では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。高確率モードフラグがＯＮであるとき、抽選モードは高確率モードである。高確率モードフラグがＯＦＦであるとき、抽選モードは高確率モードではない、すなわち低確率モードである。高確率モードフラグは、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合、または、転落抽選に当選した場合にＯＦＦにされる。

【２５４５】
ステップＳｄ０５０２において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｄ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０５０３に進み、メイン表示部４５に設けられた起動時表示部３９ａを点灯する。その後、ステップＳｄ０５０４に進み、起動時表示部フラグをＯＮにする。起動時表示部フラグは、起動時表示部３９ａが点灯しているか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。ステップＳｄ０５０３で起動時表示部３９ａが点灯されたことを受けて、ステップＳｄ０５０４で起動時表示部フラグをオンにする。ステップＳｄ０５０４を実行した後、ステップＳｄ０５０５に進む。

【２５４６】
一方、ステップＳｄ０５０２において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｄ０５０２：ＮＯ）、直ちにステップＳｄ０５０５に進む。

【２５４７】
ステップＳｄ０５０５では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｄ０５０５を実行した後、ステップＳｄ０５０６に進む。

【２５４８】
ステップＳｄ０５０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｄ０５０７に進む。

【２５４９】
ステップＳｄ０５０７では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｄ０５０８に進む。ステップＳｄ０５０８では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｄ０５０

８を実行した後、ステップＳｄ０５０９に進む。
【２５５０】
ステップＳｄ０５０９では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｄ０５１０に進む。
【２５５１】
ステップＳｄ０５１０では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｄ０５１１に進む。
【２５５２】
ステップＳｄ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｄ０５０５のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｄ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｄ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｄ０５１２及びステップＳｄ０５１３において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｄ０５１２において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｄ０５１３において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｄ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｄ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０５０５に戻り、ステップＳｄ０５０５からステップＳｄ０５１０までの各処理を実行する。
【２５５３】
なお、ステップＳｄ０５０５からステップＳｄ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【２５５４】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｄ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２５５５】
図２２９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【２５５６】
ステップＳｄ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｄ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されること

はない。一方、ステップＳｄ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｄ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｄ０６０２に進む。

【２５５７】

ステップＳｄ０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２５５８】

ステップＳｄ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｄ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｄ０６０３～ステップＳｄ０６０６の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｄ０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｄ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｄ０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｄ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｄ０６０４に進む。

【２５５９】

ステップＳｄ０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｄ０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【２５６０】

ステップＳｄ０６０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態であるか否かの判定を、遊技状態判定処理にて行う。高確率モードであり、且つ高頻度サポートモードである遊技状態を、以下、「高確・高サポ状態」とも呼ぶ。後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、高確・高サポ状態の遊技回において特定の演出を実行するため、高確・高サポ状態であるか否かの判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｄ０６０５を実行した後、ステップＳｄ０６０６に進む。

【２５６１】

ステップＳｄ０６０６では、メイン表示部４５における変動表示及び液晶表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｄ０６０６を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２５６２】

一方、ステップＳｄ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｄ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０６０７～ステップＳｄ０６１１の遊技回進行用処理に進む。

【２５６３】

ステップＳｄ０６０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｄ０６０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２３２：Ｓｄ０９０３）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２５６４】

ステップＳｄ０６０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｄ０６０７：ＮＯ）、ステップＳｄ０６０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｄ０６０８を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２５６５】

ステップＳｄ０６０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｄ０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０６０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２３２）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップＳｄ０６１０に進む。

【２５６６】

ステップＳｄ０６１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。高頻度サポートモードフラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる（図２３８のステップＳｄ１５０４参照）。

【２５６７】

ステップＳｄ０６１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｄ０６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０６１１に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、後述する図２３８のステップＳｄ１５０５で値１００が予めセットされている。ステップＳｄ０６１１を実行した後、ステップＳｄ０６１２に進む。一方、ステップＳｄ０６１０において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｄ０６１０：ＮＯ）、遊技回制御処理を終了する。

【２５６８】

ステップＳｄ０６１２では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２５６９】

ステップＳｄ０６１２において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｄ０６１２：ＮＯ）、ステップＳｄ０６１３に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【２５７０】

ステップＳｄ０６１３において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｄ０６１３：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｄ０６１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｄ０６１４を実行した後、ステップＳｄ０６１５に進む。

【２５７１】

ステップＳｄ０６１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、

音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ０６１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２５７２】

一方、ステップＳｄ０６１３において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｄ０６１３：ＹＥＳ）には、ステップＳｄ０６１４およびステップＳｄ０６１５を実行することなく、直ちに遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｄ０６１２において高確率モードであると判定した場合（Ｓｄ０６１２：ＹＥＳ）にも、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【２５７３】

上述したステップＳｄ０６１２からステップＳｄ０６１５までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が１００回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が１００回に達した以後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

【２５７４】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｄ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２５７５】

図２３０は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０７０１では、第２保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳｄ０７０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｄ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０７０２～ステップＳｄ０７０７の第１図柄表示部用のデータ設定処理を実行し、一方、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｄ０７０８～ステップＳｄ０７１３の第２図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【２５７６】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、図２２９で説明したように、合計保留個数ＣＲＮが１以上である場合である（図２２９：Ｓｄ０６０３参照）。この場合に、データ設定処理では、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合、すなわち第２図柄表示部３７ｂについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第１始動保留個数ＲａＮが１以上であるか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを本データ設定処理の対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報が優先される。

【２５７７】

ステップＳｄ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｄ０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｄ０７０４に進む。ステップＳｄ０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｄ０７０５に進む。

【２５７８】

ステップＳｄ０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｄ０７０５を実行した後、ステップＳｄ０７０６に進む。

【２５７９】

ステップＳｄ０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２結果表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｄ０７０７へ進む。

【２５８０】

ステップＳｄ０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【２５８１】

ステップＳｄ０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｄ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２５８２】

ステップＳｄ０７０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ０７０１：ＮＯ）、上述のように、ステップＳｄ０７０８～ステップＳｄ０７１３の第２図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【２５８３】

ステップＳｄ０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｄ０７０９に進む。ステップＳｄ０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｄ０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｄ０７１１に進む。

【２５８４】

ステップＳｄ０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｄ０７１１を実行した後、ステップＳｄ０７１２に進む。

【２５８５】

ステップＳｄ０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｄ０７１３に進む。

【２５８６】

ステップＳｄ０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２５８７】
ステップＳｄ０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｄ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２５８８】
＜遊技状態判定処理＞
次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｄ０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２５８９】
図２３１は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０８０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２５９０】
ステップＳｄ０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｄ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０８０２に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２５９１】
ステップＳｄ０８０２において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｄ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０８０３に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。高確・高サポフラグがＯＮであるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグがＯＦＦであるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップＳｄ０８０３によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果をＭＰＵ６２にて特定することが可能となる。ステップＳｄ０８０３を実行した後、ステップＳｄ０８０４に進む。
【２５９２】
ステップＳｄ０８０４では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ０８０４を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。
【２５９３】
一方、ステップＳｄ０８０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｄ０８０１：ＮＯ）、またはステップＳｄ０８０２において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｄ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｄ０８０３およびステップＳｄ０８０４を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。
【２５９４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｄ０６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２５９５】
図２３２は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０９０１では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細について

は後述する。次いで、ステップＳｄ０９０２に進む。
【２５９６】
ステップＳｄ０９０２では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ０９０２を実行した後、ステップＳｄ０９０３に進む。
【２５９７】
ステップＳｄ０９０３では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ０９０３を実行した後、ステップＳｄ０９０４に進む。
【２５９８】
ステップＳｄ０９０４では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ０９０４において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｄ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｄ０９０５に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｄ０９０３で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳｄ０９０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ０９０６に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｄ０９０３で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｄ０９０５又はステップＳｄ０９０６を実行した後、ステップＳｄ０９０７に進む。
【２５９９】
ステップＳｄ０９０７では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【２６００】
ステップＳｄ０９０５～ステップＳｄ０９０７にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｄ０５０５によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｄ０９０７を実行後、ステップＳｄ０９０８に進む。
【２６０１】
ステップＳｄ０９０８では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｄ０９０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２６０２】
＜転落判定処理＞
次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２３２：Ｓｄ０９０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６０３】

図２３３は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２６０４】

ステップＳｄ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｄ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１００２に進み、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣ４の値が、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄの転落当否判定テーブルにおける転落当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。ステップＳｄ１００２において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｄ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１００３に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ１００４に進む。

【２６０５】

ステップＳｄ１００４では、起動時表示部３９ａが点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア６４ｅの起動時表示部フラグがＯＮされているか否かを判定する。

【２６０６】

ステップＳｄ１００４において、起動時表示部フラグがＯＮされていると判定した場合には（Ｓｄ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１００５に進み、メイン表示部４５に設けられた起動時表示部３９ａを消灯する。その後、ステップＳｄ１００６に進み、起動時表示部フラグをＯＦＦする。ステップＳｄ１００６を実行後、ステップＳｄ１００７に進む。一方、ステップＳｄ１００４において、起動時表示部フラグがＯＦＦされていると判定した場合には（Ｓｄ１００４：ＮＯ）、ステップＳｄ１００５およびステップＳｄ１００６を実行することなく、ステップＳｄ１００７に進む。

【２６０７】

ステップＳｄ１００７では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｄ１００７において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｄ１００７：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｄ１００８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。続いて、ステップＳｄ１００９に進み、低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ１００９を実行した後、転落判定処理を終了する。

【２６０８】

一方、ステップＳｄ１００７において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｄ１００７：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｄ１００１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｄ１００１：ＮＯ）、またはステップＳｄ１００２において転落抽選に当選していないと判定した場合（Ｓｄ１００２：ＮＯ）には、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【２６０９】

以上のように構成された転落判定処理によって、図２２０のタイミングｔ１３における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯／消灯についての変動、および、図２２２のタイミングｔ３３における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯／消灯についての変動が実現される。特に、図２２０のタイミングｔ１３において、転落当選したにもかかわらず高頻度サポートモードが継続されるのは、ステップＳｄ１００７において保証遊技回数内であると判定した場合に、ステップＳｄ１００８およびステップＳｄ１００９を実行しないことによって実現される。

【２６１０】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルー

チン（図２３２：Ｓｄ０９０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６１１】

図２３４は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１１０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２６１２】

ステップＳｄ１１０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｄ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１１０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２１０（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｄ１１０４に進む。

【２６１３】

一方、ステップＳｄ１１０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｄ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１１０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２１０（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｄ１１０４に進む。

【２６１４】

ステップＳｄ１１０４では、ステップＳｄ１１０２又はステップＳｄ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｄ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｄ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１１０５に進む。

【２６１５】

ステップＳｄ１１０５では、起動時表示部３９ａが点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア６４ｅの起動時表示部フラグがＯＮされているか否かを判定する。

【２６１６】

ステップＳｄ１１０５において、起動時表示部フラグがＯＮされていると判定した場合には（Ｓｄ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１１０６に進み、メイン表示部４５に設けられた起動時表示部３９ａを消灯する。その後、ステップＳｄ１１０７に進み、起動時表示部フラグをＯＦＦする。ステップＳｄ１１０７を実行後、ステップＳｄ１１０８に進む。なお、ステップＳｄ１１０５において、起動時表示部フラグがＯＦＦされていると判定した場合には（Ｓｄ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｄ１１０６およびステップＳｄ１１０７を実行することなく、ステップＳｄ１１０８に進む。

【２６１７】

ステップＳｄ１１０８では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２６１８】

ステップＳｄ１１０８において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｄ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１１０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｄ１１０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｄ１１０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｄ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。続いて、ステップＳｄ１１１１に進み、低頻度サポートコマン

ドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ１１１１を実行した後、ステップＳｄ１１１２に進む。

【２６１９】

一方、ステップＳｄ１１０８において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｄ１１０８：ＮＯ）、またはステップＳｄ１１０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｄ１１０９：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｄ１１１２に進む。

【２６２０】

上述したステップＳｄ１１０４からステップＳｄ１１１１までの処理によって、図２２１のタイミングｔ２３における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部３９ａの点灯／消灯についての変動、および、図２２３のタイミングｔ４３における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯／消灯についての変動が実現される。すなわち、図２２１のタイミングｔ２３、および図２２３のタイミングｔ４３において、大当たり当選したのに起動時表示部３９ａが消灯されるのは、ステップＳｄ１１０４～ステップＳｄ１１０７によって実現される。図２２３のタイミングｔ４３において、大当たり当選したにもかかわらず低頻度サポートモードに移行されるのは、ステップＳｄ１１０９において保証遊技回数内でないと判定した場合に、ステップＳｄ１１１０およびステップＳｄ１１１１を実行することによって実現される。

【２６２１】

続くステップＳｄ１１１２からステップＳｄ１１１９においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【２６２２】

ステップＳｄ１１１２では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ１１１２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｄ１１１２：ＮＯ）、ステップＳｄ１１１３に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２１１（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２６２３】

一方、ステップＳｄ１１１２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１１１４に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２１１（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４の処理を実行した後、ステップＳｄ１１１５に進む。

【２６２４】

ステップＳｄ１１１５では、ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｄ１１１５において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｄ１１１５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１１１６に進む。

【２６２５】

ステップＳｄ１１１６では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停

止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｄ１１１６を実行した後、ステップＳｄ１１１７に進む。

【２６２６】

ステップＳｄ１１１７では、ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｄ１１１７を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２６２７】

ステップＳｄ１１１５において、ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合（Ｓｄ１１１５：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｄ１１１８に進む。

【２６２８】

ステップＳｄ１１１８では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｄ１１１８を実行した後、ステップＳｄ１１１９に進む。

【２６２９】

ステップＳｄ１１１９では、ステップＳｄ１１１３又はステップＳｄ１１１４において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｄ１１１９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２６３０】

ステップＳｄ１１０４において、ステップＳｄ１１０２又はステップＳｄ１１０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｄ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｄ１１２０に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｄ１１２０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２６３１】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２３２：Ｓｄ０９０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６３２】

図２３５は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｄ１２０２に進む。

【２６３３】
ステップＳｄ１２０２では高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納された高確・高サポフラグＯＮであるか否かを判定する。上述のように、高確・高サポフラグは、図２３１のステップＳｄ０８０３でＯＮにされるフラグである。ステップＳｄ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｄ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｄ１２０３に進む。
【２６３４】
ステップＳｄ１２０３では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、リーチが発生すると判定して（Ｓｄ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１２０４に進む。また、上記各フラグのいずれもがＯＮではない場合であっても、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合には、リーチが発生すると判定して（Ｓｄ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１２０４に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【２６３５】
ステップＳｄ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｄ１２１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２６３６】
ステップＳｄ１２０３において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｄ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｄ１２０５に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｄ１２１０に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２６３７】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【２６３８】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【２６３９】
次に、ステップＳｄ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１２０６に進む。
【２６４０】
ステップＳｄ１２０６では、今回の遊技回において当たり抽選に当選（大当たり当選）した場合、転落抽選に当選した場合、およびリーチが発生する場合、のうちの少なくとも一つに該当するか否かを判定する。具体的には、ｉ）各種フラグ記憶エリア６４ｅの確変大当たりフラグがＯＮであること、ii）各種フラグ記憶エリア６４ｅの通常大当たりフラグがＯＮであること、iii）実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣ４の値が、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄの転落当否判定テーブルにおける転落当選として設定されている値と一致していること、iV）実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値であること、のうちの少なくとも一つを満たす場合に、ステップＳｄ１２０６で肯定判定される。なお、本実施形態およびその変形例の説明において、「当たり抽選に当選」とは、当たり抽選において大当たりに当選することを意味する。
【２６４１】
ステップＳｄ１２０６において、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のうちの少なくとも一つに該当すると判定した場合には（Ｓｄ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１２０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されているバトル結果告知演出用変動時間テーブルを参照して、変動時間を取得する。バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、バトル演出と結果告知演出との両方を行うのに要する時間である。バトル演出は、図２１５（ａ）に例示した演出である。結果告知演出は、図２１５（ｂ）に例示した敗北演出、図２１５（ｃ）に例示した勝利演出、あるいは引き分け演出である。本実施形態では、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、一定の長さに設定されている。
【２６４２】
なお、本実施形態の変形例として、結果告知演出として勝利演出を行う場合と敗北演出を行う場合と引き分け演出を行う場合とで、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間を異なるようにしてもよい。この場合、変動時間のうちの結果告知演出が占める時間を、勝利演出を行う場合と敗北演出を行う場合と引き分け演出を行う場合とで異なる構成とする。具体的には、勝利演出の場合は、敗北演出や引き分け演出の場合よりも、結果告知が占める時間が長くなるように変動時間を長くすることによって、勝利したことの感動を高めることができる。
【２６４３】
ステップＳｄ１２０７を実行した後、ステップＳｄ１２０９に進み、各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確・高サポフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｄ１２１０に進み、ステップＳｄ１２０７で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【２６４４】
一方、ステップＳｄ１２０６において、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しないと判定した場合には（Ｓｄ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｄ１２０８に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている外れ時演出用変動時間テーブルを参照して、変動時間を取得する。本実施形態では、外れ時演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、高確・高サポ状態でありながら、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を行うに要する時間であり、一定時間に設定されている。本実施形態においては、外れ時演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間より短くなるように設定されている。
【２６４５】

ステップＳｄ１２０８を実行した後、ステップＳｄ１２０９に進み、各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確・高サポフラグをＯＦＦする。続いて、ステップＳｄ１２１０に進み、ステップＳｄ１２０８で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２６４６】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｄ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６４７】

図２３６は、遊技状態移行処理を示す説明図である。ステップＳｄ１３０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ステップＳｄ１３０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｄ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１３０２に進み、１の遊技回の第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｄ１３０２において、変動表示が終了したタイミングでないと判定した場合には（Ｓｄ１３０２；ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２６４８】

ステップＳｄ１３０２において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｄ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０３に進み、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｄ１３０３：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【２６４９】

ステップＳｄ１３０３において、上記各フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０４に進み、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｄ１３０４を実行した後、ステップＳｄ１３０５に進む。

【２６５０】

ステップＳｄ１３０５では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ）を確認する。ステップＳｄ１３０５において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ通常大当たりフラグであると判定した場合には（Ｓｄ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０６に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、ステップＳｄ１３０５において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ通常大当たりフラグであると判定した場合には（Ｓｄ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｄ１３０７に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセット

する。ステップＳｄ１３０６又はステップＳｄ１３０７を実行した後、ステップＳｄ１３０８に進む。

【２６５１】

ステップＳｄ１３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｄ１３０９に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。

【２６５２】

ステップＳｄ１３０９を実行した後、ステップＳｄ１３１０に進み、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｄ０５０５にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｄ１３１０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２６５３】

ステップＳｄ１３０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｄ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３１１に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｄ１３１１を実行した後、ステップＳｄ１３１２に進む。

【２６５４】

ステップＳｄ１３１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１３１２：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３１３に進み、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｄ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｄ１３１３を実行した後、ステップＳｄ１３１４に進む。

【２６５５】

ステップＳｄ１３１４では、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理は、今回の開閉実行モードが終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。開閉実行モード終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｄ１３１４を実行した後、ステップＳｄ１３１５に進む。

【２６５６】

ステップＳｄ１３１５では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。その後、ステップＳｄ１３１６に進み、開閉実行モードの終了処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグがＯＮである場合にはこれらのフラグをＯＦＦにし、これらのフラグがＯＮではない場合にはその状態を維持する。ステップＳｄ１３１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２６５７】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理の

サブルーチン（図２３６：Ｓｄ１３１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６５８】

図２３７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１４０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｄ１４０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｄ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１４０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｄ１４０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１４０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１４０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｄ１４０３に進む。

【２６５９】

ステップＳｄ１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｄ１４０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１４０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｄ１４０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｄ１４０５に進む。

【２６６０】

ステップＳｄ１４０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入球数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入球カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳｄ１４０５を実行した後、ステップＳｄ１４０６に進む。

【２６６１】

ステップＳｄ１４０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｄ０５０５）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、液晶表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【２６６２】

ステップＳｄ１４０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｄ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ

１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｄ１４０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１４０７：ＮＯ）、ステップＳｄ１４０８に進む。

【２６６３】

ステップＳｄ１４０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｄ１４０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｄ１４０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｄ１４０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｄ１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０９に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｄ１４１０に進む。

【２６６４】

ステップＳｄ１４１０では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｄ１４１０において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１４１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２６６５】

ステップＳｄ１４０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓｄ１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｄ１４１０において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｄ１４１２に進む。

【２６６６】

ステップＳｄ１４１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｄ１４１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｄ１４１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１４１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｄ１４１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１４１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｄ１４１４を実行した後、ステップＳｄ１４１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２６６７】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｄ０５０５）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、液晶表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【２６６８】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

次に、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３６：Ｓｄ１３１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６６９】

図２３８は、開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１５０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２６７０】

ステップＳｄ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１５０２に進み、フラグ消去処理を実行する。フラグ消去処理とは、遊技状態を特定するための情報を消去する処理である。具体的には、開閉実行モードフラグ、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合には、それらをＯＦＦにするとともに、これらのフラグがＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳｄ１５０２を実行した後、ステップＳｄ１５０３に進む。

【２６７１】

ステップＳｄ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｄ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｄ１５０５に進む。

【２６７２】

ステップＳｄ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｄ１５０６に進む。

【２６７３】

ステップＳｄ１５０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｄ１５１０に進む。

【２６７４】

一方、ステップＳｄ１５０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常大当たりフラグ又は８Ｒ通常大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１５０７に進み、上記フラグ消去処理を実行する。その後、ステップＳｄ１５０８に進む。

【２６７５】

ステップＳｄ１５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｄ１５０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｄ１５１０に進む。

【２６７６】

ステップＳｄ１５１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【２６７７】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｄ０５１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６７８】

図２３９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エ

リア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｄ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｄ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１６０２に進む。

【２６７９】

ステップＳｄ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｄ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｄ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｄ１６０３に進む。

【２６８０】

ステップＳｄ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２６８１】

ステップＳｄ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６０４に進む。

【２６８２】

ステップＳｄ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｄ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｄ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｄ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｄ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｄ１６０６に進む。

【２６８３】

ステップＳｄ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｄ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｄ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｄ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６０７に進む。

【２６８４】

ステップＳｄ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｄ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｄ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｄ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｄ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｄ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｄ１６１０に進む。

【２６８５】

ステップＳｄ１６１０では、ステップＳｄ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポー

ト当選であるか否かを判定する。ステップＳｄ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｄ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２６８６】

一方、ステップＳｄ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｄ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｄ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２６８７】

ステップＳｄ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｄ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｄ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｄ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｄ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｄ１６１３に進む。

【２６８８】

ステップＳｄ１６１３では、ステップＳｄ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｄ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｄ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｄ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｄ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２６８９】

ステップＳｄ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｄ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｄ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６１６に進む。

【２６９０】

ステップＳｄ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｄ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２６９１】

ステップＳｄ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｄ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２６９２】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２３９：Ｓｄ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【２６９３】
図２４０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｄ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１７０２に進む。
【２６９４】
ステップＳｄ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｄ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【２６９５】
ステップＳｄ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｄ１７０３を実行した後、ステップＳｄ１７０４に進む。
【２６９６】
ステップＳｄ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｄ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｄ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｄ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２６９７】
ステップＳｄ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｄ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｄ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｄ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｄ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｄ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｄ１７０９に進む。
【２６９８】
ステップＳｄ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｄ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｄ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【２６９９】
ステップＳｄ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｄ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終

了する。
【２７００】
一方、ステップＳｄ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｄ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｄ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｄ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｄ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２７０１】
《Ｄ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【２７０２】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【２７０３】
図２４１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２７０４】
ステップＳｄ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｄ１８０１を実行した後、ステップＳｄ１８０２に進む。
【２７０５】
ステップＳｄ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１８０２を実行した後、ステップＳｄ１８０３に進む。
【２７０６】
ステップＳｄ１８０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｄ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｄ１８０３を実行した後、ステップＳｄ１８０４に進む。
【２７０７】
ステップＳｄ１８０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｄ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｄ１８０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２７０８】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２４１：Ｓｄ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２７０９】

図２４２は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２７１０】

ステップＳｄ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｄ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｄ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１９０２に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１９０２を実行した後、ステップＳｄ１９０３に進む。一方、ステップＳｄ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｄ１９０２を実行することなく、ステップＳｄ１９０３に進む。

【２７１１】

ステップＳｄ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｄ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｄ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１９０４に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置９０（図２１２参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ｅに格納される。その後、ステップＳｄ１９０７に進む。

【２７１２】

ステップＳｄ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｄ１９０５に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｄ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｄ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ１９０７に進む。ステップＳｄ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ１９０５：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｄ１９０７に進む。

【２７１３】

ステップＳｄ１９０７では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｄ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｄ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１９０８に進む。一方、ステップＳｄ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ１９０７：ＮＯ）、ステップＳステップＳｄ１９０９に進む。

【２７１４】

ステップＳｄ１９０８では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行されるバトル演出や、結果告知演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１９０８を実行した後、ステップＳｄ１９０９に進む。

【２７１５】

ステップＳｄ１９０９では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｄ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｄ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１９１０に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ス

テップＳｄ１９１１に進む。一方、ステップＳｄ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ１９０９：ＮＯ）、ステップＳｄ１９１０を実行することなく、ステップＳｄ１９１１に進む。

【２７１６】

ステップＳｄ１９１１では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｄ１９１１おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｄ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１９１２に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｄ１９１３に進む。一方、ステップＳｄ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｄ１９１２を実行することなく、ステップＳｄ１９１３に進む。

【２７１７】

ステップＳｄ１９１３では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。

【２７１８】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２４２：Ｓｄ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２７１９】

図２４３は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２７２０】

ステップＳｄ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｄ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｄ２００１を実行した後、ステップＳｄ２００２に進む。

【２７２１】

ステップＳｄ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｄ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｄ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【２７２２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２４３：Ｓｄ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２

によって実行される。

【２７２３】

図２４４は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｄ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｄ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｄ２１０２を実行した後、ステップＳｄ２１０４に進む。

【２７２４】

ステップＳｄ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｄ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｄ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｄ２１０３を実行した後、ステップＳｄ２１０４に進む。

【２７２５】

ステップＳｄ２１０２及びステップＳｄ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【２７２６】

ステップＳｄ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｄ２１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【２７２７】
＜演出設定処理＞
次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２４２：Ｓｄ１９０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２７２８】
図２４５は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。
【２７２９】
ステップＳｄ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｄ２２０２に進む。
【２７３０】
ステップＳｄ２２０２では、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ２２０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｄ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２２０３に進み、高確・高サポ時演出設定処理を実行する。高確・高サポ時演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２２０３を実行した後、ステップＳｄ２２０５に進む。
【２７３１】
一方、ステップＳｄ２２０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｄ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｄ２２０４に進む。
【２７３２】
ステップＳｄ２２０４では、通常時における演出設定処理を実行する。具体的には、高確・高サポ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を、遊技回の変動時間に応じて設定する。ステップＳｄ２２０４を実行した後、ステップＳｄ２２０５に進む。
【２７３３】
ステップＳｄ２２０５では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ（図２０７参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【２７３４】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の

組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｄ２２０５を実行した後、ステップＳｄ２２０６に進む。

【２７３５】

ステップＳｄ２２０６では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｄ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｄ２２０７に進む。

【２７３６】

ステップＳｄ２２０７では、今回の遊技回においてステップＳｄ２２０３またはＳｄ２２０４で設定された演出の種類情報、ステップＳｄ２２０５で設定された停止図柄の種類情報、及びステップＳｄ２２０６で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｄ２２０８に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を液晶表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｄ２２０８を実行した後、ステップＳｄ２２０９に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【２７３７】

＜高確・高サポ時演出設定処理＞

次に、高確・高サポ時演出設定処理について説明する。高確・高サポ時演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図２４５：Ｓｄ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２７３８】

図２４６は、高確・高サポ時演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２３０１では、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図２４５のステップＳｄ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｄ２３０１では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｄ２３０１において、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｄ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０２に進む。

【２７３９】

ステップＳｄ２３０２では、バトル演出・結果告知演出設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図２１５（ａ）に例示したバトル演出と、図２１５（ｃ）に例示した勝利演出と、を併せて実行するように設定する。バトル演出の後に勝利演出を連続して実行する。この設定の際には、図２３５においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップＳｄ２３０２を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。

【２７４０】

ステップＳｄ２３０１において、今回の遊技回による確変大当たりに当選しなかった場合には（Ｓｄ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｄ２３０３に進む。

【２７４１】

ステップＳｄ２３０３では、今回の遊技回における通常大当たり又は転落抽選に当選したか否かを判定する。この判定は、図２４５のステップＳｄ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報、大当たり種別の情報、および転落当選の有無の情報を用いて行う。ステップＳｄ２３０４では、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たり、および転落抽選のうちのいずれかに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｄ２３０３において、今回の遊技回において通常大当たり又は転落抽選に当選したと判定した場合には（Ｓｄ２３０

３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０４に進む。
【２７４２】
ステップＳｄ２３０４では、バトル演出・結果告知演出設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図２１５（ａ）に例示したバトル演出と、図２１５（ｂ）に例示した敗北演出と、を併せて実行するように設定する。バトル演出の後に敗北演出を連続して実行する。この設定の際には、図２３５においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップＳｄ２３０４の処理は、ステップＳｄ２３０２と同様の処理であり、ステップＳｄ２３０２では勝利演出であるのに対して、敗北演出である点が相違する。ステップＳｄ２３０４を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。
【２７４３】
ステップＳｄ２３０３において、今回の遊技回において通常大当たり又は転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｄ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｄ２３０５に進む。
【２７４４】
ステップＳｄ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図２４５のステップＳｄ２２０１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｄ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｄ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０６に進む。
【２７４５】
ステップＳｄ２３０６では、バトル演出・結果告知設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図２１５（ａ）に例示したバトル演出と引き分け演出とを実行するように設定する。バトル演出の後に引き分け演出を連続して実行する。引き分け演出は、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行するように設定する。この設定の際には、図２３５においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップＳｄ２３０６を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。
【２７４６】
一方、ステップＳｄ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていなと判定した場合には（Ｓｄ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｄ２３０７に進み、外れ時用演出設定処理を実行する。具体的には、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図２３５において外れ時演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップＳｄ２３０７を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。
【２７４７】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン（図２４５：Ｓｄ２２１５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２７４８】
図２４７は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｄ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【２７４９】
一方、ステップＳｄ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマ

ンドではないと判定した場合には（Ｓｄ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｄ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【２７５０】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【２７５１】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【２７５２】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【２７５３】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【２７５４】

図２４８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２７５５】

ステップＳｄ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｄ２５０２に進む。

【２７５６】

ステップＳｄ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２７５７】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【２７５８】

図２４９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処

理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２７５９】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【２７６０】

図２５０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、液晶表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【２７６１】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【２７６２】

ステップＳｄ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が液晶表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２７６３】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が液晶表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【２７６４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｄ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を液晶表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【２７６５】

ステップＳｄ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｄ２７０１）などによって設定された液晶表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、液晶表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｄ２７０３に進む。

【２７６６】

ステップＳｄ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｄ２７０２）によって特定された、液晶表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｄ２７０４に進む。

【２７６７】

ステップＳｄ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｄ２７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を液晶表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを液晶表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｄ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０においてバトル演出および結果告知演出を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【２７６８】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、前回動作時に、抽選モードが高確率モードのままで、電源スイッチ８８がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合、その後、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、抽選モードとして高確率モードが引き継がれる。この高確率モードが引き継がれた状態で、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、起動時表示部３９ａは点灯する。このため、起動時表示部３９ａが消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、パチンコ機１０においては、当たり抽選で大当たり当選した遊技回の開始時に、起動時表示部３９ａは消灯するので、遊技者の推測を覆すことができる。具体的には、消灯したことで、遊技者は低確率モードに移行したと推測して落胆してしまうが、当たり抽選において大当たり当選した遊技回では、実際は低確率モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７６９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選に当選（大当たり当選）した遊技回、転落抽選に当選した遊技回、のいずれの場合であっても、その当選した遊技回の開始時に、起動時表示部３９ａは点灯状態から消灯状態に切り替わるので、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態から、当たり抽選に当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、パチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【２７７０】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、転落抽選に当選した遊技回において、図２１５（ｂ）に例示した結果告知演出（敗北演出）の前に図２１５（ａ）に例示した、特定の演出としてのバトル演出を実行し、当たり抽選に当選（大当たり当選）した遊技回において、図２１５（ｃ）に例示した結果告知演出（勝利演出）の前に、転落抽選に当選した場合と同じ図２１５（ａ）に例示したバトル演出を実行することから、バトル演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態から、当たり抽選に

当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、パチンコ機１０によれば、バトル演出によって時間的な幅を持って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【２７７１】

さらに、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選に当選（大当たり当選）したのかを遊技者が認識してしまう場合と比較して、演出を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選に当選したのかを遊技者に認識させる場合には、当該演出に時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。また、当該演出において、大当たりに当選している可能性が高いことを示唆する演出要素と、転落抽選に当選している可能性が高いことを示唆する演出要素とを適宜組み合わせて一連の演出として実行することで、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技に対する興趣向上を図ることができる。

【２７７２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮである場合に、起動時表示部３９ａは点灯する。このため、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態が高確率モードか否かを特定する抽選モードに関連していると遊技者に推測させることができる。また、特定の演出であるバトル演出が開始される時に、起動時表示部３９ａは消灯するので、バトル演出が実行されたことと起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態が関連していると遊技者に推測させることができる。両推測から、パチンコ機１０によれば、特定の演出の実行と抽選モードとが関連していると遊技者に推測させることができる。したがって、パチンコ機１０によれば、バトル演出の実行を認識した遊技者に対して、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することの有無についての期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７３】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮである場合に、起動時表示部３９ａは点灯する。このため、起動時表示部３９ａが消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、パチンコ機１０においては、当たり抽選に当選（大当たり当選）する保留情報に対応する遊技回の開始時に起動時表示部３９ａが消灯されるにも拘わらず、当該遊技回に対応する当たり抽選を高確率モードで実行するので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、パチンコ機１０によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、図２２０に対する図２２１、および図２２２に対する図２２３に示すように、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わるタイミングが、転落抽選に当選した遊技回と当たり抽選に当選（大当たり当選）した遊技回とで相違するのに対して、起動時表示部３９ａが点灯状態から消灯状態へ切り替わるタイミングは、転落抽選に当選した遊技回と当たり抽選に当選した遊技回とで一致する。このために、起動時表示部３９ａの点灯／消灯状態から、転落抽選に当選した遊技回か、当たり抽選に当選した遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、パチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、抽選モードが高確率モードである場合に、起動時表示部３９ａは点灯する。このため、起動時表示部３９ａが消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。また、本実施形態のパチ

ンコ機１０によれば、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達した以後に、抽選モードが低確率モードに移行したことを契機に、電動役物３４ａは低頻度サポートモードに移行する。このため、電動役物３４ａが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。即ち、起動時表示部３９ａが消灯したこと、電動役物３４ａが低頻度サポートモードに移行したことの双方から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達した以後の、当たり抽選において大当たり当選したと判定がなされた遊技回の開始時において、遊技者の上記の推測を覆すことができる。具体的には、起動時表示部３９ａが消灯したこと、電動役物３４ａが低頻度サポートモードに切り替わったこととで、遊技者は低確率モードに移行したと推測して落胆してしまうが、大当たり当選した遊技回では、実際は低確率モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７７６】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、起動時表示部３９ａが点灯中であって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前（＝保証遊技回数内）において、当たり抽選において大当たり当選したと判定された場合、転落抽選に当選した場合のいずれであっても、起動時表示部３９ａは、大当たり当選または転落当選したその遊技回の開始時に、同じ挙動（点灯／消灯の動作）をする。このため、起動時表示部３９ａの表示の態様から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、本実施形態のパチンコ機１０によれば、大当たり当選、転落当選のいずれであっても、遊技回の開始時から少なくとも遊技回が終了するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードを維持する。このため、遊技回における電動役物３４ａの挙動から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、保証遊技回数内における遊技回の開始時から遊技回が終了するまでの間において、起動時表示部３９ａの表示態様と電動役物３４ａの挙動から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数内における大当たり当選または転落当選時に、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、抽選モードが高確率モードである場合に、起動時表示部３９ａは点灯する。このため、起動時表示部３９ａが消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の開始時に、起動時表示部３９ａは点灯状態から消灯状態に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【２７７７】

《Ｄ７》第４実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【２７７８】

《Ｄ７－１》変形例１：

＜変形例１における処理の概要＞

変形例１におけるパチンコ機による処理の概要を、第４実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第４実施形

態のパチンコ機１０と同一であることから、第４実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を付けて、処理の概要の説明を行う。

【２７７９】

図２５１は、変形例１のパチンコ機において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。図２５１は、第４実施形態の図２２１に対応するタイムチャートであり、図２２１と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合を示している。そして、図２２１と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングｔ２２で、起動時表示部３９ａが点灯される。

【２７８０】

図２５１の例示では、６０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選している。この大当たり当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングｔ２３で、起動時表示部３９ａは消灯される。これは、第４実施形態における図２２１と同じである。

【２７８１】

図示はしないが、このタイミングｔ２３で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングｔ２３で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たり当選した６０回目の遊技回が開始される時（タイミングｔ２３）に、起動時表示部３９ａが消灯されると共に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。このタイミングｔ２３で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する点が、第４実施形態と相違する。

【２７８２】

図２５２は、変形例１のパチンコ機において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。図２５２は、第４実施形態における図２２３に対応するタイムチャートであり、図２２３と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合を示している。そして、図２２３と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングｔ４２で、起動時表示部３９ａが点灯される。

【２７８３】

図２５２の例示では、１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選している。この大当たり当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングｔ４３で、起動時表示部３９ａは消灯される。これは、第４実施形態における図２２３と同じである。

【２７８４】

図示はしないが、このタイミングｔ４３で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングｔ４３で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合も、その大当たり当選した遊技回が開始される時（タイミングｔ４３）に、起動時表示部３９ａが消灯されると共に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。このタイミングｔ４３で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する点が、第４実施形態と相違する。

【２７８５】

なお、変形例１のパチンコ機において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理は、第４実施形態と同一である。すなわち、電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した場合は、第４実施形態の図２２０のタイムチャートと同様の処理を実行する。電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した場合は、第４実施形態の図２２２のタイムチャートと同様の処理を実行する。

【２７８６】

上記の処理の概要から判るように、変形例１のパチンコ機では、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、転落抽選に当選した遊技回、当たり抽選において大当た

り当選した遊技回のいずれの遊技回でも、遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行される。この点が第４実施形態と相違する。そして、変形例１のパチンコ機では、この低確率モードへの移行のタイミングに伴って、起動時表示部３９ａは消灯する。このように処理することで、起動時表示部３９ａの制御を、抽選モードに連動して制御することができる。

【２７８７】

次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第４実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図２５３～図２５６で示す処理が相違するだけで、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される残余の処理、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【２７８８】

＜変動開始処理＞

図２５３は、変形例１における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップＳｄ２８０１～Ｓｄ２８０２は第４実施形態の変動開始処理（図２３２）のステップＳｄ０９０１～Ｓｄ０９０２と同一であり、ステップＳｄ２８０４～Ｓｄ２８０９は第４実施形態の変動開始処理（図２３２）のステップＳｄ０９０３～Ｓｄ０９０８と同一である。変形例１における変動開始処理において、第４実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップＳｄ２８０２とステップＳｄ２８０４との間に、起動時表示部制御処理（ステップＳｄ２８０３）が追加されている点だけである。起動時表示部制御処理の詳細については、後述する。

【２７８９】

＜転落判定処理＞

図２５４は、変形例１における転落判定処理を示すフローチャートである。この転落判定処理において、ステップＳｄ２９０１～Ｓｄ２９０３は第４実施形態の転落判定処理（図２３３）のステップＳｄ１００１～Ｓｄ１００３と同一であり、ステップＳｄ２９０４～Ｓｄ２９０６は第４実施形態の変動開始処理（図２３３）のステップＳｄ１００７～Ｓｙ１００９と同一である。この転落判定処理において、第４実施形態の転落判定処理（図２３３）に対して相違するのは、第４実施形態の転落判定処理のステップＳｄ１００４～Ｓｄ１００６が削除されている点であり、残余の点では同一である。即ち、変形例１における転落判定処理では、起動表示部部３９ａを消灯することは行わない。

【２７９０】

＜当たり判定処理＞

図２５５は、変形例１における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｄ３００１～Ｓｄ３００５は第４実施形態の当たり判定処理（図２３４）のステップＳｄ１１０１～Ｓｄ１１０５と同一であり、ステップＳｄ３００７～Ｓｄ３０１９は第４実施形態の当たり判定処理（図２３４）のステップＳｄ１１０８～Ｓｄ１１２０と同一である。この当たり判定処理において、第４実施形態の当たり判定処理（図２３４）に対して相違するのは、第４実施形態の当たり判定処理のステップＳｄ１１０６が削除され、第４実施形態の当たり判定処理のステップＳｄ１１０７に換えて、ステップＳｄ３００６の処理が実行される点である。すなわち、当たり抽選において大当たり当選し（Ｓｄ３００４：ＹＥＳ）、かつ、起動時表示部フラグがＯＮされていると判定した場合には（Ｓｄ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３００６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｄ３００６の実行後、ステップＳｄ３００７に進む。

【２７９１】

＜起動時表示部制御処理＞

図２５６は、変形例１における起動時表示部制御処理を示すフローチャートである。起動時表示部制御処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２５３：Ｓｄ２８０３）として

主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。ステップＳｄ３１０１では、起動時表示部３９ａが点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア６４ｅの起動時表示部フラグがＯＮされているか否かを判定する。

【２７９２】

ステップＳｄ３１０１において、起動時表示部フラグがＯＮされていると判定した場合には（Ｓｄ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３１０２に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７９３】

ステップＳｄ３１０２において、高確率モードでない、すなわち低確率モードであると判定した場合には（Ｓｄ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｄ３１０３に進み、メイン表示部４５に設けられた起動時表示部３９ａを消灯する。その後、ステップＳｄ３１０４に進み、起動時表示部フラグをＯＦＦする。ステップＳｄ３１０４を実行した後、起動時表示部制御処理を終了する。

【２７９４】

一方、ステップＳｄ３１０１において起動時表示部フラグがＯＮされていないと判定した場合（Ｓｄ３１０１：ＮＯ）、またはステップＳｄ３１０２において高確率モードであると判定した場合には（Ｓｄ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３１０３およびステップＳｄ３１０４を実行することなく、起動時表示部制御処理を終了する。

【２７９５】

以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、起動時表示部３９ａが点灯中に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられたことを契機に、起動時表示部３９ａが点灯から消灯に切り替えられる。また、変形例１のパチンコ機は、当たり抽選に大当たり当選した遊技回の開始時に、抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替える。従って、起動時表示部３９ａは、点灯中であって、当たり抽選に大当たり当選した遊技回の開始時に、表示態様を点灯から消灯に切り替える。このとき、遊技回の開始時に、起動時表示部３９ａ点灯から消灯に切り替わったことを認識した遊技者に対して、当該遊技回における判定が低確率モードで実行されたと推測させることができる。しかしながら、当たり抽選によって大当たり当選と判定された後に遊技回は開始され、その遊技回の開始時に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているので、当該遊技回の当たり抽選は高確率モードで実行される。従って、遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行されたという遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、当該遊技回が当たり抽選において大当たり当選となる遊技回であることで、遊技者にさらに大きな意外性や期待感を付与することができる。これらの結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２７９６】

また、変形例１のパチンコ機１０によれば、遊技回の開始時に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているが、当たり抽選が高確率モードで行われて大当たり当選した後に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているので、当該遊技回において遊技者が不利益となることを回避することができる。さらに、起動時表示部３９ａを点灯から消灯に切り替える制御を、当たり抽選を高確率モードから低確率モードに切り替える制御に連動させているので、起動時表示部３９ａの点灯／消灯の状態を切り替える制御を特異な制御にすることを回避し、簡易な制御としつつ、上記のような遊技者の推定を覆したり、遊技者に意外性を付与する効果を奏することができる。

【２７９７】

《Ｄ７－２》変形例２：

上記第４実施形態およびその変形例１では、表示手段の少なくとも一部を構成する起動時表示部３９ａをＬＥＤ（発光ダイオード）によって構成していたが、これに換えて、白熱ランプ、蛍光ランプ、液晶ディスプレイ、有機ＥＬ等の他の発光部によって構成しても良い。

【２７９８】
《Ｄ７－３》変形例３：
上記第４実施形態およびその変形例１では、表示手段の取り得る第１の表示態様と第２の表示態様との組合せを、消灯状態と点灯状態の組合せとしていたが、これに換えて、点滅状態と点灯状態の組合せ、消灯状態と点滅状態との組合せとしても良い。また、点滅間隔の異なる２種類の点滅状態の組合せとしても良い。さらに、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ等に表示する２種類の絵柄の組合せとしても良い。なお、「第１の表示態様」または「第２の表示態様」は、先に説明したように、消灯状態も含み得る。これらの構成によっても、第４実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【２７９９】
《Ｄ７－４》変形例４：
上記第４実施形態およびその変形例１では、パチンコ機１０は電源スイッチ８８を備えた構成であったが、これに換えて、電源スイッチ８８を備えない構成としても良い。例えば、複数のパチンコ機１０を備えるホールの外側から、無線によって、複数のパチンコ機１０への電力供給を実行したり中断したりする構成とすることができ、この構成では、電源スイッチ８８が有ろうと無かろうと、電源装置に備えられる停電監視回路によって、パチンコ機に電力が供給されている供給状態とパチンコ機に電力が供給されていない非供給状態とのいずれにあるかが検出されることになる。電源スイッチを備えない構成によっても、第４実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【２８００】
《Ｄ７－５》変形例５：
上記第４実施形態およびその変形例１では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構成としても良い。
【２８０１】
《Ｄ７－６》変形例６：
上記第４実施形態およびその変形例１では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。
【２８０２】
《Ｄ７－７》変形例７：
上記第４実施形態およびその変形例１では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第４実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【２８０３】
《Ｄ７－８》変形例８：
上記第４実施形態およびその変形例１では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、バトル演出と第３の演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。第３の演出としては、例えば、パチンコ機１０の機種のＰＲ動画等であってもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。

【２８０４】
《Ｄ７－９》変形例９：
上記第４実施形態およびその変形例１では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【２８０５】
《Ｄ７－１０》変形例１０：
上記第４実施形態およびその変形例１では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第４実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【２８０６】
《Ｄ７－１１》変形例１１：
上記第４実施形態およびその変形例１では、保証遊技回数に達した以降に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、その遊技回が開始されるタイミングｔ４３（図２２３参照）で低頻度サポートモードに移行されるが、これに換えて、当たり抽選において大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングｔ４４（図２２３参照）で、低頻度サポートモードに移行する構成としても良い。この構成によっても、上記第４実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【２８０７】
《Ｄ７－１２》変形例１２：
上記第４実施形態およびその変形例１では、状態記憶手段において状態情報が特定している第１の状態として低確率モードを採用し、第２の状態として高確率モードを採用していたが、第１の状態および第２の状態は、これらに限定されない。例えば、第１の状態として低頻度サポートモードを採用し、第２の状態として高頻度サポートモードを採用してもよい。さらに、特定処理実行手段において実行を開始する特定の処理として、起動時表示部３９ａを点灯する処理を採用していたが、特定の処理は、起動時表示部３９ａを点灯する処理に限定されない。例えば、特定の処理は、高頻度サポートモードを実行する処理としても良い。
【２８０８】
《Ｄ７－１３》変形例１３：
上記第４実施形態およびその変形例１では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、上記第４実施形態と同様に、当たり抽選において大当たり当選した遊技回で遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を得ることができる。
【２８０９】
《Ｄ７－１４》変形例１４：
上記変形例１では、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、保証遊技回数未満の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合、その遊技回の開始時に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行され、サポートモードは高頻度サポートモードを保持するが（図２５２のタイミングｔ４３を参照）、これに換えて、その遊技回の開始時に、抽選モードは低確率モードに移行されるのと連動して、サポートモードが高

頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する構成としても良い。この構成によれば、制御ルーチンが簡単になるという効果を得ることができる。

【２８１０】

《Ｄ７－１５》変形例１５：

上記第４実施形態およびその変形例１では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第４実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第４実施形態およびその変形例１において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第４実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第４実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

【２８１１】

《Ｅ》第５実施形態：

《Ｅ１》遊技機の構造：

図２５７は、本発明の第５実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２８１２】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【２８１３】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能

である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【２８１４】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【２８１５】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【２８１６】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【２８１７】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【２８１８】

図２５８は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２８１９】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【２８２０】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示

制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【２８２１】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【２８２２】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【２８２３】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【２８２４】

図２５９は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２８２５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。さらに、遊技盤３０には、遊技球振分装置２００が設けられている。

【２８２６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入賞すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２５８）から払い出される。

【２８２７】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

【２８２８】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられて

いる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【２８２９】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【２８３０】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞をトリガとした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入賞すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【２８３１】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【２８３２】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【２８３３】

第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【２８３４】

第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【２８３５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊

技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【２８３６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【２８３７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【２８３８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【２８３９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、液晶表示装置４１を備える。液晶表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【２８４０】

液晶表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。

【２８４１】

図２６０は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２６０（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図２６０（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２８４２】

図２６０（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２６０（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２６０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の

図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、液晶表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２８４３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、液晶表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【２８４４】

さらに、図２６０（ｂ）に示すように、液晶表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【２８４５】

図２５９において、遊技球振分装置２００（図２５９参照）は、遊技球が入球可能な第１入球口２０１から入球した遊技球を通常ルートＮＲと特別ルートＳＰとに振り分けるための装置であり、遊技領域ＰＡにおける第１始動口３３の上方に設けられている。遊技球振分装置２００の詳細な構成ついて、次に説明する。

【２８４６】

《Ｅ２》遊技球振分装置の構成：

図２６１および図２６２は、遊技球振分装置２００を示す断面図である。図２６１には後述する弁体２４１，２５１が閉じた状態が示されており、図２６２には弁体２４１，２５１が開いた状態が示されている。図２６１および図２６２において、断面として遊技盤３０に平行な面で切断したときの切り口が示されている。図中の＋Ｘ方向は正面視右側を示し、－Ｘ方向は正面視左側を示す。

【２８４７】

両図に示すように、遊技球振分装置２００は、第１通路２１０と、第１通路２１０の－Ｘ方向側に隣接して配置される第２通路２２０と、第１通路２１０の＋Ｘ方向側に隣接して配置される第３通路２３０と、を備える。本実施形態では、第１ないし第３通路２１０～２３０は、透明な樹脂製部材によって構成されている。

【２８４８】
第１通路２１０は、第１入球口２０１を上端に有し、第１入球口２０１から入球した遊技球を下方に向かって流す。第１通路２１０は、一本の本線通路２１１と、本線通路２１１から分かれた２本の支線通路２１２，２１３（以下、「第１支線通路２１２」、「第２支線通路２１３」と呼ぶ）と、を有する。各通路２１１～２１３の流れ方向に垂直な断面形状は略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域ＰＡと向かい合うように各通路２１１～２１３は取り付けられている。
【２８４９】
本線通路２１１は、本線上流側部分２１１ａと、本線中間部分２１１ｂと、本線下流側部分２１１ｃと、に区分けされる。本線上流側部分２１１ａは、本線通路２１１において最も上流側の部分で、第１入球口２０１から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線中間部分２１１ｂは、本線上流側部分２１１ａの下端に続く部分で、本線上流側部分２１１ａの下端から右下方向に伸び、途中で真下方向に折れ曲がった形状を有する。本線下流側部分２１１ｃは、本線中間部分２１１ｂに続く部分で、本線中間部分２１１ｂの下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。
【２８５０】
第１支線通路２１２は、本線通路２１１における本線上流側部分２１１ａと本線中間部分２１１ｂとの連結部分を分岐点（以下、「第１分岐点」と呼ぶ）２１１ｘとして、第１分岐点２１１ｘから真下方向に伸びる直線形状を有する。したがって、本線通路２１１の本線上流側部分２１１ａと第１支線通路２１２とによって、第１入球口２０１から真下方向に伸びる１本の直線形状の通路が構成されることになる。第１分岐点２１１ｘには、遊技球を本線通路２１１の本線中間部分２１１ｂと第１支線通路２１２とのいずれかに振り分ける第１遊技球振分機構２４０が設けられている。
【２８５１】
第２支線通路２１３は、本線通路２１１における本線中間部分２１１ｂと本線下流側部分２１１ｃとの連結部分を分岐点（以下、「第２分岐点」と呼ぶ）２１１ｙとして、第２分岐点２１１ｙから真下方向に伸びる直線形状を有する。第２分岐点２１１ｙには、遊技球を本線通路２１１の本線下流側部分２１１ｃと第２支線通路２１３とのいずれかに振り分ける第２遊技球振分機構２５０が設けられている。
【２８５２】
第２通路２２０は、遊技球が入球可能な第２入球口２２１を上端に有し、第２入球口２２１から入球した遊技球を下方に向かって流す。本実施形態では、第２入球口２２１の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第１通路２１０に形成された第１入球口２０１の高さとは同じであり、第２入球口２２１と第１入球口２０１とは隣接する。第２通路２２０は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、第２入球口２２１から真下方向に伸びる上流側部分２２０ａと、左下方向に向けて伸びる下流側部分２２０ｂとに区分けされる。
【２８５３】
上流側部分２２０ａは、第１通路２１０の本線上流側部分２１１ａと第１支線通路２１２の一部分とに沿って配置される。本実施形態では、上流側部分２２０ａの第１通路２１０側の側壁と、第１通路２１０の上流側部分２２０ａ側の側壁とは、一つの壁体２１０ａによって構成される。第２通路２２０の流れ方向に垂直な断面形状は第１通路２１０と同様に略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域ＰＡと向かい合うように第２通路２２０は取り付けられている。
【２８５４】
第３通路２３０は、遊技球が入球可能な第３入球口２３１を上端に有し、第３入球口２３１から入球した遊技球を下方に向かって流す。本実施形態では、第３入球口２３１の高さと、第１通路２１０に形成された第１入球口２０１の高さとは同じであり、第３入球口２３１と第１入球口２０１とは隣接する。第３通路２１０は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、正面視においては左右にぶれることなく真下方向に伸びる。ただし、

第３通路２３０は、奥行き方向（図の表裏方向）においては、本線通路２１１の本線中間部分２１１ｂを跨ぐように後ろ側（図の裏側）に向けてＵの字状に湾曲している。なお、このＵの字の形状は、遊技球が流下可能な形状である。

【２８５５】

第３通路２３０は、上記のＵの字状に湾曲した部分を除いて、第１通路２１０の本線上流側部分２１１ａと第１支線通路２１２とに沿って配置される。本実施形態では、第３通路２３０の上記Ｕの字状に湾曲した部分を除いた部分の第１通路２１０側の側壁と、第１通路２１０の第３通路２３０側の側壁とは、共通した一つの壁体２１０ｂによって構成される。第３通路２３０の流れ方向に垂直な断面形状は第１通路２１０と同様に略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域ＰＡと向かい合うように第３通路２３０は取り付けられている。

【２８５６】

第１遊技球振分機構２４０は、弁体２４１と、弁体２４１に連結される作用片２４２と、を主な構成としている。弁体２４１は、第１分岐点２１１ｘ内に配置される板状の部材である。第１分岐点２１１ｘ横の壁体２１０ａには、遊技領域ＰＡに垂直な方向に回転軸２４３が埋設されており、この回転軸２４３の軸心周りに、弁体２４１は回動可能に支持されている。弁体２４１は、重し２４４を有し、弁体２４１の重し２４４を含めた自重によって、回転軸２４３の周りの力のモーメントを発生する。

【２８５７】

弁体２４１は、本線通路２１１から第１支線通路２１２への開口を閉鎖する第１の位置（図２６１に示した弁体２４１の位置）と、本線通路２１１から第１支線通路２１２への開口を開く第２の位置（図２６２に示した弁体２４１の位置）と、の間を回動する。第１分岐点２１１ｘの右側角部ＣＮによって弁体２４１は右回り（時計回り）の回転が規制されており、第１の位置に弁体２４１が位置決め可能な構成となっている。第１の位置が、弁体２４１に重力以外の力が働いていない初期姿勢の位置である。

【２８５８】

第２の位置は、本線通路２１１から第１支線通路２１２への開口を遊技球が少なくとも通過可能なだけ開く位置であり、本実施形態では、第１の位置から左回り（反時計回り）に回転して壁体２１０ａに形成された収納凹部ＤＥの内部に収納される位置である（図２６２参照）。なお、第２の位置は、弁体２４１が壁体２１０ａの内部に必ずしも収納される位置である必要はなく、遊技球が少なくとも通過可能なだけ開口を開く位置であれば、いずれの位置とすることもできる。

【２８５９】

作用片２４２は、板状の部材であり、弁体２４１に対して、回転軸２４３を対称の中心とする点対称となる位置に設けられている。このため、弁体２４１が第１の位置にあるとき、作用片２４２は、第２通路２２０の内側に突出する。図２６１に示す第１の位置にあるときの状態から、遊技球が、第２入球口２２１から入球し、第２通路２２０を通過し、作用片２４２に達した場合に、遊技球は作用片２４２を押下し、作用片２４２に対して左回りの力のモーメントを作用する。これによって、弁体２４１は、図２６１に示す状態から左回りに回転し、遊技球の通過と共に、弁体２４１は、図２６２に示すように、第２の位置へと移動する。

【２８６０】

弁体２４１が第２の位置にあるとき、本線通路２１１から第１支線通路２１２への開口が開くことから、遊技球はその開口から第１支線通路２１２を流下する。このため、本線通路２１１の本線上流側部分２１１ａを通過し第１分岐点２１１ｘに至った遊技球Ｐ１（図２６２）は、第１支線通路２１２に振り分けられる。

【２８６１】

その後、第２通路２２０において、遊技球が作用片２４２から離れると、弁体２４１には自重によって右回りの力のモーメントが作用し、第２の位置から第１の位置に戻る（図２６１）。

【２８６２】
上記構成の第１遊技球振分機構２４０によれば、第２通路２２０における遊技球の流通を契機に、第１分岐点２１１ｘに至った遊技球Ｐ１（図２６１）を第１支線通路２１２に振り分けることができる。より具体的には、第２通路２２０内における作用片２４２が動作する範囲内を遊技球が通過するときに、本線通路２１１から第１支線通路２１２への開口が開くことから、その時に、第１通路２１０の第１分岐点２１１ｘに遊技球Ｐ１が達した場合に、遊技球Ｐ１を第１支線通路２１２に振り分けることができる。換言すれば、第２通路２２０の第２入球口２２１への遊技球が入球し、その入球したと同じもしくは少し遅れるタイミングで、第１通路２１０の第１入球口２０１に遊技球が入球した場合に、その第１入球口２０１に入球した遊技球を第１支線通路２１２に振り分けることができる。すなわち、第１入球口２０１への遊技球の入球と第２入球口２２１への入球との時間的な間隔が特定時間（作用片２４２が作用する期間）内である特定の場合に、第１入球口２０１に入球した遊技球を第１支線通路２１２に振り分けることができる。
【２８６３】
第２遊技球振分機構２５０は、第１遊技球振分機構２４０と同一の構成を有する。すなわち、第２遊技球振分機構２５０は、弁体２５１と、弁体２５１に連結される作用片２５２と、を主な構成としている。弁体２５１には、重し２５４が取り付けられている。第２遊技球振分機構２５０の動作についても第１遊技球振分機構２４０と同一であり、弁体２５１は、本線通路２１１から第２支線通路２１３への開口を閉鎖する第１の位置（図２６１に示した弁体２５１の位置）と、本線通路２１１から第２支線通路２１３への開口を開く第２の位置（図２６２に示した弁体２５１の位置）と、の間を回動する。遊技球が、第３入球口２３１から入球し、第３通路２３０を通過し、作用片２５２に達した場合に、遊技球は作用片２５２を押下し、作用片２５２に対して左回りの力のモーメントを作用する。これによって、弁体２５１は、第１の位置から第２の位置へと移動する。したがって、本線通路２１１から第１支線通路２１２への開口が開き、第２分岐点２１１ｙに至った遊技球Ｐ２（図２６２）は、第２支線通路２１３に振り分けられる。
【２８６４】
第１通路２１０の有する本線通路２１１の下流側の端部は、通常ルートＮＲ（図２５８）に連通している。第１通路２１０における第１支線通路２１２の下流側の端部と、第１通路２１０における第２支線通路２１３の下流側の端部とは合わさって、特別ルートＳＰ（図２５９）に連通している。第２通路２２０の下流側の端部と、第３通路２３０の下流側の端部とは合わさって、アウトルートＯＴ（図２５９）に連通している。
【２８６５】
図２５９に示すように、本実施形態では、第１始動口３３へ遊技球が入球する場合として、通常ルートＮＲを経由する場合と、特別ルートＳＰを経由する場合と、通常ルートＮＲと特別ルートＳＰのいずれも経由しない場合の３通りがある。通常ルートＮＲと特別ルートＳＰのいずれも経由しない場合は、第１始動口３３の左横側または右横側から入球する場合であり、第１始動口３３へ入球する確率は０ではないが極めて低い。通常ルートＮＲは、第１始動口３３の真上から右側にずれた位置に開口していることから、通常ルートＮＲを経由した場合は、第１始動口３３へ入球する確率は通常ルートＮＲと特別ルートＳＰのいずれも経由しない場合に比べて高いが、例えば１０％とそれほど高い確率ではない。この確率は、通常ルートＮＲの開口から第１始動口３３に至る範囲に配設された釘４２の位置によって調整される。特別ルートＳＰは、第１始動口３３の真上かつ近い位置に開口していることから、第１始動口３３へ入球する確率は例えば５０～１００％と極めて高い確率である。第１始動口３３へ入球する確率が高いと言うことは、遊技者にとっての有利度合が高いことであるため、特別ルートＳＰと呼ぶことができる。
【２８６６】
遊技球振分装置２００の第１入球口２０１から入球した遊技球は、遊技球振分装置２００によって、上述した通常ルートＮＲと特別ルートＳＰのいずれかに振り分けられる。一方、遊技球振分装置２００の第２入球口２２１または第３入球口２３１に入球した遊技球

は、遊技球振分装置２００の作用片２４２，２５２を動作させるだけで、アウトルートＯＴを経由してアウト口４３から排出される。

【２８６７】

図２６１および図２６２に示すように、なお、遊技球振分装置２００の第１入球口２０１、第２入球口２２１、第３入球口２３１の上方には、釘４２（４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄ）が設けられている。具体的には、第１入球口２０１と第２入球口２２１との間の壁体の上方に第１の釘４２ａが設けられ、第１入球口２０１と第３入球口２３１との間の壁体の上方に第２の釘４２ｂが設けられ、第２入球口２２１の左側の壁体の上方に第３の釘４２ｃが設けられ、第３入球口２３１の右側の壁体の上方に第４の釘４２ｄが設けられている。第１～第４の釘４２ａ～４２ｄの打ち込み位置によって、各入球口２０１，２２１，２３１への遊技球の入球の確率が変化する。

【２８６８】

《Ｅ３》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【２８６９】

図２６３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【２８７０】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、各種検知センサー６７ａ～６７ｅと、払出制御装置７０と、電源装置８５とが接続されている。主制御基板６１は、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【２８７１】

電源装置８５は、停電監視回路８６を備える。停電監視回路８６は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ８８がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。

【２８７２】

また、主制御基板６１は、各種検知センサー６７ａ～６７ｅとして、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサー６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【２８７３】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部

３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【２８７４】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【２８７５】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入賞を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【２８７６】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【２８７７】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【２８７８】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【２８７９】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【２８８０】
図２６４は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、液晶表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。液晶表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【２８８１】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに液晶表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ５が用いられる。
【２８８２】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ５は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜格納される。
【２８８３】
ＲＡＭ６４には保留情報格納エリア６４ｂが設けられている。保留情報格納エリア６４ｂは、第１保留エリアＲａと、第２保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報格納エリア６４ｂに時系列的に格納される。
【２８８４】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。
【２８８５】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の更新値は、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに格納される。大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａ（図２６３）に当否テーブルとして記憶されている。
【２８８６】
図２６５は、当否テーブル記憶エリア６３ａに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。高確率モードは、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。図２６５（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図２６５（ｂ）は高確率用の当否テーブルを示している。図２６５（ａ）に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとな

る遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は１５個である。一方、図２６５（ｂ）に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は３０個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【２８８７】

図２６４に戻り、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について次に説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。より詳しくは、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第２保留エリアＲｂに格納される。

【２８８８】

ここで、パチンコ機１０における大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【２８８９】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１５回行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２８９０】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【２８９１】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【２８９２】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２６５を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【２８９３】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【２８９４】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ５を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定され、さらに１回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。
【２８９５】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【２８９６】
低頻度サポートモードでは、第２始動口３４よりも第１始動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１始動口３３よりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。第２始動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【２８９７】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか１つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。
【２８９８】
上述したように、パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、複数種類の大当たりの種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３

ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【２８９９】
図２６６は、パチンコ機１０に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図２６６（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２６６（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。
【２９００】
図２６６（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【２９０１】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【２９０２】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。
【２９０３】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６～２３」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「２４～２７」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。このため、本実施形態では、確変大当たりとなる確率は「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの６０パーセントであり、通常大当たりとなる確率は「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの４０パーセントとなっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。
【２９０４】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【２９０５】
次に、図２６６（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１２」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１３～２３」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「２４～３０」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３１～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。上記のように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。本実施形態では、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となる場合において、確変大当たりとなる確率は６０パーセントであり、通常大当たりとなる確率は４０パーセントであり、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となる場合と同一であるが、１６Ｒと８Ｒとの振分けは、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となる場合よりも１６Ｒとなる確率が高い確率となっている。なお、大当たり

に当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【２９０６】

このように、第１始動口３３と第２始動口３４との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第１始動口３３及び第２始動口３４のうち、第２始動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【２９０７】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに格納されている停止結果テーブルが参照される。

【２９０８】

図２６４に戻り、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について次に説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【２９０９】

リーチとは、液晶表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図２６０（ｂ）の表示面４１ａにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２９１０】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【２９１１】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、液晶表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【２９１２】

次に、電動役物開放カウンタＣ５の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ５は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ５は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃに格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタＣ５の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ５＝０～１９９であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ５＝２００～２４９であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する。

【２９１３】

なお、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第１始動口３３に係る保留情報に相当し、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第２始動口３４に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【２９１４】

《Ｅ４》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【２９１５】

図２６７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２６３）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２９１６】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【２９１７】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２９１８】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０か

らは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【２９１９】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２９２０】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【２９２１】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【２９２２】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【２９２３】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。

【２９２４】

キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【２９２５】

ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。

【２９２６】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【２９２７】

《Ｅ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その

後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２９２８】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２９２９】

＜タイマ割込み処理＞

図２６８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２９３０】

ステップＳｅ０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。

【２９３１】

ステップＳｅ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｅ０１０３に進む。

【２９３２】

ステップＳｅ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ５の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ５にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｅ０１０４に進む。

【２９３３】

ステップＳｅ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｅ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ０１０４を実行した後、ステップＳｅ０１０５に進む。

【２９３４】

ステップＳｅ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｅ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２９３５】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｅ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９３６】

図２６９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｅ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｅ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｅ０２０３に進む。

【２９３７】
ステップＳｅ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｅ０２０４に進む。
【２９３８】
ステップＳｅ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｅ０２０９に進む。
【２９３９】
ステップＳｅ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｅ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【２９４０】
ステップＳｅ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｅ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｅ０２０７に進む。一方、ステップＳｅ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｅ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２９４１】
ステップＳｅ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｅ０２０８に進む。
【２９４２】
ステップＳｅ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｅ０２０９に進む。
【２９４３】
ステップＳｅ０２０９では、上述したステップＳｅ０２０４又はステップＳｅ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｅ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｅ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２９４４】
一方、ステップＳｅ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｅ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｅ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｅ０２１２に進む。
【２９４５】
ステップＳｅ０２１２では、ステップＳｅ０１０３（図２６８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｅ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、および

リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｅ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｅ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｅ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｅ０２１２を実行した後、ステップＳｅ０２１３に進む。

【２９４６】

ステップＳｅ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ０２１３を実行した後、ステップＳｅ０２１４に進む。

【２９４７】

ステップＳｅ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２９４８】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２７２：ステップＳｅ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２９４９】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【２９５０】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｅ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２９５１】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２６９：Ｓｅ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９５２】

図２７０は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２９５３】
ステップＳｅ０３０１では、始動口用の入球処理（図２６９）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｅ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【２９５４】
ステップＳｅ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｅ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｅ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２９５５】
一方、ステップＳｅ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｅ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｅ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２９５６】
ステップＳｅ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｅ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｅ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｅ０３０７を実行した後、ステップＳｅ０３０８に進む。
【２９５７】
ステップＳｅ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｅ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｅ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０３０９に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｅ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｅ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｅ０３１０に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【２９５８】
ステップＳｅ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｅ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｅ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｅ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｅ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２９５９】
ステップＳｅ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｅ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０３１４に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｅ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｅ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【２９６０】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｅ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９６１】
図２７１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｅ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｅ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｅ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｅ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【２９６２】
ステップＳｅ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｅ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｅ０４０４に進む。
【２９６３】
ステップＳｅ０４０４では、ステップＳｅ０１０３（図２６８）において更新した電動役物開放カウンタＣ５の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【２９６４】
一方、ステップＳｅ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｅ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ５の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【２９６５】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２９６６】
図２７２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｅ０５０２に進む。
【２９６７】
ステップＳｅ０５０２では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンド

が設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｅ０５０２を実行した後、ステップＳｅ０５０３に進む。

【２９６８】

ステップＳｅ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｅ０５０４に進む。

【２９６９】

ステップＳｅ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｅ０５０５に進む。ステップＳｅ０５０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｅ０５０５を実行した後、ステップＳｅ０５０６に進む。

【２９７０】

ステップＳｅ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｅ０５０７に進む。

【２９７１】

ステップＳｅ０５０７では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｅ０５０８に進む。

【２９７２】

ステップＳｅ０５０８では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｅ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｅ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｅ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｅ０５０９及びステップＳｅ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｅ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｅ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｅ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｅ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０５０２に戻り、ステップＳｅ０５０２からステップＳｅ０５０７までの各処理を実行する。

【２９７３】

なお、ステップＳｅ０５０２からステップＳｅ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２９７４】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン

（図２７２：Ｓｅ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９７５】
図２７３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【２９７６】
ステップＳｅ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｅ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｅ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｅ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｅ０６０２に進む。
【２９７７】
ステップＳｅ０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２９７８】
ステップＳｅ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｅ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｅ０６０３～ステップＳｅ０６０６の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｅ０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｅ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｅ０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｅ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｅ０６０４に進む。
【２９７９】
ステップＳｅ０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｅ０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。
【２９８０】
ステップＳｅ０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び液晶表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｅ０６０５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【２９８１】
一方、ステップＳｅ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｅ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０６０６～ステップＳｅ０６１０の遊技回進行用処理に進む。
【２９８２】
ステップＳｅ０６０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｅ０６０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に格納されている変動

時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２７５：Ｓｅ０８０２）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２９８３】

ステップＳｅ０６０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｅ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｅ０６０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｅ０６０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【２９８４】

ステップＳｅ０６０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｅ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０６０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２７５）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップＳｅ０６０９に進む。

【２９８５】

ステップＳｅ０６０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｅに格納される。高頻度サポートモードフラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる（図２８０のステップＳｅ１３０４参照）。

【２９８６】

ステップＳｅ０６０９において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｅ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０６１０に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、後述する図２８０のステップＳｅ１３０５で値１００が予めセットされている。ステップＳｅ０６１０を実行した後、ステップＳｅ０６１１に進む。一方、ステップＳｅ０６０９において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｅ０６０９：ＮＯ）、遊技回制御処理を終了する。

【２９８７】

ステップＳｅ０６１１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２９８８】

ステップＳｅ０６１１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｅ０６１１：ＮＯ）、ステップＳｅ０６１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【２９８９】

ステップＳｅ０６１２において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｅ０６１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｅ０６１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする

。ステップＳｅ０６１３を実行した後、ステップＳｅ０６１４に進む。
【２９９０】
ステップＳｅ０６１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ０６１４を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【２９９１】
一方、ステップＳｅ０６１２において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｅ０６１２：ＹＥＳ）には、ステップＳｅ０６１３およびステップＳｅ０６１４を実行することなく、直ちに遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｅ０６１１において高確率モードであると判定した場合（Ｓｅ０６１１：ＹＥＳ）にも、直ちに遊技回制御処理を終了する。
【２９９２】
上述したステップＳｅ０６１１からステップＳｅ０６１４までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が１００回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が１００回に達した以後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。
【２９９３】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｅ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９９４】
図２７４は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０７０１では、第２保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳｅ０７０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｅ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０７０２～ステップＳｅ０７０７の第１図柄表示部用のデータ設定処理を実行し、一方、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｅ０７０８～ステップＳｅ０７１３の第２図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。
【２９９５】
ここで、データ設定処理が実行される場合とは、図２７３で説明したように、合計保留個数ＣＲＮが１以上である場合である（図２７３：Ｓｅ０６０３参照）。この場合に、データ設定処理では、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合、すなわち第２図柄表示部３７ｂについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第１始動保留個数ＲａＮが１以上であるか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを本データ設定処理の対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報が優先される。
【２９９６】
ステップＳｅ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｅ０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｅ０７０４に進む。ステップＳｅ０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｅ０７０５に進む。
【２９９７】
ステップＳｅ０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアの

データをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｅ０７０５を実行した後、ステップＳｅ０７０６に進む。

【２９９８】

ステップＳｅ０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｅ０７０７へ進む。

【２９９９】

ステップＳｅ０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【３０００】

ステップＳｅ０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２７２）におけるステップＳｅ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３００１】

ステップＳｅ０７０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ０７０１：ＮＯ）、上述のように、ステップＳｅ０７０８～ステップＳｅ０７１３の第２図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【３００２】

ステップＳｅ０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｅ０７０９に進む。ステップＳｅ０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｅ０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｅ０７１１に進む。

【３００３】

ステップＳｅ０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｅ０７１１を実行した後、ステップＳｅ０７１２に進む。

【３００４】

ステップＳｅ０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｅ０７１３に進む。

【３００５】

ステップＳｅ０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記

憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【３００６】

ステップＳｅ０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２７２）におけるステップＳｅ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３００７】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｅ０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３００８】

図２７５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０８０１では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ０８０１を実行した後、ステップＳｅ０８０２に進む。

【３００９】

ステップＳｅ０８０２では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ０８０２を実行した後、ステップＳｅ０８０３に進む。

【３０１０】

ステップＳｅ０８０３では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ０８０３において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｅ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｅ０８０４に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｅ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳｅ０８０３において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ０８３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０８０５に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｅ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ０８０４又はステップＳｅ０８０５を実行した後、ステップＳｅ０８０６に進む。

【３０１１】

ステップＳｅ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【３０１２】

ステップＳｅ０８０４～ステップＳｅ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２７２）におけるステップＳｅ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コ

マンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ０８０６を実行後、ステップＳｅ０８０７に進む。

【３０１３】

ステップＳｅ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｅ０８０７を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３０１４】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｅ０８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０１５】

図２７６は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３０１６】

ステップＳｅ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｅ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２６５（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｅ０９０４に進む。

【３０１７】

一方、ステップＳｅ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｅ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｅ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２６５（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｅ０９０４に進む。

【３０１８】

ステップＳｅ０９０４では、ステップＳｅ０９０２又はステップＳｅ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｅ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｅ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０９０５に進む。

【３０１９】

続くステップＳｅ０９０５からステップＳｅ０９１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【３０２０】

ステップＳｅ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｅ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｅ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２６６（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数

値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【３０２１】
一方、ステップＳｅ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２６６（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｅ０９０８に進む。
【３０２２】
ステップＳｅ０９０８では、ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｅ０９０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｅ０９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ０９０９に進む。
【３０２３】
ステップＳｅ０９０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｅ０９０９を実行した後、ステップＳｅ０９１０に進む。
【３０２４】
ステップＳｅ０９１０では、ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｅ０９１０を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３０２５】
ステップＳｅ０９０８において、ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合（Ｓｅ０９０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｅ０９１１に進む。
【３０２６】
ステップＳｅ０９１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｅ０９１１を実行した後、ステップＳｅ０９１２に進む。
【３０２７】
ステップＳｅ０９１２では、ステップＳｅ０９０６又はステップＳｅ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｅ０９１

２を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３０２８】
ステップＳｅ０９０４において、ステップＳｅ０９０２又はステップＳｅ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｅ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｅ０９１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｅ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３０２９】
＜変動時間の設定処理＞
次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｅ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０３０】
図２７７は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｅ１００２に進む。
【３０３１】
ステップＳｅ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｅ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１００３に進む。
【３０３２】
ステップＳｅ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳｅ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【３０３３】
ステップＳｅ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｅ１００２：ＮＯ）、ステップＳｅ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｅ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｅ１００５）を実行することから、ステップＳｅ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｅ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１００６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【３０３４】
ステップＳｅ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に

対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｅ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３０３５】

ステップＳｅ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｅ１００５：ＮＯ）、ステップＳｅ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｅ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３０３６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【３０３７】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【３０３８】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【３０３９】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２７２：Ｓｅ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０４０】

図２７８は、遊技状態移行処理を示す説明図である。ステップＳｅ１１０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ステップＳｅ１１０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｅ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１１０２に進み、１の遊技回の第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｅ１１０２において、変動表示が終了したタイミングでないと判定した場合には（Ｓｅ１１０２；ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３０４１】

ステップＳｅ１１０２において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｅ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１１０３に進み、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｅ１１０３：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【３０４２】

ステップＳｅ１１０３において、上記各フラグのいずれかがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１１０４に進み、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｅ１１０４を実行した後、ステップＳｅ１１０５に進む。

【３０４３】

ステップＳｅ１１０５では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ）を確認する。ステップＳｅ１１０５において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが１６Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ通常大当たりフラグであると判定した場合には（Ｓｅ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１１０６に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、ステップＳｅ１１０５において、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグが８Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ通常大当たりフラグであると判定した場合には（Ｓｅ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｅ１１０７に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」をセットする。ステップＳｅ１１０６又はステップＳｅ１１０７を実行した後、ステップＳｅ１１０８に進む。

【３０４４】

ステップＳｅ１１０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｅ１１０９に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。

【３０４５】

ステップＳｅ１１０９を実行した後、ステップＳｅ１１１０に進み、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２７２）におけるステップＳｅ０５０５にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ１１１０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３０４６】

ステップＳｅ１１０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｅ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１１１１に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞

口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｅ１１１１を実行した後、ステップＳｅ１１１２に進む。

【３０４７】

ステップＳｅ１１１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１１１２：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１１１３に進み、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２７２）におけるステップＳｅ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｅ１１１３を実行した後、ステップＳｅ１１１４に進む。

【３０４８】

ステップＳｅ１１１４では、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理は、今回の開閉実行モードが終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。開閉実行モード終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｅ１１１４を実行した後、ステップＳｅ１１１５に進む。

【３０４９】

ステップＳｅ１１１５では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。その後、ステップＳｅ１１１６に進み、開閉実行モードの終了処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグがＯＮである場合にはこれらのフラグをＯＦＦにし、これらのフラグがＯＮではない場合にはその状態を維持する。ステップＳｅ１１１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３０５０】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２７８：Ｓｅ１１１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０５１】

図２７９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｅ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｅ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｅ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ１４０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｅ１２０３に進む。

【３０５２】

ステップＳｅ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｅ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｅ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値

が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｅ１２０５に進む。

【３０５３】

ステップＳｅ１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入球数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入球カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳｅ１２０５を実行した後、ステップＳｅ１２０６に進む。

【３０５４】

ステップＳｅ１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２７２：ステップＳｅ０５０５）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、液晶表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【３０５５】

ステップＳｅ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｅ１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１２０７：ＮＯ）、ステップＳｅ１２０８に進む。

【３０５６】

ステップＳｅ１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｅ１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｅ１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｅ１２０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｅ１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１２０９に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｅ１２１０に進む。

【３０５７】

ステップＳｅ１２１０では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｅ１２１０において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３０５８】

ステップＳｅ１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓｅ１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｅ１２１０において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉

鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｅ１２１２に進む。

【３０５９】

ステップＳｅ１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｅ１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｅ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｅ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｅ１２１４を実行した後、ステップＳｅ１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３０６０】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図２７２：ステップＳｅ０５０２）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、液晶表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【３０６１】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

次に、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２７８：Ｓｅ１１１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０６２】

図２８０は、開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１３０１では、ＲＡＭ６４に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３０６３】

ステップＳｅ１３０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０２に進み、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｅ１３０２を実行した後、ステップＳｅ１３０３に進む。

【３０６４】

ステップＳｅ１３０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｅ１３０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｅ１３０５に進む。

【３０６５】

ステップＳｅ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｅ１３０６に進む。

【３０６６】

ステップＳｅ１３０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１３１０に進む。

【３０６７】

一方、ステップＳｅ１３０１において、ＲＡＭ６４に、１６Ｒ通常大当たりフラグ又は８Ｒ通常大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１３０７に進み、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。その後、ステップＳｅ１３０８に進む。

【３０６８】

ステップＳｅ１３０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｅ１３０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｅ１３１０に進む。

【３０６９】

ステップＳｅ１３１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【３０７０】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２７２：Ｓｅ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０７１】

図２８１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｅ１４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｅ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１４０２に進む。

【３０７２】

ステップＳｅ１４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｅ１４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｅ１４０２:ＮＯ）、ステップＳｅ１４０３に進む。

【３０７３】

ステップＳｅ１４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【３０７４】

ステップＳｅ１４０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０４に進む。

【３０７５】

ステップＳｅ１４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｅ１４０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｅ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｅ１４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｅ１４０４：ＮＯ）、ステップＳｅ１４０６に進む。

【３０７６】

ステップＳｅ１４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｅ１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｅ１４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｅ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０７に進む。

【３０７７】

ステップＳｅ１４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｅ１４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｅ１４０７において開閉実行モードではなく（Ｓｅ１４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｅ１４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｅ１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｅ１４１０に進む。

【３０７８】

ステップＳｅ１４１０では、ステップＳｅ１４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｅ１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｅ１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３０７９】

一方、ステップＳｅ１４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｅ１４１０：ＮＯ）、ステップＳｅ１４１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【３０８０】

ステップＳｅ１４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｅ１４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｅ１４０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｅ１４０８：ＮＯ）、ステップＳｅ１４１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｅ１４１３に進む。

【３０８１】
ステップＳｅ１４１３では、ステップＳｅ１４１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｅ１４１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｅ１４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｅ１４１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｅ１４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【３０８２】
ステップＳｅ１４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｅ１４１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１４１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｅ１４１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１４１５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４１６に進む。
【３０８３】
ステップＳｅ１４１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｅ１４１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３０８４】
ステップＳｅ１４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｅ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３０８５】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２８１：Ｓｅ１４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３０８６】
図２８２は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１５０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｅ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０２に進む。
【３０８７】
ステップＳｅ１５０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｅ１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【３０８８】
ステップＳｅ１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計

測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｅ１５０３を実行した後、ステップＳｅ１５０４に進む。

【３０８９】

ステップＳｅ１５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｅ１５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｅ１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｅ１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０９０】

ステップＳｅ１５０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１５０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｅ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｅ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｅ１５０９に進む。

【３０９１】

ステップＳｅ１５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０９：ＮＯ）、ステップＳｅ１５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３０９２】

ステップＳｅ１５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｅ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０９３】

一方、ステップＳｅ１５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｅ１５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｅ１５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｅ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｅ１５１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０９４】

Ａ５．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３０９５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【３０９６】

図２８３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャ

ートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３０９７】

ステップＳｅ１６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｅ１６０１を実行した後、ステップＳｅ１６０２に進む。

【３０９８】

ステップＳｅ１６０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１６０２を実行した後、ステップＳｅ１６０３に進む。

【３０９９】

ステップＳｅ１６０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｅ１６０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｅ１６０３を実行した後、ステップＳｅ１６０４に進む。

【３１００】

ステップＳｅ１６０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｅ１６０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｅ１６０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【３１０１】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｅ１６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１０２】

図２８４は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３１０３】

ステップＳｅ１７０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｅ１７０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｅ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１７０２に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１７０２を実行した後、ステップＳｅ１７０３に進む。一方、ステップＳｅ１７０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｅ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１７０２を実行することなく、ステップＳｅ１７０３に進む。

【３１０４】

ステップＳｅ１７０３では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｅ１７０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｅ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１７０４に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置９０（図２６７参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の

所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ｅに格納される。その後、ステップＳｅ１７０７に進む。

【３１０５】

ステップＳｅ１７０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｅ１７０３：ＮＯ）、ステップＳｅ１７０５に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｅ１７０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｅ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１７０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ１７０７に進む。ステップＳｅ１７０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｅ１７０５：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｅ１７０７に進む。

【３１０６】

ステップＳｅ１７０７では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｅ１７０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｅ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１７０８に進む。一方、ステップＳｅ１７０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｅ１７０７：ＮＯ）、ステップＳステップＳｅ１７０９に進む。

【３１０７】

ステップＳｅ１７０８では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１７０８を実行した後、ステップＳｅ１７０９に進む。

【３１０８】

ステップＳｅ１７０９では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｅ１７０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｅ１７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１７１０に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｅ１７１１に進む。一方、ステップＳｅ１７０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｅ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｅ１７１０を実行することなく、ステップＳｅ１７１１に進む。

【３１０９】

ステップＳｅ１７１１では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｅ１７１１おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｅ１７１１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１７１２に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｅ１７１３に進む。一方、ステップＳｅ１７１１において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｅ１７１１：ＮＯ）、ステップＳｅ１７１２を実行することなく、ステップＳｅ１７１３に進む。

【３１１０】

ステップＳｅ１７１３では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。

【３１１１】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２８４：Ｓｅ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１１２】
図２８５は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【３１１３】
ステップＳｅ１８０１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｅ１８０１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｅ１８０１を実行した後、ステップＳｅ１８０２に進む。
【３１１４】
ステップＳｅ１８０２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｅ１８０１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｅ１８０２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【３１１５】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２８５：Ｓｅ１８０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１１６】
図２８６は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｅ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｅ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｅ１９０２を実行した後、ステップＳｅ１９０４に進む。
【３１１７】
ステップＳｅ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｅ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｅ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留

個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｅ１９０３を実行した後、ステップＳｅ１９０４に進む。

【３１１８】

ステップＳｅ１９０２及びステップＳｅ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【３１１９】

ステップＳｅ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｅ１９０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【３１２０】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２８４：Ｓｅ１７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１２１】

図２８７は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【３１２２】

ステップＳｅ２００１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｅ２００２に進む。

【３１２３】

ステップＳｅ２００２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２００２を実行した後、ステップＳｅ２００３に進む。

【３１２４】
ステップＳｅ２００３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ（図２６０参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【３１２５】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｅ２００３を実行した後、ステップＳｅ２００４に進む。
【３１２６】
ステップＳｅ２００４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｅ２００５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｅ２００５に進む。
【３１２７】
ステップＳｅ２００５では、今回の遊技回においてステップＳｅ２００２で設定された演出の種類情報、ステップＳｅ２００３で設定された停止図柄の種類情報、及びステップＳｅ２００４で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｅ２００６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を液晶表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｅ２００６を実行した後、ステップＳｅ２００７に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。
【３１２８】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２８７：Ｓｅ２００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３１２９】
図２８８は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２１０１では、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図２８７のステップＳｅ２００１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｅ２１０１では、１６Ｒ確変大当

たり又は８Ｒ確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｅ２１０１において、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｅ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２１０２に進む。

【３１３０】

ステップＳｅ２１０２では、確変大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図２７７において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｅ２１０２を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【３１３１】

ステップＳｅ２１０１において、今回の遊技回による確変大当たりに当選しなかった場合には（Ｓｅ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｅ２１０３に進む。

【３１３２】

ステップＳｅ２１０３では、今回の遊技回における通常大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図２８７のステップＳｅ２００１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｅ２１０３では、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｅ２１０３において、今回の遊技回において通常大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｅ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２１０４に進む。

【３１３３】

ステップＳｅ２１０４では、通常大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において通常大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図２７７において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｅ２１０４を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【３１３４】

ステップＳｅ２１０３において、今回の遊技回において通常大当たりしていないと判定した場合には（Ｓｅ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｅ２１０５に進む。

【３１３５】

ステップＳｅ２１０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図２８７のステップＳｅ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｅ２１０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｅ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２１０６に進む。

【３１３６】

ステップＳｅ２１０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図２７７においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｅ２１０６を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【３１３７】

一方、ステップＳｅ２１０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていなと判定した場合には（Ｓｅ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｅ２１０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、確変大当たり当選、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図２７７においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップＳｅ２１０７を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【３１３８】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出

設定処理のサブルーチン（図２８７：Ｓｅ２００７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１３９】

図２８９は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２２０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｅ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【３１４０】

一方、ステップＳｅ２２０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓｅ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【３１４１】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【３１４２】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【３１４３】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３１４４】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【３１４５】

図２９０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３１４６】

ステップＳｅ２３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｅ２３０２に進む。

【３１４７】
ステップＳｅ２３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【３１４８】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【３１４９】
図２９１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【３１５０】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【３１５１】
図２９２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、液晶表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【３１５２】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【３１５３】
ステップＳｅ２５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２９１）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が液晶表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【３１５４】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が液晶表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【３１５５】
なお、コマンド対応処理（Ｓｅ２５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を液晶表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【３１５６】
ステップＳｅ２５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｅ２５０１）などによって設定された液晶表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、液晶表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｅ２５０３に進む。
【３１５７】
ステップＳｅ２５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｅ２５０２）によって特定された、液晶表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｅ２５０４に進む。
【３１５８】
ステップＳｅ２５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｅ２５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を液晶表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを液晶表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｅ２５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【３１５９】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球振分装置２００によって、第１通路２１０の第１入球口２０１に入球した遊技球が本線通路２１１から第１支線通路２１２または第２支線通路２１３に振り分けられる。具体的には、第１遊技球振分機構２４０によって、第２通路２２０における遊技球の流通を契機に、第１通路２１０の第１分岐点２１１ｘに至った遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられ、第２遊技球振分機構２５０によって、第３通路２３０における遊技球の流通を契機に、第１通路２１０の第２分岐点２１１ｙに至った遊技球が第２支線通路２１３に振り分けられる。
【３１６０】
このため、遊技者は、操作ハンドル２５の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第２通路２２０の第２入球口２２１に遊技球が入球する確率を変化させることで、第１通路２１０において、遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率を変化させることができ、第３通路２３０の第３入球口２３１に遊技球が入球する確率を変化させることで、第１通路２１０において、遊技球が第２支線通路２１３に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、操作ハンドル２５の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第１通路２１０に遊技球が入球する確率と、第１通路２１０において遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率と、第１通路２１０において遊技球が第２支線通路２１３に振り分けられる確率とを個別に変化させ

ることができる。この結果、パチンコ機１０によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１６１】

特に、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第２通路２２０における遊技球の流通を契機に、または第３通路２３０における遊技球の流通を契機に、第１通路２１０を通過する遊技球は遊技者にとって有利な特別ルートＳＰに振り分けられる。このため、遊技者は、操作ハンドル２５の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第２通路２２０の第２入球口２２１に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第３通路２３０の第３入球口２３１に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第１通路２１０において、遊技球が特別ルートＳＰに振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、パチンコ機１０によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【３１６２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、第２通路２２０における遊技球の流通を契機に、第１通路２１０の第１分岐点２１１ｘに至った遊技球は、特別ルートＳＰに至る第１支線通路２１２に振り分けられ、また、第３通路２３０における遊技球の流通を契機に、第１通路２１０の第２分岐点２１１ｙに至った遊技球は、特別ルートＳＰに至る第２支線通路２１３に振り分けられる。すなわち、前者と後者は論理和（ＯＲ）の関係にあり、前者の場合にも、後者の場合にも、遊技球を特別ルートＳＰに振り分けることが可能となる。このため、遊技者は、第１通路２１０の第１分岐点２１１ｘにおいて、遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられなくても、続く第２分岐点２１１ｙで、遊技球が第２支線通路２１３に振り分けられるのではと期待感を抱くことができる。したがって、パチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【３１６３】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、第１通路２１０の有する第１入球口２０１、第２通路２２０の有する第２入球口２２１、第３通路２３０の有する第３入球口２３１の上方には、釘４２（４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄ）が設けられており、これらの釘４２ａ～４２ｄの打ち込み位置によって、上述した第１支線通路２１２や第２支線通路２１３に振り分けられる確率が変わる。この確率が変わることについて、次に詳述する。

【３１６４】

隣接する第１入球口２０１と第２入球口２２１との間の壁体の上方に設けられた第１の釘４２ａの打ち込み位置を考えてみる。第１の釘４２ａの打ち込み位置によれば、第１通路２１０の第１入球口２０１に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において第１の釘４２ａを第１入球口２０１側に設けることによって、第１入球口２０１に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第２通路２２０の第２入球口２２１に遊技球が入球する確率が高くなるため、第１遊技球振分機構２４０によって、第１通路２１０において遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、第１の釘４２ａを第１通路２１０の第１入球口２０１側に設けた場合、第１通路２１０の第１入球口２０１に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第１通路２１０において、遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率が高くなる。

【３１６５】

一方、左右方向において第１の釘４２ａを第２通路２２０の第２入球口２２１側に設けた場合、第１通路２１０の第１入球口２０１に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第２通路の第２入球口２２１に遊技球が入球する確率が低くなるため、第１通路２１０において、遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率が低くなる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第１通路２１０の第１入球口２０１へ入球する確率と、第１通路２１０において遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【３１６６】

パチンコ機１０では、第１通路２１０において第１支線通路２１２に振り分けられた遊技球は、特別ルートＳＰに進むように構成されている。このため、第１の釘４２ａを第１通路２１０の第１入球口２０１側に設けて、第１入球口２０１へ入球する確率を低下させても、第１通路２１０において遊技者にとって有利な特別ルートＳＰに遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、第１の釘４２ａを第２通路２２０の第２入球口２２１側に設けて、第１通路２１０の第１入球口２０１へ入球する確率を上昇させても、第１通路２１０において遊技者にとって有利な特別ルートＳＰに遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第１の釘４２ａの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【３１６７】

同様に、隣接する第１入球口２０１と第３入球口２３１との間の壁体の上方に設けられた第２の釘４２ｂの打ち込み位置を考えてみる。この場合にも、前述した第１入球口２０１と第２入球口２２１との関係と同様に、第２の釘４２ｂの打ち込み位置によって第１通路２１０の第１入球口２０１へ入球する確率を変化させることと、第１通路２１０において、遊技球が第２支線通路２１３に振り分けられる確率を変化させることとがトレードオフの関係にある。このことからも、第２の釘４２ｂの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【３１６８】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０において、第１の釘４２ａが左右方向において第２入球口２２１側に設けられ、第２の釘４２ｂが左右方向において第３入球口２３１側に設けられて、第１入球口２０１への入口が広げられた構成について考えてみる。この構成においては、第２入球口２２１や第３入球口２３１は遊技球が入球しにくく第１入球口２１１は遊技球が入球し易いことから、遊技者は、操作ハンドル２５の操作によって第１入球口２０１を狙って遊技球を発射することが好ましい。こうすることで、単位時間当たりに第１入球口２０１から通常ルートＮＲへ送られる遊技球の数を増大させることができる。先に説明したように、通常ルートＮＲを経由した遊技球が第１始動口３３へ入球する確率は例えば１０％とそれほど高くはないが、通常ルートＮＲへ送られる遊技球の数を増大させることで、トータルとして単位時間当たりの第１始動口３３へ入球する確率を高めることができる。

【３１６９】

一方、第１の釘４２ａが左右方向において第１入球口２０１側に設けられ、第２の釘４２ｂが左右方向において第１入球口２０１側に設けられることによって、第１入球口２０１への経路が狭くなった構成を考えてみる。この構成においては、第２入球口２２１および第３入球口２３１への経路は広いので、第２入球口２２１および第３入球口２３１に遊技球が入球し易い。このため、この構成においては、遊技者は、操作ハンドル２５の操作によって第２入球口２２１または第３入球口２３１を狙って遊技球を発射することが好ましい。こうすることで、単位時間当たりに第２入球口２２１または第３入球口２３１へ入球する遊技球の数を増大させることができる。第２入球口２２１または第３入球口２３１へ入球する遊技球の数が増えれば、第１入球口２０１に遊技球が入球した場合に、その入球した遊技球が特別ルートＳＰへ振り分けられる確率が上昇する。先に説明したように、特別ルートＳＰを経由した遊技球が第１始動口３３へ入球する確率は例えば５０～１００％と極めて高いことから、単位時間当たりの第１始動口３３へ入球する確率を高めることができる。このようにして、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１７０】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球振分装置２００を備えるので、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとの間の距離（以下、第１の釘間距離と呼ぶ）と、第１の釘４２ａと第３の釘４２ｃとの間の距離（以下、第２の釘間距離と呼ぶ）に差がある場

合であっても、その差分に対する第１始動口３３への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができる。以下、具体例を用いて説明する。

【３１７１】

例えば、第１の釘間距離と第２の釘間距離との和、すなわち、第２の釘４２ｂと第３の釘４２ｃとの間の距離が一定に規定されている構成について考える。第１の釘４２ａを第２の釘４２ｂと第３の釘４２ｃとの間の中央より左側に設け、第１の釘間距離を第２の釘間距離よりも広くした構成（以下、「第１の構成」と呼ぶ）においては、第１の釘４２ａと第３の釘４２ｃとの間の下方に位置する第２入球口２２１は第１入球口２０１に比べて遊技球が入球しにくいため、第１遊技球振分機構２４０において弁体２４１が開きにくい（第１の位置から第２の位置に移行しにくい）。しかし、第１の構成においては、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとの間の下方に位置する第１入球口２０１は遊技球が入球し易く、単位時間当たりに第１入球口２０１に入球する遊技球の数を多くすることで、第１始動口３３に遊技球を入球させる確率を高めることができる。

【３１７２】

一方、第１の釘４２ａを第２の釘４２ｂと第３の釘４２ｃとの間の中央より右側に設け、第１の釘間距離を第２の釘間距離よりも狭くした構成（以下、「第２の構成」と呼ぶ）においては、第１入球口２０１は第２入球口２２１に比べて遊技球が入球しにくいため第１の構成と比較して第１入球口２０１に遊技球は入球しにくい。しかし、第２の構成においては、第２入球口２２１は第１の構成に比べて遊技球が入球しやすいため、第１入球口２０１に遊技球が入球した場合には弁体２４１が開きやすく、第１始動口３３に遊技球を入球させる確率を高めることができる。

【３１７３】

このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第１の釘間距離と第２の釘間距離との差分に対する第１始動口３３への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第１始動口３３に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。同様に、第１の釘間距離と、第３の釘間距離（第２の釘４２ｂと第４の釘４２ｄとの間の距離）の差分に対する第１始動口３３への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第１始動口３３に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【３１７４】

また、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとの間の距離（第１の釘間距離）と、第１の釘４２ａと第３の釘４２ｃとの間の距離（第２の釘間距離）を、第１入球口２０１の幅（広さ）と、第２入球口２２１の幅（広さ）とに置き換えて考えた場合に、第１入球口２０１の幅（広さ）と第２入球口２２１の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する第１始動口３３への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第１始動口３３に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。また、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとの間の距離（第１の釘間距離）と、第２の釘４２ｂと第４の釘４２ｄとの間の距離（第３の釘間距離）を、第１入球口２０１の幅（広さ）と、第３入球口２３１の幅（広さ）とに置き換えて考えた場合に、第１入球口２０１の幅（広さ）と第３入球口２３１の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する第１始動口３３への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第１始動口３３に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【３１７５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、各遊技球振分機構２４０，２５０における弁体２４１，２５１が、自重によって第２の位置から第１の位置に移動しうる構成であることから、弁体２４１，２５１を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がない。このため、パチンコ機１０によれば、遊技機の構成を簡素化することができる。

【３１７６】

《Ｅ６》第５実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【３１７７】

《Ｅ６－１》変形例１：

変形例１としてのパチンコ機は、第５実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例１のパチンコ機において、第５実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３１７８】

図２９３は、変形例１のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置３００を示す説明図である。図２９３には弁体３４１，３５１が閉じた状態が示されている。図２９３において、＋Ｘ方向は正面視右側を示し、－Ｘ方向は正面視左側を示す。

【３１７９】

図示するように、遊技球振分装置３００は、第１通路３１０と、第１通路３１０の－Ｘ方向側に隣接して配置される第２通路３２０と、第１通路３１０の＋Ｘ方向側に隣接して配置される第３通路３３０と、を備える。第１ないし第３通路３１０～３３０は透明な樹脂製部材によって構成されている。

【３１８０】

第１通路３１０は、第１入球口３０１を上端に有し、第１入球口３０１から入球した遊技球を下方に向かって流す。第１通路３１０は、一本の本線通路３１１と、本線通路３１１から分かれた子支線通路３１２と、子支線通路３１２から分かれた孫支線通路３１３と、を有する。

【３１８１】

本線通路３１１は、本線上流側部分３１１ａと、本線下流側部分３１１ｂと、に区分けされる。本線上流側部分３１１ａは、本線通路３１１において最も上流側の部分で、第１入球口３０１から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線下流側部分３１１ｂは、本線上流側部分３１１ａに続く部分で、本線上流側部分３１１ａの下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【３１８２】

子支線通路３１２は、本線通路３１１における本線上流側部分３１１ａと本線下流側部分３１１ｂとの連結部分を分岐点（以下、「第１分岐点」と呼ぶ）３１１ｘとして、第１分岐点３１１ｘから真下方向に伸びる。第１分岐点３１１ｘには、遊技球を本線通路３１１の本線下流側部分３１１ｂと子支線通路３１２とのいずれかに振り分ける第１遊技球振分機構３４０が設けられている。

【３１８３】

子支線通路３１２は、子支線上流側部分３１２ａと、子支線下流側部分３１２ｂと、に区分けされる。子支線上流側部分３１２ａは、子支線通路３１２において上流側の部分で、第１分岐点３１１ｘから真下方向に伸びる直線形状を有している。子支線下流側部分３１２ｂは、子支線上流側部分３１２ａに続く部分で、子支線上流側部分３１２ａの下端から左下方向に伸びる直線形状を有する。

【３１８４】

孫支線通路３１３は、子支線上流側部分３１２ａと子支線下流側部分３１２ｂとの連結部分を分岐点（以下、「第２分岐点」と呼ぶ）３１２ｘとして、第２分岐点３１２ｘから真下方向に伸びる直線形状を有する。第２分岐点３１２ｘには、遊技球を子支線下流側部分３１２ｂと孫支線通路３１３とのいずれかに振り分ける第２遊技球振分機構３５０が設けられている。

【３１８５】

第２通路３２０は、遊技球が入球可能な第２入球口３２１を上端に有し、第５実施形態

の第２通路２２０と同一の形状を有する。本変形例１では、第２入球口３２１の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第１通路３１０に形成された第１入球口３０１の高さとは同じであり、第２入球口３２１と第１入球口３０１とは隣接する。

【３１８６】

第３通路３３０は、遊技球が入球可能な第３入球口３３１を上端に有し、第３入球口３３１から入球した遊技球を下方に向かって流す。本変形例１では、第３入球口３３１の高さと、第１通路３１０に形成された第１入球口３０１の高さとは同じであり、第３入球口３３１と第１入球口３０１とは隣接する。第３通路３１０は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、第３入球口３３１から真下方向に伸びる上流側部分３３０ａと、右下方向に向けて伸びる下流側部分３３０ｂとに区分けされる。

【３１８７】

上流側部分３３０ａは、正面視においては左右にぶれることなく真下方向に伸びる。ただし、上流側部分３３０ａは、奥行き方向（図の表裏方向）においては、本線通路３１１の本線下流側部分３１１ｂを跨ぐように後ろ側（図の裏側）に向けてＵの字状に湾曲している。なお、このＵの字の形状は、遊技球が流下可能な形状である。

【３１８８】

第１遊技球振分機構３４０は、第５実施形態の第１遊技球振分機構２４０と同一の構成であり、弁体３４１と、作用片３４２と、回転軸３４３と、重し３４４と、を有する。第１遊技球振分機構３４０の動作についても、第５実施形態の第１遊技球振分機構２４０と同一であり、この変形例１では、第２通路３２０を遊技球が流通しない場合には、本線通路３１１の第１分岐点３１１ｘに至った遊技球は本線通路３１１の本線下流側部分３１１ｂに振り分けられ、第２通路３２０における遊技球の流通を契機に、本線通路３１１の第１分岐点３１１ｘに至った遊技球が子支線通路３１２に振り分けられる。

【３１８９】

第２遊技球振分機構３５０は、第５実施形態の第２遊技球振分機構２５０と同一の構成であり、弁体３５１と、作用片３５２と、回転軸３５３と、重し３５４と、を有する。第２遊技球振分機構３５０の動作についても、第５実施形態の第２遊技球振分機構２５０と同一であり、この変形例１では、第３通路３３０を遊技球が流通しない場合には、子支線通路３１２の第２分岐点３１２ｘに至った遊技球は子支線通路３１２の子支線下流側部分３１２ｂに振り分けられ、第３通路３３０における遊技球の流通を契機に、子支線通路３１２の第２分岐点３１２ｘに至った遊技球が孫支線通路３１３に振り分けられる。

【３１９０】

第１通路３１０における本線通路３１１の下流側の端部と、第１通路３１０における子支線通路３１２の下流側の端部とは合わさって（合わさった部分は図示せず）、通常ルートＮＲに連通している。第１通路２１０における孫支線通路３１３は、特別ルートＳＰに連通している。第２通路３２０の下流側の端部と、第３通路３３０の下流側の端部とは合わさって（合わさった部分は図示せず）、アウトルートＯＴ（図２５９）に連通している。

【３１９１】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第２通路３２０を遊技球が流通し、かつ、第３通路３３０を遊技球が流通することを契機として、第１通路３１０の第１入球口３０１から入球した遊技球は、最終段である孫支線通路３１３に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２通路３２０の第２入球口３２１、第３通路３３０の第３入球口３３１の双方に遊技球が入球する確率を変化させることで、第１通路３１０において、遊技球が子支線通路３１２に振り分けられる確率を変化させることができ、第３通路３３０の第３入球口３３１に遊技球が入球する確率を変化させることで、第１通路３１０において、遊技球が孫支線通路３１３（ひいては特別ルート）に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１通路３１０に遊技球が入球する確率と、第１通路３１０において、遊技球が孫支線通路３１３に振り分けられる確率とを個別に変

化させることができる。この結果、変形例１のパチンコ機によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９２】

変形例１のパチンコ機によれば、第１入球口３０１に入球した遊技球が特別ルートＳＰに至る条件として、第１遊技球振分機構３４０によって遊技球が子支線通路３１２に振り分けられることと、第２遊技球振分機構３５０によって遊技球が孫支線通路３１３に振り分けられることとの双方を満たす必要がある（いわゆる論理積（ＡＮＤ）の関係）。このため、第１遊技球振分機構３４０によって、遊技球が子支線通路３１２に振り分けられた後、再度、当該遊技球が、第２遊技球振分機構３５０によって孫支線通路３１３に振り分けられるか、遊技者は緊張感を抱いて見守ることになる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、遊技者に対し緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【３１９３】

変形例１のパチンコ機は、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制でき、遊技の興趣向上をより図ることができる。さらに、弁体３４１，３５１を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる効果も奏する。

【３１９４】

《Ｅ６－２》変形例２：

変形例２としてのパチンコ機は、第５実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例２における遊技球振分装置は、第５実施形態における遊技球振分装置２００と比較して、第３通路２３０と第２遊技球振分機構２５０とを備えないことが主に相違する。

【３１９５】

図２９４は、変形例２のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置４００を示す説明図である。図２９４には弁体４４１が閉じた状態が示されている。図２９４において、＋Ｘ方向は正面視右側を示し、－Ｘ方向は正面視左側を示す。遊技球振分装置４００は、第１通路４１０と、第１通路４１０の－Ｘ方向側に隣接して配置される第２通路４２０と、を備える。第１および第２通路４１０，４２０は透明な樹脂製部材によって構成されている。

【３１９６】

第１通路４１０は、第１入球口４０１を上端に有し、第１入球口４０１から入球した遊技球を下方に向かって流す。第１通路４１０は、一本の本線通路４１１と、本線通路４１１から分かれた支線通路４１２と、を有する。

【３１９７】

本線通路４１１は、本線上流側部分４１１ａと、本線下流側部分４１１ｂと、に区分けされる。本線上流側部分４１１ａは、第１入球口４０１から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線下流側部分４１１ｂは、本線上流側部分４１１ａに続く部分で、本線上流側部分４１１ａの下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【３１９８】

支線通路４１２は、本線通路４１１における本線上流側部分４１１ａと本線下流側部分４１１ｂとの連結部分を分岐点４１１ｘとして、分岐点４１１ｘから真下方向に伸びる。分岐点４１１ｘには、遊技球を本線通路４１１の本線下流側部分４１１ｂと支線通路４１２とのいずれかに振り分ける遊技球振分機構４４０が設けられている。支線通路４１２は、真下方向に伸びる直線形状を有している。

【３１９９】

第２通路４２０は、遊技球が入球可能な第２入球口４２１を上端に有する。本変形例２では、第２入球口４２１の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第１通路４１０に形成された第１入球口４０１の高さとは同じであり、第２入球口４２１と第１入球口４０１とは隣接する。

【３２００】
遊技球振分機構４４０は、第５実施形態の第１遊技球振分機構２４０と同一の構成であり、弁体４４１と、作用片４４２と、回転軸４４３と、重し４４４と、を有する。遊技球振分機構４４０の動作についても、第５実施形態の第１遊技球振分機構２４０と同一であり、この変形例２では、第２通路４２０を遊技球が流通しない場合には、本線通路４１１の分岐点４１１ｘに至った遊技球は本線下流側部分４１１ｂに振り分けられ、第２通路４２０における遊技球の流通を契機に、本線通路４１１の分岐点４１１ｘに至った遊技球が支線通路４１２に振り分けられる。
【３２０１】
第１通路４１０における本線通路４１１の下流側の端部は、通常ルートＮＲに連通している。第１通路４１０における支線通路４１２は、特別ルートＳＰに連通している。第２通路４２０の下流側の端部は、アウトルートＯＴに連通している。
【３２０２】
遊技球振分装置４００の第１入球口４０１、第２入球口４２１の上方には、釘４４２ａ，４４２ｂ，４４２ｃが設けられている。具体的には、第１入球口４０１と第２入球口４２１との間の壁体の上方に第１の釘４４２ａが設けられ、第２入球口４２１の左側の壁体の上方に第２の釘４４２ｂが設けられ、第１入球口４０１の右側の壁体の上方に第３の釘４４２ｃが設けられている。第１～第３の釘４４２ａ～４４２ｃの打ち込み位置によって、各入球口４０１，４２１への遊技球の入球の確率が変化する。
【３２０３】
以上のように構成された変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１通路４１０に遊技球が入球する確率と、第１通路４１０において、遊技球が支線通路４１３に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、変形例２のパチンコ機によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、変形例２のパチンコ機は、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、第１の釘４４２ａの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制でき、遊技の興趣向上をより図ることができる。さらに、弁体４５１を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる効果も奏する。
【３２０４】
《Ｅ６－３》変形例３：
変形例３としてのパチンコ機は、第５実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、遊技球振分装置２００の上方に遊技球貯留装置と強制放出装置とを備えることが相違し、残余の構成については同一である。変形例３のパチンコ機において、第５実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、その説明は省略する。
【３２０５】
図２９５は、変形例３のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置２００とその周辺を示す説明図である。図２９５において、＋Ｘ方向は正面視右側を示し、－Ｘ方向は正面視左側を示す。遊技球振分装置２００は、第５実施形態における遊技球振分装置２００と同一である。
【３２０６】
遊技球振分装置２００の上方、具体的には、第１通路２１０の第１入球口２０１と第２通路２２０の第２入球口２２１と第３通路２３０の第３入球口２３１との上方に、遊技球貯留装置５００が設けられている。遊技球貯留装置５００の右隣には、強制放出装置６００が設けられている。
【３２０７】
図２９６は、遊技球貯留装置５００と強制放出装置６００とを示す斜視図である。図２９５および図２９６に示すように、遊技球貯留装置５００は、遊技球受け容器５１０と、回転軸（回転のための軸）５２０と、復元器５３０（図２９５）と、を備える。
【３２０８】

遊技球受け容器５１０は、開口部５１０ａを有する箱形の容器であって、遊技領域ＰＡを流下してきた遊技球を３個まで貯めることができる。遊技球受け容器５１０に貯めることのできる遊技球の数は、遊技球振分装置２００に備えられる入球口（第１～第３入球口２０１，３１１，３２１）の数と同じである。遊技球受け容器５１０の底部の遊技盤３０側に、回転軸５２０が設けられている。遊技球受け容器５１０は、回転軸５２０を中心に回動可能に構成されている。具体的には、通常姿勢と傾倒姿勢との間を回動可能に構成されている。

【３２０９】

通常姿勢は、図２９５および図２９６に示した遊技球受け容器５１０の姿勢であり、開口部５１０ａの向きが上向きとなる姿勢である。開口部５１０ａの向きとは、開口面の垂線方向における遊技球受け容器５１０の内側から外側に向かう向きである。通常姿勢においては、上向きとなった開口部５１０ａから、遊技領域ＰＡを流下してきた遊技球を取り込むことができる。

【３２１０】

傾倒姿勢は、遊技球受け容器５１０が傾倒して、開口部５１０ａの向きが遊技盤３０の正面視手前側（図面の表側）となる姿勢である。傾倒姿勢においては、正面視手前側に向いた開口部５１０ａから、遊技球受け容器５１０に貯留された遊技球を落下させることができる。

【３２１１】

遊技球受け容器５１０は、初期状態では通常姿勢をとり、遊技球受け容器５１０に３個の遊技球が貯留された時に、貯留された３個の遊技球の重さによって、矢印Ｒ（図２９６）に示すように通常姿勢から傾倒姿勢に移行する。この結果、貯留された３個の遊技球は遊技球受け容器５１０から一度に落下する。すなわち、遊技球受け容器５１０は、傾倒姿勢に移行したときに、３個の遊技球を一度に下方に放出する。

【３２１２】

遊技球受け容器５１０の底部には、復元器５３０が設けられている。復元器５３０は、バネ等の弾性体を内部に備え、傾倒姿勢に移行した遊技球受け容器５１０を通常姿勢に戻す。

【３２１３】

強制放出装置６００は、遊技盤３０に対して垂直に設けられた回転軸６１０と、回転軸６１０に取り付けられた長尺板６２０と、を有する。長尺板６２０は、厚さの薄い長尺形状の板であり、長尺板６２０の長手方向が回転軸６１０の軸方向と直交するように、回転軸６１０に取り付けられている。回転軸６１０の回転に連動して、長尺板６２０は回転軸６１０を中心として回転する。この長尺板６２０の回転する領域内に、遊技球受け容器５１０の一部が位置する。

【３２１４】

本実施形態では、回転軸６１０は、左回り（反時計回り）に一定の回転速度で常時回転し、所定時間、例えば１分間で１回転する。回転軸６１０が左回りに回転し、長尺板６２０が左回りに回転すると、遊技球受け容器５１０の右側部分の上方に長尺板６２０が当たり、長尺板６２０は、通常姿勢にあった遊技球受け容器５１０を傾倒姿勢に移行させる。この結果、遊技球受け容器５１０は、所定時間毎に強制的に傾倒姿勢に移行させられ、遊技球受け容器５１０に貯留された遊技球は、下方に放出される。遊技球受け容器５１０に貯留された遊技球が仮に２個でも１個でも、貯留された遊技球は下方に放出される。

【３２１５】

なお、強制放出装置６００において、回転軸６１０は、一定の回転速度で常時回転する構成に換えて、所定時間毎に間歇的に回転する構成としても良い。また、強制放出装置６００において、長尺板６２０は、棒状のものに換えても良い。

【３２１６】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、３個貯留されて遊技球受け容器５１０から放出された遊技球は、一度にまとめて遊技球振分装置２００の第１～第３入

球口２０１，２２１，２３１に向かうことになる。このため、第１～第３入球口２０１，２２１，２３１に続けて遊技球が入球する確率を高めることができることから、遊技球振分装置２００において特別ルートＳＰに至る通路２１２，２１３に遊技球を振り分ける確率を高めることができる。したがって、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者に有利となる確率を高くして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２１７】

遊技者は、操作ハンドル２５の操作によって、遊技球受け容器５１０を狙って遊技球を発射する。すなわち、遊技球受け容器５１０に遊技球が３個、貯えられるように、遊技球受け容器５１０を狙って遊技球を発射する。こうすることで、遊技球受け容器５１０に遊技球が３個、貯えられ、遊技球が傾倒し、遊技球振分装置２００の第１～第３入球口２０１，２２１，２３１に対してまとめて遊技球を入球させることができる。このため、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者に対して期待感を付与することができる。

【３２１８】

また、変形例３では、強制放出装置６００の長尺板６２０が一回転する毎に、遊技球受け容器５１０から遊技球が強制的に放出されることから、遊技者は、長尺板６２０が一回転する間に、遊技球受け容器５１０に遊技球を３個貯める必要がある。このため、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者に対して、遊技球が強制的に放出される前に遊技球を３貯めることができるかという緊張感を付与することができる。

【３２１９】

また、変形例３のパチンコ機によれば、遊技球の重さを受けて自動的に遊技球受け容器５１０から遊技球を放出することができることから、遊技機の構成を簡素化することができる。さらに、強制放出装置６００によって、所定時間毎に繰り返し遊技球貯留装置５００から遊技球を強制的に放出させることができることから、遊技者が遊技を終えようとした場合に、遊技球受け容器５１０に遊技球が貯留されたまま残ることがなくなる。このため、次の遊技者が有利な状態から遊技を開始することがなくなることから、遊技の公平性を保つことができる。

【３２２０】

《Ｅ６－４》変形例４：

変形例４としてのパチンコ機は、第５実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例４のパチンコ機において、第５実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、その説明は省略する。

【３２２１】

図２９７は、変形例４のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置７００を示す説明図である。図２９７には弁体７４１，７５１が閉じた状態が示されている。図２９７において、＋Ｘ方向は正面視右側を示し、－Ｘ方向は正面視左側を示す。変形例４における遊技球振分装置７００は、第５実施形態における遊技球振分装置２００と比較して、通路構成は同一であり、第１遊技球振分機構７４０および第２遊技球振分機構７５０の構成が相違する。

【３２２２】

第５実施形態における第１遊技球振分機構２４０および第２遊技球振分機構２５０は、弁体２４１，２５１と、作用片２４２，２５２と、回転軸２４３，２４３と、重し２４４，２４５と、を有する構成であり、モータ等の駆動手段を用いずに動作する構成であった。これに対して、変形例４における第１遊技球振分機構７４０および第２遊技球振分機構７５０は、弁体７４１，７５１と、回転軸７４３，７４３と、を備える。弁体７４１，７５１は、それぞれ図示しないアクチュエータによって開動駆動される。そのアクチュエータは、主制御装置６０によって、電気的に制御される。

【３２２３】

第２通路２２０の内部には、遊技球の通過を検出する第１遊技球検出センサー７２５が取り付けられている。第３通路２３０の内部には、遊技球の通過を検出する第２遊技球検

出センサー７３５が取り付けられている。主制御装置６０は、第１遊技球検出センサー７２５によって遊技球の通過を検出したときに、その検出した時から予め定めた期間（例えば、２～３秒）だけ、第１遊技球振分機構７４０の弁体７４１を開き（第２の位置に移行し）、当該期間経過後、弁体７４１を閉じる（第１の位置に移行する）。また、主制御装置６０は、第２遊技球検出センサー７３５によって遊技球の通過を検出したときに、その検出した時から予め定めた期間（例えば、２～３秒）だけ、第２遊技球振分機構７５０の弁体７５１を開き（第２の位置に移行し）、当該期間経過後、弁体７５１を閉じる（第１の位置に移行する）。

【３２２４】

以上のように構成された変形例４のパチンコ機によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、第１および２の釘４２ａ，４２ｂの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。また、変形例４のパチンコ機によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技球の発射強度を調整することによって、第１通路２１０に遊技球が入球する確率と、第１通路２１０において遊技球が第１支線通路２１２に振り分けられる確率と、第１通路２１０において遊技球が第２支線通路２１３に振り分けられる確率とを個別に変化させることができ、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができる。こうして、変形例４のパチンコ機１０によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２２５】

第５実施形態の第１遊技球振分機構７４０および第２遊技球振分機構７５０では、弁体７４１，７５１を開く期間は、第１遊技球振分機構７４０および第２遊技球振分機構７５０の形状から定まる一定の期間であった。これに対して、変形例４のパチンコ機によれば、弁体７４１，７５１を開く期間を、任意の時間に予め定めることができる。なお、弁体７４１，７５１を開く期間は、第１および第２遊技球検出センサー７２５，７３５により遊技球の通過を検出したタイミングから始まる期間であるが、これに換えて、上記の遊技球の通過を検出したタイミングから所定時間経過後から始まる期間としてもよい。

【３２２６】

《Ｅ６－５》変形例５：

上記第５実施形態およびその変形例１～３では、遊技球振分機構の備える作用片を、板状の部材とし、弁体に対して回転軸を対称の中心とする点対称となる位置に設けていた。これに対して、変形例として、他の形状、他の位置に設けられた構成としても良い。要は、第２の通路を流通する遊技球から作用を受けることができれば、いずれの構成とすることもできる。さらに、遊技球を流通するための第２通路や第３通路を備えず、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が直接、作用片に作用する構成としても良い。

【３２２７】

《Ｅ６－６》変形例６：

上記第５実施形態およびその変形例１～４における第１～第３通路の形状は、先に説明した形状に換えて、様々な形状としても良い。

【３２２８】

《Ｅ６－７》変形例７：

上記第５実施形態およびその変形例１～４における遊技球振分機構は、２つの通路のいずれかに遊技球を振り分ける構成であったが、これに換えて、遊技球振分機構は、３以上の数の通路のいずれかに遊技球を振り分ける構成としても良い。

【３２２９】

《Ｅ６－８》変形例８：

上記第５実施形態およびその変形例１～４では、第１入球口と第２入球口（または第３入球口）との位置関係は、隣接する関係であった。これに対して、変形例として、第１入球口と第２入球口（または第３入球口）との位置関係は、互いの高さが相違し、左右方向において隣り合うものとしても良い。さらには、第１入球口と第２入球口（または第３入球口）との位置関係は、離れたものとしてもよい。

【３２３０】
《Ｅ６－９》変形例９：
上記第５実施形態およびその変形例１～４では、遊技球振分機構は重しを有し、自重によって第２の位置から第１の位置に移動しうる構成であった。これに対して、変形例として、重しを備えず、弁体そのものの重さが一方側に偏ることで、自重によって第２の位置から第１の位置に移動しうる構成としてもよい。
【３２３１】
《Ｅ６－１０》変形例１０：
上記第５実施形態の変形例３は、第５実施形態における遊技球振分装置２００の上方に遊技球貯留装置を備えた構成であった。これに対して、変形例として、第５実施形態の変形例２における遊技球振分装置４００（図２９４）の上方に遊技球貯留装置を備えた構成としても良い。この場合には、遊技球貯留装置は、遊技球受け容器に２個の遊技球が貯留された時に、貯留された遊技球を下方に放出する構成とする。また、上記第５実施形態の変形例３では、複数の遊技球の重さによって当該遊技球受け容器が傾倒することで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる構成であったが、これに換えて、複数の遊技球の重さによって遊技球受け容器の底部が開くことで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる構成としてもよい。さらに、遊技球貯留装置は、遊技球受け容器に３個を上回る数の遊技球が載っても当該遊技球受け容器が傾倒しない構成として、強制放出装置６００のみで遊技球受け容器が傾倒する構成としても良い。また、第５実施形態の変形例３において、強制放出装置６００を取り除いた構成としても良い。
【３２３２】
《Ｅ６－１１》変形例１１：
上記第５実施形態およびその変形例１～４では、遊技球が流下する遊技領域ＰＡに遊技球振分装置を設けていたが、これに限る必要はなく、パチンコ機１０の背面側において遊技球が流通する領域に遊技球振分装置を設ける構成としても良い。
【３２３３】
《Ｆ》第６実施形態：
《Ｆ１》遊技機の構造：
図２９８は、本発明の第６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【３２３４】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取

り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【３２３５】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【３２３６】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【３２３７】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【３２３８】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【３２３９】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【３２４０】
図２９９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【３２４１】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。
【３２４２】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【３２４３】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【３２４４】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【３２４５】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【３２４６】
図３００は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【３２４７】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲ

ート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３２４８】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入賞すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２９９）から払い出される。

【３２４９】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

【３２５０】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【３２５１】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【３２５２】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入賞をトリガとした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入賞すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３２５３】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３２５４】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光

部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【３２５５】
第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。
【３２５６】
第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。
【３２５７】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【３２５８】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【３２５９】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【３２６０】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３２６１】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、液晶表示装置４１を備える。液晶表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【３２６２】
液晶表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示

を行う。液晶表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。

【３２６３】

図３０１は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３０１（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図３０１（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３２６４】

図３０１（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３０１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３０１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、液晶表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３２６５】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、液晶表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【３２６６】

さらに、図３０１（ｂ）に示すように、液晶表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【３２６７】
図３００に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。
【３２６８】
《Ｆ２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【３２６９】
図３０２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【３２７０】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、各種検知センサ６７ａ～６７ｅと、払出制御装置７０と、電源装置８５とが接続されている。主制御基板６１は、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。
【３２７１】
電源装置８５は、停電監視回路８６を備える。停電監視回路８６は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ８８がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。
【３２７２】
また、主制御基板６１は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅとして、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【３２７３】
主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【３２７４】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆

動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【３２７５】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入賞を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３２７６】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３２７７】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【３２７８】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【３２７９】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【３２８０】

図３０３は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、液晶表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。液晶表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選に

はリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【３２８１】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに液晶表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ５が用いられる。
【３２８２】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ５は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜格納される。
【３２８３】
ＲＡＭ６４には保留情報格納エリア６４ｂが設けられている。保留情報格納エリア６４ｂは、第１保留エリアＲａと、第２保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報格納エリア６４ｂに時系列的に格納される。
【３２８４】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。
【３２８５】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の更新値は、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに格納される。大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａ（図３０２）に当否テーブルとして記憶されている。
【３２８６】
図３０４は、当否テーブル記憶エリア６３ａに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。高確率モードは、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。図３０４（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図３０４（ｂ）は高確率用の当否テーブルを示している。図３０４（ａ）に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は１５個である。一方、図３０４（ｂ）に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は３０個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。
【３２８７】

図３０３に戻り、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について次に説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。より詳しくは、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア６４ｂ（ＲＡＭ６４）の第２保留エリアＲｂに格納される。

【３２８８】

ここで、パチンコ機１０における大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【３２８９】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が１５回行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入賞個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【３２９０】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【３２９１】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【３２９２】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図３０４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【３２９３】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【３２９４】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ５を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定され、さらに１回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。
【３２９５】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【３２９６】
低頻度サポートモードでは、第２始動口３４よりも第１始動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１始動口３３よりも第２始動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。第２始動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【３２９７】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか１つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。
【３２９８】
上述したように、パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、複数種類の大当たりの種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【３２９９】
図３０５は、パチンコ機１０に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図３０５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３０５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。
【３３００】
図３０５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機

１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【３３０１】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【３３０２】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【３３０３】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６～２３」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「２４～２７」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。このため、本実施形態では、確変大当たりとなる確率は「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの６０パーセントであり、通常大当たりとなる確率は「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの４０パーセントとなっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【３３０４】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【３３０５】

次に、図３０５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１２」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１３～２３」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「２４～３０」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３１～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。上記のように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。本実施形態では、第２始動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となる場合において、確変大当たりとなる確率は６０パーセントであり、通常大当たりとなる確率は４０パーセントであり、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となる場合と同一であるが、１６Ｒと８Ｒとの振分けは、第１始動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となる場合よりも１６Ｒとなる確率が高い確率となっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【３３０６】

このように、第１始動口３３と第２始動口３４との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第１始動口３３及び第２始動口３４のうち、第２始動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【３３０７】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに格納されている停止結果テーブルが参照される。
【３３０８】
図３０３に戻り、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について次に説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタＣ３の更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。
【３３０９】
リーチとは、液晶表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図３０１（ｂ）の表示面４１ａにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【３３１０】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【３３１１】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、液晶表示装置４１における図柄の変動時間とをＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置４１による図柄

の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【３３１２】

次に、電動役物開放カウンタＣ５の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ５は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ５は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃに格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタＣ５の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ５＝０～１９９であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ５＝２００～２４９であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する。

【３３１３】

なお、第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第１始動口３３に係る保留情報に相当し、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３の一組の組み合わせが、第２始動口３４に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【３３１４】

《Ｆ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【３３１５】

図３０６は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図３０２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３３１６】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【３３１７】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３３１８】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【３３１９】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワーク

ＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３３２０】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３３２１】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【３３２２】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【３３２３】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。

【３３２４】

キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３３２５】

ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。

【３３２６】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３３２７】

《Ｆ４》第１始動口と命釘の構成：

図３０７は、第１始動口３３とその周辺を示す斜視図である。図中におけるＸ軸正方向は遊技盤３０の正面視右側を示し、Ｙ軸正方向は遊技盤３０の上側を示し、Ｚ軸正方向は遊技盤３０の前側を示す。つまり、Ｘ軸方向は遊技盤３０の正面視右左方向を示し、Ｙ軸方向は遊技盤３０の上下方向を示し、Ｚ軸方向は遊技盤３０の前後方向を示す。Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸は、互いに直交する三軸である。以下、Ｘ軸正方向を「＋Ｘ方向」と呼び、Ｘ軸負方向を「－Ｘ方向」と呼び、Ｙ軸正方向を「＋Ｙ方向」と呼び、Ｙ軸負方向を「－Ｙ方向」と呼び、Ｚ軸正方向を「＋Ｚ方向」と呼び、Ｚ軸負方向を「－Ｚ方向」と呼ぶ。

【３３２８】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口３３ａを形成する入球口部材によって構

成されている。具体的には、第１始動口３３は、中空の箱形状であり、＋Ｙ方向側の面に入球口３３ａが形成され、－Ｚ方向側の面に、遊技盤３０を前後方向に貫通する開口部（図示せず）に連通する排球口３３ｂが形成されている。入球口３３ａから入球した遊技球は、第１始動口３３の中を通って排球口３３ｂから排出され、遊技盤３０を前後方向に貫通する開口部に送られる。第１始動口３３は、半透明な樹脂製部材によって構成されている。

【３３２９】

前述したように、第１始動口３３の上方には、一対の釘４２が植設されている。以下、一対の釘４２のうちの＋Ｘ方向側の釘を「第１の釘４２ａ」と呼び、一対の釘４２のうちの－Ｘ方向側の釘を「第２の釘４２ｂ」と呼ぶ。

【３３３０】

第１の釘４２ａおよび第２の釘４２ｂを含めた本パチンコ機１０に備えられる各釘４２は、略半球形状の頭部４２１と、略円柱形状の胴部４２２と、を有しており、例えば真鍮材によって一体的に形成されている。胴部４２２は、真っ直ぐ伸びて、先端が尖って、外周面の一部に螺旋状のねじ溝４２２ｓ（図３０８参照）が形成されている。釘４２は、遊技盤３０を構成する合板３０ａにねじ溝４２２ｓまで打ち込まれることによって、遊技球が激突しても衝撃で遊技盤３０から抜けにくくなっている。各釘４２は、自動釘打ち機によって打ち込まれる。各釘４２の少なくとも一部は、自動釘打ち機によって打ち込まれた後に、必要に応じてその傾きが調整される構成としても良い。

【３３３１】

少なくともメーカーの出荷段階では、各釘４２は、合板３０ａに対しておおむね垂直となっている。具体的には、第１始動口３３の上方に設けられた第１の釘４２ａおよび第２の釘４２ｂは、合板３０ａの表面と直角に交わる方向、すなわち＋Ｚ軸方向に対して微少な角度θ１，θ２だけ傾斜している。なお、第１の釘４２ａおよび第２の釘４２ｂを含む少なくとも一部の釘４２の傾斜角度が決められているのは、出球率や入賞率を設計値に合わせるためである。第１の釘４２ａおよび第２の釘４２ｂの傾斜角度について、次に詳述する。

【３３３２】

図３０８は、一対の釘４２ａ，４２ｂと第１始動口３３とを示す図である。図３０８（ａ）は図３０７における１－１線矢視断面図であり、図３０８（ｂ）は図３０７における２－２線矢視断面図である。すなわち、図３０８（ａ）は、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂと第１始動口３３とを、＋Ｙ方向側（上側）から－Ｙ方向側（下側）に向けて見た場合（以下、単に「上側から見た場合」とも呼ぶ）の図である。図３０８（ｂ）は、一対の釘４２ａ，４２ｂと第１始動口３３とを、＋Ｘ方向側（右側）から－Ｘ方向側（左側）に向けて見た場合（以下、単に「右側から見た場合」とも呼ぶ）の図である。図３０８（ｂ）においては、左側に位置する第２の釘４２ｂは、右側に位置する第１の釘４２ａに隠れて見えない。

【３３３３】

図３０８（ａ）に示すように、上側から見た場合に、右側に位置する第１の釘４２ａは、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から右側（＋Ｘ方向）に第１角度θ１だけ傾斜した方向となるように設けられている。一般角で言えば、＋Ｚ方向に対して＋θ１（反時計回りにθ１）だけ傾斜した方向となるように、第１の釘４２ａは設けられている。

【３３３４】

一般にパチンコ機１０は、機器性能の試験を受け、同じ型式で生産されている機器はおおむね同一性能を保持しているものとして、各パチンコ店への設置許可が行われている。第１角度θ１は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第１角度θ１は、例えば１度～１０度のうちのいずれかの値であり、本実施形態では例えば５度である。

【３３３５】

さらに、図３０８（ｂ）に示すように、Ｘ軸とＺ軸とに平行なＸ－Ｚ平面に沿うように、第１の釘４２ａは設けられている。すなわち、右側から見た場合には、Ｚ軸方向に沿うように、第１の釘４２ａは設けられている。

【３３３６】

図３０８（ａ）に示すように、上側から見た場合に、左側に位置する第２の釘４２ｂは、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から左側（－Ｘ方向）に第２角度θ２だけ傾斜した方向となるように設けられている。一般角で言えば、＋Ｚ方向に対して－θ２（時計回りにθ２）だけ傾斜した方向となるように、第２の釘４２ｂは設けられている。第２角度θ２は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第２角度θ２は、例えば１度～１０度のうちのいずれかの値であり、本実施形態では例えば５度である。なお、第１角度θ１と第２角度θ２とは、本実施形態では等しいが、これに換えて、異なっていてもよい。第１角度θ１と第２角度θ２が、メーカーの出荷段階で意図する角度でもある。

【３３３７】

さらに、図３０８（ｂ）に示すように、Ｘ軸とＺ軸とに平行なＸ－Ｚ平面に沿うように、第２の釘４２ｂは設けられている。すなわち、右側から見た場合には、Ｚ軸方向に沿うように、第２の釘４２ｂは設けられている。

【３３３８】

第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとが上記のように傾斜して設けられている結果、図３０８（ａ）に示すように、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとの間の距離（広さ）は、後ろ側（－Ｚ方向側）から前側（＋Ｚ方向側）に向かって漸次、広くなっている。

【３３３９】

第１始動口３３の入球口３３ａは、Ｘ－Ｚ平面に沿った開口であり、図３０８（ａ）に示すように、台形形状を有する。具体的には、台形を構成する平行な１組の対辺のうちの一方に相当する第１のへり（縁）３３１と、上記１組の対辺のうちの他方に相当する第２のへり３３２と、台形を構成する他の組の対辺のうちの一方に相当する第３のへり３３３と、上記他の組の対辺のうちの他方に相当する第４のへり３３４と、によって入球口３３ａが構成される。第１のへり３３１と第２のへり３３２とは、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面と平行であり（すなわち、Ｘ軸方向に沿っており）、第１のへり３３１は入球口３３ａの＋Ｚ方向側に位置し、第２のへり３３２は入球口３３ａの－Ｚ方向側に位置する。第３のへり３３３は入球口３３ａの＋Ｘ方向側に位置し、第４のへり３３４は入球口３３ａの－Ｘ方向側に位置する。なお、第１～第４のへり３３１～３３４は、内法を測る場合の入球口３３ａの内法面と言うこともできる。

【３３４０】

本実施形態では、第１のへり３３１の長さは、第２のへり３３２の長さより長くなっている。第２のへり３３２の両端にある２つの内角のうちの＋Ｘ方向側の角度をδ１とし、上記２つの内角のうちの－Ｘ方向側の角度をδ２とした場合に、δ１およびδ２は、下記の式（１）および式（２）を満たす。

【３３４１】

δ１＝θ１＋９０度　...（１）

δ２＝θ２＋９０度　...（２）

但し、θ１は上述した第１の釘４２ａの傾斜角度であり、θ２は上述した第２の釘４２ｂの傾斜角度である。

【３３４２】

式（１）によれば、第３のへり３３３は、－Ｚ方向側の端部を基準とした方向が＋Ｚ方向から右側（＋Ｘ方向）に第１角度θ１だけ傾斜した構成であることが判る。式（２）によれば、第４のへり３３４は、－Ｚ方向側の端部を基準とした方向が＋Ｚ方向から左側（－Ｘ方向）に第２角度θ２だけ傾斜した構成であることが判る。入球口３３ａにおける第３のへり３３３と第４のへり３３４との間の距離（広さ）は、後ろ側（－Ｚ方向側）から前側（＋Ｚ方向側）に向かって漸次、広くなっている。

【３３４３】
したがって、第１および第２の釘４２ａ，釘４２ｂと、第１始動口３３の入球口３３ａとは、上側から見た場合に、第３のへり３３３が第１の釘４２ａの胴部４２２の中心軸方向と平行になり、第４のへり３３４が第２の釘４２ｂの胴部４２２の中心軸方向と平行になっている。換言すれば、第３のへり３３３が第１の釘４２ａの傾斜角度、すなわち、第１の釘４２ａと合板３０ａの表面とのなす角度（より具体的には、合板３０ａの表面の垂線方向とのなす角度）を規定し、第４のへり３３４が第２の釘４２ｂの傾斜角度、すなわち、第２の釘４２ｂと合板３０ａの表面とのなす角度（より具体的には、合板３０ａの表面の垂線方向とのなす角度）を規定する。
【３３４４】
《Ｆ５》実施形態の作用効果
第１始動口３３の上方に設けられた第１の釘４２ａおよび第２の釘４２ｂは、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。
【３３４５】
図３０９は、従来例を示す説明図である。従来例において、第６実施形態と同一の第１の釘４２ａが用いられている。第１の釘４２ａは、先に説明したように、出荷時には、＋Ｚ方向（２点鎖線）から右側（＋Ｘ方向）に第１角度θ１だけ傾斜している。第１の釘４２ａの下方（－Ｙ方向）には、第６実施形態と同様に、第１始動口Ｐ３３が設けられている。第１始動口Ｐ３３は、第６実施形態の第１始動口３３と比較して、入球口Ｐ３３ａが矩形形状である点が相違する。すなわち、従来例では、入球口Ｐ３３ａの第３のへりＰ９３は、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直な方向（Ｚ軸方向）と平行である。
【３３４６】
従来例のパチンコ機では、搬送時に偶発的な衝撃が加わったり、経年変化等によって、第１の釘４２ａの傾き具合が、例えば図中の破線（４２ａ′）に示すように、出荷時から変わってしまうことがあった。その場合に、修理者は、出荷時の角度である第１角度θに戻す必要がある。しかしながら、修理者は第１角度θがどれだけの傾きかを、その釘の傾きが変わってしまったパチンコ機から把握することは難しく、従来例のパチンコ機では、修理者に対して、釘の調整についての多くの経験や、専用の調整用器具を使用することを課していた。
【３３４７】
これに対して、第６実施形態のパチンコ機１０では、出荷時の角度であるメーカーが意図する各釘４２ａ，４２ｂの傾き具合と一致するように、第１始動口３３の有する入球口３３ａにおける第３のへり３３３と第４のへり３３４の向きが予め定められている。このため、パチンコ機１０によれば、入球口３３ａにおける第３のへり３３３と第４のへり３３４とを頼りに、上側から見た場合に、第１の釘４２ａが第３のへり３３３と平行になるように、第２の釘４２ｂが第４のへり３３４と平行になるように、各釘４２ａ，４２ｂの傾きを確認して修正することによって、各釘４２ａ，４２ｂの傾きをメーカの意図する傾きに簡単に戻すことができる。このため、釘４２の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。
【３３４８】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第１始動口３３の入球口３３ａを利用して第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機１０の構成が複雑になることを防止することができる。
【３３４９】
なお、第６実施形態の変形例として、第１の釘４２ａの傾斜角度を規定する第３のへり３３３と、第２の釘４２ｂの傾斜角度を規定する第４のへり３３４とに、周囲とは異なる

色で着色を行う構成としても良い。この構成によれば、第３のへり３３３と第４のへり３３４とが第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂの傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【３３５０】

《Ｆ６》第６実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【３３５１】

《Ｆ６－１》変形例１：

変形例１としてのパチンコ機は、第６実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、命釘の傾斜方向と、第１始動口に形成された入球口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例１のパチンコ機において、第６実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３３５２】

図３１０は、変形例１のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘５４２ａ，５４２ｂと第１始動口５３３とを示す図である。図３１０（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１０（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。

【３３５３】

第６実施形態では、図３０８に示すように、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとの間の距離（広さ）が、後ろ側（－Ｚ方向側）から前側（＋Ｚ方向側）に向かって漸次、広くなる構成であった。これに対して、変形例１では、図３１０に示すように、第１の釘５４２ａと第２の釘５４２ｂとの間の距離（広さ）が、後ろ側（－Ｚ方向側）から前側（＋Ｚ方向側）に向かって漸次、狭くなっている。具体的には、右側に位置する第１の釘５４２ａは、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から左側（－Ｘ方向）に第１角度φ１だけ傾斜した方向となるように設けられている。左側に位置する第２の釘５４２ｂは、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から右側（＋Ｘ方向）に第２角度φ２だけ傾斜した方向となるように設けられている。第１角度φ１および第２角度φ２は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第１角度φ１および第２角度φ２は、例えば１度～１０度のうちのいずれかの値であり、例えば５度である。なお、第１角度φ１と第２角度φ２とは、等しいが、これに換えて、異なっていてもよい。

【３３５４】

第６実施形態では、図３０８に示すように、第１始動口３３に形成された入球口３３ａにおける第３のへり３３３と第４のへり３３４との間の距離（広さ）が、後ろ側（－Ｚ方向側）から前側（＋Ｚ方向側）に向かって漸次、広くなる構成であった。これに対して、変形例１では、図３１０に示すように、第１始動口５３３に形成された入球口５３３ａにおける第３のへり５９３と第４のへり５９４との間の距離（広さ）が、後ろ側（－Ｚ方向側）から前側（＋Ｚ方向側）に向かって漸次、狭くなっている。具体的には、右側に位置する第３のへり５９３は、－Ｚ方向側の端部を基準とした方向が＋Ｚ方向から左側（－Ｘ方向）に第１角度φ１だけ傾斜した構成となっている。左側に位置する第４のへり５９４は、－Ｚ方向側の端部を基準とした方向が＋Ｚ方向から右側（＋Ｘ方向）に第２角度φ２だけ傾斜した構成となっている。

【３３５５】

したがって、変形例１のパチンコ機においても、第１および第２の釘５４２ａ，釘５４２ｂと、第１始動口５３３の入球口５３３ａとは、上側から見た場合に、入球口５３３ａの第３のへり５９３が第１の釘５４２ａの胴部４２２の中心軸方向と平行になり、第４のへり５９４が第２の釘５４２ｂの胴部４２２の中心軸方向と平行になっている。

【３３５６】
以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機１０と同様に、入球口５３３ａにおける第３のへり５９３と第４のへり５９４とを頼りに、上側から見た場合に第１の釘５４２ａが第３のへり５９３と平行になるように、第２の釘５４２ｂが第４のへり５９４と平行になるように、各釘５４２ａ，５４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘５４２ａ，５４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。
【３３５７】
また、変形例１のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機１０と同様に、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第１始動口３３の入球口３３ａを利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。
【３３５８】
《Ｆ６－２》変形例２：
変形例２としてのパチンコ機は、第６実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、命釘の傾斜方向と、第１始動口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例２のパチンコ機において、第６実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。
【３３５９】
図３１１は、変形例２のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘６４２ａ，６４２ｂと第１始動口６３３とを示す図である。図３１１（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１１（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。
【３３６０】
第６実施形態や変形例１では、第１の釘４２ａと第２の釘４２ｂとが、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）からＸ軸の正または負方向（右左側）に傾斜する構成であった。これに対して、変形例２では、第１の釘６４２ａと第２の釘６４２ｂとが、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）からＹ軸の正方向（上側）に傾斜する構成とした。具体的には、第１の釘６４２ａと第２の釘６４２ｂは、上側から見た場合に、図３１１（ａ）に示すようにＺ軸に沿い、右側から見た場合に、図３１１（ｂ）に示すように、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から上側（＋Ｙ方向）に所定角度μ１だけ傾斜するように、設けられている。所定角度μ１は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度μ１は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度μ１は、例えば１度～１０度のうちのいずれかの値であり、例えば５度である。
【３３６１】
第６実施形態や変形例１では、第１始動口３３に形成された入球口３３ａは台形形状であった。これに対して、変形例２では、図３１１（ａ）に示すように、第１始動口６３３に形成された入球口６３３ａは矩形形状である。このため、入球口６３３ａを構成する＋Ｘ方向側および－Ｘ方向側の第３のへり６９３および第４のへり６９４は、＋Ｚ方向に沿う構成となっている。その上で、図３１１（ｂ）に示すように、第１始動口６３３の上側（＋Ｙ方向側）の面６３３Ｓが、合板３０ａと接する端部６３３ｂを基準として＋Ｚ方向（２点鎖線）から上側（＋Ｙ方向）に所定角度μ１だけ傾斜した構成となっている。
【３３６２】
このため、変形例２のパチンコ機では、右側から見た場合に、第１の釘６４２ａと第２の釘６４２ｂとの各胴部４２２の中心軸方向が、第１始動口６３３の入球口６３３ａの上側の面６３３Ｓと平行になっている。
【３３６３】

以上のように構成された変形例２のパチンコ機では、メーカーが意図する各釘６４２ａ，６４２ｂの上側への傾き具合と一致するように、第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓの傾斜角度が予め定められている。このため、変形例２のパチンコ機によれば、第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓを頼りに、右側から見た場合に各釘６４２ａ，６４２ｂがその平面６３３Ｓと平行になるように、各釘６４２ａ，６４２ｂの傾きを確認して修正することができる。したがって、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘６４２ａ，６４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３３６４】

また、変形例２のパチンコ機では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第１始動口３３の平面６３３Ｓを利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【３３６５】

《Ｆ６－３》変形例３：

変形例３としてのパチンコ機は、変形例２としてのパチンコ機と比較して、命釘の傾斜方向が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例３のパチンコ機において、変形例２のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３３６６】

図３１２は、変形例３のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘７４２ａ，７４２ｂと第１始動口７３３とを示す図である。図３１２（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１２（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。

【３３６７】

変形例２では、図３１１（ｂ）に示すように、第１の釘６４２ａと第２の釘６４２ｂとが、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から上側（＋Ｙ方向）に所定角度μ１だけ傾斜する構成であった。これに対して、変形例３では、図３１２（ｂ）に示すように、第１の釘７４２ａと第２の釘７４２ｂとが、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から下側（－Ｙ方向）に所定角度ν１だけ傾斜する構成である。所定角度ν１は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度ν１は、例えば１度～１０度のうちのいずれかの値であり、例えば５度である。

【３３６８】

変形例３では、第１始動口７３３に形成された入球口７３３ａは、変形例２と同様に矩形形状である。しかしながら、第１始動口７３３の上側の面７３３Ｓが、変形例２とは相違し、合板３０ａと接する端部７３３ｂを基準として＋Ｚ方向（２点鎖線）から下側（－Ｙ方向）に所定角度ν１だけ傾斜した構成となっている。

【３３６９】

このため、変形例３のパチンコ機では、右側から見た場合に、第１の釘７４２ａと第２の釘７４２ｂとの各胴部４２２の中心軸方向が、第１始動口７３３の入球口７３３ａの上側の面７３３Ｓと平行になっている。

【３３７０】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、変形例２のパチンコ機と同様に、第１始動口７３３の上側の面７３３Ｓを頼りに、右側から見た場合に各釘７４２ａ，７４２ｂがその平面７３３Ｓと平行になるように、各釘７４２ａ，７４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘７４２ａ，７４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３３７１】

また、変形例３のパチンコ機では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設け

ることなく、もともとある第１始動口７３３の平面７３３Ｓを利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【３３７２】

《Ｆ６－４》変形例４：

変形例４としてのパチンコ機は、第６実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、命釘の傾斜方向と、第１始動口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例４のパチンコ機において、第６実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３３７３】

図３１３は、変形例４のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘８４２ａ，８４２ｂと第１始動口８３３とを示す図である。図３１３（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１３（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。

【３３７４】

第６実施形態および変形例１～３のパチンコ機では、命釘である第１の釘と第２の釘とが、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から右側（＋Ｘ方向）、左側（－Ｘ方向）、上側（＋Ｙ方向）、下側（－Ｙ方向）のうちのいずれかの方向に傾斜する構成であった。これに対して、変形例４では、命釘である第１の釘８４２ａと第２の釘８４２ｂとが、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から以下の向きに傾斜する構成とした。この傾斜の向きは、Ｘ軸とＹ軸との双方に直角以外の角度で交差する角度である。具体的には、次の構成である。

【３３７５】

第６実施形態では、右側に位置する第１の釘４２ａは、図３０８（ａ）に示すように、上側から見た場合に、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から右側（＋Ｘ方向）に第１角度θ１だけ傾斜し、図３０８（ｂ）に示すように、右側から見た場合に、胴部４２２の中心軸方向がＺ軸方向に沿うように構成されていた。これに対して、変形例４では、右側に位置する第１の釘８４２ａは、図３１３（ａ）に示すように、上側から見た場合に、第６実施形態の第１の釘４２ａと同様に傾斜し、図３１３（ｂ）に示すように、右側から見た場合に、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から上側（＋Ｙ方向）に所定角度ξ１だけ傾斜するように構成した。

【３３７６】

また、第６実施形態では、左側に位置する第２の釘４２ｂは、図３０８（ａ）に示すように、上側から見た場合に、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から左側（－Ｘ方向）に第２角度θ２だけ傾斜し、図３０８（ｂ）に示すように、右側から見た場合には、胴部４２２の中心軸方向がＺ軸方向に沿うように構成されていた。これに対して、変形例４では、左側に位置する第２の釘８４２ｂは、図３１３（ａ）に示すように、上側から見た場合に、第６実施形態の第１の釘４２ａと同様に傾斜し、図３１３（ｂ）に示すように、右側から見た場合に、先端４２３を基準とした胴部４２２の中心軸方向が＋Ｚ方向（２点鎖線）から上側（＋Ｙ方向）に所定角度ξ１だけ傾斜するように構成した。

【３３７７】

変形例４では、第１始動口８３３に形成された入球口８３３ａは、第６実施形態と同一の台形形状である。しかしながら、第１始動口８３３の上側の面８３３Ｓが、第６実施形態と変形例２とは相違し、合板３０ａと接する端部８３３ｂを基準として＋Ｚ方向（２点鎖線）から上側（＋Ｙ方向）に所定角度ξ１だけ傾斜した構成となっている。所定角度ξ１は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度ξ１は、例えば１度～１０度のうちのいずれかの値であり、例えば５度である。

【３３７８】
このため、変形例４のパチンコ機では、第１および第２の釘８４２ａ，釘８４２ｂと第１始動口８３３の入球口８３３ａとは、上側から見た場合に、第３のへり８９３が第１の釘８４２ａの胴部４２２の中心軸方向と平行になり、第４のへり８９４が第２の釘８４２ｂの胴部４２２の中心軸方向と平行になっている。また、右側から見た場合に、第１の釘８４２ａと第２の釘８４２ｂとの各胴部４２２の中心軸方向が、第１始動口８３３の入球口８３３ａの上側の面８３３Ｓと平行になっている。
【３３７９】
以上のように構成された変形例４のパチンコ機によれば、入球口８３３ａにおける第３のへり８９３と第４のへり８９４とを頼りに、上側から見た場合に第１の釘８４２ａが第３のへり８９３と平行になるように、第２の釘８４２ｂが第４のへり８９４と平行になるように、各釘８４２ａ，８４２ｂの傾きを確認して修正することができる。また、第１始動口８３３の上側の面８３３Ｓを頼りに、右側から見た場合に各釘８４２ａ，８４２ｂがその平面８３３Ｓと平行になるように、各釘８４２ａ，８４２ｂの傾きを確認して修正することができる。したがって、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘８４２ａ，８４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。
【３３８０】
また、変形例４のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機１０と同様に、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第１始動口８３３を利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。
【３３８１】
《Ｆ６－５》変形例５：
第６実施形態および変形例１～４のパチンコ機では、命釘である第１の釘と第２の釘の傾きを修復する際に平行か否かを確認するための基準となる基準部が、第１始動口における予め定められた部位、例えば、図３０８に示す入球口３３ａの第３のへり３３３および第４のへり３３４や、図３１１に示す第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓであった。これに対して、変形例５では、上記基準部を、第１始動口に設けた専用の目印によって構成している。以下、詳しく説明する。
【３３８２】
変形例５としてのパチンコ機は、第６実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、第１始動口の構成が相違するだけであり、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂを含めた残余の構成については同一である。変形例５のパチンコ機において、第６実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。
【３３８３】
図３１４は、変形例５のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘４２ａ，４２ｂと第１始動口９３３とを示す図である。図３１４（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１４（ａ）において、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの一部分は、図示の便宜のために破断して省略している。図３１４（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。
【３３８４】
図３１４（ａ）に示すように、第１始動口９３３に形成された入球口９３３ａは、変形例２と同様に矩形形状である。第１始動口９３３の上側の面９３３Ｓは、Ｚ軸方向と平行である。この面９３３Ｓには、長尺な矩形形状のマーク９５１，９５２が印刷されている。マーク９５１，９５２は、印刷によって着色したものである。
【３３８５】
面９３３Ｓにおいて、第１のマーク９５１は、入球口９３３ａの右側のへり９９３に対して右側に印刷されている。上側から見た場合に、第１のマーク９５１の長手方向と、右

側に位置する第１の釘４２ａの胴部４２２の中心軸方向とが平行となっている。面９３３Ｓにおいて、第２のマーク９５２は、入球口９３３ａの左側のへり９９４に対して左側に印刷されている。上側から見た場合に、第２のマーク９５２の長手方向と、左側に位置する第２の釘４２ｂの胴部４２２の中心軸方向とが平行となっている。その上、上側から見た場合に、第１のマーク９５１の右側外形線は第１の釘４２ａの胴部４２２の右側外形線より若干、右側に位置し、第２のマーク９５２の左側外形線は第２の釘４２ｂの胴部４２２の左側外形線より若干、左側に位置する。すなわち、上側から見た場合に、第１のマーク９５１の少なくとも一部分が第１の釘４２ａによって隠れることがなく、第２のマーク９５２の少なくとも一部分が第２の釘４２ｂによって隠れることがない。

【３３８６】

以上のように構成された変形例５のパチンコ機によれば、第１のマーク９５１と第２のマーク９５２を頼りに、上側から見た場合に第１の釘４２ａが第１のマーク９５１の長手方向と平行になるように、第２の釘４２ｂが第２のマーク９５２の長手方向と平行になるように、各釘４２ａ，４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。また、上側から見た場合に、第１のマーク９５１の少なくとも一部分が第１の釘４２ａによって隠れることがなく、第２のマーク９５２の少なくとも一部分が第２の釘４２ｂによって隠れることがないこから、第１および第２のマーク９５１，９５２の視認性が高い。このため、第１の釘４２ａおよび第２の釘４２ｂの傾きの認定が容易である。

【３３８７】

《Ｆ６－６》変形例６：

上述した基準部を、第１始動口に設けた専用の目印によって構成した他の例を、変形例６として次に説明する。

【３３８８】

変形例６としてのパチンコ機は、変形例２としてのパチンコ機と比較して、第１始動口の構成が相違するだけであり、第１および第２の釘６４２ａ，６４２ｂを含めた残余の構成については同一である。変形例６のパチンコ機において、変形例２のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３３８９】

図３１５は、変形例６のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘６４２ａ，６４２ｂと第１始動口１０３３とを示す図である。図３１５（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１５（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。

【３３９０】

図３１５（ａ）に示すように、第１始動口１０３３に形成された入球口１０３３ａは、変形例２と同様に矩形形状である。第１始動口１０３３の上側の面１０３３Ｓは、Ｚ軸方向と平行である。第１始動口１０３３の右側の側面１０３３Ｔには、長尺な矩形形状のマーク１０５１が印刷されている。

【３３９１】

右側から見た場合に、マーク１０５１の長手方向は、右側に位置する第１の釘６４２ａの胴部４２２の中心軸方向に対して平行となっている。マーク１０５１は、印刷によって着色したものである。

【３３９２】

以上のように構成された変形例６のパチンコ機によれば、マーク１０５１を頼りに、右側から見た場合に各釘６４２ａ，６４２ｂがマーク１０５１の長手方向と平行になるように、各釘６４２ａ，６４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘６４２ａ，６４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３３９３】

なお、変形例５における第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、および変形例６におけるマーク１０５１は、印刷によって着色したものに換えて、第１始動口１０３３の面に凹凸を設けて印としたものでも良い。具体的には、リブや、凹み、段差等に換えても良い。また、マークの形状は、長尺な矩形形状に限る必要はなく、方向を規定することのできる形状であれば、いずれの形状としても良い。例えば、矢印記号や、基点と終点を示す２点等としても良い。

【３３９４】

《Ｆ６－７》変形例７：

変形例７としてのパチンコ機は、変形例５としてのパチンコ機と比較して、第１のマークと第２のマークとの向きが相違するだけであり、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂと第１始動口９３３の形状とを含めた残余の構成については同一である。変形例７のパチンコ機において、変形例５のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３３９５】

図３１６は、変形例７のパチンコ機に備えられる命釘としての一対の釘４２ａ，４２ｂと第１始動口９３３とを示す図である。図３１６（ａ）は、第６実施形態における図３０８（ａ）に対応した図であり、上側から見た図である。図３１６（ａ）において、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの一部分は、図示の便宜のために破断して省略している。図３１６（ｂ）は、第６実施形態における図３０８（ｂ）に対応した図であり、右側から見た図である。

【３３９６】

図３１６（ａ）に示すように、第１始動口９３３は変形例５と同一である。第１始動口９３３の有する入球口９３３ａは矩形形状であり、第１始動口９３３の上側の面９３３ＳはＺ軸方向と平行である。この面９３３Ｓに、長尺な矩形形状のマーク１１５１，１１５２が印刷されている。

【３３９７】

面９３３Ｓにおいて、第１のマーク１１５１は、入球口９３３ａの右側のへり９９３に対して右側に印刷されている。上側から見た場合に、第１のマーク１１５１の長手方向は、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直な方向と平行である。すなわち、第１のマーク１１５１は、その長手方向によって、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直であることが保証されて、合板３０ａに印刷されている。本実施形態では、直角であることを示す第１の直角マーク１１５３を印刷することで、一目で、第１のマーク１１５１が遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしている。

【３３９８】

面９３３Ｓにおいて、第２のマーク１１５２は、入球口９３３ａの左側のへり９９４に対して左側に印刷されている。上側から見た場合に、第２のマーク１１５２の長手方向は、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直な方向と平行である。すなわち、第２のマーク１１５２は、その長手方向によって、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直であることが保証されて、合板３０ａに印刷されている。本実施形態では、直角であることを示す第２の直角マーク１１５４を印刷することで、一目で、第２のマーク１１５２が遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしている。さらに、図３１６（ｂ）に示すように、第１始動口９３３の右側の側面に第３の直角マーク１１５５を印刷することで、第１始動口９３３の上側の面９３３Ｓが、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしてもよい。なお、第１～第３の直角マーク１１５３～１１５５は、必ずしも必要なく、省く構成としても良い。

【３３９９】

以上のように構成された変形例７のパチンコ機によれば、第１のマーク１１５１を頼りに第１の釘４２ａの傾き具合を確認することができ、第２のマーク１１５２を頼りに第２

の釘４２ａの傾き具合を確認することができる。具体的には、第１のマーク１１５１の長手方向と第１の釘４２ａの向きとを比べ、第２のマーク１１５２の長手方向と第２の釘４２ｂの向きとを比べることによって、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの傾き具合を確認することができる。したがって、各釘４２ａ，４２ｂの調整を容易に行うことができる。

【３４００】

なお、他の変形例として、図３１５に示す変形例６において、マーク１０５１の向きを変える構成としても良い。具体的には、他の変形例では、右側から見た場合に、マーク１０５１の長手方向が、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直な方向と平行となるようにする。すなわち、図３１５に示す変形例６において、第１始動口１０３３の右側の側面１０３３Ｔに印刷されたマーク１０５１は、その長手方向によって、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直であることが保証されて、合板３０ａに印刷される構成に換える。この構成によっても、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの上下方向の傾き具合を確認することができる。

【３４０１】

変形例７における第１のマーク１１５１および第２のマーク１１５２は、印刷によって着色したものであるが、これに換えて、第１始動口の面に凹凸を設けて印としたものでも良い。具体的には、リブや、凹み、段差等に換えても良い。また、マークの形状は、長尺な矩形形状に限る必要はなく、方向を規定することのできる形状であれば、いずれの形状としても良い。

【３４０２】

変形例７では、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直に設けられていることを保証する基準部を、第１始動口９３３に記載した第１のマーク１１５１と第２のマーク１１５２とした。これに対して、変形例として、マークに換えて、第１始動口９３３とは別体に遊技盤３０に設けられた、例えば樹脂製の突起物を設ける構成としても良い。要は、遊技盤３０を構成する合板３０ａの表面に対して垂直に設けられていることを保証するものであれば、いずれの構成とすることもできる。

【３４０３】

さらに、他の変形例として、変形例７における第１のマーク１１５１と第２のマーク１１５２とを、上記第６実施形態およびその変形例１、４において追加する構成としてもよい。この構成によれば、入球口を構成する右側の第３のへりと、左側の第４のへり３３４とに加えて、第１のマーク１１５１と第２のマーク１１５２とによっても、釘の傾き具合を確認することができることから、釘の調整をより正確に行うことができる。

【３４０４】

《Ｆ６－８》変形例８：

変形例８としてのパチンコ機は、第６実施形態としてのパチンコ機１０と比較して、第１始動口の形状が相違するだけであり、第１および第２の釘を含めた残余の構成については同一である。変形例８のパチンコ機において、第６実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３４０５】

図３１７は、変形例８のパチンコ機に備えられる第１始動口１２３３とその周辺を示す斜視図である。第６実施形態および変形例１～７では、第１始動口、例えば、図３０７に示す第１始動口３３は、中空の箱形状であり、上側（＋Ｙ方向側）の面に形成された入球口３３ａは、前側（＋Ｚ方向側）の第１のへり３３１と、後ろ側（－Ｚ方向側）の第２のへり３３２と、右側（＋Ｘ方向側）の第３のへり３３３と、左側（－Ｘ方向側）の第４のへり３３４と、によって構成されていた。これに対して、変形例８では、図３１７に示すように、第１始動口１２３３は、中空の箱形状において後ろ側（－Ｚ方向側）の壁面が取り除かれた形状を有する。すなわち、第１始動口１２３３の上側の端面は、略コの字形状である。

【３４０６】

第１始動口１２３３の上側（＋Ｙ方向側）の面に形成される入球口１２３３ａは、前側（＋Ｚ方向側）の第１のへり１２９１と、右側（＋Ｘ方向側）の第２のへり１２９３と、左側（－Ｘ方向側）の第３のへり１２９４と、合板３０ａの表面の一部分と、によって構成されている。入球口１２３３ａから入球した遊技球は、第１始動口１２３３の中を通って、遊技盤３０を前後方向に貫通する開口部３０ｃに送られる。

【３４０７】

右側（＋Ｘ方向側）の第２のへり１２９３は、第６実施形態における第３のへり３３３と同様に、－Ｚ方向側の端部を基準とした方向が＋Ｚ方向から右側（＋Ｘ方向）に第１角度θ１だけ傾斜している。左側（－Ｘ方向側）の第３のへり１２９４は、第６実施形態における第４のへり３３４と同様に、－Ｚ方向側の端部を基準とした方向が＋Ｚ方向から左側（－Ｘ方向）に第２角度θ２だけ傾斜している。第１角度θ１および第２角度θ２は、第６実施形態と同様に、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂについての遊技機の出荷時における傾斜角度である。

【３４０８】

以上のように構成された変形例８のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機１０と同様に、入球口１２３３ａにおける第２のへり１２９３と第３のへり１２９４とを頼りに、第６実施形態と同様にして、各釘４２ａ，４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３４０９】

なお、上述した第１始動口の形状、すなわち、上側の端面が略コの字形状となる第１始動口の形状は、第６実施形態以外にも、これまで説明してきた変形例１～７において、採用する構成としても良い。

【３４１０】

《Ｆ６－９》変形例９：

変形例９としてのパチンコ機は、変形例８としてのパチンコ機１０と比較して、第１始動口の形状が相違するだけであり、第１および第２の釘を含めた残余の構成については同一である。変形例９のパチンコ機において、変形例８のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【３４１１】

図３１８は、変形例９のパチンコ機に備えられる第１始動口１３３３とその周辺を示す斜視図である。第１始動口１３３３は、変形例８における第１始動口１２３３と同様に、上側の端面が略コの字形状の構成である。その上で、第１始動口１３３３は、変形例８における第１始動口１２３３と比較して、次の（ｉ）～（iii）の点で相違する。

【３４１２】

（ｉ）変形例８における第１始動口１２３３では、図３１７に示すように、入球口１２３３ａを構成する右側（＋Ｘ方向側）の第２のへり１２９３と、左側（－Ｘ方向側）の第３のへり１２９４とが、＋Ｚ方向から第１角度θ１および第２角度θ２だけ傾斜する構成であった。これに対して、変形例９における第１始動口１３３３では、図３１８に示すように、右側（＋Ｘ方向側）の第２のへり１３９３と、左側（－Ｘ方向側）の第３のへり１３９４とが、＋Ｚ方向と平行になっている。

【３４１３】

（ii）変形例９における第１始動口１３３３では、図３１８に示すように、第１始動口１３３３の右側の側壁の外面１３３３ｂに、第１の釘４２ａについての遊技機の出荷時における傾斜角度である第１角度θ１を示す第１数値情報Ｎａが記載されており、第１始動口１３３３の左側の側壁の内面１３３３ｃに、第２の釘４２ｂについての遊技機の出荷時における傾斜角度である第２角度θ２を示す第２数値情報Ｎｂが記載されている。これに対して、変形例８における第１始動口１２３３では、こうした構成を備えない。第１数値情報Ｎａと第２数値情報Ｎｂは、角度を示す数値であり、例えば「５度」である。

【３４１４】

（iii）変形例８における第１始動口１２３３は、一体の構成であった。これに対して、変形例９における第１始動口１３３３は、第１パーツＰａと第２パーツＰｂとによって構成されている。第２パーツＰｂは、主に、第１始動口１３３３の左側の側壁部分である。第１パーツＰａは、第２パーツＰｂ以外の部分である。最初は、図３１９に示すように、第１パーツＰａと第２パーツＰｂとは別体であり、製造段階で、第１パーツＰａと第２パーツＰｂとが接合されて、第１始動口１３３３が構成される。第１パーツＰａに第１数値情報Ｎａが印刷され、第２パーツＰｂに数値情報Ｎｂが印刷されている。なお、第１数値情報Ｎａと第２数値情報Ｎｂとの印刷は、第１パーツＰａと第２パーツＰｂとが接合される前に、行われる。

【３４１５】

以上のように構成された変形例９のパチンコ機によれば、第１始動口１３３３の右側の側壁の外面１３３３ｂに印刷された第１数値情報Ｎａを頼りに、右側に位置する第１の釘４２ａの傾きを確認して修正することができる。また、第１始動口１３３３の左側の側壁の内面１３３３ｃに印刷された第２数値情報Ｎｂを頼りに、左側に位置する第２の釘４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘４２ａ，４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３４１６】

また、変形例９のパチンコ機によれば、第１始動口１３３３が第１パーツＰａと第２パーツＰｂとによって構成されていることから、製造時において、第１パーツＰａに第１数値情報Ｎａを印刷し、第２パーツＰｂに第２数値情報Ｎｂを印刷することを容易に行うことができる。特に、第１数値情報Ｎａと第２数値情報Ｎｂとの双方を右側（＋Ｘ方向側）から見ることができるように、第１数値情報Ｎａと第２数値情報Ｎｂとを同じ向きに設ける場合に、左側（－Ｘ方向側）に位置する第２数値情報Ｎｂは第１始動口１２３３の内側となることから、製造時に、第２数値情報Ｎｂを印刷することが困難であるが、変形例９のパチンコ機によれば、第１始動口１３３３が第１パーツＰａと第２パーツＰｂとによって分かれて構成されていることから、容易に第２数値情報Ｎｂを印刷することができ、第１始動口１３３３の製造が容易である。

【３４１７】

なお、第１数値情報Ｎａと第２数値情報Ｎｂを記載する構成であったが、これに換えて、複数のセグメント発光部の表示の態様で角度を示す情報を示す構成としても良い。要は、角度についての情報を示すものであれば、いずれの構成とすることもできる。

【３４１８】

変形例９のパチンコ機に備えられる第１始動口１３３３は、上側の端面が略コの字形状となるタイプのものであったが、これに換えて、後ろ側（－Ｚ方向側）の壁面を有する中空の箱形状のタイプとすることもできる。また、第１始動口１３３３は、第１パーツＰａと第２パーツＰｂとによって構成されているが、これに換えて、３つ以上のパーツによって構成しても良い。釘の傾斜角度を示す第１数値情報Ｎａおよび第２数値情報Ｎｂは、第６実施形態および変形例１，４，５，７，８においても記載する構成としても良い。

【３４１９】

《Ｆ６－１０》変形例１０：

図３２０は、変形例１０としてのパチンコ機に備えられる電動役物１４１０と、その周辺を示す斜視図である。電動役物１４１０は、パチンコ機の遊技盤の例えば中央下方に設けられている。遊技盤には、先に説明したように、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されているが、そのうちの一つである開口部１４００に、電動役物１４１０が設けられている。

【３４２０】

電動役物１４１０は、普通電動役物であり、いわゆる電動チューリップとして構成されている。電動役物１４１０は、右左一対の可動片１４１１ａ，１４１１ｂを備えており、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。閉状態が図３

２０に示す状態である。閉状態では、一対の可動片１４１１ａ，１４１１ｂ間の距離が小さいため、遊技球が入球しにくい。一方、開状態（変形例１１の図３２１を参照）では、一対の可動片１４１１ａ，１４１１ｂ間の距離が大きくなり、遊技球が入球し易くなっている。電動役物１４１０に入球した遊技球は、開口部１４００に送られる。電動役物１４１０への遊技球の入球に基づいて、例えば当たり抽選がなされる。以下、一対の可動片１４１１ａ，１４１１ｂのうちの＋Ｘ方向側の可動片を「第１の可動片１４１１ａ」と呼び、一対の可動片１４１１ａ，１４１１ｂのうちの－Ｘ方向側の可動片を「第２の可動片１４１１ｂ」と呼ぶ。第６実施形態と同様に、＋Ｘ方向は正面視右側を示し、－Ｘ方向は正面視左側を示す。

【３４２１】

電動役物１４１０の上方には、右左一対の釘１４４２ａ，１４４２ｂが設けられている。一対の釘１４４２ａ，１４４２ｂ間の距離によって、電動役物１４１０への遊技球の入球の確率が変化する。以下、一対の釘１４４２ａ，１４４２ｂのうちの＋Ｘ方向側の釘を「第１の釘１４４２ａ」と呼び、一対の釘１４４２ａ，１４４２ｂのうちの－Ｘ方向側の釘を「第２の釘１４４２ｂ」と呼ぶ。第１および第２の釘１４４２ａ，１４４２ｂの形状は第６実施形態の釘と同一である。

【３４２２】

第１の釘１４４２ａは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が＋Ｚ方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、＋Ｘ方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、５度）だけ傾斜して設けられている。第２の釘１４４２ｂは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が＋Ｚ方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、－Ｘ方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、７度）だけ傾斜して設けられている。第１の釘１４４２ａについての傾斜方向、傾斜角度と、第２の釘１４４２ｂについての傾斜方向、傾斜角度とは、個別のものであり、遊技機の出荷時におけるものである。

【３４２３】

電動役物１４１０において、第１の可動片１４１１ａの先端部分は切り落とされて平坦な面（以下、「第１平坦面」と呼ぶ）Ｓａとなっている。第２の可動片１４１１ｂの先端部分は切り落とされて平坦な面（以下、「第２平坦面」と呼ぶ）Ｓｂとなっている。本変形例１０では、電動役物１４１０が閉状態にある場合に、第１平坦面Ｓａの傾斜角度および傾斜方向が第１の釘１４４２ａについての傾斜方向、傾斜角度と一致し、第２平坦面Ｓｂの傾斜角度および傾斜方向が第２の釘１４４２ｂについての傾斜方向、傾斜角度と一致するように、予め設計されている。換言すれば、電動役物１４１０が閉状態にある場合に、第１平坦面Ｓａは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第１の釘１４４２ａについての傾斜方向と傾斜角度を規定し、第２平坦面Ｓｂは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第２の釘１４４２ｂについての傾斜方向と傾斜角度を規定する。

【３４２４】

以上のように構成された変形例１０のパチンコ機によれば、電動役物１４１０が閉状態にある場合に、電動役物１４１０における第１の可動片１４１１ａの第１平坦面Ｓａを頼りに、第１の釘１４４２ａの傾きを確認して出荷時の状態に修正することができる。また、電動役物１４１０が閉状態にある場合に、電動役物１４１０における第２の可動片１４１１ｂの第２平坦面Ｓｂを頼りに、第２の釘１４４２ｂの傾きを確認して出荷時の状態に修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、電動役物１４１０の上方にある第１および第２の釘１４４２ａ，１４４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３４２５】

《Ｆ６－１１》変形例１１：

変形例１１としてのパチンコ機は、変形例１０としてのパチンコ機と比較して、電動役物において、平坦部の傾斜方向と傾斜角度が相違し、さらに、第１の釘と第２の釘の位置とが相違する。これら以外の構成については、変形例１１としてのパチンコ機と変形例１０としてのパチンコ機とは同一である。

【３４２６】
図３２１は、変形例１１としてのパチンコ機に備えられる電動役物１５１０と、その周辺を示す斜視図である。電動役物１５１０は、パチンコ機の遊技盤の例えば中央下方に設けられている。電動役物１５１０は、変形例１０における電動役物１４１０と同様に、開口部１４００に設けられている。開口部１４００は、変形例１０と同一なので、同一の符号を付けた。電動役物１５１０は、変形例１０における電動役物１４１０と同様に、右左一対の可動片１５１１ａ，１５１１ｂを備えており、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。開状態が図３２１に示す状態である。
【３４２７】
電動役物１５１０の右上方向には第１の釘１５４２ａが設けられ、電動役物１５１０の左上方向には第２の釘１５４２ｂが設けられている。第１の釘１５４２ａは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が＋Ｚ方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、＋Ｘ方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、５度）だけ傾斜して設けられている。第２の釘１５４２ｂは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が＋Ｚ方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、－Ｘ方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、７度）だけ傾斜して設けられている。第１の釘１５４２ａについての傾斜方向、傾斜角度と、第２の釘１５４２ｂについての傾斜方向、傾斜角度とは、個別のものであり、遊技機の出荷時におけるものである。
【３４２８】
電動役物１５１０において、第１の可動片１５１１ａの先端部分は切り落とされ第１平坦面Ｈａとなっており、第２の可動片１５１１ｂの先端部分は切り落とされて第２平坦面Ｈｂとなっている。本変形例１１では、電動役物１５１０が開状態にある場合に、第１平坦面Ｈａの傾斜角度および傾斜方向が第１の釘１５４２ａについての傾斜方向、傾斜角度と一致し、第２平坦面Ｈｂの傾斜角度および傾斜方向が第２の釘１５４２ｂについての傾斜方向、傾斜角度と一致するように、予め設計されている。換言すれば、電動役物１５１０が開状態にある場合に、第１平坦面Ｈａは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第１の釘１５４２ａについての傾斜方向と傾斜角度を規定し、第２平坦面Ｈｂは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第２の釘１５４２ｂについての傾斜方向と傾斜角度を規定する。
【３４２９】
以上のように構成された変形例１１のパチンコ機によれば、電動役物１５１０が開状態にある場合に、電動役物１５１０における第１の可動片１５１１ａの第１平坦面Ｈａを頼りに、電動役物１５１０の右上側に位置する第１の釘１５４２ａの傾きを確認して修正することができる。また、電動役物１５１０が開状態にある場合に、電動役物１５１０における第２の可動片１５１１ｂの第２平坦面Ｈｂを頼りに、電動役物１５１０の左上側に位置する第２の釘１５４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第１および第２の釘１５４２ａ，１５４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。特に、電動役物１５１０は、開状態にある場合の可動片１５１１ａ，１５１１ｂの先端位置に近い、電動役物１５１０の右上および左上にある第１および第２の釘１５４２ａ，１５４２ｂを、修復の対象とすることができ、その釘の修復を容易に行なうことができる。
【３４３０】
なお、変形例１０において、第１、第２平坦面Ｓａ，Ｓｂに周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。また、変形例１１において、第１、第２平坦面Ｈａ，Ｈｂに周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。これらの構成によれば、第１、第２平坦面Ｓａ，Ｓｂや第１、第２平坦面Ｈａ，Ｈｂが釘の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。
【３４３１】
《Ｆ６－１２》変形例１２：
変形例１２としてのパチンコ機は、変形例１１としてのパチンコ機と比較して、電動役物に備えられる第１の可動片の形状が相違し、残余の点で同一である。変形例１２のパチンコ機において、変形例１１のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を

付けて、以下の説明を行う。

【３４３２】

図３２２は、変形例１２のパチンコ機に備えられる電動役物の第１の可動片１６１１ａを示す正面図である。変形例１２における電動役物は、変形例１１と同様に、いわゆる電動チューリップとして構成され、図中の矢印に示すように、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。この電動役物に備えられる第１の可動片１６１１ａは、変形例１１における第１の可動片１５１１ａに相当するものであり、Ｘ方向側（正面視右側）に位置する可動片である。

【３４３３】

第１の可動片１６１１ａは、可動片本体部１６２０と、可動片本体部１６２０の先端部分から突出した突出片１６３０と、を備える。突出片１６３０の可動片本体部１６２０とは反対側の端部は平坦な面（以下、「第１平坦面」と呼ぶ）Ｔａとなっている。

【３４３４】

本変形例１２における電動役物の周辺には、変形例１１の電動役物と同様に、一対の釘が設けられている。一対の釘の内の一つが、図中の第１の釘１５４２ａである。第１の釘１５４２ａは、電動役物の右上に設けられている。電動役物が開状態となったときに、第１の可動片１６１１ａに備えられる突出片１６３０の第１平坦面Ｔａが、第１の釘１５４２ａに最接近する。電動役物１５１０が開状態にある場合に、第１平坦面Ｔａの傾斜角度および傾斜方向が、第１の釘１５４２ａについての傾斜方向、傾斜角度と一致する。

【３４３５】

なお、本変形例１２における電動役物の第２の可動片は、図示はしないが、第１の可動片１６１１ａに対して、Ｙ軸方向を軸とした線対称な形状となっている。電動役物が開状態となったときに、第２の可動片に備えられる突出片の第２平坦面が、第２の釘１５４２ｂ（変形例１１の図３２１を参照）に最接近する。電動役物が開状態にある場合に、その第２平坦面の傾斜角度および傾斜方向が、第２の釘１５４２ｂについての傾斜方向、傾斜角度と一致する。

【３４３６】

以上のように構成された変形例１２のパチンコ機によれば、変形例１１と同様に、電動役物が開状態にある場合に、電動役物における第１の可動片１６１１ａの第１平坦面Ｔａを頼りに、電動役物の右上側に位置する第１の釘１５４２ａの傾きを確認して修正することができる。同様に、第１の可動片の第２平坦面を頼りに、電動役物の左上側に位置する第２の釘１５４２ｂの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、電動役物の右上および左上にある第１および第２の釘１５４２ａ，１５４２ｂの傾きのずれを容易に修復することができる。

【３４３７】

なお、変形例１２においても、第１平坦面Ｔａや第２平坦面を、周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。この構成によれば、第１平坦面Ｔａと第２平坦面が釘の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【３４３８】

《Ｆ６－１３》変形例１３：

上記第６実施形態およびその変形例１、４、８では、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する規定手段を、第１始動口の入球口におけるへりの部分とした。これに対して、変形例として、規定手段を、第１始動口の外周辺の一部としても良く、第１始動口の有する部位であれば、いずれの部分としても良い。また、第１始動口の有する部位に限る必要もなく、第２始動口や、その他の入球口部材の関わる部分としてもよい。さらに、入球口部材以外の部材の有する部位とすることもできる。

【３４３９】

《Ｆ６－１４》変形例１４：

上記第６実施形態およびその変形例１～１２では、遊技球の流通を変化させるものとして釘が採用されていたが、釘に限る必要はなく、遊技球の流通を変化させることができる

棒状の部材であれば、樹脂製の突起物等、いずれの構成とすることもできる。
【３４４０】
《Ｆ６－１５》変形例１５：
上記変形例１０～１２では、閉状態と開状態とに切り換え可能な可動手段として、普通電動役物である電動チューリップが採用されていたが、これに換えて、普通電動役物であるミニアタッカーが採用される構成としても良い。具体的には、ミニアタッカーの予め定められた部位が、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する構成とする。さらに、可動手段として、普通電動役物に換えて、アタッカー（大入賞口）等の特別電動役物が採用される構成としても良い。具体的には、アタッカーの予め定められた部位が、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する構成とする。さらには、可動手段として、電動役物に換えて、機械式等の非電動役物が採用される構成としても良い。
【３４４１】
《Ｇ》第７実施形態：
《Ｇ１》遊技機の構造：
本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。
【３４４２】
図３２３は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【３４４３】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【３４４４】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２

２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【３４４５】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【３４４６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサ２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【３４４７】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサ２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサ２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【３４４８】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【３４４９】

図３２４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レー

ル３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３４５０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ、普通電動役物５３、可変入賞装置５４、および振分機構１２０が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３４５１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【３４５２】

振分機構１２０は、遊技盤３０の中央の下部に配置されている。振分機構１２０は、当該振分機構１２０に到達した遊技球を交互に２つの流路に振り分ける。振分機構１２０が振り分ける２つの流路のうち、一方の流路は、遊技球を第１始動口３３ａに案内し、他方の流路は、遊技球を第１始動口３３ｂに案内する。振分機構１２０の構造についての詳細は後述する。

【３４５３】

第１始動口３３ａおよび第１始動口３３ｂは、遊技球が入球可能な入球口である。図３２４に示すように、第１始動口３３ａは、振分機構１２０によって、遊技盤３０を正面視して左側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。また、第１始動口３３ｂは、振分機構１２０によって、遊技盤３０を正面視して右側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。本実施形態では、第１始動口３３ａ、または、第１始動口３３ｂに遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第１始動口３３ａ、または、第１始動口３３ｂに遊技球が入球した場合に払い出される賞球は１個に限らず、２個以上である構成を採用してもよい。

【３４５４】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口である。図３２４に示すように、第２始動口３４は、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂとの間に配置されている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は３個に限らず、２個以下や、４個以上である構成を採用してもよい。

【３４５５】

可変入賞装置５４は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５４ａと、当該大入賞口５４ａを開閉する開閉扉５４ｂとを備えている。開閉扉５４ｂは、通常は遊技球が大入賞口５４ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、または、第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置５４の大入賞口５４ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３４５６】
スルーゲート３５ａおよびスルーゲート３５ｂは、普通電動役物５３を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。図３２４に示すように、スルーゲート３５ａは振分機構１２０に配置されている。スルーゲート３５ａの詳細は後述する。スルーゲート３５ｂは、振分機構１２０の外部であって、遊技盤３０を正面視して振分機構１２０より右側に配置されている。遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物５３は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、本実施形態においては、スルーゲート３５ａを通過した遊技球と、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は保留されない。
【３４５７】
普通電動役物５３は、振分機構１２０の下方であって第１始動口３３ｂの上方に配置された電動役物である。上述のように、普通電動役物５３は、遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選に当選した場合に、所定の態様で動作する。普通電動役物５３の詳細については、後述する。
【３４５８】
ここで、振分機構１２０および普通電動役物５３について説明をする。
【３４５９】
図３２５は、振分機構１２０を説明する説明図である。図３２５（ａ）に示すように、振分機構１２０は、樹脂製の振分機構用筐体１２１を備える。図３２５においては、振分機構用筐体１２１の内部を示すため、振分機構用筐体１２１の外形を破線によって示した。振分機構用筐体１２１には、遊技球が流入可能な開口部１２２と、遊技球が流出可能な開口部１２３および開口部１２４が形成されている。また、振分機構用筐体１２１には、左側流路Ｒ１および右側流路Ｒ２が形成されている。さらに、振分機構用筐体１２１の内部には、振分用回動部１２５と、スルーゲート３５ａが配置されている。スルーゲート３５ａは右側流路Ｒ２に配置されている。
【３４６０】
振分用回動部１２５は、回動軸１２６を備えており、回動軸１２６を中心として回動可能である。振分用回動部１２５が右回りに回動した場合、および、左回りに回動した場合、振分用回動部１２５の底部が振分機構用筐体１２１に当接するようになっており、振分用回動部１２５の回動域は制限される。また、振分用回動部１２５は、開口部１２２から流入した遊技球を一時的に保持する左側保持部１２７と、右側保持部１２８とを備える。
【３４６１】
図３２５（ａ）から図３２５（ｄ）を用いて、振分機構１２０の動作の一例を示す。図３２５（ａ）に示すように、振分用回動部１２５が左側に傾いた状態である場合、開口部１２２から遊技球が流入すると、右側保持部１２８において一時的に遊技球を保持する。その後、図３２５（ｂ）に示すように、右側保持部１２８で保持した遊技球の重さで振分用回動部１２５が右回りに回動し、右側保持部１２８に保持していた遊技球を右側流路Ｒ２に向けて放出する。右側保持部１２８から放出された遊技球は、スルーゲート３５ａを通過し、右側流路Ｒ２を流通した後、開口部１２４から流出する。開口部１２４から流出した遊技球は、第１始動口３３ｂに入球するか、または、普通電動役物５３が動作している場合には第２始動口３４に入球する。なお、右回りに回動した後の振分用回動部１２５は右側に傾いた状態を維持している。
【３４６２】
その後、図３２５（ｃ）に示すように、次に開口部１２２から遊技球が流入すると、振分用回動部１２５は右側に傾いた状態を維持しているため、左側保持部１２７において一時的に当該遊技球を保持する。その後、図３２５（ｄ）に示すように、左側保持部１２７で保持した遊技球の重さで振分用回動部１２５が左回りに回動し、左側保持部１２７に保持していた遊技球を左側流路Ｒ１に向けて放出する。左側保持部１２７から放出された遊技球は、左側流路Ｒ１を流通した後、開口部１２３から流出する。開口部１２３から流出

した遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。なお、左回りに回動した後の振分用回動部１２５は左側に傾いた状態を維持している。このように、振分機構１２０は、開口部１２２に流入する遊技球を左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２に交互に振り分ける機能を有する。

【３４６３】

次に、普通電動役物５３について説明する。

【３４６４】

図３２６は、普通電動役物５３を説明する説明図である。図３２６（ａ）には、閉鎖状態の普通電動役物５３を示した。上述したように、普通電動役物５３は、振分機構１２０の下方であって、第１始動口３３ｂの上方に配置されている。遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図３２６（ｂ）に示すように、普通電動役物５３が備える可動片５３ａが遊技盤３０の手前側に向かって突出（以下、開放とも呼ぶ）する。

【３４６５】

図示するように普通電動役物５３は、可動片５３ａと、可動片５３ａに配置される凸部５３ｂを備える。また、図３２６（ｂ）には図示していないが、普通電動役物５３は、可動片５３ａを駆動させる普電役物駆動部５３ｃを備える。

【３４６６】

図３２６（ｂ）に示すように、突出した可動片５３ａは、遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助する。本実施形態においては、突出した可動片５３ａが第２始動口３４に遊技球が入球するのを補助するパターンは、大きく２つのパターンである。１つ目のパターンは、遊技球が振分機構１２０の開口部１２２から流入し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助するパターンである。具体的には、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が開口部１２４から流出したときに、可動片５３ａが突出している場合には、当該可動片５３ａは、当該遊技球を第２始動口３４まで案内し、第２始動口３４に入球することを補助する。２つ目のパターンは、スルーゲート３５ｂを通過して流下する遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助するパターンである。具体的には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が流下して普通電動役物５３まで到達したときに、可動片５３ａが突出している場合には、当該可動片５３ａは、当該遊技球を第２始動口３４まで案内し、第２始動口３４に入球することを補助する。なお、２つ目のパターンの場合には、スルーゲート３５ｂを通過していない遊技球が普通電動役物５３に到達したときに可動片５３ａが突出している場合には、可動片５３ａは当該遊技球が第２始動口３４へ入球するのを補助する。

【３４６７】

上記説明したいずれのパターンの場合も、遊技球が可動片５３ａの上を流通して第２始動口３４まで到達するまで普通電動役物５３が開放状態を維持していた場合を前提としており、遊技球が可動片５３ａの上を流通して第２始動口３４まで到達するよりも先に普通電動役物５３が閉鎖状態となった場合には、上記パターンには該当せず、その場合には、可動片５３ａの上を流通した遊技球は第２始動口３４に入球せずにさらに下流方向へ流下することになる。

【３４６８】

図３２６（ｂ）の状態から所定時間経過後、図３２６（ｃ）に示すように、開放状態であった普通電動役物５３は閉鎖状態となる。すなわち、突出していた可動片５３ａは遊技盤３０内に収納される。本実施形態におけるパチンコ機１０は、普通電動役物５３の開放パターンを複数種類備えており、普通電動役物５３が第２始動口３４への遊技球の入球を補助するサポートモードの種類毎に異なる。パチンコ機１０が備えるサポートモードは、各々、スルーゲート３５ａやスルーゲート３５ｂを遊技球が通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の開始から抽選結果が出力されるまでの時間（電動役物開放抽選の変動時間）、電動役物開放抽選の当選確率、普通電動役物５３の開放時間が異なる。本実施形態のパチンコ機１０が備えるサポートモードの詳細については後述する。以上、振分機構１２０および普通電動役物５３について説明をした。

【３４６９】
説明を図３２４に戻す。遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【３４７０】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【３４７１】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂへの遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂへの遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。
【３４７２】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。
【３４７３】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間といい、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間という。
【３４７４】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。
【３４７５】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口（第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂ）の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂに入球した遊技球は、当該２つの第１始動口の合計として最大４個まで保留される。
【３４７６】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【３４７７】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【３４７８】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置５４に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉５４ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。
【３４７９】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３４８０】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、液晶表示装置４１を備える。液晶表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、液晶表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３４８１】
液晶表示装置４１は、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置４１は、第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。
【３４８２】
図３２７は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３２７（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第１の図柄に対応した図柄である。
【３４８３】
図３２７（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【３４８４】
図３２７（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３２７（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３２７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４へ遊

技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３４８５】

ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【３４８６】

さらに、図３２７（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【３４８７】

図３２７（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。

【３４８８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３２７（ａ）に示した液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３２７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【３４８９】

具体的には、特図始動口５１に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。

なお、メイン表示領域ＭＡにおける液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３４９０】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【３４９１】

図３２７（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【３４９２】

また、図３２７（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【３４９３】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領域Ｄｓ１、第２保留表示領域Ｄｓ２、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【３４９４】

《Ｇ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【３４９５】

図３２８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３４９６】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ、可変入賞装置５４などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【３４９７】

主制御基板６１の出力側には、普通電動役物５３を開閉動作させる普電役物駆動部５３ｃと、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部５４ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３４９８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉５４ｂが開閉されるように、可変入賞駆動部５４ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物５３が開放されるように普電役物駆動部５３ｃの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【３４９９】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主

制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３５００】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【３５０１】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【３５０２】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【３５０３】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【３５０４】

図３２９は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３５０５】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【３５０６】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【３５０７】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【３５０８】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【３５０９】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３５１０】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【３５１１】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【３５１２】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２

は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３５１３】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３５１４】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３５１５】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３５１６】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【３５１７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３２７（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３５１８】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示

することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【３５１９】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３５２０】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【３５２１】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂに遊技球が入球したタイミングで、当該電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物５３を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、普通電動役物５３を開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、普通電動役物５３を閉鎖状態に維持する。

【３５２２】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【３５２３】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の

当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【３５２４】

図３３０は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３０（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３３０（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【３５２５】

図３３０（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図３３０（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３５２６】

図３３１は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３１（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３３１（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【３５２７】

図３３１（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図３３１（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３５２８】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【３５２９】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【３５３０】

「小当たり」とは、可変入賞装置５４の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【３５３１】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の４つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

（４）開閉実行モード終了後のサポートモードの態様

【３５３２】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂの開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、開閉扉５４ｂの開閉の態様が異なる。本実施形態における開閉扉５４ｂの開閉パターンについては後述する。

【３５３３】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置５４への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉５４ｂの１回の開放は５秒が経過するまで又は開閉扉５４ｂへの遊技球の入球個数が７個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉５４ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉５４ｂへの入球個数が７個となるまで継続するよう設定することができる。

【３５３４】

開閉扉５４ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉５４ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置５４への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての大当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

【３５３５】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【３５３６】

図３３２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３３２（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３３２（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【３５３７】

図３３２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＡ、８Ｒ通常大当たりＡが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４」が１６Ｒ確変大当たりＢに対応し、「５～１９」が８Ｒ確変大当たりＡに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりＡに対応するように設定されている。

【３５３８】

１６Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードが終了した

後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＢは継続する。なお、パチンコ機１０において実行するサポートモードの詳細については後で説明する。

【３５３９】

８Ｒ確変大当たりＡは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりＡは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＡは継続する。

【３５４０】

８Ｒ通常大当たりＡは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりＡは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなり、高頻度サポートモードＡが開始されてから遊技回が１００回終了するまで当該高頻度サポートモードＡは実行され、遊技回が１００回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードに移行する。

【３５４１】

図３３２（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ通常大当たりＢが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が１６Ｒ確変大当たりＢに対応し、「１０～１９」が８Ｒ確変大当たりＢに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりＢに対応するように設定されている。

【３５４２】

１６Ｒ確変大当たりＢについては、図３３２の第１始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、ここでの説明は省略する。

【３５４３】

８Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＢは継続する。

【３５４４】

８Ｒ通常大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりＢは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり、高頻度サポートモードＢが開始されてから遊技回が１００回終了するまで当該高頻度サポートモードＢは実行され、遊技回が１００回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードＢから低頻度サポートモードに移行する。

【３５４５】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【３５４６】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当た

り種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３５４７】

次に、電役開放抽選およびサポートモードについて説明する。

【３５４８】

図３３３は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【３５４９】

図３３３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３３３（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物５３の開閉動作が実行される。低頻度サポートモードの実行時における普通電動役物５３の開閉動作の態様については後述する。

【３５５０】

図３３３（ｂ）は、高頻度サポートモード時（高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢ）に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３３３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物５３の開閉動作が実行される。高頻度サポートモードＡおよび高頻度サポートモードＢの実行時における普通電動役物５３の開閉動作の態様については後述する。

【３５５１】

上記説明したように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢ）の方が低頻度サポートモードよりも電役開放抽選に当選しやすくなるように設定されている。

【３５５２】

次に、パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの詳細について説明をする。

【３５５３】

図３３４は、パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。図示するように、パチンコ機１０は、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの３種類のサポートモードを実行可能である。

【３５５４】

［低頻度サポートモード］

図３３４に示すように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選の当選確率が１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が１０秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が１０秒である。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通

可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間（可動片５３ａが遊技盤３０から突出した状態を維持している時間）は３秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【３５５５】

低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【３５５６】

図３３５は、低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図３３５において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【３５５７】

遊技者が左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部１２２に入球した遊技球は振分用回動部１２５によって左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図３３５（ａ）に示したように、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は、開口部１２３から流出し、第１始動口３３ａに入球する。図３３５（ｂ）に示したように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、スルーゲート３５ａを通過した後、開口部１２４から流出する。低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率：１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は低い。そのため、開口部１２４から遊技球が流出した時点において普通電動役物５３は閉鎖している確率が高く、開口部１２４から流出した遊技球は、第１始動口３３ｂに入球する。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、振分機構１２０に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂとに入球し、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。また、低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、電役開放抽選の変動時間が１０秒であり、かつ、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間は約０．３秒であるので、当該当選の契機となったスルーゲート３５ａを通過した遊技球が、当該当選によって開放状態となった普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球することはない。なお、普通電動役物５３が開放状態であるタイミングで当該普通電動役物５３に到達した遊技球が、普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球することはある。

【３５５８】

また、仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート３５ｂに遊技球を通過させるように遊技球を通過させた場合、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率：１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は低い。よって、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、第２始動口３４に入球する可能性は低く、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球はそのまま流下してアウト口４３に入球する。仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート３５ｂに遊技球を通過させるように遊技球を通過させ、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、低頻度サポートモードにおける普通電動役物５３の開放時間は３秒であり、また、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が第２始動口３４に到達するまでに必要な時間は約５．０秒であるので、可動片５３ａの上面を流通している遊技球が第２始動口３４に到達する前に普通電動役物５３が閉鎖し、当該電役開放抽選に当選する契機となった遊技球が第２始動口３４に入球することはない。

【３５５９】

［高頻度サポートモードＡ］

図３３４に示すように、高頻度サポートモードＡは、電役開放抽選の当選確率が２３１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が０．０５秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が０．０５秒である。また、上述したように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間は３秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【３５６０】

高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【３５６１】

図３３６は、高頻度サポートモードＡの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図３３６において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【３５６２】

遊技者が左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部１２２に入球した遊技球は振分用回動部１２５によって左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図３３６（ａ）に示したように、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は、開口部１２３から流出し、第１始動口３３ａに入球する。図３３６（ｂ）に示したように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、スルーゲート３５ａを通過した後、開口部１２４から流出する。高頻度サポートモードＡにおいては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率：２３１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過して電役開放抽選に当選した場合に、開口部１２４から遊技球が流出した時点において普通電動役物５３が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモードＡにおける電役開放抽選の変動時間は０．０５秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間の平均値は、０．３秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート３５ａを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間（０．３秒）より、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（０．０５秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（０．１秒）の和の値（０．１５秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、開口部１２４から遊技球が流出した時点において普通電動役物５３は開放しており、開口部１２４から流出した遊技球は普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流通する。

【３５６３】

また、本実施形態においては、開口部１２４から流出した遊技球が可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達することを可能とするために、高頻度サポートモードＡにおける普通電動役物５３の開放時間は３．０秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、開口部１２４から流出し可動片５３ａに到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は２．０秒である。従って、開口部１２４から流出した遊技球は、可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に入球する。このように、高頻度サポートモードＡにおいては、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が右側流路Ｒ２に振り分けられた場合に、当該遊技球は普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球する確率が高い。なお、高頻度サポートモー

ドＡは、普通電動役物５３の開放時間は３秒であるが、第２始動口３４に遊技球が１個入球したら閉鎖するため、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が普通電動役物５３が閉鎖した直後に当該普通電動役物５３に到達した場合には、開口部１２４から流出した遊技球は第１始動口３３ｂに入球する。また、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片５３ａの上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物５３が閉鎖することによって第２始動口３４には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモードＡにおいて、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球の全てが第２始動口３４に入球するとは限らない。また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードＡの場合に遊技者が右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が第２始動口３４に入球しないように構成されている。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は５．０秒である。一方、上述したように、高頻度サポートモードＡにおける普通電動役物５３の開放時間は３．０秒に設定されている。従って、仮にスルーゲート３５ｂを通過した遊技球が開放中の普通電動役物５３に到達したとしても、可動片５３ａの上面を流通している途中で普通電動役物５３が閉鎖するため、当該遊技球は第２始動口３４に到達する前に普通電動役物５３から放出されさらに下方に流下することとなるため、第２始動口３４には入球しない。よって、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０の開口部１２２に入球させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【３５６４】

［高頻度サポートモードＢ］

図３３４に示すように、高頻度サポートモードＢは、電役開放抽選の当選確率が２３１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が０．０５秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が０．０５秒である。また、上述のように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間は６秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【３５６５】

高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【３５６６】

図３３７は、高頻度サポートモードＢの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図３３７において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【３５６７】

遊技者が右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモードＢにおいては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率：２３１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過して電役開放抽選に当選した場合に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３に到達した時点において当該普通電動役物５３が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモードＢにおける電役開放抽選の変動時間は０．０５秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がスルーゲー

ト３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間の平均値は、０．３秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間（０．３秒）より、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（０．０５秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（０．１秒）の和の値（０．１５秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３に到達した時点において当該普通電動役物５３は開放しており、普通電動役物５３に到達した遊技球は普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流通する。

【３５６８】

また、本実施形態においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達することを可能とするために、高頻度サポートモードＢにおける普通電動役物５３の開放時間は６．０秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は５．０秒である。従って、開口部１２４から流出した遊技球は、可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に入球する。なお、高頻度サポートモードＢは、普通電動役物５３の開放時間は６.０秒であるが、第２始動口３４に遊技球が１個入球したら閉鎖するため、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３が閉鎖した直後に当該普通電動役物５３に到達した場合には、当該遊技球はそのまま流下する。すなわち、当該遊技球が第２始動口３４に入球することはない。また、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片５３ａの上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物５３が閉鎖することによって第２始動口３４には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモードＢにおいて、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球の全てが第２始動口３４に入球するとは限らない。

【３５６９】

このように、高頻度サポートＢにおいては、遊技者が右打ちをした場合、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球を入球させることができる。図３３２の第１始動口用の振分テーブルおよび第２始動口用の振分テーブルで示したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値よりも、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値の方が高い。仮に、高頻度サポートモードＢにおいて、仮に左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球するため、右打ちをして高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球を入球させた場合よりも、大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値は低くなる。よって、高頻度サポートモードＢの場合には、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【３５７０】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＡの状態）、第２始動口３４のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＢの状態）の、３つの状態を作り出すことができる。

【３５７１】

《Ｇ３》遊技の流れ

次に、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明する。

【３５７２】

図３３８は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。

【３５７３】
ステップＦ１０１に示すように、遊技者が遊技を開始した時点においては、パチンコ機１０における抽選モードは低確率モードで、サポートモードは低頻度サポートモードである。このとき、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【３５７４】
上述のように、低頻度サポートモードの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂとに入球し、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。ステップＦ１０１の状態は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選するまで実行される（Ｆ１０２：ＮＯ）。
【３５７５】
ステップＦ１０１の状態で、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選すると（Ｆ１０２：ＹＥＳ）、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される（Ｆ１０３）。例えば、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりＢの場合であれば、可変入賞装置５４が開閉動作を実行し１６ラウンド分のラウンド遊技が実行され、８Ｒ確変大当たりＡおよび８Ｒ通常大当たりＡの場合であれば、可変入賞装置５４が開閉動作を実行し８ラウンド分のラウンド遊技が実行される。
【３５７６】
ラウンド遊技の終了後は、先ほど当選した大当たりの大当たり種別毎に、異なる遊技の状態へと移行する。大当たり種別が大当たりＢである場合には（Ｆ１０４：ＹＥＳ）、ステップＦ１１１に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードＢの状態に移行する大当たり種別の場合には、ステップＦ１１１に進む。
【３５７７】
ステップＦ１０４において、大当たり種別が大当たりＢではない場合（Ｆ１０４：ＮＯ）、ステップＦ１０５に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードＡの状態に移行する大当たり種別の場合であり、具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において８Ｒ確変大当たりＡ、８Ｒ通常大当たりＡに当選した場合に、ステップＦ１０５に進む。
【３５７８】
ステップＦ１０５において、当該大当たり種別が確変大当たりである場合には（Ｆ１０５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０９に進み、確変大当たりではない場合すなわち通常大当たり（例えば、８Ｒ通常大当たりＡ）の場合には（Ｆ１０５：ＮＯ）、ステップＦ１０６に進む。
【３５７９】
ステップＦ１０６では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＡとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【３５８０】
上述のように、高頻度サポートモードＡの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する。パチンコ機１０においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する状態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。
【３５８１】

ステップＦ１０６の状態における高頻度サポートモードＡは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまで継続し（Ｆ１０７：ＮＯ→Ｆ１０８：ＮＯ）、遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１０７：ＮＯ→Ｆ１０８：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

【３５８２】

一方、ステップＦ１０６の状態において、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（Ｆ１０７：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【３５８３】

ステップＦ１０５において、大当たり種別が確変大当たりである場合には（Ｆ１０５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０９に進む。

【３５８４】

ステップＦ１０９では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＡとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【３５８５】

ステップＦ１０９の状態は、高頻度サポートモードＡである。上述のように、高頻度サポートモードＡの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する。パチンコ機１０においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する状態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

【３５８６】

ステップＦ１０９の状態は高確率モードであるため、高頻度サポートモードＡの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（Ｆ１１０：ＮＯ）。

【３５８７】

ステップＦ１０９の状態において、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（Ｆ１１０：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【３５８８】

ステップＦ１０４において、大当たり種別が大当たりＢである場合には（Ｆ１０４：ＹＥＳ）、ステップＦ１１１に進む。具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において１６Ｒ確変大当たりＢに当選した場合や、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ通常大当たりＢに当選した場合に、ステップＦ１１１に進む。

【３５８９】

ステップＦ１１１において、当該大当たり種別が確変大当たりＢである場合には（Ｆ１１１：ＹＥＳ）、ステップＦ１１２に進む。

【３５９０】

ステップＦ１１２では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＢとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、右打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【３５９１】
高頻度サポートモードＢの状態においては、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、普通電動役物５３に補助されて第２始動口３４に入球する。従って、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。
【３５９２】
ステップＦ１１２は高確率モードであるため、高頻度サポートモードＢの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（Ｆ１１３：ＮＯ）。
【３５９３】
ステップＦ１１２の状態において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（Ｆ１１３：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【３５９４】
ステップＦ１１１において、当該大当たり種別が確変大当たりＢではない場合には（Ｆ１１１：ＮＯ）、ステップＦ１１４に進む。
【３５９５】
ステップＦ１１４では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＢとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【３５９６】
上述のように、高頻度サポートモードＢの状態においては、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、普通電動役物５３に補助されて第２始動口３４に入球する。従って、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。
【３５９７】
ステップＦ１１４の状態における高頻度サポートモードＢは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまで継続し（Ｆ１１５：Ｎ０→Ｆ１１６：ＮＯ）、遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１１５：ＮＯ→Ｆ１１６：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。
【３５９８】
一方、ステップＦ１１４の状態において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（Ｆ１１５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【３５９９】
以上、パチンコ機１０における遊技の流れについて説明をした。遊技の流れにおいて説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＡの状態）、第２始動口３４のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＢの状態）の３つの状態の間を移行しながら遊技が進行する。
【３６００】
ここで、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第１始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第１特典期待値とし、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第２特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与さ

れる特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

【３６０１】

従来から、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第１始動口と第２始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第２始動口に遊技球を入球させる。

【３６０２】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第２特典期待値を大きくする必要があるが、第２特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第１始動口と第２始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第１特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第１特典期待値と第２特典期待値との平均であるので、第１特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまう。

【３６０３】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

【３６０４】

一方、本実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態においては、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第１始動口３３ａにのみ遊技球が入球するので、第１特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードＢの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球が入球するので、第２特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートＢにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させ、第１始動口３３ａと第２始動口３４とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＡ時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＢ時）との中間的な値となり、通常状態→高頻度サポートモードＡ→高頻度サポートモードＢといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

【３６０５】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第１特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第１特典期待値と第２特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態の

うち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

【３６０６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる２つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【３６０７】

《Ｇ４》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３６０８】

＜タイマ割込み処理＞

図３３９は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３６０９】

ステップＳｇ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｇ０１０２に進む。

【３６１０】

ステップＳｇ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０１０３に進む。

【３６１１】

ステップＳｇ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３４５）において、その値を更新する。

【３６１２】

ステップＳｇ０１０４では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０４を実行した後、ステップＳｇ０１０５に進む。

【３６１３】

ステップＳｇ０１０５では、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３６１４】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処

理のサブルーチン（図３３９：Ｓｇ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６１５】

図３４０は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０２０１では、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０３に進む。

【３６１６】

ステップＳｇ０２０３では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０４に進む。

【３６１７】

ステップＳｇ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｇ０２０９に進む。

【３６１８】

ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３６１９】

ステップＳｇ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０７に進む。一方、ステップＳｇ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３６２０】

ステップＳｇ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０８に進む。

【３６２１】

ステップＳｇ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｇ０２０９に進む。

【３６２２】

ステップＳｇ０２０９では、上述したステップＳｇ０２０４又はステップＳｇ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｇ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｇ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３６２３】

一方、ステップＳｇ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｇ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｇ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶

された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｇ０２１２に進む。

【３６２４】

ステップＳｇ０２１２では、ステップＳｇ０１０３（図３３９）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図３４５）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｇ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｇ０１０３（図３３９）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｇ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｇ０１０３（図３３９）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｇ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ０２１２を実行した後、ステップＳｇ０２１３に進む。

【３６２５】

ステップＳｇ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０２１３を実行した後、ステップＳｇ０２１４に進む。

【３６２６】

ステップＳｇ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【３６２７】

保留コマンドは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３４５：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３６２８】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２

保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【３６２９】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｇ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【３６３０】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３４０：Ｓｇ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６３１】
図３４１は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【３６３２】
ステップＳｇ０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０３０１を実行した後、ステップＳｇ０３０２に進む。
【３６３３】
ステップＳｇ０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。
【３６３４】
ステップＳｇ０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。
【３６３５】
＜大当たり・リーチ情報取得処理＞
次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図３４１：Ｓｇ０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６３６】
図３４２は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０４０１では、始動口用の入球処理（図３４０）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【３６３７】
ステップＳｇ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｇ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｇ０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【３６３８】
一方、ステップＳｇ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｇ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した

結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３６３９】

ステップＳｇ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｇ０４０７を実行した後、ステップＳｇ０４０８に進む。

【３６４０】

ステップＳｇ０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｇ０４０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｇ０４０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４０８：ＮＯ）、ステップＳｇ０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【３６４１】

ステップＳｇ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｇ０４１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｇ０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【３６４２】

ステップＳｇ０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｇ０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【３６４３】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図３４１：Ｓｇ０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６４４】

図３４３は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０５０１では、始動口用の入球処理（図３４０）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ０５０２に進む。

【３６４５】

ステップＳｇ０５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓｇ０５０２：ＹＥＳ

）、ステップＳｇ０５０３に進む。
【３６４６】
ステップＳｇ０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｇ０５０３を実行した後、ステップＳｇ０５０７に進む。
【３６４７】
ステップＳｇ０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【３６４８】
ステップＳｇ０５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｇ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｇ０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｇ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０５に進む。
【３６４９】
ステップＳｇ０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｇ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【３６５０】
ステップＳｇ０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｇ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｇ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【３６５１】
本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。
【３６５２】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【３６５３】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択

されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【３６５４】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【３６５５】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３３９：ステップＳｇ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６５６】

図３４４は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０６０１では、遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳｇ０６０１において、遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０６０２に進む。一方、ステップＳｇ０６０１において、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｇ０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３６５７】

ステップＳｇ０６０２では、電役用処理実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。電役用処理実行中フラグは、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選が実行される場合にＯＮとなり、電役開放抽選の抽選結果が外れである場合には外れ表示の設定後にＯＦＦにされ、電役開放抽選の抽選結果が当たりの場合には当たり表示の設定および当たりに伴って実行される普通電動役物５３の開放処理の終了後にＯＦＦにされる。以下、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選、当該抽選に伴って実行される抽選結果（当たり、外れ）の表示、および、当たりの場合に実行される普通電動役物５３の開放処理を電役用処理とも呼ぶ。なお、本実施形態においては、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）は遊技球の通過を保留しない。すなわち、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が通過したことを契機とした電役用処理が実行されている期間に、新たにスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が入球しても、当該入球を契機とした電役用処理は実行されない。

【３６５８】

ステップＳｇ０６０２において、電役用処理実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０６０３に進み、電役用処理実行中フラグをＯＮにする。ステップＳｇ０６０３を実行した後、ステップＳｇ０６０４に進む。一方、ステップＳｇ０６０２において、電役用処理実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＹＥＳ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３６５９】

ステップＳｇ０６０４では、ステップＳｇ０１０３（図３３９）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電動役物用実行エリア６４ｅに移動する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３６６０】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰ

Ｕ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３６６１】

図３４５は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｇ０７０２に進む。

【３６６２】

ステップＳｇ０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｇ０７０３に進む。

【３６６３】

ステップＳｇ０７０３では、ステップＳｇ０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｇ０７０３を実行した後、ステップＳｇ０７０４に進む。

【３６６４】

ステップＳｇ０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０７０５に進む。

【３６６５】

ステップＳｇ０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｇ０７０６に進む。ステップＳｇ０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０７０６を実行した後、ステップＳｇ０７０７に進む。

【３６６６】

ステップＳｇ０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０８に進む。

【３６６７】

ステップＳｇ０７０８では、普通電動役物５３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０９に進む。

【３６６８】

ステップＳｇ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｇ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０７１０及びステップＳｇ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｇ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると

ともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｇ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０７０３に戻り、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８までの各処理を実行する。

【３６６９】

なお、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３６７０】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３４５：Ｓｇ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６７１】

図３４６は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０８０１では、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮにされ、開閉実行モードの終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【３６７２】

ステップＳｇ０８０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｇ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口５１への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０２に進む。

【３６７３】

ステップＳｇ０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【３６７４】

ステップＳｇ０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０３～ステップＳｇ０８０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳｇ０８０３では、保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）および第２始動口３４のいずれについて保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｇ０８０３において、保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ０８０３において、保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０４に進む。

【３６７５】

ステップＳｇ０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されて

いるデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｇ０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【３６７６】

ステップＳｇ０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３６７７】

ステップＳｇ０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０６～ステップＳｇ０８１５の遊技回進行用の処理を実行する。

【３６７８】

ステップＳｇ０８０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｇ０８０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図３４９）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【３６７９】

ステップＳｇ０８０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０８０６：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｇ０８０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【３６８０】

ステップＳｇ０８０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図３４８）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳｇ０８０８を実行した後、ステップＳｇ０８０９に進む。

【３６８１】

ステップＳｇ０８０９では、いずれかの大当たりフラグ（本実施形態においては、１６Ｒ確変大当たりＢフラグ、８Ｒ確変大当たりＢフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグＡ、８Ｒ通常大当たりＡフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ０８０９において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｇ０８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８１０に進む。

【３６８２】

ステップＳｇ０８１０では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ０８０９において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｇ０８０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０８１１に進む。

【３６８３】

ステップＳｇ０８１１では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップＳｇ０８１１を実行した後、ステップＳｇ０８１２に進む。

【３６８４】

ステップＳｇ０８１２では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ０８１２において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には（Ｓｇ０８１２：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【３６８５】

ステップＳｇ０８１２において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓｇ０８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８１３に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であるか否かを判定する。

【３６８６】

ステップＳｇ０８１３において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０ではないと判定した場合には（Ｓｇ０８１３：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップＳｇ０８１３において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合には（Ｓｇ０８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ０８１５に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップＳｇ０８１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【３６８７】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３４６：Ｓｇ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６８８】

図３４７は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０９０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３２９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図３２９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｇ０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【３６８９】

ステップＳｇ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｇ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０９０２～ステップＳｇ０９０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳｇ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｇ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０９０８～ステップＳｇ０９１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【３６９０】

ステップＳｇ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｇ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｇ０９０４に進む。ステップＳｇ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ０９０５に進む。

【３６９１】

ステップＳｇ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶され

ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ０９０５を実行した後、ステップＳｇ０９０６に進む。

【３６９２】

ステップＳｇ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｇ０９０７へ進む。

【３６９３】

ステップＳｇ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【３６９４】

ステップＳｇ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３４５）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３６９５】

ステップＳｇ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｇ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０９０８に進む。

【３６９６】

ステップＳｇ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｇ０９０９に進む。ステップＳｇ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｇ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ０９１１に進む。

【３６９７】

ステップＳｇ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ０９１１を実行した後、ステップＳｇ０９１２に進む。

【３６９８】

ステップＳｇ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｇ０９１３に進む。

【３６９９】

ステップＳｇ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０

に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【３７００】

ステップＳｇ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３４５）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３７０１】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３４６：Ｓｇ０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７０２】

図３４８は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｇ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２に進む。

【３７０３】

ステップＳｇ１００２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３０（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１００４に進む。一方、ステップＳｇ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００３に進む。

【３７０４】

ステップＳｇ１００３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３０（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１００４に進む。

【３７０５】

ステップＳｇ１００４では、ステップＳｇ１００２又はステップＳｇ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｇ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００５～ステップＳｇ１０１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【３７０６】

ステップＳｇ１００５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１００５：ＮＯ）、ステップＳｇ１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図３３２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりＢの数値範

囲、８Ｒ確変大当たりＡの数値範囲、８Ｒ通常大当たりＡの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【３７０７】

一方、ステップＳｇ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図３３２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ通常大当たりＢのいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７の処理を実行した後。ステップＳｇ１００８に進む。

【３７０８】

ステップＳｇ１００８では、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ１００８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００９に進む。

【３７０９】

ステップＳｇ１００９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１００９を実行した後、ステップＳｇ１０１０に進む。

【３７１０】

ステップＳｇ１０１０では、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりＢである場合には１６Ｒ確変大当たりＢフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりＢである場合には８Ｒ確変大当たりＢフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりＡである場合には８Ｒ確変大当たりＡフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【３７１１】

一方、ステップＳｇ１００８において、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓｇ１００８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｇ１０１１に進む。

【３７１２】

ステップＳｇ１０１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１０１１を実行した後、ステップＳｇ１０１２に進む。

【３７１３】

ステップＳｇ１０１２では、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体

的には、８Ｒ通常大当たりＢである場合には８Ｒ通常大当たりＢフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりＡである場合には８Ｒ通常大当たりＡフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【３７１４】

ステップＳｇ１００４において、ステップＳｇ１００２又はステップＳｇ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｇ１００４：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【３７１５】

ステップＳｇ１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｇ１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１４に進む。

【３７１６】

ステップＳｇ１０１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１０１４を実行した後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【３７１７】

ステップＳｇ１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｇ１０１３：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１５に進む。

【３７１８】

ステップＳｇ１０１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１０１５を実行した後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【３７１９】

ステップＳｇ１０１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ１０１６を実行した後、ステップＳｇ１０１７に進む。

【３７２０】

ステップＳｇ１０１７では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１０１７において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１０１７：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｇ１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。

【３７２１】

一方、ステップＳｇ１０１７において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した

場合には（Ｓｇ１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｇ１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｇ１０１８又はステップＳｇ１０１９を実行した後、ステップＳｇ１０２０に進む。

【３７２２】

ステップＳｇ１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりＢの情報、８Ｒ確変大当たりＢの情報、８Ｒ確変大当たりＡの情報、８Ｒ通常大当たりＢの情報、８Ｒ通常大当たりＡの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【３７２３】

ステップＳｇ１０１８～ステップＳｇ１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図３４５）におけるステップＳｇ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１０２０を実行後、ステップＳｇ１０２１に進む。

【３７２４】

ステップＳｇ１０２１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｇ１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３７２５】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３４８：Ｓｇ１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７２６】

図３４９は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ１１０２に進む。

【３７２７】

ステップＳｇ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｇ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０３に進む。

【３７２８】

ステップＳｇ１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３７２９】

ステップＳｇ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓｇ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０４に進み、今回の遊技回にお

いてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｇ１１０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓｇ１１０４）を実行することから、ステップＳｇ１１０４においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｇ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０５に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【３７３０】

ステップＳｇ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３７３１】

ステップＳｇ１１０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｇ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【３７３２】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【３７３３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【３７３４】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【３７３５】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【３７３６】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３４５：Ｓｇ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７３７】

図３５０は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【３７３８】

ステップＳｇ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３７３９】

ステップＳｇ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【３７４０】

ステップＳｇ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。

【３７４１】

ステップＳｇ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２０５に進む。一方、ステップＳｇ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【３７４２】

ステップＳｇ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１２０５を実行した後、ステップＳｇ１２０６に進む。

【３７４３】

ステップＳｇ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１２０６を実行した後、ステップＳｇ１２０７に進む。

【３７４４】

ステップＳｇ１２０７では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光

制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１２０７を実行した後、ステップＳｇ１２０８に進む。

【３７４５】

ステップＳｇ１２０８では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉５４ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。本実施形態においては、１ラウンド遊技における開閉扉５４ｂの開放時間は３０秒である。ただし、開閉扉５４ｂの開放後３０秒の経過前であっても、大入賞口５４ａに９個の遊技球が入球した場合には開閉扉５４ｂは閉鎖する。本実施形態においては、このような開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。当該開閉シナリオ設定処理においては、大当たり種別に対応した開閉シナリオが設定される。例えば、１６Ｒ確変大当たりＢであれば、１６ラウンド分の開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されており、８Ｒ確変大当たりＡであれば、８ラウンド分の開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。ステップＳｇ１２０８を実行した後、ステップＳｇ１２０９に進む。

【３７４６】

ステップＳｇ１２０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間としてオープニング用タイマカウンタエリアに所定の値を設定する。ステップＳｇ１２０９を実行した後、ステップＳｇ１２１０に進む。

【３７４７】

ステップＳｇ１２１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３４５）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１２１０を実行した後、ステップＳｇ１２１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３７４８】

ステップＳｇ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１２に進む。

【３７４９】

ステップＳｇ１２１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定したオープニング用タイマカウンタエリアＴの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１２１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１２１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２１４に進む。

【３７５０】

ステップＳｇ１２１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｇ１２１４を実行した後、ステップＳｇ１２１５に進む。

【３７５１】

ステップＳｇ１２１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３７５２】

ステップＳｇ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する

。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｇ１２１６を実行した後、ステップＳｇ１２１７に進む。

【３７５３】

ステップＳｇ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１８に進む。一方、ステップＳｇ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３７５４】

ステップＳｇ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｇ１２１９に進む。

【３７５５】

ステップＳｇ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｇ１２１９を実行した後、ステップＳｇ１２２０に進む。

【３７５６】

ステップＳｇ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間としてエンディング用タイマカウンタに所定の値を設定する。ステップＳｇ１２２０を実行した後、ステップＳｇ１２２１に進む。

【３７５７】

ステップＳｇ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３４５）におけるステップ４０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｇ１２２１を実行した後、ステップＳｇ１２２２に進む。

【３７５８】

ステップＳｇ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３７５９】

ステップＳｇ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２２３に進む。

【３７６０】

ステップＳｇ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｇ１２２０）において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１２２３において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２２４に進む。

【３７６１】

ステップＳｇ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１２２５を実行した後、ステップＳｇ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２２７に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図３４５）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。その

後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３７６２】
一方、ステップＳｇ１２２３において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｇ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３７６３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３５０：Ｓｇ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７６４】
図３５１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１３０１では、開閉扉５４ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０１において、開閉扉５４ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０２に進む。
【３７６５】
ステップＳｇ１３０２では、開閉扉５４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理（図３５０：Ｓｇ１２０８）によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉５４ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０２において、開閉扉５４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０３に進む。
【３７６６】
ステップＳｇ１３０３では、開閉扉５４ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１３０４に進む。
【３７６７】
ステップＳｇ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉５４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：Ｓｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１３０４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【３７６８】
ステップＳｇ１３０２において、開閉扉５４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【３７６９】
ステップＳｇ１３０１において、開閉扉５４ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０５に進む。
【３７７０】
ステップＳｇ１３０５では、開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉５４ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉５４ｂの継続開放時間（本実施形態においては３０秒）が経過したか、または、大入賞口５４ａに予め設定された数（本実施形態においては９個）の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｇ１３０５において、開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０６に進む。
【３７７１】
ステップＳｇ１３０６では、開閉扉５４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｇ１３０７に進む。
【３７７２】
ステップＳｇ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉５４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：Ｓｇ０３０３）において

音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１３０７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【３７７３】

ステップＳｇ１３０５において、開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１３０５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３７７４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３５０：Ｓｇ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７７５】

図３５２は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たりフラグとして確変大当たりに対応する大当たりフラグがＯＮにされているか否かを判定する。

【３７７６】

ステップＳｇ１４０１において、ＲＡＭ６４に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０２に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１４０２を実行した後、ステップＳｇ１４０３に進む。

【３７７７】

ステップＳｇ１４０３では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｇ１４０３を実行した後、ステップＳｇ１４０４に進む。

【３７７８】

一方、ステップＳｇ１４０１において、ＲＡＭ６４に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１４０４に進む。

【３７７９】

ステップＳｇ１４０４では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。具体的には、大当たりフラグに基づいて大当たり種別を判定し、判定した大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりＢおよび８Ｒ確変大当たりＢの場合には高頻度サポートモードＢフラグをＯＮにし、判定した大当たり種別が８Ｒ確変大当たりＡの場合には高頻度サポートモードＡフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１４０４を実行した後、ステップＳｇ１４０５に進む。

【３７８０】

ステップＳｇ１４０５では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードコマンドを設定する。具体的には、高頻度サポートモードＡコマンドまたは高頻度サポートモードＢコマンドを設定する。設定されたコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３７８１】

ステップＳｇ１４０６では、大当たりフラグを消去する（ＯＦＦにする）処理を実行する。その後、ステップＳｇ１４０７に進む。

【３７８２】

ステップＳｇ１４０７では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【３７８３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３４５：Ｓｇ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７８４】

図３５３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物５３を開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０２に進む。

【３７８５】

ステップＳｇ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｇ１５０３に進む。

【３７８６】

ステップＳｇ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【３７８７】

ステップＳｇ１５０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０４に進む。

【３７８８】

ステップＳｇ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０５に進み、外れ表示を設定する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｇ１５０６に進み、電役用処理実行中フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５０６を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０７に進む。

【３７８９】

ステップＳｇ１５０７では、電役用処理実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５０７において、電役用処理実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳｇ１５０７において、電役用処理実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０８に進む。

【３７９０】

ステップＳｇ１５０８では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｇ１５０９に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードＡフラグまたは高頻度サポートモードＢフラグのいずれかがＯＮになっているか否かを判定する。ステップＳｇ１５０８において開閉実行モードではなく（Ｓ

ｇ１５０８：ＮＯ）、且つ、ステップＳｇ１５０９において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｇ１５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１０に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理（図３４４：Ｓｇ０６０４）において電動役物用実行エリア６４ｅに移動した電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図３３３（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「２５」（すなわち０．０５ｓｅｃ）をセットする。図３３４において説明したように、高頻度サポートモードＡおよび高頻度サポートモードＢは、電役開放抽選における変動時間が０．０５秒であるため電役用タイマカウンタＴｄに「２５」（すなわち０．０５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１５１１に進む。

【３７９１】

ステップＳｇ１５１１では、ステップＳｇ１５１０の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１１において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１２に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１５１２を実行した後、ステップＳｇ１５１３に進む。

【３７９２】

ステップＳｇ１５１３では、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡまたは高頻度サポートモードＢ）において電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮの場合には、高頻度サポートモードＡ用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモードＡ用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモードＡ中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で３秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図３３４参照）。一方、高頻度サポートモードＢフラグがＯＮの場合には、高頻度サポートモードＢ用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモードＢ用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモードＢ中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で６秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図３３４参照）。ステップＳｇ１５１３を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【３７９３】

ステップＳｇ１５０８において開閉実行モード中ではないと判定した場合（Ｓｇ１５０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｇ１５０９において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Ｓｇ１５０９：ＮＯ）には、ステップＳｇ１５１４に進む。

【３７９４】

ステップＳｇ１５１４では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理（図３４４：Ｓｇ０６０４）において電動役物用実行エリア６４ｅに移動した電動役物開放カウンタＣ４の値が０または１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図３３３（ａ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「５０００」（すなわち１０．０ｓｅｃ）をセットする。図３３４において説明したように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選における変動時間が１０秒であるため電役用タイマカウンタＴｄに「５０００」（すなわち１０．０ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１５１５に進む。

【３７９５】

ステップＳｇ１５１５では、ステップＳｇ１５１４の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１５において、サポート当選でないと

判定した場合には（Ｓｇ１５１５：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１５１５において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１６に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１５１６を実行した後、ステップＳｇ１５１７に進む。

【３７９６】

ステップＳｇ１５１７では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。低頻度サポートモード用電役開閉シナリオは、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で３秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図３３４参照）。ステップＳｇ１５１７を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【３７９７】

ステップＳｇ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１８に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１５１８において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１５１８：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１５１８において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５１８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１９に進む。

【３７９８】

ステップＳｇ１５１９では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｇ１５２０に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３７９９】

ステップＳｇ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２１に進み、普通電動役物５３を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１５２１を実行した後、ステップＳｇ１５２２に進む。

【３８００】

ステップＳｇ１５２２では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップＳｇ１５２２において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１５２２：ＮＯ）、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップＳｇ１５２２において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５２２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２３に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５２４に進み、電役用処理実行中フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５２４を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【３８０１】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３５３：Ｓｇ１５２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８０２】

図３５４は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１６０１では、普通電動役物５３が開放中であるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＮＯ）、ステップ

Ｓｇ１６０２に進む。
【３８０３】
ステップＳｇ１６０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、普通電動役物５３の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物５３を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。
【３８０４】
一方、ステップＳｇ１６０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０３に進む。
【３８０５】
ステップＳｇ１６０３では、普通電動役物５３を開放状態にする。ステップＳｇ１６０３を実行した後、ステップＳｇ１６０４に進む。
【３８０６】
ステップＳｇ１６０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【３８０７】
一方、ステップＳｇ１６０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０５に進む。
【３８０８】
ステップＳｇ１６０５では、普通電動役物５３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードＡ時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で３秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。高頻度サポートモードＢ時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で６秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で３秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳｇ１６０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｇ１６０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０６に進む。
【３８０９】
ステップＳｇ１６０６では、普通電動役物５３を閉鎖状態にする。ステップＳｇ１６０６を実行した後、ステップＳｇ１６０７に進む。
【３８１０】
ステップＳｇ１６０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４５：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【３８１１】
《Ｇ５》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【３８１２】
図３５５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として

示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【３８１３】
音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【３８１４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。
【３８１５】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３８１６】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０および演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【３８１７】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３８１８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【３８１９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【３８２０】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【３８２１】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。
【３８２２】
キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデー

タを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３８２３】

ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。

【３８２４】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３８２５】

《Ｇ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３８２６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【３８２７】

図３５６は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３８２８】

ステップＳｇ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｇ１７０１を実行した後、ステップＳｇ１７０２に進む。

【３８２９】

ステップＳｇ１７０２では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップＳｇ１７０２を実行した後、ステップＳｇ１７０３に進む。

【３８３０】

ステップＳｇ１７０３では、サポートモード演出用処理を実行する。サポートモード演出用処理は、サポートモードの種類に応じて遊技回毎の演出とは別に背景動画や出力する音声を設定するための処理である。サポートモード演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１７０３を実行した後、ステップＳｇ１７０４に進む。

【３８３１】
ステップＳｇ１７０４では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回毎に実行する演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１７０４を実行した後、ステップＳｇ１７０５に進む。
【３８３２】
ステップＳｇ１７０５では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側ＭＰＵ６２から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域Ｄｓに表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップＳｇ１７０５を実行した後、ステップＳｇ１７０６に進む。
【３８３３】
ステップＳｇ１７０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｇ１７０６を実行した後、ステップＳｇ１７０７に進む。
【３８３４】
ステップＳｇ１７０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｇ１７０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【３８３５】
＜状態記憶処理＞
次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３５６：Ｓｇ１７０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【３８３６】
図３５７は、状態記憶処理を示すフローチャートである。当該状態記憶処理は、音声発光制御装置９０において、実行中の遊技の状態を記憶するための処理である。当該状態記憶処理は、大きく３つの処理から構成される。具体的には、ステップＳｇ１８０１～ステップＳｇ１８０４は、開閉実行モードの実行中であるか否かを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０５～ステップＳｇ１８０８は、抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０９～ステップＳｇ１８１８は、サポートモードが高頻度サポートモードＡであるのか、高頻度サポートモードＢであるのか、低頻度サポートモードであるのかを記憶する処理である。
【３８３７】
ステップＳｇ１８０１では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了した場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０２に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＦＦにする。開閉実行モード実行中フラグは、開閉実行モードの実行中であるかを記憶するためのフラグであり、開閉実行モードの実行が開始される場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０２を実行した後、ステップＳｇ１８０３へ進む。
【３８３８】
一方、ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信していない

と判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０３に進む。
【３８３９】
ステップＳｇ１８０３では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始された場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０４に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８０４を実行した後、ステップＳｇ１８０５へ進む。
【３８４０】
ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０５に進む。
【３８４１】
ステップＳｇ１８０５では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了して高確率モードが開始される場合に主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０５において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップＳｇ１８０６に進み、音光側高確率モードフラグをＯＮにする。音光側高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを記憶するためのフラグである。ステップＳｇ１８０６を実行した後、ステップＳｇ１８０７に進む。
【３８４２】
一方、ステップＳｇ１８０５において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０５：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０７に進む。
【３８４３】
ステップＳｇ１８０７では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合に主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０７において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップＳｇ１８０８に進み、音光側高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１８０８を実行した後、ステップＳｇ１８０９に進む。
【３８４４】
ステップＳｇ１８０７において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０７：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０９に進む。
【３８４５】
ステップＳｇ１８０９では、高頻度サポートモードＡコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードＡコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０９において、高頻度サポートモードＡコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１０に進む。
【３８４６】
ステップＳｇ１８１０では、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。音光側高頻度サポートモードＢフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードＢに移行する場合にＯＮにされ、高頻度サポートモードＢから他のサポートモードに移行する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８１０において、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１１に進み、音光側高頻度サポートモードＢフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１８１２に進む。
【３８４７】
ステップＳｇ１８１０において、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１２に進む。
【３８４８】

ステップＳｇ１８１２では、音光側高頻度サポートモードＡフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードＡフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに移行する場合にＯＮにされ、高頻度サポートモードＡから他のサポートモードに移行する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８１２を実行した後、ステップＳｇ１８１３に進む。

【３８４９】

一方、ステップＳｇ１８０９において、高頻度サポートモードＡコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０９：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１３に進む。

【３８５０】

ステップＳｇ１８１３では、高頻度サポートモードＢコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードＢコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードＢに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８１３において、高頻度サポートモードＢコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１４に進む。

【３８５１】

ステップＳｇ１８１４では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１５に進み、音光側高頻度サポートモードＡフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１８１６に進む。

【３８５２】

ステップＳｇ１８１４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８１４：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１６に進む。

【３８５３】

ステップＳｇ１８１６では、音光側高頻度サポートモードＢフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８１６を実行した後、ステップＳｇ１８１７に進む。

【３８５４】

一方、ステップＳｇ１８１３において、高頻度サポートモードＢコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１７に進む。

【３８５５】

ステップＳｇ１８１７では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８１７において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１８に進む。

【３８５６】

ステップＳｇ１８１８では、音光側高頻度サポートモードＡフラグまたは音光側高頻度サポートモードＢフラグのうち、ＯＮとなっているフラグをＯＦＦにする。その後、状態記憶処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１７において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８１７：ＮＯ）、そのまま状態記憶処理を終了する。

【３８５７】

＜サポートモード演出用処理＞

次に、サポートモード演出用処理について説明する。サポートモード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３５６：Ｓｇ１７０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【３８５８】

図３５８は、サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１

９０１では、開閉実行モード実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０１において、開閉実行モード実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０２に進む。一方、ステップＳｇ１９０１において、開閉実行モード実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＹＥＳ）、サポートモード演出用処理を終了する。

【３８５９】

ステップＳｇ１９０２では、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０２において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、および、音光側高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０３に進む。

【３８６０】

ステップＳｇ１９０３では、低頻度サポートモード用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードの状態において、左打ちをして振分機構１２０に遊技球を入球させることを促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。ステップＳｇ１９０３を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【３８６１】

ステップＳｇ１９０２において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０４に進む。

【３８６２】

ステップＳｇ１９０４では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０５に進む。

【３８６３】

ステップＳｇ１９０５では、高頻度サポートモードＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードＡの状態において、左打ちをして振分機構１２０に遊技球を入球させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモードＡの状態は、低頻度サポートモードの状態と比較して、第２始動口３４に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモードＡ用の演出は、低頻度サポートモード用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップＳｇ１９０５を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【３８６４】

ステップＳｇ１９０４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０６に進む。

【３８６５】

ステップＳｇ１９０６では、高頻度サポートモードＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードＢの状態において、右打ちをしてスルーゲート３５ｂに遊技球を通過させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモードＢの状態は、高頻度サポートモードＡの状態と比較して、第２始動口３４に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモードＢ用の演出は、高頻度サポートモードＡ用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップＳｇ１

９０６を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。
【３８６６】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３５６：Ｓｇ１７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３８６７】
図３５９は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２００１では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｇ２００１において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２００２に進む。
【３８６８】
ステップＳｇ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｇ２００３に進む。
【３８６９】
ステップＳｇ２００３では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップＳｇ２００３を実行した後、ステップＳｇ２００４に進む。
【３８７０】
ステップＳｇ２００４では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳｇ２００４を実行した後、ステップＳｇ２００５に進む。
【３８７１】
ステップＳｇ２００５では、遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップＳｇ２００３で設定した演出パターンおよびステップＳｇ２００４で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置４１に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップＳｇ２００５を実行した後、ステップＳｇ２００６に進む。
【３８７２】
ステップＳｇ２００６では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が１減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｇ２００８を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。
【３８７３】
＜演出パターンの設定処理＞
次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図３５９：Ｓｇ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３８７４】
図３６０は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２１０１では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップＳｇ２１０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０２に進む。
【３８７５】
ステップＳｇ２１０２では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において確変大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｇ２１０２において、確変大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０３に進む。
【３８７６】
ステップＳｇ２１０３では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０３において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであると判定した場合には（Ｓｇ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０４に進む。
【３８７７】
ステップＳｇ２１０４では、確変大当たりＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。確変大当たりＢに当選した場合、次回から実行される遊技回は高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードＢとなる。よって、確変大当たりＢは、遊技者にとっては非常に有利な状態となる大当たりであるので、確変大当たりＢ用の演出パターンは、遊技者に大きな期待感を付与する内容に設定されている。ステップＳｇ２１０４を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【３８７８】
ステップＳｇ２１０３において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢはないと判定した場合には（Ｓｇ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０５に進む。
【３８７９】
ステップＳｇ２１０５では、確変大当たりＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０５を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【３８８０】
ステップＳｇ２１０２において、確変大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０６に進む。ステップＳｇ２１０６では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであると判定した場合には（Ｓｇ２１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０７に進む。
【３８８１】
ステップＳｇ２１０７では、通常大当たりＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０７を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【３８８２】
ステップＳｇ２１０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢではないと判定した場合には（Ｓｇ２１０６：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０８に進む。
【３８８３】
ステップＳｇ２１０８では、通常大当たりＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０８を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。
【３８８４】
ステップＳｇ２１０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たり

に当選していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０９に進む。

【３８８５】

ステップＳｇ２１０９では、外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０９を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【３８８６】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【３８８７】

図３６１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３８８８】

ステップＳｇ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｇ２２０２に進む。

【３８８９】

ステップＳｇ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３８９０】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【３８９１】

図３６２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２３０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３８９２】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【３８９３】

図３６３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してそ

の画像の描画及び表示の指示を実行する。
【３８９４】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【３８９５】
ステップＳｇ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３６２）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【３８９６】
演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【３８９７】
なお、コマンド対応処理（Ｓｇ２４０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【３８９８】
ステップＳｇ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｇ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｇ２４０３に進む。
【３８９９】
ステップＳｇ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｇ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｇ２４０４に進む。
【３９００】
ステップＳｇ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｇ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み

処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｇ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【３９０１】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、振分機構１２０によって開口部１２２から入球した遊技球が左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第１始動口３３ａに入球した場合も、第１始動口３３ｂに入球した場合も、いずれも同一の図柄（第１の図柄）を変動させるので、振り分けられた先の入球部（始動口）ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができる。また、２つの経路に振り分けたにも関わらず同一の図柄を変動させる入球部（始動口）に案内する振分機構１２０の役割（設置目的）について、遊技者に種々の推測をさせることができる。

【３９０２】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、右側流路Ｒ２から第１始動口３３ｂへ遊技球が流通する経路上に普通電動役物５３を備えるので、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２のいずれに振り分けられても、いずれに振り分けられた遊技球も同一の図柄（第１の図柄）を変動させる契機となる場合と、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が普通電動役物５３によって第２の図柄を変動させる契機となる場合があり、遊技球を振分機構１２０に到達させる同じ流通態様であっても、サポートモードの種類によって第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。すなわち、普通電動役物５３が開放するか否かを決定する電役開放抽選の当選確率を制御することによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。

【３９０３】

より具体的には、普通電動役物５３は、開口部１２４から流出した遊技球を、第１始動口３３ｂと第２始動口３４に振り分ける振分機構と考えることができ、本実施形態におけるパチンコ機１０は振分機構１２０と普通電動役物５３の２つの振分機構を備えると考えることができる。そして、振分機構として機能する普通電動役物５３が動作する確率は、電役開放抽選の当選確率であるので、サポートモードを変更することによって変更することが可能である。従って、振分機構１２０に到達した遊技球を当該振分機構１２０が、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分ける場合であっても、振分機構として機能する普通電動役物５３が右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（すなわち、電役開放抽選の当選確率）を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を低く設定した場合（低頻度サポートモードの場合）には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けた遊技球を第１始動口３３ａに入球させ、第１の図柄を変動させる。そして、右側流路Ｒ２に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が低いので、高い確率で第１始動口３３ｂに入球させ、第１の図柄を変動させることができる。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を高い確率で第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球させ、高い確率（頻度）で第１の図柄を変動させることができる。

【３９０４】

一方、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を高く設定した場合（高頻度サポートモードＡの場合）には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けた遊技球を第１始動口３３ａに入球させ、第１の図柄を変動させる。そして、右側流路Ｒ２に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が高いので、高い確率で第２始動口３４に入球させ、第２の図柄を変動させることができる。このように、電役開放抽選の当選確率を変更することによって、遊技球の流通態様が同じであっても、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。

【３９０５】

本実施形態のパチンコ機１０は、電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲートとし

て、振分機構１２０の内部に配置されたスルーゲート３５ａとは別に、スルーゲート３５ｂを備えるので、振分機構１２０を経由しない遊技球の流通態様であっても普通電動役物５３を開放させることができる。その結果、高頻度サポートモードＢの状態の場合に、スルーゲート３５ｂを通過する流通態様で遊技球を流通させることによって、高い確率で第２始動口３４に遊技球を入球させることができる。

【３９０６】

従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は以下のことが実現可能である。低頻度サポートモードで遊技者が振分機構１２０に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂに遊技球が入球し、第２始動口３４に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第１の図柄のみを変動させることができる。高頻度サポートモードＡで遊技者が振分機構１２０に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３ａと第２始動口３４に遊技球が入球する可能性が高いので、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。高頻度サポートモードＢで遊技者がスルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通させた場合には、第２始動口３４のみに遊技球が入球する可能性が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。その結果、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。

【３９０７】

換言すれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球数と第２始動口３４への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御することができる。よって、当該３段階の入球相対比（遊技状態）を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９０８】

さらに換言すれば、パチンコ機１０は、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１始動口に連続して入球する確率を第１始動口連続入球確率とし、遊技球が第１始動口と第２始動口とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２始動口に連続して入球する確率を第２始動口連続入球確率とした場合に、第１始動口連続入球確率が、交互入球確率および第２始動口連続入球確率よりも高い第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、交互入球確率が、第１始動口連続入球確率および第２始動口連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、第２始動口連続入球確率が、第１始動口連続入球確率および交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、を切り替え可能に制御することができる。従って、パチンコ機１０は、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９０９】

そして、第１遊技状態（低頻度サポートモード）よりも第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態であるという特徴を有する。従って、パチンコ機１０は、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９１０】

上記の遊技の流れにおいても説明したが、ここで、本実施形態におけるパチンコ機１０が奏する効果を従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第１始動口への遊技

球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第１特典期待値とし、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第２特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

【３９１１】

従来から、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第１始動口と第２始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第２始動口に遊技球を入球させる。

【３９１２】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第２特典期待値を大きくする必要があるが、第２特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第１始動口と第２始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第１特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第１特典期待値と第２特典期待値との平均であるので、第１特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまう。

【３９１３】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

【３９１４】

一方、本実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態においては、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第１始動口３３ａにのみ遊技球が入球するので、第１特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードＢの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球が入球するので、第２特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートＢにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させ、第１始動口３３ａと第２始動口３４とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＡ時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＢ時）との中間的な値となり、通常状態→高頻度サポートモードＡ→高頻度サポートモードＢといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設ける

ことができる。
【３９１５】
さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第１特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第１特典期待値と第２特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。
【３９１６】
なお、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる２つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。
【３９１７】
本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球の通過が電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲート３５ａが、振分機構１２０によって振り分けられた一の経路（右側流路Ｒ２）に配置されているので、振分機構１２０が遊技球を振り分ける態様（左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに振り分ける順番）について、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。さらに、右側流路Ｒ２に振り分けられた場合には、電役開放抽選に当選するか否かといった期待感を付与することができる。従って、振分機構１２０における遊技球の振り分けの態様と、電役開放抽選における抽選結果（すなわち、普通電動役物５３が開放するか否か）との、少なくとも２段階の期待感を付与することができる。
【３９１８】
本実施形態におけるパチンコ機１０は、サポートモードとして、低頻度サポートモードと、電役開放抽選の当選確率は低頻度サポートモードより高いが電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）および普通電動役物５３の開放時間が低頻度サポートモードと同じである高頻度サポートモードＡと、低頻度サポートモードと比べて電役開放抽選の当選確率が高く、電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）が短く、普通電動役物５３の開放時間が長い高頻度サポートモードＢとを実行可能であり、これら３つのサポートモードの切り替えを利用して、上記の遊技の流れで説明したように、種々の新たな遊技の流れを創出することができる。
【３９１９】
また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の効果を奏する。
まず、以下のように定義する。
・高頻度サポートモードＡにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）をＴｐ、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物５３が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）をＴｍ、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間をＴｓ１、遊技球がスルーゲート３５ａを通過した時点から普通電動役物５３に到達するまでの時間をＴｒ１、遊技球がスルーゲート３５ａを通過して普通電動役物５３に到達した時点から開放した普通電動役物５３によって第２始動口３４に入球するまでの時間をＴｆ１とする。
・高頻度サポートモードＢにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）をＴｐ、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物５３が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）をＴｍ、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間をＴｓ２、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過した時点から普通

電動役物５３に到達するまでの時間をＴｒ２、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した時点から開放した普通電動役物５３によって第２始動口３４に入球するまでの時間をＴｆ２とする。

このように定義した場合、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の式（１）～式（３）を満たすように構成されている。

Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ１...式（１）

Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ２...式（２）

Ｔｒ1+Ｔｆ１≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ１＜Ｔｒ２+Ｔｆ２≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ２...式（３）

なお、本実施形態においては、上記の各パラメータの具体的な値は、Ｔｐ＝０．０５秒、Ｔｍ＝０．１秒、Ｔｒ１＝０．３秒、Ｔｒ２＝０．３秒、Ｔｆ１＝２．０秒、Ｔｆ２＝５．０秒、Ｔｓ１＝３．０秒、Ｔｓ２＝６．０秒であり、上記式（１）～式（３）を満たす。

【３９２０】

このような構成において、サポートモードが高頻度サポートモードＡである場合には、スルーゲート３５ａを通過するように遊技球を流通（左打ち）させた場合には、普通電動役物５３による誘導（補助）によって遊技球を第２始動口３４に入球させることができるが、スルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合には、遊技球が第２始動口３４に入球するよりも前に普通電動役物５３が閉鎖してしまうため、遊技球を第２始動口３４に入球させることができない。

よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモードＡの場合には、スルーゲート３５ａを通過するように（振分機構１２０に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）の方が、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【３９２１】

一方、サポートモードが高頻度サポートモードＢである場合には、スルーゲート３５ａを遊技球が通過するように流通させた場合、および、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、普通電動役物５３による誘導（補助）によって遊技球を第２始動口３４に入球させることができる。しかしながら、スルーゲート３５ａを遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分機構１２０を通過するので、振分機構１２０に到達した遊技球のうち、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球しかスルーゲート３５ａを通過することができない。よって、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通（左打ち）させた場合における振分機構１２０に到達した遊技球の個数に対するスルーゲート３５ａを通過して第２始動口３４に入球する遊技球の個数の割合は、スルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合におけるスルーゲート３５ｂに到達した遊技球の個数に対する当該スルーゲート３５ｂを通過して第２始動口３４に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモードＢの場合には、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）の方が、スルーゲート３５ａを通過するように（振分機構１２０に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【３９２２】

ここで、高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとは、遊技中の制御としては、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間が異なるだけである。従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間が異なる２つの高頻度サポートモードを切り替えるだけで、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができる。従って、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９２３】

《Ｇ７》第７実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【３９２４】
《Ｇ７－１》変形例１：
上記第７実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下し第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例１は、上記課題を解決する。
【３９２５】
図３６４は、変形例１における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３６４は、変形例１における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図３６４において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。
【３９２６】
図３６４（ａ）に示すように、本例における第２始動口３４は、第１始動口３３ｂよりも遊技盤３０に正面視して右側に配置されている。また、普通電動役物５３は、２つの可動片である左側可動片５３ｄと右側可動片５３ｅとを備える。左側可動片５３ｄは、開口部１２４から第１始動口３３ｂまでの遊技球の流通経路上に配置されている。左側可動片５３ｄは、右側の部位が左側の部位より下方に位置するように傾斜している。右側可動片５３ｅは、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球の流通経路上に配置されている。右側可動片５３ｅは、左側の部位が右側の部位より下方に位置するように傾斜している。
【３９２７】
その他の構成および各サポートモードにおける電役開放抽選の当選確率、電役開放抽選における変動時間、普通電動役物５３の開放時間等の制御の内容は上記実施形態と同じである。このような構成を採用した場合の、各サポートモードについて以下に説明する。
【３９２８】
本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。低頻度サポートモードの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し（図３６４（ａ））、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ｂに入球する（図３６４（ｂ））。
【３９２９】
図３６５は、変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図３６５（ａ）に示すように、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。図３６５（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の左側可動片５３ｄに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。
【３９３０】

図３６６は、変形例１における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＢの実行中は、上記実施形態と同様に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

【３９３１】

このとき、上記第７実施形態と異なり、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に配置されていないので、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例１は、上記実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【３９３２】

《Ｇ７－２》変形例２：

上記第７実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。

【３９３３】

また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。

【３９３４】

図３６７は、変形例２における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３６７は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【３９３５】

本変形例２と上記変形例１との異なる点は、変形例２は、変形例１が備えていた第１始動口３３ｂを備えない点である。その他の構成は、変形例１と同じである。

【３９３６】

図３６７は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図であり、図３６８は、変形例２における高頻度サポートモードＡを説明する説明図であり、図３６９は、変形例２における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。

【３９３７】

変形例２の場合、図３６８（ｂ）に示すように、高頻度サポートモードＡにおいて、振分機構１２０によって右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は左側可動片５３ｄによって誘導されて第２始動口３４に入球する。このとき、変形例２は変形例１の構成と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖し、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した場合であっても、遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到

達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【３９３８】

また、上記第７実施形態と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例２は、上記第７実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【３９３９】

《Ｇ７－３》変形例３：

上記第７実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。

【３９４０】

また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。

【３９４１】

また、上記変形例１および変形例２においては、普通電動役物５３は左側可動片５３ｄと右側可動片５３ｅとの２つの部位を備えるため、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して普通電動役物５３を配置するスペースを広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。以下に示す変形例３は、上記課題を解決する。

【３９４２】

図３７０は、変形例３における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３７０は、変形例３における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【３９４３】

図３７０に示すように、変形例３のパチンコ機１０は、変形例２と同様に第１始動口３３ｂを備えない。また、第２始動口３４が、開口部１２４から放出された遊技球が流下する流通経路上に配置されている。さらに、開口部１２４から第２始動口３４までの遊技球の流通経路上に普通電動役物５３が配置されている。本変形例における普通電動役物５３の動作は、上記実施形態と異なる。変形例３における普通電動役物５３は、遊技盤３０から突出して配置されている可動片５３ａが遊技盤３０の平面上を移動することで、その開閉動作が実行される。図３７０は、低頻度サポートモードの状態を示しており、図３７０（ａ）および図３７０（ｂ）に示した普通電動役物５３は閉鎖状態である。

【３９４４】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図３７０（ａ）および図３７０（ｂ）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振

り分けられた遊技球は、開口部１２４から流出した後、閉鎖状態の普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流下し、第２始動口３４には入球せずにさらに普通電動役物５３より下方に流下する。

【３９４５】

図３７１は、変形例３における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図３７１（ａ）は、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球が第１始動口３３ａに入球する様子を示している。図３７１（ｂ）は、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が第２始動口３４に入球する様子を示している。図３７１（ｂ）に示すように、本例における普通電動役物５３は、遊技盤３０を正面視して右上方向に移動することによって、閉鎖状態から開放状態に移行する。普通電動役物５３が右上方向に移動すると、開口部１２４から第２始動口３４まで遊技球が流通可能となり、遊技球は第２始動口３４に入球する。なお、上記実施形態および変形例における普通電動役物５３は、普通電動役物５３の上面に到達した遊技球を第２始動口３４まで誘導するので、第２始動口３４への遊技球の入球を補助する補助手段として機能するが、本例における普通電動役物５３も、開放状態に移行することによって開口部１２４から放出された遊技球が第２始動口３４に入球することを容易にすることから、第２始動口３４への遊技球の入球を補助する補助手段として機能する。

【３９４６】

また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【３９４７】

図３７２は、変形例３における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図示するように、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、遊技盤３０が備える壁部Ｗの上面に到達し、当該壁部Ｗの上面を流通した後、開放中の普通電動役物５３の上面を流通し、第２始動口３４に入球する。

【３９４８】

このように、変形例３のパチンコ機１０は、変形例２と同様に、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＡの状態において普通電動役物５３が意図しないタイミングで開放状態から閉鎖状態に移行した場合であっても、遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。

【３９４９】

また、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例３は、上記第７実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【３９５０】

さらに、変形例３における普通電動役物５３は、上記変形例１および変形例２と異なり

、左側可動片５３ｄおよび右側可動片５３ｅといった２つの部位を備えず、１つの可動片によって構成されている。従って、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して普通電動役物５３を配置するスペースを狭く（小さく）することができ、普通電動役物５３の配置領域の省スペース化を実現することができる。

【３９５１】

また、変形例３における普通電動役物５３は、閉鎖状態のときには、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路を遮蔽し、かつ、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路を分断する。そして、開放状態のときには、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路の遮蔽を解除し、かつ、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路を形成する。従って、普通電動役物５３は、閉鎖状態から開放状態に移行することによって、２つの流通経路を変更することができる。すなわち、普通電動役物５３は、１つの状態変化で２種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、普通電動役物５３を利用した遊技を実行することができる。

【３９５２】

《Ｇ７－４》変形例４：

上記第７実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。

【３９５３】

また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。

【３９５４】

また、上記変形例２および変形例３の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずそのまま流下する構成であった。その結果、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率が低くなってしまうといった課題がある。以下に示す変形例４は、上記の課題を解決する。

【３９５５】

図３７３は、変形例４における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３７３は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【３９５６】

変形例４のパチンコ機１０は、開口部１２４から放出された遊技球が流下する流通経路上に一般入賞口３２が配置されている。さらに、変形例４のパチンコ機１０は第１始動口３３ｂを備えない。

【３９５７】

図３７３（ａ）に示すように、低頻度サポートモードにおいて開口部１２２から入球し振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。そして、図３７３（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は一般入賞口３２に入球する。上記変形例２および変形例３の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずそのまま流下したが、本変形例においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は一般入賞口３２に入球する。よって、上記変形例２および変形例３と比較して、一連

の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率を高めることができる。

【３９５８】

図３７４は、変形例４における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。図３７４（ａ）および図３７４（ｂ）に示すように、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第２始動口３４に入球する。変形例４の構成においては、仮に、左側可動片５３ｄが遊技球を第２始動口３４まで誘導中に、普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、遊技球が一般入賞口３２に入球し、意図せず第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【３９５９】

図３７５は、変形例４における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。図３７５に示すように、高頻度サポートモードＢの場合には、上記変形例１と同様に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。変形例４の構成においては、上記第７実施形態と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例２は、上記第７実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【３９６０】

《Ｇ７－５》変形例５：

上記第７実施形態においては、第１始動口３３として第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂの２つを備えているので、第１始動口３３に関して遊技球の入球の検出を、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂの２つの入球部において行う必要があり、遊技球の入球検知用のセンサを従来より多く備えないといけないといった課題や、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して始動口を配置するスペースを従来より広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。さらに、上記第７実施形態においては、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３によって誘導（補助）されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過して第２始動口３４まで到達する。このとき、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合には、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が、意図せず第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例５は、上記課題を解決する。

【３９６１】

図３７６は、変形例５における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３７６は、変形例５における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【３９６２】

図３７６に示すように、変形例５における振分機構１２０は、左側流路Ｒ１が半円形状

を形成している。また、左側流路Ｒ１に振り分けられ開口部１２３から放出された遊技球も、右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出した遊技球も、いずれの遊技球も入球可能な位置に第１始動口３３ａが配置されている。また、変形例５のパチンコ機１０は、第１始動口３３ｂを備えない。

【３９６３】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【３９６４】

図３７６（ａ）および図３７６（ｂ）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球も、開口部１２４から流出した後、第１始動口３３ａに入球する。

【３９６５】

図３７７は、変形例５における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図３７７（ａ）に示すように、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。図３７７（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の左側可動片５３ｄに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【３９６６】

図３７８は、変形例５における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＢの実行中は、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

【３９６７】

変形例５におけるパチンコ機１０は、第１始動口として第１始動口３３ａの一つしか備えないので、上記第７実施形態と比較して、備えなければならない遊技球の入球検知用のセンサの数を削減することができる。また、それに伴って、入球検知に必要な処理も削減することができる。さらに、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して始動口を配置するために確保しなければいけないスペースを上記第７実施形態より狭く（小さく）することができる。

【３９６８】

また、本変形例におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）の上方に配置されていないので、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３の上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例５は、上記実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【３９６９】
さらに、本変形例におけるパチンコ機１０は、遊技球が振分機構１２０によって振り分けられたにも関わらず、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球と、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部である第１始動口３３ａに入球するので、遊技者に、振分機構１２０の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。
【３９７０】
《Ｇ７－６》変形例６：
上記第７実施形態および変形例における振分機構１２０は、到達した遊技球を左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けるため、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように流通するのかを推測することができ、遊技者の遊技に対する集中力や、注目度が低下してしまう可能性があるといった課題がある。以下に示す変形例６は、上記課題を解決する。
【３９７１】
図３７９は、変形例６における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３７９は、変形例６における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図３７９において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。
【３９７２】
図３７９に示すように、変形例６における振分機構１２０は、開口部１２２から入球した遊技球を一時的に滞留させるクルーン１２９を備える。クルーン１２９には開口部１２３と開口部１２４とが形成されている。また、開口部１２４にはスルーゲート３５ａが設けられている。
【３９７３】
開口部１２２から入球した遊技球は、クルーン１２９の領域内で移動しながら一時的に滞留した後、開口部１２３または開口部１２４から放出される。すなわち、本変形例における振分機構１２０は、到達した遊技球を開口部１２３と開口部１２４とにランダムに振り分ける。
【３９７４】
本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図３７９（ａ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２３に振り分けられた遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。また、図３７９（ｂ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２４に振り分けられた遊技球はスルーゲート３５ａを通過する。当該通過を契機として電役開放抽選が実行されるが、低頻度サポートモードであるので当該抽選に当選する確率は低く、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第１始動口３３ｂに入球する。
【３９７５】
図３８０は、変形例６における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図３８０（ａ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２３に振り分けられた遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。また、図３８０（ｂ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２４に振り分けられた遊技球はスルーゲート３５ａを通過し、当該通過を契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモードＡであるので当該抽選に当選する確率は高く、その場合、普通電動役物５３が開放状態に移行する。よって、クルーン１２９によって開口部１２４に振り分けられた遊技球は、普通電動役物５３に誘導（補助）され、高い確率で第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に

移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。
【３９７６】
図３８１は、変形例６における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。図３８１に示すように、高頻度サポートモードＢの場合には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。
【３９７７】
このように変形例６は、振分機構１２０の構成が上記実施形態および変形例と異なり、クルーン１２９を備える。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を２つの経路に交互に振り分けるのではなく、ランダムに振り分ける。従って、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかを推測しにくい。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様に注目させることができるとともに、遊技者を遊技に集中させることができる。特に、高頻度サポートモードＡの場合には、開口部１２３に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第２始動口３４に入球する。従って、振分機構１２０が２つの経路に交互に振り分ける場合と異なり、第１始動口３３ａへの遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比に偏りが生じる場合がある。従って、変形例６の構成の場合、高頻度サポートＡにおいて、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。
【３９７８】
また、本変形例ではクルーン１２９には開口部１２３と開口部１２４との２つの開口部が形成されている構成を採用したが、クルーン１２９に３つ以上の開口部が形成されている構成を採用してもよい。例えば、クルーン１２９が、開口部１２３および開口部１２４に加え、３つ目の開口部を備える構成を採用してもよい。そして、３つ目の開口部から放出された遊技球の流通経路上に一般入賞口３２を設ける構成や、入球部を設けない構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかをより一層推測しにくくなる。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様について、より一層注目させることができる。
【３９７９】
《Ｇ７－７》変形例７：
上記実施形態におけるパチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、抽選モードが高確率モードとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、高確率モードでの遊技回の実行数に制限がある構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、例えば、１６Ｒ確変大当たりＢに当選したことを契機として、高確率モードかつ高頻度サポートモードＢとなった場合であっても、高確率モードかつ高頻度サポートモードＢの状態で実行できる遊技回の回数に制限があるので（例えば１５０回）、当該制限回数に達するまでに大当たりに当選しない場合には、低確率モードかつ低頻度サポートモードになってしまう。従って、変形例７のパチンコ機１０は、高確率モードの状態において、遊技者に対して、大当たりに当選する期待感を付与することに加え、制限回数以内に大当たりに当選しなかった場合に不利な状態に移行してしまうといった危機感も付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。
【３９８０】
《Ｇ７－８》変形例８：
上記実施形態において、第１始動口用の振り分けテーブルに設定されている大当たり種別のうち、高頻度サポートモードＡとなる大当たり種別（確変大当たりＡ、通常大当たりＡ）に当選した場合に、当該大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様にする構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードＡとなる大当たりに当選した場合の遊技回の演出において大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様に設定する。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モードの期間を極めて短期間に

設定して、遊技者が、開閉実行モードが実行されたことを認識しにくい態様に設定する。具体的には、高頻度サポートモードＡとなる大当たり種別（確変大当たりＡ、通常大当たりＡ）に設定するラウンド遊技の回数（ラウンド数）を少なくし（例えば、２ラウンド）、かつ、当該ラウンド遊技の時間を極めて短期間に設定する。さらに、開閉実行モード中の演出も遊技者に認識されにくい態様に設定する。このような構成を採用することで、遊技者が低頻度サポートモードの状態から、大当たり当選を経て、高頻度サポートＡに移行したことを認識しにくくする。その結果、遊技者の気が付かない間に、振分機構１２０に到達した遊技球が第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂに交互に入球していた状態（低頻度サポートモード）から、振分機構１２０に到達した遊技球が第１始動口３３ａと第２始動口３４に交互に入球する状態（高頻度サポートモードＡ）に移行させることができ、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９８１】

《Ｇ７－９》変形例９：

上記実施形態のパチンコ機１０において、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過した遊技球を保留しない構成を採用したが、通過した遊技球を保留する構成を採用してもよい（最大保留数は４個）。このようにすることで、高頻度サポートモードＡ、および、高頻度サポートモードＢの場合に、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過して普通電動役物５３に遊技球が到達するタイミングと、普通電動役物５３が開放状態となるタイミングとがずれる現象が生じやすくなり、当該タイミングが合って普通電動役物５３に誘導されて第２始動口３４まで遊技球が到達するか否かについて遊技者により一層注目させることができるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【３９８２】

《Ｇ７－１０》変形例１０：

普通電動役物５３は、上記実施形態および変形例の構成に限らず、他の構成を採用することができる。図３８２は普通電動役物５３の構成の一例を示す説明図である。図に示すように、普通電動役物５３が閉鎖状態の場合には、板状の可動片５３ａにおける遊技球の流通面５３ｓが遊技盤３０の平面と平行になるように倒れた状態となっており、普通電動役物５３が開放状態の場合には、流通面５３ｓが遊技盤３０の平面と略垂直となるように回動し、流通面５３ｓを遊技球が流通可能な状態となる。このような構成を採用しても、上記実施形態および変形例と同様の効果を奏することができる。

【３９８３】

《Ｇ７－１１》変形例１１：

上記第７実施形態において、普通電動役物５３に代えて、非電動役物を備えるとしてもよい。具体的には、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを遊技球が通過した場合には、スルーゲート３５ａおよびスルーゲート３５ｂと機械的に連動した非電動役物が所定時間、開放状態となり、所定時間の経過後、閉鎖する。このようにすることで、処理を簡易化することができるとともに、上記第７実施形態と同様の効果を奏することができる。

【３９８４】

《Ｇ７－１２》変形例１２：

上記第７実施形態においては、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの各遊技状態における遊技回で実行される演出は、各遊技回に対応する抽選結果に基づいて決定されているが、遊技回が実行されている時点における遊技状態に関する情報を反映して設定していない。各遊技状態には各々特性があるにも関わらず、各特性を反映した演出が設定されておらず、演出を介した遊技の興趣向上を図る余地がある。

【３９８５】

例えば、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する確率（以下、交互入球確率と

も呼ぶ）が、第１始動口（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に連続して遊技球が入球する確率（第１始動口連続入球確率とも呼ぶ）や、第２始動口３４に連続して遊技球が入球する確率よりも高い。

【３９８６】

また、図３３２に示すように、第７実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第１始動口遊技回とも呼ぶ）が実行されるよりも、第２始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第２始動口遊技回とも呼ぶ）が実行される方が遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、第１始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選するよりも、第２始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選する方が、遊技者にとって有利となる可能性が高い。具体的には、大当たりに当選した場合に、大当たり種別として高頻度サポートモードＢに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率は、第１始動口遊技回で大当たりに当選するよりも第２始動口遊技回で大当たりに当選する方が高く、逆に、第１始動口遊技回で大当たりに当選しても殆どの場合、大当たり種別が高頻度サポートモードＡに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりＡ）となる。換言すれば、第１始動口遊技回において大当たりに当選するよりも、第２始動口遊技回において大当たりに当選する方が、大当たりに当選したことによって付与される特典の有利度合の期待度が高い。

【３９８７】

従って、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの３つの遊技状態のうち、特に第１始動口遊技回と第２始動口遊技回が交互に実行される確率が高い高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回は第２始動口遊技回と比較して相対的に遊技者の期待感が小さくなる。また、遊技者は、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第１始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、高頻度サポートモードＡにおいては、遊技者の期待感が小さい第１始動口遊技回は短時間で実行し、遊技者の期待感が大きい第２始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行し遊技者に期待感を付与すること、および、遊技者の不快感を軽減、抑制することが好適である。

【３９８８】

そこで本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回の変動時間の平均値を第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短く設定する。このようにすることで、高頻度サポートモードＡにおいて、遊技者の期待感が小さい第１始動口遊技回を短時間で実行して期待感の低下を抑制し、第２始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行して遊技者の期待感を向上させることができる。

【３９８９】

また、通常の遊技機においては、当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）や大当たり当選の場合には、リーチ演出等を実行する時間を考慮して、外れ（リーチ非発生）よりも変動時間が長くなるように設定されている。上記第７実施形態においては、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの各抽選結果に対応する３つの変動時間テーブルを用意し、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間テーブルを参照することによって実現している。

【３９９０】

しかしながら、上記第７実施形態における高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードＢに移行する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率は低いため、第１始動口遊技回における演出によって大当たりに当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感は小さい。

【３９９１】
そこで本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にする。具体的には、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する。以下、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際に参照する変動時間テーブルを、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルとも呼ぶ。そして、上述したように、当該高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルを参照することによって設定される変動時間の平均値が、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルに、変動時間に対応する情報（値）を設定する。
【３９９２】
以下、本変形例を実現する具体的な構成の一例を説明する。なお、本説明においては、本変形例と上記第７実施形態との差異点を説明し、本変形例と上記第７実施形態における同じ構成については説明を省略する。
【３９９３】
＜変動時間の設定処理＞
図３８３は、変形例１２における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。変動時間の設定処理は、第７実施形態における変動開始処理のサブルーチン（図３４８：Ｓｇ１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。すなわち、本変形例においては、第７実施形態の図３４９で説明した変動時間の設定処理に代えて、以下に説明する図３８３に示す変動時間の設定処理を採用する。
【３９９４】
ステップＳｇ２５０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ２５０２に進む。
【３９９５】
ステップＳｇ２５０２では、高頻度サポートモードＡフラグ、又は、高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２５０２において、高頻度サポートモードＡフラグおよび高頻度サポートモードＢのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ２５０３に進む。
【３９９６】
ステップＳｇ２５０３では、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を実行する。すなわち、高頻度サポートモードＡフラグおよび高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではない状態は、低頻度サポートモードの状態であるので、低頻度サポートモードに対応した変動時間の設定処理を実行する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、低頻度サポートモードの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。低頻度サポートモード用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２５０３を実行した後、ステップＳｇ２５０７に進む。
【３９９７】
一方、ステップＳｇ２５０２において、高頻度サポートモードＡフラグ、又は、高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２５０４に進む。
【３９９８】
ステップＳｇ２５０４では、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２５０４において、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２５０５に進む。
【３９９９】
ステップＳｇ２５０５では、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理は、高頻度サポートモードＡの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモードＡ用変動時間

設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２５０５を実行した後、ステップＳｇ２５０７に進む。

【４０００】

ステップＳｇ２５０４において、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ２５０６に進む。ステップＳｇ２５０６では、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理は、高頻度サポートモードＢの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２５０６を実行した後、ステップＳｇ２５０７に進む。

【４００１】

ステップＳｇ２５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【４００２】

＜低頻度サポートモード用変動時間設定処理＞

次に、低頻度サポートモード用変動時間設定処理について説明する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８３：Ｓｇ２５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４００３】

図３８４は、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２６０１では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２６０１において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２６０２に進む。

【４００４】

ステップＳｇ２６０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時大当たり用変動時間テーブル（図では、低サポ時大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【４００５】

ステップＳｇ２６０１において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２６０３に進む。

【４００６】

ステップＳｇ２６０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２６０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２６０４に進む。

【４００７】

ステップＳｇ２６０４では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【４００８】

ステップＳｇ２６０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）ではないと判定した場合には（Ｓｇ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２６０５に進む。ステップＳｇ２６０５では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【４００９】

なお、本変形例においては、低頻度サポートモードの状態においては、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行う。このようにすることで、第１始動口遊技回用の変動時間テーブルと第２始動口遊技回用の変動時間テーブルを記憶する必要がなく、記憶容量を削減することができる。また、低頻度サポートモードにおいて、変動時間を設定する際に、第１始動口遊技回であるか第２始動口遊技回であるかを判定する処理を省略することができ、変動時間の設定処理を簡易化することができる。さらに、低頻度サポートモードにおいては、遊技球が第２始動口３４に入球する確率が極めて低いため、低頻度サポートモードにおいて第２始動口遊技回が実行されることを想定してデータの記憶容量を確保したり、変動時間の設定処理を複雑化させることは、製造の非効率化につながるため、低頻度サポートモードの状態においては、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行うことは好適である。

【４０１０】

また、本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合、外れ（リーチ発生）である場合、外れ（リーチ非発生）である場合のうち、大当たりである場合の変動時間の平均値が最も長く、次に、外れ（リーチ発生）である場合の変動時間の平均値が長く、外れ（リーチ非発生）である場合の変動時間の平均値が最も短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。

【４０１１】

＜高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８４：Ｓｇ２５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０１２】

図３８５は、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２７０１では、処理対象である遊技回が第１始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第１始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定し、第２図柄表示部フラグがＯＦＦの場合には処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定し、第２図柄表示部フラグがＯＮの場合には処理対象の遊技回が第２始動口遊技回であると判定する。

【４０１３】

ステップＳｇ２７０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０２に進む。ステップＳｇ２７０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高頻度サポートモードＡ時第１始動口用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【４０１４】

ステップＳｇ２７０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２７０３に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第２始動口遊技回である場合には、ステップＳｇ２７０３に進む。

【４０１５】

ステップＳｇ２７０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２７０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０４に進む。ステップＳｇ２７０４では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【４０１６】

ステップＳｇ２７０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２７０５に進む。ステップＳｇ２７０５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２７０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０６に進む。

【４０１７】

ステップＳｇ２７０６では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【４０１８】

ステップＳｇ２７０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２７０５：ＮＯ）、ステップＳｇ２７０７に進む。

【４０１９】

ステップＳｇ２７０７では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【４０２０】

上記図３８５のフローチャートに示すように、本変形例においては、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する。本変形例の最初に説明したように、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードＢに移行する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率が低いため、第１始動口遊技回における演出によって大当たり当選に当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち第１始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感が小さい。そこで、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にするため、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。さらに、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。換言すれば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間の平均値と、外れである場合に設定される変動時間の平均値とが同一または略同一である。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第２始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいては、遊技者の期待感の小さい第１始動口遊技回の変動時間の平均値が遊技者の期待感の大きい第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモードＡの状態のときに、第１始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第２始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる

。また、遊技者は、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第１始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、本変形例のように、高頻度サポートモードＡの場合に、第１始動口遊技回の変動時間の平均値を比較的短くすることによって、遊技に対する遊技者の不快感を軽減、抑制することができる。

【４０２１】

＜高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８４：Ｓｇ２５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０２２】

図３８６は、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２８０１では、処理対象である遊技回が第１始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第１始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定し、第２図柄表示部フラグがＯＦＦの場合には処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定し、第２図柄表示部フラグがＯＮの場合には処理対象の遊技回が第２始動口遊技回であると判定する。

【４０２３】

ステップＳｇ２８０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２８０２に進む。ステップＳｇ２８０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高頻度サポートモードＢ時第１始動口用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第１始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【４０２４】

ステップＳｇ２８０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２８０３に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第２始動口遊技回である場合には、ステップＳｇ２８０３に進む。

【４０２５】

ステップＳｇ２８０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２８０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２８０４に進む。ステップＳｇ２８０４では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【４０２６】

ステップＳｇ２８０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２８０５に進む。ステップＳｇ２８０５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２８０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２８０６に進む。

【４０２７】

ステップＳｇ２８０６では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を終了する。

【４０２８】

ステップＳｇ２８０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２８０５：ＮＯ）、ステップＳｇ２８０７に進む。

【４０２９】

ステップＳｇ２８０７では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を終了する。

【４０３０】

上記図３８６のフローチャートに示すように、高頻度サポートモードＢのときも、高頻度サポートモードＡのときと同様に、第１始動口遊技回が実行される場合における遊技者の期待感は小さい。従って、高頻度サポートモードＢにおいて第１始動口遊技回の変動時間を設定する場合も、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回の変動時間を設定する場合と同様に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。また、第１始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＢ時第１始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第２始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＢ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＢ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、高頻度サポートモードＢにおいても、第１始動口遊技回の変動時間の平均値が第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモードＢの状態のときに、第１始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第２始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。

【４０３１】

＜演出パターンの設定処理＞

図３８７は、変形例１２における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。演出パターンの設定処理は、第７実施形態における遊技回演出用処理のサブルーチン（図３５９：Ｓｇ２００３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。すなわち、本変形例においては、第７実施形態の図３６０で説明した演出パターンの設定処理に代えて、以下に説明する図３８７に示す演出パターンの設定処理を採用する。

【４０３２】

ステップＳｇ２９０１では、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２９０１において、音光側高頻度サポートモードＡフラグおよび音光側高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２９０２に進む。

【４０３３】

ステップＳｇ２９０２では、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を実行する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、低頻度サポートモードの状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２９０２を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【４０３４】

一方、ステップＳｇ２９０１において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２９０３に進む。

【４０３５】

ステップＳｇ２９０３では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２９０３において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２９０４に進む。

【４０３６】

ステップＳｇ２９０４では、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモードＡの状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２９０４を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【４０３７】

ステップＳｇ２９０３において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２９０５に進む。

【４０３８】

ステップＳｇ２９０５では、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモードＢの状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２９０５を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【４０３９】

＜低頻度サポートモード用演出パターン設定処理＞

次に、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理について説明する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図３８７：Ｓｇ２９０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【４０４０】

図３８８は、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ３００１では、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であるか第２始動口遊技回であるか判定する。ステップＳｇ３００１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３００２に進む。

【４０４１】

ステップＳｇ３００２では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ３００２において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３００３に進む。

【４０４２】

ステップＳｇ３００３では、低頻度サポートモード第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、第１始動口遊技回で実行する演出において遊技者の期待感を向上させる演出を実行する。より具体的には、後述する高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。すなわち、同じ第１始動口遊技回であっても、実行される遊技の状態が異なれば遊技者の期待感は異なったものとなる。高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の実行に加え、より遊技者にとって有利な第２始動口遊技回も頻繁に実行される（第１始動口遊技回と第２始動口遊技回が交互に実行される）。よって、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回に対して遊技者はあまり期待感を持たない。一方、低頻度サポートモードにおいては、高い確率で第１始動口遊技回のみが実行される。よって、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回に対して遊技者は期待感を持つ。従って、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊

技回においては、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。例えば、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回においては、当たり抽選の抽選結果毎に、演出を実行する時間の長さ（変動時間の長さ）を変える。より具体的には、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの３つのうち、外れ（リーチ非発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も短く、次に外れ（リーチ発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が短く、大当たりにおける演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も長くなるように構成する。その他、当たり抽選の抽選結果に対応する液晶用図柄が停止またはそれに対応する演出にかける時間を高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回よりも長くする。このようにすることで、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回を、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回よりも、遊技者の期待感を向上させるものにすることができる。

【４０４３】

ステップＳｇ３００３を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【４０４４】

ステップＳｇ３００２において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３００２：ＮＯ）、ステップＳｇ３００４に進む。

【４０４５】

ステップＳｇ３００４では、低頻度サポートモード第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。上述のように、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。

【４０４６】

ステップＳｇ３００４を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【４０４７】

ステップＳｇ３００１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３００１：ＮＯ）、ステップＳｇ３００５に進む。

【４０４８】

ステップＳｇ３００５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ３００５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３００６に進む。

【４０４９】

ステップＳｇ３００６では、低頻度サポートモード第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第２始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第２始動口３４に遊技球が入球する可能性が極めて低い。そのような状態にも関わらず、第２始動口３４に遊技球が入球して第２始動口遊技回が実行され、かつ、大当たりに当選した場合に本処理は実行される。従って、本処理においては、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップＳｇ３００６を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【４０５０】

ステップＳｇ３００５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ３００５：ＮＯ）、ステップＳｇ３００７に進む。

【４０５１】
ステップＳｇ３００７では、低頻度サポートモード第２始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。本処理も、ステップＳｇ３００６と同様に、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップＳｇ３００７を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。
【４０５２】
＜高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理＞
次に、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図３８７：Ｓｇ２９０４）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【４０５３】
図３８９は、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ３１０１では、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｇ３１０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０２に進む。
【４０５４】
ステップＳｇ３１０２では、連続演出フラグがＯＮであるか否かを判定する。本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続して第１始動口遊技回が実行される場合には、当該２回の第１始動口遊技回のうち１回目の遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合に、特定の演出として、当該２回の遊技回を跨いで一連の演出を実行する連続演出を実行する。連続演出フラグは、当該連続演出において実行する演出のパターンを設定する場合にＯＮにされ、当該連続演出が設定された２回目の遊技回の開始時にＯＦＦにされる。
【４０５５】
ステップＳｇ３１０２において、連続演出フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ３１０３に進む。ステップＳｇ３１０３では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。
【４０５６】
ステップＳｇ３１０３において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０３：ＮＯ）、ステップＳｇ３１０４に進む。ステップＳｇ３１０４では、保留されている次回の遊技回が第１始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｇ３１０４において、次回の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０５に進み、連続演出フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ３１０６に進む。
【４０５７】
ステップＳｇ３１０６では、連続演出用演出パターンの設定処理を実行する。本処理においては、連続演出を実行する２回の第１始動口遊技回について、２遊技回分の演出パターンを本処理において決定する。連続演出用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１０６を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。
【４０５８】
ステップＳｇ３１０２において、連続演出フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０７に進む。ステップＳｇ３１０７では、連続演出フラグをＯＦＦにする。すなわち、処理対象の第１始動口遊技回の演出の設定を行う際に、既に連続演出フラグがＯＮである場合とは、既に当該処理対象の第１始動口遊技回

について連続演出の演出パターンが設定されている場合である。従って、その場合には、連続演出フラグをＯＦＦにするとともに、そのまま高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０５９】

ステップＳｇ３１０４において、次回の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０４：ＮＯ）、ステップＳｇ３１０８に進む。ステップＳｇ３１０８では、高頻度サポートモードＡ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１０８を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０６０】

ステップＳｇ３１０３において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０９に進む。ステップＳｇ３１０９では、高頻度サポートモードＡ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１０９を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０６１】

ステップＳｇ３１０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ３１１０に進む。ステップＳｇ３１１０では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【４０６２】

ステップＳｇ３１１０において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１１１に進む。

【４０６３】

ステップＳｇ３１１１では、高頻度サポートモードＡ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１１１を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０６４】

ステップＳｇ３１１０において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ３１１０：ＮＯ）、ステップＳｇ３１１２に進む。

【４０６５】

ステップＳｇ３１１２では、高頻度サポートモードＡ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１１２を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処

理を終了する。
【４０６６】
次に、高頻度サポートモードＡの遊技回における演出のパターンについて説明する。
【４０６７】
図３９０は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。先に、上記説明した連続演出以外の演出パターンについて説明し、その後、図３９１において、連続演出の演出パターンについて説明する。
【４０６８】
図３９０（ａ）、および、図３９０（ｂ）には、高頻度サポートモードＡでの第１始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面４１ａに表示される。図示するように、このときメイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートモードＡでの第１始動口遊技回は、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回より遊技者にとって不利な遊技回であるので、当該演出では、第１始動口遊技回が開始された直後に敵側を示すタコが遊技者側を示すカメに攻めこみ、遊技者側が不利な状況であることを示唆する。
【４０６９】
高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図３９０（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポＡ第１始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が不利な状況であることを示唆するとともに、遊技者側が敗北したことを示唆する。図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｃ）に示した演出パターンが、図３８９のステップＳｇ３１０８に示した高サポＡ第１始動口外れ用演出パターンの一例である。
【４０７０】
高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合には、図３９０（ｄ）および図３９０（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、大当たりＡを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡであることは、現在の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）が、当該遊技回の終了後、次回以降の遊技回においても維持されることを意味する。よって、図３９０（ｄ）および図３９０（ｅ）に示したように、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合には、現在の遊技状態が維持されたことを示唆する演出を実行する。
【４０７１】
高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図３９０（ｆ）および図３９０（ｇ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、大当たりＢを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、図３９０（ｆ）および図３９０（ｇ）に示したように、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。
【４０７２】

図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｄ）→図３９０（ｅ）、および、図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｆ）→図３９０（ｇ）に示した演出パターンが、図３８９のステップＳｇ３１０９に示した高サポＡ第１始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【４０７３】

なお、上述したように、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回は、当たり抽選の結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いて変動時間を設定する。従って、図３９０において説明した演出の実行時間も、当たり抽選の抽選結果には関わらず設定される。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一また略同一である。より具体的には、抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【４０７４】

図３９１は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。

【４０７５】

上述のように、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続で第１始動口遊技回が実行される場合に、連続演出は実行される。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実行される遊技回（第１始動口遊技回と第２始動口遊技回）の中で遊技者にとって不利な遊技回である第１始動口遊技回が２回連続で実行されるので、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とが交互に実行される場合と比較して、遊技者にとって不利である度合が大きい。従って、連続演出では、２回の第１始動口遊技回を跨いで遊技者にとって不利である度合が大きいことを示唆する演出を実行する。具体的には、図３９１（ａ）、図３９１（ｂ）に示すように、敵側を示すタコがより大きく表示され、遊技者が不利である度合が大きいことを示唆する。連続演出においては、図３９１（ａ）→図３９１（ｂ）の演出パターンが、２回の第１始動口遊技回のうちの１回目で実行され、右側上部のメイン表示領域ＭＡに外れに対応する液晶用図柄が停止表示する。

【４０７６】

２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図３９１（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【４０７７】

２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合には、図３９１（ｄ）および図３９１（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【４０７８】

２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図３９１（ｆ）および図３９１（ｇ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【４０７９】

このように、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続で第１始動口遊技回が実行される場合には、特定の演出として、遊技者にとって不利である度合が大きいことを示唆する

連続演出が実行される。このような態様の連続演出を実行することによって遊技者に緊迫感や危機感を付与するとともに、仮に、２回目の第１始動口遊技回において大当たりＢに当選した場合には、遊技者に大きな達成感を付与することができる。

【４０８０】

なお、連続演出が実行される場合において、２回連続して実行される第１始動口遊技回のうちの１回目の第１始動口遊技回および２回目の第１始動口遊技回の変動時間は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回における変動時間の設定方法と同じである。すなわち、連続演出が実行される第１始動口遊技回の変動時間は、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル）を用いて変動時間を設定する。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおける２回連続して実行される第１始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一また略同一である。具体的には、第１始動口遊技回の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【４０８１】

図３９２は、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。

【４０８２】

図３９２（ａ）、および、図３９２（ｂ）には、高頻度サポートモードＡでの第２始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面４１ａに表示される。図示するように、このときメイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートＡでの第２始動口遊技回は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回より遊技者にとって有利な遊技回であるので、当該演出では、第２始動口遊技回が開始された直後に、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻めこみ、遊技者側が有利な状況であることを示唆する。

【４０８３】

高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図３９２（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻められて敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が有利な状況であることを示唆した後、遊技者側が敗北したことを示唆する。図３９２（ａ）→図３９２（ｂ）→図３９２（ｃ）に示した演出パターンが、図３８９のステップＳｇ３１１２に示した高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンの一例である。

【４０８４】

高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図３９２（ｄ）および図３９２（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻撃し、その後、遊技者を示すカメが敵側を示すタコに勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、大当たりＢを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。なお、上記第７実施形態および本変形例においては第２始動口遊技回において大当たりに当選した場合の大当たり種別に大当たりＡは設定されていないため、第２始動口遊技回で大当たりＡに当選した場合における演出パターンは構成として備えない。

【４０８５】
図３９２（ａ）→図３９２（ｂ）→図３９２（ｄ）→図３９２（ｅ）に示した演出パターンが、図３８９のステップＳｇ３１１１に示した高サポＡ第２始動口大当たり用演出パターンの一例である。
【４０８６】
なお、上述のように、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果に対応して異なる。より具体的には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と、外れ（リーチ発生）である場合と、外れ（リーチ非発生）の場合とで、変動時間の設定処理において参照する変動時間テーブルが異なる（図３８５参照）。本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も長く、次に外れ（リーチ発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が長く、外れ（リーチ非発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も短い。
【４０８７】
以上、高頻度サポートモードＡの遊技回における演出のパターンについて説明した。
【４０８８】
＜高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理＞
次に、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図３８７：Ｓｇ２９０５）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【４０８９】
図３９３は、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ３２０１では、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｇ３２０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０２に進む。ステップＳｇ３２０２では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。
【４０９０】
ステップＳｇ３２０２において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０３に進む。ステップＳｇ３２０３では、高頻度サポートモードＢ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＢにおいても、高頻度サポートモードＡと同様に、第１始動口遊技回は第２始動口遊技回より遊技者にとって不利である。従って、当該大当たりの種別が大当たりＡの場合には、高頻度サポートモードＡ第１始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｄ）→図３９０（ｅ）の演出パターンが設定される。また、当該大当たりの種別が大当たりＢの場合には、例えば、図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｆ）→図３９０（ｇ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０３を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。
【４０９１】
ステップＳｇ３２０２において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｇ３２０４に進む。ステップＳｇ３２０４では、高頻度サポートモードＢ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理

において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモードＡ第１始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｃ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０４を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０９２】

ステップＳｇ３２０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ３２０５に進む。ステップＳｇ３２０５では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【４０９３】

ステップＳｇ３２０５において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０６に進む。

【４０９４】

ステップＳｇ３２０６では、高頻度サポートモードＢ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。

【４０９５】

高頻度サポートモードＢにおいても、高頻度サポートモードＡと同様に、第２始動口遊技回は第１始動口遊技回より遊技者にとって有利である。従って、当該大当たりの種別が大当たりＢの場合には、高頻度サポートモードＡ第２始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図３９２（ａ）→図３９２（ｂ）→図３９２（ｄ）→図３９２（ｅ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０６を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０９６】

ステップＳｇ３２０５において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ３２０５：ＮＯ）、ステップＳｇ３２０７に進む。

【４０９７】

ステップＳｇ３２０７では、高頻度サポートモードＢ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモードＡ第２始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図３９２（ａ）→図３９２（ｂ）→図３９２（ｃ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０７を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【４０９８】

以上説明したように、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回の変動時間を決定する際に用いる変動時間テーブルは、当該第１始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果に関係なく同じ変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル）を用いるので、高頻度サポートモードＡの状態において、第２始動口遊技回と比較して相対的に不利である第１始動口遊技回の抽選結果に注目させないようにすることができ、第１始動口遊技回が実行されることによる遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【４０９９】

より具体的には、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果毎に異なる変動時間テーブルを用い、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当

たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回の抽選結果毎に変動時間に変化を設けるのに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の抽選結果に関係なく変動時間に変化を設けない。このようにすることで、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとの間で、第１始動口遊技回の抽選結果に注目させる度合に差をつけることができる。低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回の当たり抽選の結果毎に変動時間に変化を設けるので、遊技者に抽選結果について注目させることができる。高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の当たり抽選の結果に関係なく変動時間に変化を設けないので、遊技者に抽選結果について注目させないようにすることができる。よって、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとの間で、第１始動口遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。また、高頻度サポートモードＡにおいて、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【４１００】

さらに、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いるので、当たり抽選の抽選結果に応じて異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【４１０１】

高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回が第２始動口遊技回よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第１始動口遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。従って、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行されることについて遊技者の期待感の低下を抑制する必要がある。そこで、第１始動口遊技回が実行されている期間（すなわち、変動時間）を第２始動口遊技回が実行されている期間（変動時間）よりも相対的に短くなるような構成にすれば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回の実行よりも第２始動口遊技回の実行に遊技者の意識がいく。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて遊技者が、第１始動口遊技回の変動時間が短いと感じ、第２始動口遊技回の変動時間が長いと感じることができる構成にすることで、高頻度サポートモードＡの期間全体として遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【４１０２】

本変形例では、その一形態として、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の変動時間の平均値が、第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定する。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実際に実行された第１始動口遊技回の変動時間の平均値が、高頻度サポートモードＡにおいて実際に実行された第２始動口遊技回の変動時間の平均値よりも短くなるように構成にする。例えば、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理において用いる４つの変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル：図３８５参照）において、乱数（変動種別カウンタＣＳ）の値に対応して記録・設定する変動時間（または変動時間に対応する情報）の値の平均値が、長い方から高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルの順になるような構成を採用してもよい。

【４１０３】

その他、高頻度サポートモードＡにおいて、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第２始動

口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードＡにおいて、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードＡにおいて、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、これら全ての特徴を備える構成を採用してもよい。

【４１０４】

例えば、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回の変動時間を設定する際に用いる変動時間テーブルは一つであるが、第１始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果毎に用いる変動時間テーブルを分けてもよい。すなわち、高サポＡ時第１始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口リーチ非発生用変動時間テーブルを備える構成にする。そして、高サポＡ時第１始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。また、高サポＡ時第１始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。さらに、高サポＡ時第１始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。

【４１０５】

このようにすることで、第１始動口遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【４１０６】

さらに、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回においてタコがカメを攻撃する演出を実行し、第２始動口遊技回においてカメがタコを攻撃する演出を実行するので、いずれの第１始動口遊技回と第２始動口遊技回のいずれが実行されているのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【４１０７】

また、高頻度サポートモードＡでは、第１始動口遊技回において敵側を示すタコが遊技者側を示すカメを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が不利な状況であることを示唆し、第２始動口遊技回において遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が有利な状況であることを示唆する。このような演出を実行することによって、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【４１０８】

さらに、高頻度サポートモードＢにおいて、第１始動口遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出（図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｄ）→図３９０（ｅ）の演出パターン／図３９０（ａ）→図３９０（ｂ）→図３９０（ｆ）→図３９０（ｇ）の演出パターン）を実行するので、複雑に変化する遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利とな

るのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【４１０９】

また、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回を２回連続で実行する場合には特定の演出として連続演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第１始動口に遊技球が連続して２回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、特定の演出は連続演出に限定されず、２回の第１始動口遊技回の１回ごとに演出パターンが設定された演出を実行する構成を採用してもよい。また、２回の第１始動口遊技回のうちの少なくとも１回において特定の演出を実行するとしてもよい。

【４１１０】

また、第７実施形態においては、第１の図柄として特別図柄（始動口に入球したことを契機として変動させる図柄）、第２の図柄として普通図柄（電動役物開放抽選、電役開放抽選において変動させる図柄）を採用してもよいし、第１の図柄として普通図柄、第２の図柄として特別図柄を採用してもよい。その他、第１種入球手段を第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）、第２種入球手段を第２始動口３４とする構成を採用してもよいし、第１種入球手段を第２始動口３４、第２種入球手段を第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）とする構成を採用してもよい。

【４１１１】

なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成として、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する構成を採用したが、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成であればどのような構成を採用してもよい。

【４１１２】

例えば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果に応じて参照する変動時間テーブルを用意する。具体的には、大当たり用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ発生）用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ非発生）用の変動時間を用意し、それらのテーブルに記録されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、各変動時間テーブル間で同一または略同一である構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず常に同じ変動時間（常時、一定値の変動時間）が設定される構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモードＡのときの第１始動口遊技回の変動時間の値（または、変動時間に対応する情報）を１つのみ記憶し、いずれの第１始動口遊技回の変動時間に対しても当該記憶している１つの変動時間を設定する構成を採用してもよいし、１つの変動時間テーブルを用意し、当該変動時間テーブルに記憶されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、全て同一または略同一である構成を採用してもよい。

【４１１３】

本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が連続して２回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードＡにおいて第２始動口遊技回が連続して２回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、高頻度サポートＡにおいて第２始動口遊技回が連続して実行されることは遊技者にとって有利であるので、例えば、連続演出として、遊技者側を示すカメが敵

側を示すタコを攻める演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、さらに遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１１４】

《Ｈ》第８実施形態：

《Ｈ１》遊技機の構造：

図３９４は、本発明の第８実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４１１５】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【４１１６】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【４１１７】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【４１１８】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するため

の操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【４１１９】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【４１２０】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【４１２１】

図３９５は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４１２２】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【４１２３】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【４１２４】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。

その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【４１２５】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【４１２６】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【４１２７】

図３９６は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【４１２８】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。遊技盤３０には、可変表示ユニット４０を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材ＤＦが取り付けられている。

【４１２９】

装飾枠部材ＤＦの上側から右側までの部分と、外レール部３１ｂおよびメイン表示部４５とによって挟まれた空間には、第１右打ち用レールＲ１と、第２右打ち用レールＲ２と、が設けられている。第２右打ち用レールＲ２の下側部分の右側には、右打ち用外側レールＲ３が設けられている。第１右打ち用レールＲ１と第２右打ち用レールＲ２とによって、右打ち時第１通路Ｐ１が形成されている。第２右打ち用レールＲ２と、外レール部３１ｂ、メイン表示部４５および右打ち用外側レールＲ３とによって、右打ち時第２通路Ｐ２が形成されている。右打ち時第１通路Ｐ１、右打ち時第２通路Ｐ２共に略円弧形に形成されており、右打ち時第１通路Ｐ１は右打ち時第２通路Ｐ２よりも内側に位置する。第１通路Ｐ１の一方側の開口端Ｐ１ａ、第２通路Ｐ２の一方側の開口端Ｐ２ａは共に、遊技領域ＰＡの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。第１通路Ｐ１の他方側の開口端Ｐ１ｂ、第２通路Ｐ２の他方側の開口端Ｐ２ｂは共に、遊技領域ＰＡの右側付近に位置し、可変入賞装置３６に向かって遊技球を送ることができる。

【４１３０】

先に説明したように、操作ハンドル２５（図３９４）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図３９４）を操作することによって、遊技球を遊技領域ＰＡの右側に打ついわゆる「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、

右打ち時第２通路Ｐ２に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル２５（図３９４）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第１通路Ｐ１に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第２通路Ｐ２を「強右打ち通路Ｐ２」と呼び、右打ち時第１通路Ｐ１を「弱右打ち通路Ｐ１」と呼ぶ。強右打ち通路Ｐ２に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル２５（図３９４）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図３９４）を操作することを「強右打ち操作」と呼び、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」と呼ぶ。

【４１３１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図３９５）から払い出される。

【４１３２】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４１３３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、第１始動口３３の下方に設けられている。すなわち、第１始動口３３及び第２始動口３４は、第１始動口３３が第２始動口３４よりも上方となるように並んで配置されている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【４１３４】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４１３５】

可変入賞装置３６は、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂと強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂとの下方に設けられており、大入賞口３６ａと、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂと、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖと、を備えている。詳しくは、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂと強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂとの鉛直下方に、大入賞口３６ａが位置する。このため、各開口端Ｐ１ｂ，Ｐ２ｂから流出した遊技球は、大入賞口３６ａに向かって落下する。

【４１３６】

大入賞口３６ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。

【４１３７】

開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの正面視直方体形状の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。具体的には、開閉扉３６ｂは、下側の縁を軸として、上側が前側に向かって回動することによって開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。

すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。

【４１３８】

Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖは、大入賞口３６ａへ入球した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶと非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶとに振り分ける装置である。Ｖ入賞ゾーンＦＶは、遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行させることのできる領域である。非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶは、高確率モードへの移行を行うことのできない外れ領域である。Ｖ入賞ゾーンＦＶまたは非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶを通過した遊技球は、その後、遊技盤３０の背面側へ送られる。振り分けは、遊技者の技量に応じてなされるものであり、技量が高ければ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を送ることが可能となる。

【４１３９】

本実施形態では、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合に、払出装置７１（図３９５）によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、Ｖ入賞ゾーンＦＶと非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶとのいずれに振り分けられた場合にも、１個の遊技球の入球に対して同じ１５個の遊技球が払い出される。なお、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球した場合と非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに入球した場合とで、払出装置７１によって払い出される遊技球の数が異なる構成としてもよい。Ｖ入賞ゾーンＦＶの下方には、Ｖ入賞ゾーンＦＶがこの位置にあること示す「Ｖ」という文字が刻印されている。Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの詳細な構成については、後述する。

【４１４０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４１４１】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【４１４２】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４１４３】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【４１４４】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【４１４５】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止

表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【４１４６】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【４１４７】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【４１４８】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【４１４９】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【４１５０】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【４１５１】

可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【４１５２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示

を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４１５３】

図３９７は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３９７（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図３９７（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４１５４】

図３９７（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３９７（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３９７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４１５５】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【４１５６】

さらに、図３９７（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【４１５７】
《Ｈ２》Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの構成：
図３９８は、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖを示す説明図である。図中におけるＸ軸正方向は遊技盤３０の正面視右側を示し、Ｙ軸正方向は遊技盤３０の上側を示し、Ｚ軸正方向は遊技盤３０の前側を示す。つまり、Ｘ軸方向は遊技盤３０の正面視右左方向を示し、Ｙ軸方向は遊技盤３０の上下方向を示し、Ｚ軸方向は遊技盤３０の前後方向を示す。Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸は、互いに直交する三軸である。以下、Ｘ軸正方向を「＋Ｘ方向」と呼び、Ｘ軸負方向を「－Ｘ方向」と呼び、Ｙ軸正方向を「＋Ｙ方向」と呼び、Ｙ軸負方向を「－Ｙ方向」と呼び、Ｚ軸正方向を「＋Ｚ方向」と呼び、Ｚ軸負方向を「－Ｚ方向」と呼ぶ。
【４１５８】
Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖは、第１通路２１０と、クルーン２２０と、第２通路３００と、非Ｖ入賞口シャッター３５０と、を備える。第１通路２１０と第２通路３００とは、透明または半透明な樹脂製部材によって構成されている。
【４１５９】
第１通路２１０は、＋Ｙ方向側の端部に入球口２１０ａを有し、入球口２１０ａとは反対の側の端部に排球口２１０ｂを有し、入球口２１０ａから排球口２１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。第１通路２１０は、途中で折れ曲がった形状を有する。
【４１６０】
第１通路２１０において折れ曲がった部分より上流側である第１通路上流側部分２１１は、遊技盤３０の正面視においてはＹ軸方向に沿って伸びている。第１通路上流側部分２１１の上端に位置する入球口２１０ａは、大入賞口３６ａに通じており、第１通路上流側部分２１１は大入賞口３６ａと連通している。図３９８において、第１通路上流側部分２１１は破線にて示されているが、これは、Ｚ軸方向において大入賞口３６ａが形成されている面よりも裏側（－Ｚ方向側）に上記の破線で示される部分が形成されているためである。なお、入球口２１０ａは、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂに対して、－Ｙ方向、すなわち鉛直下方に位置している。
【４１６１】
第１通路２１０において折れ曲がった部分より下流側である第１通路下流側部分２１２は、正面視においては折れ曲がった部分から左下方向（すなわち、－Ｘ方向かつ－Ｙ方向）に向かって延びており、右側面視においては折れ曲がった部分から前下（すなわち、＋Ｚ方向かつ－Ｙ方向）に向かって延びている。大入賞口３６ａから入球口２１０ａに入球した遊技球は、第１通路上流側部分２１１を通り、続いて第１通路下流側部分２１２を通り、第１通路下流側部分２１２の下流側の端部である排球口２１０ｂから排出される。
【４１６２】
第１通路２１０の－Ｙ方向側に、クルーン２２０が配設されている。クルーン２２０は、金属製部材によって構成されている。クルーン２２０は、底側に向けて縮径しつつ下降傾斜する内壁２２０ａを有する皿形状であり、底に一つの孔２２０ｂが穿設されている。排球口２１０ｂから落下した遊技球は、クルーン２２０によって受け止められ、内壁２２０ａを周回しながら流下し、孔２２０ｂに流入する。このようにして、クルーン２２０は、受けた遊技球を一定時間停留させることができる。なお、遊技者は、クルーン２２０内の遊技球の流れを観察することによって、孔２２０ｂに遊技球が流入するタイミングを計ることができる。
【４１６３】
第２通路３００は、本線通路部３１０と、クルーン２２０の孔２２０ｂと本線通路部３１０との間を連通するための連通路部３２０と、本線通路部３１０から分岐した分岐通路部３３０と、を備える。
【４１６４】
本線通路部３１０は、＋Ｙ方向側の端部に入球口３１０ａを有し、－Ｙ方向側の端部に排球口３１０ｂを有し、入球口３１０ａから排球口３１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。本線通路部３１０は、上流側に位置する本線通路上流側部分３１１と、中流側に位

置する本線通路中流側部分３１２と、下流側に位置する本線通路下流側部分３１３と、に区分けされる。

【４１６５】

本線通路上流側部分３１１は、遊技盤３０の正面視においてはＹ軸方向に沿って伸びている。本線通路上流側部分３１１の上端に位置する入球口３１０ａは、大入賞口３６ａに通じており、本線通路上流側部分３１１は大入賞口３６ａと連通している。図３９８において、本線通路上流側部分３１１の一部は破線にて示されているが、これは、Ｚ軸方向において大入賞口３６ａが形成されている面よりも裏側（－Ｚ方向側）にその一部が形成されているためである。なお、入球口３１０ａは、強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂに対して、－Ｙ方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【４１６６】

本線通路中流側部分３１２は、本線通路上流側部分３１１に続く部分であり、上流側から下流側に向かって左下方向（すなわち、－Ｘ方向かつ－Ｙ方向）に延びている。

【４１６７】

本線通路下流側部分３１３は、本線通路中流側部分３１２に続く部分であり、Ｙ軸方向に沿って延び、－Ｙ方向側の端部に排球口３１０ｂを有する。本線通路下流側部分３１３の中心軸方向がクルーン２２０の孔２２０ｂの中心軸方向と一致するように、本線通路下流側部分３１３の位置は定められている。

【４１６８】

連通路部３２０は、Ｙ軸方向に沿って延び、＋Ｙ方向側の端部がクルーン２２０の孔２２０ｂと接続され、－Ｙ方向側の端部が本線通路部３１０と接続されている。これによって、クルーン２２０の孔２２０ｂから本線通路下流側部分３１３の排球口３１０ｂまでＹ軸方向に沿った遊技球の流路が構成される。

【４１６９】

分岐通路部３３０は、本線通路中流側部分３１２と本線通路下流側部分３１３との境い部分に連結されており、途中で折れ曲がった形状を有する。この折れ曲がった部分によって、分岐通路部３３０は、上流側に位置する分岐通路上流側部分３３１と、下流側に位置する分岐通路下流側部分３３２と、に区分けされる。

【４１７０】

分岐通路上流側部分３３１は、本線通路中流側部分３１２と同じ方向に延びている。分岐通路下流側部分３３２は、Ｙ軸方向に沿って延び、－Ｙ方向側の端部に排球口３３０ｂを有する。

【４１７１】

本実施形態では、本線通路部３１０の排球口３１０ｂの周辺が先に説明した非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに定められており、分岐通路部３３０の排球口３３０ｂの周辺が先に説明したＶ入賞ゾーンＦＶに定められている。非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶを通過して排球口３１０ｂに入球した遊技球、およびＶ入賞ゾーンＦＶを通過して排球口３３０ｂに入球した遊技球は、遊技盤３０の背面側に送られる。

【４１７２】

非Ｖ入賞口シャッター３５０は、本線通路下流側部分３１３の上端（＋Ｙ軸方向の端部）に設けられており、開放状態にある場合に本線通路下流側部分３１３への遊技球の侵入を許可し、閉鎖状態にある場合に本線通路下流側部分３１３への遊技球の侵入を禁止する。このため、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放状態にある場合には、本線通路下流側部分３１３の上端まで流れてきた遊技球は、本線通路下流側部分３１３に振り分けられ、非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに送られる。非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態にある場合には、本線通路下流側部分３１３の上端まで流れてきた遊技球は、分岐通路部３３０に振り分けられ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに送られる。

【４１７３】

本実施形態において、大入賞口３６ａと接続されている通路は、第１通路２１０と第２通路３００だけである。このため、大入賞口３６ａに流入した遊技球は、第１通路２１０

と第２通路３００とのうちのいずれかに送られる。具体的には、遊技盤３０の正面視において第１通路２１０の入球口２１０ａが弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂの鉛直下方に位置することから、弱右打ち通路Ｐ１から送られ大入賞口３６ａに入球した遊技球は、第１通路２１０に高い確率で送られる。遊技盤３０の正面視において第２通路３００の入球口３１０ａが強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂの鉛直下方に位置することから、強右打ち通路Ｐ２から送られ大入賞口３６ａに入球した遊技球は、第２通路３００に高い確率で送られる。

【４１７４】

第１通路２１０の入球口２１０ａ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第１通路検知センサーと呼ぶ）ＳＰ１が設けられており、第１通路検知センサーＳＰ１によって、第１通路２１０への遊技球の入球を検知することができる。第２通路３００の入球口３１０ａ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第２通路検知センサーと呼ぶ）ＳＰ２が設けられており、第２通路検知センサーＳＰ２によって、第２通路３００への遊技球の入球を検知することができる。第２通路３００における分岐通路部３３０の排球口３３０ｂ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、Ｖ入賞ゾーン検知センサーと呼ぶ）ＳＰ３が設けられており、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３によって、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知することができる。

【４１７５】

各検知センサーＳＰ１～ＳＰ３の検知信号は、主制御装置６０（図３９５）に送られる。主制御装置６０（図３９５）は、第１通路検知センサーＳＰ１の検知信号と第２通路検知センサーＳＰ２の検知信号とに基づいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉時期を定めて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉を指示する。また、主制御装置６０（図３９５）は、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３の検知信号から、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球が入球したと判断された場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行する処理を行う。主制御装置６０で行なうこれらの処理については、後ほど詳述する。

【４１７６】

《Ｈ３》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【４１７７】

図３９９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４１７８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４１７９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制

御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図３９５）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４１８０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各入球口に設けられた遊技球検知センサーが接続されている。具体的には、第１始動口３３に入球した遊技球を検知する第１始動口検知センサー６７ｂと、第２始動口３４に入球した遊技球を検知する第２始動口検知センサー６７ｃと、スルーゲート３５を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー６７ｄと、上述したＶ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられる検知センサーＳＰ１～ＳＰ３が接続されている。Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられる検知センサーＳＰ１～ＳＰ３のうちの第１通路検知センサーＳＰ１および第２通路検知センサーＳＰ２は、大入賞口３６ａに入球した遊技球を検知するセンサーとしても機能する。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。また、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの第１通路２１０への入球、および第２通路３００への入球に基づいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉を制御する。

【４１８１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉動作させる非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４１８２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、開閉実行モードの１ラウンド目において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開閉されるように非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄの駆動制御を実行する。非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄの駆動制御については、後ほど詳述する。

【４１８３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、大入賞口３６ａへの入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１

を制御して賞球の払出を行う。
【４１８４】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【４１８５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【４１８６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【４１８７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【４１８８】
図４００は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【４１８９】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【４１９０】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が

加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【４１９１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【４１９２】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【４１９３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４１９４】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４１９５】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４１９６】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４１９７】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４１９８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【４１９９】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４２００】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【４２０１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３９７（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【４２０２】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【４２０３】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウン

タＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４２０４】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【４２０５】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【４２０６】

なお、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【４２０７】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【４２０８】

図４０１は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４０１（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４０１（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【４２０９】

図４０１（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図４０１（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の

値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４２１０】

図４０２は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４０２（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４０２（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【４２１１】

図４０２（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図４０２（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４２１２】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【４２１３】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【４２１４】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【４２１５】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）

【４２１６】

上記の（２）開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様として、可変入賞装置３６が備えるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類または複数種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターンによって、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖにおけるＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球の難しさを調整することができる。本実施形態では、以下の３つの開閉パターンを用意した。

【４２１７】

・Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能なＶ入賞不可閉開パターン。

・Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが可能であるが、入れることが難しいＶ入賞高難度閉開パターン。
・Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが可能であり、入れることがＶ入賞高難度閉開パターンより容易なＶ入賞低難度閉開パターン。
【４２１８】
各閉開パターンの具体的な態様、および大当たりの種類に対する第１ないし第３の閉開パターンの割り振りについては、後ほど詳しく説明する。
【４２１９】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【４２２０】
図４０３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図４０３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４０３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【４２２１】
図４０３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。
【４２２２】
８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンまたはＶ入賞低難度閉開パターンである。Ｖ入賞高難度閉開パターンとＶ入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に８Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に８Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。
【４２２３】
８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。なお、Ｖ入賞不可閉開パターンでは、上述したように、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。また、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、高確率モードへの変更を行うことなく、エラーが発生した旨を報知するためにエラーメッセージが図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。遊技者の不正によってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した可能性を否定できないことから、エラーメッセージが表示されるようにする。さらに、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなると共に、エラーメッセージが表示される構成としてもよい。なお、上述したエラーメッセージの表示は、警告音を発生させることに換えることができ、エラ

ーが発生した旨を報知することができれば、どのような手段によるものでも良い。また、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、パチンコ機の動作を停止する構成としても良い。

【４２２４】

このように、第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６においてＶ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが可能となる。このため、第１種大当たりに当選した場合、開閉実行モードにおいて、遊技者は、右打ち中に、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６においてＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を試みる遊技を行うことが好ましい。Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球をどのように試みるかについては、後述する。一方、第２種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球は実質的にないことから、通常の右打ち、すなわち、操作ハンドル２５（図３９４）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図３９４）を操作することによる遊技を行うことになる。

【４２２５】

図４０３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【４２２６】

１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンまたはＶ入賞低難度閉開パターンである。Ｖ入賞高難度閉開パターンとＶ入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に１６Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に１６Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【４２２７】

８Ｒ第２種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。なお、Ｖ入賞不可閉開パターンでは、上述したように、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【４２２８】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【４２２９】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放、すなわち開閉扉３６ｂが開いてから閉じるまでを１ラウンドとした。これ対して、他の態様として、１ラウンド中に開閉扉３６ｂが複数回開放する態様を採用してもよい。

【４２３０】

本実施形態では、先に説明したように、大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たり、１６Ｒ第１種大当たりの３種類が用意されており、これらは上述したように先に説明した（１）、（２）についての態様またはモードに差異を設けるものであり、先に説明した（３）、すなわち、開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）については差異を設けない構成であった。これに換えて、（３）についても差異を設ける構成としてもよい。例えば、８Ｒ第１種大当たり、および１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであり、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである構成としてもよい。

【４２３１】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【４２３２】

パチンコ機１０には、開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【４２３３】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【４２３４】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【４２３５】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【４２３６】

図４０４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【４２３７】

図４０４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４０４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻

度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【４２３８】

図４０４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４０４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【４２３９】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【４２４０】

《Ｈ４》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【４２４１】

図４０５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図３９９）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【４２４２】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【４２４３】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４２４４】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【４２４５】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチッ

プ化された構成としてもよい。
【４２４６】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【４２４７】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【４２４８】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【４２４９】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【４２５０】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【４２５１】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【４２５２】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【４２５３】
《Ｈ５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【４２５４】
主制御装置６０において実行される処理の中には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖが有する非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御する処理が含まれる。まず、この開閉制御の概要について説明する。なお、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの構成は、図３９８を用いて先に説明した通りである。
【４２５５】

本実施形態では、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである開閉シナリオに従って制御される。開閉シナリオは、３種類用意されている。３種類の開閉シナリオを順に説明する。

【４２５６】

＜第１開閉シナリオ＞

図４０６は、第１開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図４０６（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図４０６（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図４０６（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図４０６（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【４２５７】

大当たりに当選していない通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）では、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、開放状態である。低頻度サポートモード中において、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して最初のラウンド遊技（以下、単に「１ラウンド目」とも呼ぶ）が開始される（時刻ｔ１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。閉鎖条件は、下記の（ｉ）、（ii）の通りである。

【４２５８】

（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。

（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。

上記２つの項目の両方が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【４２５９】

本実施形態では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことは、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２との両方を用いて検知している。すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とのいずれかで、遊技球の入球を検知した場合に、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したものと認定している。このため、（ii）の項目における「大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とのいずれかで遊技球が１個、入球したこと」を意味し、「大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２との両方で検出した遊技球の個数の合計が２個となったこと」を意味する。

【４２６０】

図４０６の例示では、時刻ｔ１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ１）を起点として、時刻ｔ２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻ｔ４で、第２通路検知センサーＳＰ２によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻ｔ２と時刻ｔ４のそれぞれで、（ｉ）、（ii）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【４２６１】

非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。

・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。

・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．２秒間が経過したこと。
上記２つのうちのいずれかが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ３，ｔ５）。
【４２６２】
上記の開放条件によれば、（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。０．０６秒の閉鎖時間では、本線通路下流側部分３１３（図３９８）への遊技球の落下を阻止することができず、実質的に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０（図３９８）側に案内することができない。すなわち、本実施形態では、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時にも、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行しているが、閉鎖時間は極めて短い時間であり、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない構成となっている。なお、この構成に対して、他の形態として、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。
【４２６３】
上記の開放条件によれば、大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．２秒、閉鎖することになる。この０．２秒の間に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０側に案内することが可能となる。なお、閉鎖時間は、０．２秒間に換えて、０．４秒未満の他の時間（例えば、０．３秒）としてもよい。０．４秒未満とした理由は、後述する。
【４２６４】
本実施形態では、第１開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、低頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第１開閉シナリオを読み出し、読み出した第１開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。
【４２６５】
遊技者は、大当たりに当選していない通常状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）で左打ち中に、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの１ラウンド目において、下記の（イ）、（ロ）の手順で操作を行うことで、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖにおいて、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。
【４２６６】
（イ）操作ハンドル２５（図３９４）の回動操作量を調整して（すなわち、弱右打ち操作を行って）、弱右打ち通路Ｐ１（図３９６）へ遊技球を１個入れる。
弱右打ち通路Ｐ１へ入った遊技球は、大入賞口３６ａ（図３９８）から第１通路２１０を通って、排球口２１０ｂから排出される。その後、図４０７に示すように、排球口２１０ｂから排出された遊技球Ｂ１は、クルーン２２０によって受け止められ、内壁２２０ａを周回しながら流下する。続いて、図４０８に示すように、遊技球Ｂ１は孔２２０ｂに流入する。なお、クルーン２２０において遊技球が保持される時間は、例えば数秒～数十秒というように、遊技球発射機構８１の遊技球の発射間隔である０．６秒に比べて極めて長い。
【４２６７】
（ロ）操作ハンドル２５（図３９４）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図３９４）を操作することによって（すなわち、強右打ち操作を行って）、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を１個入れる。
【４２６８】
第１開閉シナリオによれば、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球した時に同期して、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行することか

ら、遊技者は、強右打ち通路Ｐ２へ入れた遊技球Ｂ２が第２通路３００へ入球するタイミングが、（イ）によって弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングと一致するように（図４０８参照）、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球Ｂ２を入れるタイミングを調整する。図４０６を用いて説明すると、時刻ｔ２で検知された第１通路２１０に入球した遊技球がクルーン２２０に達するまでの期間が時刻ｔ２から時刻ｔ４までの期間と一致するように、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球Ｂ２を入れるタイミングを調整する。このようにして、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行するタイミングを計ることによって、図４０９に示すように、（イ）の操作によって弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１は、閉鎖状態にある非Ｖ入賞口シャッター３５０によって、本線通路下流側部分３１３への侵入が阻止されて分岐通路部３３０に誘導される。この結果、弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。なお、上記のように構成された第１開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞高難度閉開パターンを実現するためのものである。

【４２６９】

第１開閉シナリオでは、前述したように、１ラウンド目において、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球し、その後、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を１個入球することによって、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの入球（Ｖ入賞）を狙うことができるが、他の操作によっても、Ｖ入賞を狙うことができる。具体的には、１ラウンド目において、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球し、その後、再び、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球することによっても、Ｖ入賞を狙うことができる。

【４２７０】

なお、本実施形態では、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が、強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な構成となっている。Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることができないのは、次のような理由である。

【４２７１】

Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの第２通路３００は、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０の上部に到達するまでに０．４秒かかる内部構造となっている。その上、遊技球発射機構８１からは０．６秒間隔で遊技球が発射される。このため、第２通路３００の入球口３１０ａに最初に入球した遊技球は、次に発射された遊技球が大入賞口３６ａに入球して非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態となるより前に非Ｖ入賞口シャッター３５０の位置まで到達してしまうことになる。したがって、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態となったときには、最初の遊技球は本線通路下流側部分３１３へ落下してしまい、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球することはない。

【４２７２】

また、第２通路３００は、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するまでに０．４秒かかる内部構造となっており、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖時間は０．２秒というように、０．４秒より短い時間に設定されていることから、大入賞口３６ａに２個目に入球した遊技球が、当該遊技球の入球によって非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行して、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球することがない。このように、本実施形態では、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を連続して入球するだけでは、Ｖ入賞を狙うことができない。

【４２７３】

＜第２開閉シナリオ＞

図４１０は、第２開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図４１０（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図４１０（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図４１０（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図４１０（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【４２７４】
第２種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して１ラウンド目が開始される（時刻ｔ１１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第２開閉シナリオの閉鎖条件は、下記の（iii）、（iv）の通りである。
【４２７５】
（iii）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。
（iv）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと。
上記２つの項目の両方が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。
【４２７６】
図４１０の例示では、時刻ｔ１１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ１）を起点として、時刻ｔ１２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知される。この時刻ｔ１２で、（iii）、（iv）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。
【４２７７】
非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。
・非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。
上記の条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ１３）。
【４２７８】
上記の開放条件によれば、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第２開閉シナリオによれば、第１開閉シナリオの場合と同様に、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない。なお、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、非Ｖ入賞口シャッター３５０が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。
【４２７９】
上記のように構成された第２開閉シナリオでは、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできず、また、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個目以降に遊技球が入球したときに非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖されることはないことから、１ラウンド目において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることができない。第２開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞不可閉開パターンを実現するためのものである。
【４２８０】
本実施形態では、第２開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、第２種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第２開閉シナリオを読み出し、読み出した第２開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。
【４２８１】
＜第３開閉シナリオ＞
図４１１は、第３開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図４１１（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図４１１（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態

の時間的な変化を示している。図４１１（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図４１１（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【４２８２】

高頻度サポートモード中において、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して１ラウンド目が開始される（時刻ｔ２１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第３開閉シナリオの閉鎖条件は、第１開閉シナリオの閉鎖条件と同一である。すなわち、第３開閉シナリオの閉鎖条件は、先に説明した（ｉ）、（ii）の両方を満たすことである。

【４２８３】

図４１１の例示では、時刻ｔ２１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ２１）を起点として、時刻ｔ２２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻ｔ２４で、第２通路検知センサーＳＰ２によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻ｔ２２と時刻ｔ２４のそれぞれで、（ｉ）、（ii）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【４２８４】

非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、下記のとおりである。

・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。

・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、開閉実行モードの１ラウンド目が終了したこと。

上記２つのうちのいずれかが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ２３，ｔ２５）。

【４２８５】

上記の第３開閉シナリオの開放条件によれば、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第３開閉シナリオによれば、第１開閉シナリオの場合と同様に、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない。なお、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、非Ｖ入賞口シャッター３５０が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【４２８６】

また、開放条件の２つめの項目は、上述した内容に換えて、「（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、２個目の遊技球が入球した時から、開閉実行モードの１ラウンド目が終了するに十分な予め定められた時間（例えば、１分とか２分）が経過したこと。」としても良い。

【４２８７】

上記のように構成された第３開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞低難度閉開パターンを実現するためのものである。強右打ち操作のみ（１球目は弱右打ち操作で、２球目は強右打ち操作でも可能であるが、強右打ち操作のみでも可能）によって非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行した後は、１ラウンド目が終了するまで、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態を維持する。したがって、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合には、強右打ち操作を行なうだけで、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。

【４２８８】

本実施形態では、第３開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第３開閉シナリオを読み出し、読み出した第３開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。

【４２８９】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【４２９０】

＜タイマ割込み処理＞

図４１２は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【４２９１】

ステップＳｈ０１０１では、各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｈ０１０２に進む。

【４２９２】

ステップＳｈ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０３に進む。

【４２９３】

ステップＳｈ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４１６）において、その値を更新する。

【４２９４】

ステップＳｈ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０４を実行した後、ステップＳｈ０１０５に進む。

【４２９５】

ステップＳｈ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【４２９６】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４１２：Ｓｈ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４２９７】

図４１３は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応

した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０３に進む。

【４２９８】

ステップＳｈ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０４に進む。

【４２９９】

ステップＳｈ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。

【４３００】

ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【４３０１】

ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０７に進む。一方、ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４３０２】

ステップＳｈ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０８に進む。

【４３０３】

ステップＳｈ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。

【４３０４】

ステップＳｈ０２０９では、上述したステップＳｈ０２０４又はステップＳｈ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｈ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４３０５】

一方、ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｈ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｈ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｈ０２１２に進む。

【４３０６】

ステップＳｈ０２１２では、ステップＳｈ０１０３（図４１２）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および通常処理（図４１６）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留

エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｈ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３（図４１２）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０２１２を実行した後、ステップＳｈ０２１３に進む。

【４３０７】

ステップＳｈ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０２１３を実行した後、ステップＳｈ０２１４に進む。

【４３０８】

ステップＳｈ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【４３０９】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４１６：ステップＳｈ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【４３１０】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【４３１１】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｈ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【４３１２】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチ

ン（図４１３：Ｓｈ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４３１３】
図４１４は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【４３１４】
ステップＳｈ０３０１では、始動口用の入球処理（図４１３）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｈ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【４３１５】
ステップＳｈ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｈ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【４３１６】
一方、ステップＳｈ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｈ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【４３１７】
ステップＳｈ０３０５では、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｈ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｈ０３０７を実行した後、ステップＳｈ０３０８に進む。
【４３１８】
ステップＳｈ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｈ０３０８において、第１種大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第１種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｈ０３０８において、第１種大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｈ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第２種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【４３１９】
ステップＳｈ０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｈ０３

１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｈ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【４３２０】

ステップＳｈ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｈ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【４３２１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４１２：Ｓｈ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４３２２】

図４１５は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｈ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【４３２３】

ステップＳｈ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｈ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｈ０４０４に進む。

【４３２４】

ステップＳｈ０４０４では、ステップＳｈ０１０３（図４１２）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【４３２５】

一方、ステップＳｈ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｈ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【４３２６】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【４３２７】

図４１６は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｈ０５０２に進む。

【４３２８】
ステップＳｈ０５０２では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｈ０５０２を実行した後、ステップＳｈ０５０３に進む。
【４３２９】
ステップＳｈ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０５０４に進む。
【４３３０】
ステップＳｈ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｈ０５０５に進む。ステップＳｈ０５０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０５０５を実行した後、ステップＳｈ０５０６に進む。
【４３３１】
ステップＳｈ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０５０７に進む。
【４３３２】
ステップＳｈ０５０７では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０５０８に進む。
【４３３３】
ステップＳｈ０５０８では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｈ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｈ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｈ０５０９及びステップＳｈ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｈ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｈ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｈ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０５０２に戻り、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７までの各処理を実行する。
【４３３４】
なお、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び

変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４３３５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４１６：Ｓｈ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４３３６】

図４１７は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４３３７】

ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０２に進む。

【４３３８】

ステップＳｈ０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【４３３９】

ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０３～ステップＳｈ０６０６の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｈ０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０４に進む。

【４３４０】

ステップＳｈ０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｈ０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【４３４１】

ステップＳｈ０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０６０５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【４３４２】

一方、ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｈ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０６～ステップＳｈ０６１０の遊技回進行用処理に進む。

【４３４３】
ステップＳｈ０６０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｈ０６０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図４１９：Ｓｈ０８０２）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【４３４４】
ステップＳｈ０６０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｈ０６０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。
【４３４５】
ステップＳｈ０６０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図４１９）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップＳｈ０６０９に進む。
【４３４６】
ステップＳｈ０６０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納される。高頻度サポートモードフラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる。
【４３４７】
ステップＳｈ０６０９において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６１０に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、後述する図４２６のステップＳｈ１３０９で値１００が予めセットされている。ステップＳｈ０６１０を実行した後、ステップＳｈ０６１１に進む。一方、ステップＳｈ０６０９において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＮＯ）、後述するステップＳｈ０６１５に進む。
【４３４８】
ステップＳｈ０６１１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４３４９】
ステップＳｈ０６１１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｈ０６１１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定す

ることができる。
【４３５０】
ステップＳｈ０６１２において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｈ０６１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｈ０６１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ０６１３を実行した後、ステップＳｈ０６１４に進む。
【４３５１】
ステップＳｈ０６１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｈ０６１４を実行した後、ステップＳｈ０６１５に進む。
【４３５２】
ステップＳｈ０６１５では、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０６１５において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｈ０６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６１６に進む。
【４３５３】
ステップＳｈ０６１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６１５において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｈ０６１５：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１６を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。
【４３５４】
一方、ステップＳｈ０６１２において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｈ０６１２：ＹＥＳ）には、ステップＳｈ０６１３およびステップＳｈ０６１４を実行することなく、ステップＳｈ０６１５に進む。また、ステップＳｈ０６１１において高確率モードであると判定した場合（Ｓｈ０６１１：ＹＥＳ）にも、ステップＳｈ０６１５に進む。
【４３５５】
上述したステップＳｈ０６１１からステップＳｈ０６１４までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が１００回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が１００回に達した以後（すなわち、遊技回数カウンタＰＮＣが０以下の値）であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。
【４３５６】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４１７：Ｓｈ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４３５７】
図４１８は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図４００）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記

憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｈ０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【４３５８】

ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｈ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０７０２～ステップＳｈ０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０８～ステップＳｈ０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【４３５９】

ステップＳｈ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｈ０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０７０４に進む。ステップＳｈ０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０７０５に進む。

【４３６０】

ステップＳｈ０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０７０５を実行した後、ステップＳｈ０７０６に進む。

【４３６１】

ステップＳｈ０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｈ０７０７へ進む。

【４３６２】

ステップＳｈ０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【４３６３】

ステップＳｈ０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４１６）におけるステップＳｈ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４３６４】

ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０８に進む。

【４３６５】
ステップＳｈ０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０７０９に進む。ステップＳｈ０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｈ０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０７１１に進む。
【４３６６】
ステップＳｈ０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０７１１を実行した後、ステップＳｈ０７１２に進む。
【４３６７】
ステップＳｈ０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｈ０７１３に進む。
【４３６８】
ステップＳｈ０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【４３６９】
ステップＳｈ０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４１６）におけるステップＳｈ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【４３７０】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４１７：Ｓｈ０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４３７１】
図４１９は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０８０１では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０１を実行した後、ステップＳｈ０８０２に進む。
【４３７２】
ステップＳｈ０８０２では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０２を実行した後、ステップＳｈ０８０３に進む。
【４３７３】
ステップＳｈ０８０３では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを

判定する。ステップＳｈ０８０３において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０８０４に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。

【４３７４】

一方、ステップＳｈ０８０３において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０８０５に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｈ０８０４又はステップＳｈ０８０５を実行した後、ステップＳｈ０８０６に進む。

【４３７５】

ステップＳｈ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第２種大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【４３７６】

ステップＳｈ０８０４～ステップＳｈ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４１６）におけるステップＳｈ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ０８０６を実行後、ステップＳｈ０８０７に進む。

【４３７７】

ステップＳｈ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｈ０８０７を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【４３７８】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４１９：Ｓｈ０８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４３７９】

図４２０は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球があった開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードの開始時にＯＦＦにされる。

【４３８０】

ステップＳｈ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｈ０９０

１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４０１（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４０２（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。

【４３８１】

一方、ステップＳｈ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４０１（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４０２（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。

【４３８２】

ステップＳｈ０９０４では、ステップＳｈ０９０２又はステップＳｈ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｈ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０５に進む。

【４３８３】

続くステップＳｈ０９０５からステップＳｈ０９１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【４３８４】

ステップＳｈ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図４０２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【４３８５】

一方、ステップＳｈ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図４０２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｈ０９０８に進む。

【４３８６】

ステップＳｈ０９０８では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０８において、遊技結果が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓｈ０９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０９に進む。

【４３８７】

ステップＳｈ０９０９では、第１種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第１種

大当たり用の停止結果設定処理とは、第１種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９０９を実行した後、ステップＳｈ０９１０に進む。

【４３８８】

ステップＳｈ０９１０では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ第１種大当たりである場合には８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ０９１０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４３８９】

ステップＳｈ０９０８において、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりでないと判定した場合（Ｓｈ０９０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳｈ０９１１に進む。

【４３９０】

ステップＳｈ０９１１では、第２種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止結果設定処理とは、第２種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９１１を実行した後、ステップＳｈ０９１２に進む。

【４３９１】

ステップＳｈ０９１２では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態においては、第２種大当たりの種別は、８Ｒ第２種大当たりのみであるので、８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。なお、第２種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第２種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ０９１２を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４３９２】

ステップＳｈ０９０４において、ステップＳｈ０９０２又はステップＳｈ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｈ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｈ０９１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図３９９）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【４３９３】

ステップＳｈ０９１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｈ０９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９１４に進む。

【４３９４】

ステップＳｈ０９１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である

。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ（図３９９）におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｈ０９１４を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４３９５】

ステップＳｈ０９１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｈ０９１３：ＮＯ）、ステップＳｈ０９１５に進む。

【４３９６】

ステップＳｈ０９１５では、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ（図３９９）における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４３９７】

＜変動時間の設定処理＞

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４１９：Ｓｈ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４３９８】

図４２１は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｈ１００２に進む。

【４３９９】

ステップＳｈ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｈ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００３に進む。

【４４００】

ステップＳｈ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【４４０１】

ステップＳｈ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｈ１００２：ＮＯ）、ステップＳｈ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｈ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｈ１００５）を実行することから、ステップＳｈ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｈ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生

の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【４４０２】

ステップＳｈ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【４４０３】

ステップＳｈ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｈ１００５：ＮＯ）、ステップＳｈ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【４４０４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【４４０５】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【４４０６】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【４４０７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４１６：Ｓｈ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４０８】

図４２２は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１１０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）

にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【４４０９】

ステップＳｈ１１０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置５７の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【４４１０】

ステップＳｈ１１０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【４４１１】

ステップＳｈ１１０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１１０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４４１２】

ステップＳｈ１１０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｈ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４４１３】

ステップＳｈ１１０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１０６に進む。一方、ステップＳｈ１１０５において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｈ１１０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【４４１４】

ステップＳｈ１１０６では、大当たり種別とサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、第１種大当たりであり、かつ低頻度サポートモードである場合には、図４０６を用いて先に説明した第１開閉シナリオを設定する。第２種大当たりである場合には、図４１０を用いて先に説明した第２開閉シナリオを設定する。第１種大当たりであり、かつ高頻度サポートモードである場合には、図４１１を用いて先に説明した第３開閉シナリオを設定する。その後、ステップＳｈ１１０７に進む。

【４４１５】

ステップＳｈ１１０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１０８に進む。

【４４１６】

ステップＳｈ１１０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１０９に進む。

【４４１７】

ステップＳｈ１１０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６

４ｆに設けられている。ステップＳｈ１１０９を実行した後、ステップＳｈ１１１０に進む。

【４４１８】

ステップＳｈ１１１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４１６）におけるステップＳｈ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ１１１０を実行した後、ステップＳｈ１１１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４４１９】

ステップＳｈ１１０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１２に進む。

【４４２０】

ステップＳｈ１１１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１１１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１１４に進む。

【４４２１】

ステップＳｈ１１１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｈ１１１４を実行した後、ステップＳｈ１１１５に進む。

【４４２２】

ステップＳｈ１１１５では、ステップＳｈ１１１４で確認したラウンド回数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。これにより、８Ｒ第１種大当たり、または８Ｒ第２種大当たりである場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」がセットされ、１６Ｒ第１種大当たりである場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」がセットされる。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアであり、ステップＳｈ１１１５では、初期値として「８」または「１６」がセットされる。ステップＳｈ１１１５を実行した後、ステップＳｈ１１１６に進む。

【４４２３】

ステップＳｈ１１１６では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４４２４】

ステップＳｈ１１０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｈ１１１７を実行した後、ステップＳｈ１１１８に進む。

【４４２５】

ステップＳｈ１１１８では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｈ１１１８を実行した後、ステップＳｈ１１１９に進む。

【４４２６】

ステップＳｈ１１１９では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｈ１１１９において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１１１９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２０に進む。一方、ステップＳｈ１１１９において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｈ１１１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４４２７】

ステップＳｈ１１２０では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｈ１１２１に進む。

【４４２８】

ステップＳｈ１１２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｈ１１２１を実行した後、ステップＳｈ１１２２に進む。

【４４２９】

ステップＳｈ１１２２では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１１２２を実行した後、ステップＳｈ１１２３に進む。

【４４３０】

ステップＳｈ１１２３では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４１６）におけるステップＳｈ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｈ１１２３を実行した後、ステップＳｈ１１２４に進む。

【４４３１】

ステップＳｈ１１２４では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４４３２】

ステップＳｈ１１０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２５に進む。

【４４３３】

ステップＳｈ１１２５では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｈ１１２２）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１１２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１１２５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２６に進む。

【４４３４】

ステップＳｈ１１２６では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１２７に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１１２７を実行した後、ステップＳｈ１１２８に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４４３５】
一方、ステップＳｈ１１２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｈ１１２５：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【４４３６】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４２２：Ｓｈ１１１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４４３７】
図４２３は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｈ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０３に進む。
【４４３８】
ステップＳｈ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｈ１２０５に進む。
【４４３９】
ステップＳｈ１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態では、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入球数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入球カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳｈ１２０５を実行した後、ステップＳｈ１２０６に進む。
【４４４０】
ステップＳｈ１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図４１６：ステップＳｈ０５０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始さ

れたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【４４４１】

ステップＳｈ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｈ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｈ１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０７：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０８に進む。

【４４４２】

ステップＳｈ１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサ、具体的には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられた第１通路検知センサーＳＰ１および第２通路検知センサーＳＰ２の検知状態により判定する。ステップＳｈ１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｈ１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｈ１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０９に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｈ１２１０に進む。

【４４４３】

ステップＳｈ１２１０では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２１０において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【４４４４】

ステップＳｈ１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓｈ１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１２１０において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｈ１２１２に進む。

【４４４５】

ステップＳｈ１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｈ１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｈ１２１４を実行した後、ステップＳｈ１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【４４４６】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図４１６：ステップＳｈ０５０２）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したこと

を特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【４４４７】

＜シャッター開閉処理＞

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４２２：Ｓｈ１１１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４４８】

図４２４は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１３０１では、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であるか否かを判定する。本実施形態では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄ（図３９９）の動作状態によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であるか否かが判定される。ステップＳｈ１３０１において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であると判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０２に進む。

【４４４９】

ステップＳｈ１３０２では、遊技状態移行処理（図４２２）のステップＳｈ１１０６によって設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値と遊技状態移行処理（図４２２）におけるステップＳｈ１１１４で確認したラウンド回数との値を比較して、実行中のラウンド数を特定し、特定したラウンド数が１ラウンド目である場合に、第１通路検知センサーＳＰ１の検知信号と第２通路検知センサーＳＰ２の検知信号から、大入賞口３６ａに入球した遊技球の数をカウントすることに基づいて、第１～第３開閉シナリオの中から設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｈ１３０２において、閉鎖条件が成立していると判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３に進む。

【４４５０】

ステップＳｈ１３０３では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する。ステップＳｈ１３０３を実行した後、後述するステップＳｈ１３０６に進む。

【４４５１】

一方、ステップＳｈ１３０２において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３を実行することなく、ステップＳｈ１３０６に進む。

【４４５２】

ステップＳｈ１３０１において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０４に進む。

【４４５３】

ステップＳｈ１３０４では、遊技状態移行処理（図４２２）のステップＳｈ１１０６によって設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、設定された開閉シナリオが第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオである場合、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。設定された開閉シナリオが第３開閉シナリオである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすること、または開閉実行モードにおける１ラウンド目が終了したかを判定することによって、第３開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｈ１３０４において、開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｈ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０５に進む。

【４４５４】

ステップＳｈ１３０５では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放する。ステップＳｈ１３０５を実行した後、ステップＳｈ１３０６に進む。

【４４５５】

一方、ステップＳｈ１３０４において、開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０５を実行することなく、ステップＳｈ１３０６に進む。

【４４５６】

ステップＳｈ１３０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｈ１３０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【４４５７】

＜Ｖ入賞判定処理＞

次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処のサブルーチン（図４２４：Ｓｈ１３０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４５８】

図４２５は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１４０１では、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖのＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３の検知信号から判断される。ステップＳｈ１４０１において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｈ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０２に進む。

【４４５９】

ステップＳｈ１４０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。ステップＳｈ１４０２を実行した後、ステップＳｈ１４０３に進む。

【４４６０】

ステップＳｈ１４０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４１６：ステップＳｈ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｈ１４０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【４４６１】

一方、ステップＳｈ１４０１において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｈ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１４０２およびステップＳｈ１４０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【４４６２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４２２：Ｓｈ１１２７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４６３】

図４２６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１５０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４４６４】

ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフ

ラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｈ１５０２を実行した後、ステップＳｈ１５０３に進む。

【４４６５】

ステップＳｈ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｈ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｈ１５０５に進む。

【４４６６】

ステップＳｈ１５０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳｈ１５０９に進む。

【４４６７】

一方、ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｈ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳｈ１５０７に進む。

【４４６８】

ステップＳｈ１５０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｈ１５０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｈ１５０９に進む。

【４４６９】

ステップＳｈ１５０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４４７０】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４１６：Ｓｈ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４７１】

図４２７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０２に進む。

【４４７２】

ステップＳｈ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ１６０２

において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｈ１６０３に進む。

【４４７３】

ステップＳｈ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【４４７４】

ステップＳｈ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０４に進む。

【４４７５】

ステップＳｈ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｈ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｈ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０６に進む。

【４４７６】

ステップＳｈ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｈ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０７に進む。

【４４７７】

ステップＳｈ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｈ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｈ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｈ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｈ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｈ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｈ１６１０に進む。

【４４７８】

ステップＳｈ１６１０では、ステップＳｈ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【４４７９】

一方、ステップＳｈ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４４８０】
ステップＳｈ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｈ１６１３に進む。
【４４８１】
ステップＳｈ１６１３では、ステップＳｈ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【４４８２】
ステップＳｈ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１６に進む。
【４４８３】
ステップＳｈ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｈ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【４４８４】
ステップＳｈ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【４４８５】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４２７：Ｓｈ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４４８６】
図４２８は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０２に進む。
【４４８７】
ステップＳｈ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時

間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【４４８８】

ステップＳｈ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｈ１７０３を実行した後、ステップＳｈ１７０４に進む。

【４４８９】

ステップＳｈ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｈ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４４９０】

ステップＳｈ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｈ１７０９に進む。

【４４９１】

ステップＳｈ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【４４９２】

ステップＳｈ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｈ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４４９３】

一方、ステップＳｈ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｈ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４４９４】

Ａ５．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制

御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４４９５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４４９６】

図４２９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４４９７】

ステップＳｈ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｈ１８０１を実行した後、ステップＳｈ１８０２に進む。

【４４９８】

ステップＳｈ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１８０２を実行した後、ステップＳｈ１８０３に進む。

【４４９９】

ステップＳｈ１８０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｈ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｈ１８０３を実行した後、ステップＳｈ１８０４に進む。

【４５００】

ステップＳｈ１８０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｈ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｈ１８０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４５０１】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４２９：Ｓｈ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４５０２】

図４３０は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４５０３】

ステップＳｈ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０２に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１９０２を実行した後、ステップＳｈ１９０３に進む。一方、ステップＳｈ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ

ｈ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０２を実行することなく、ステップＳｈ１９０３に進む。

【４５０４】

ステップＳｈ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置９０（図４０５参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ａに格納される。その後、ステップＳｈ１９０７に進む。

【４５０５】

ステップＳｈ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０５に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１９０７に進む。ステップＳｈ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｈ１９０７に進む。

【４５０６】

ステップＳｈ１９０７では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０８に進む。一方、ステップＳｈ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０７：ＮＯ）、ステップＳステップＳｈ１９０９に進む。

【４５０７】

ステップＳｈ１９０８では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１９０８を実行した後、ステップＳｈ１９０９に進む。

【４５０８】

ステップＳｈ１９０９では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１０に進みオープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たり種別を特定し、その大当たり種別に対応したオープニング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。右打ち報知演出においては、１ラウンド目において、１球目の遊技球を弱右打ち通路Ｐ１（図３９６）へ入れ、２球目の遊技球を強右打ち通路Ｐ２へ入れることによってＶ入賞を狙わせることを促す演出を実行する。その後、ステップＳｈ１９１１に進む。一方、ステップＳｈ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１０を実行することなく、ステップＳｈ１９１１に進む。

【４５０９】

ステップＳｈ１９１１では、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球がＶ入賞ゾーンＦＶに入球した場合に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳｈ１９１１において、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１２に進む。

【４５１０】

ステップＳｈ１９１２では、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。具体的には、Ｖ入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。Ｖ入賞演出は、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップＳｈ１９１２を実行した後、ステップＳｈ１９１３に進む。

【４５１１】

ステップＳｈ１９１３では、Ｖ入賞演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、Ｖ入賞演出コマンドを受信すると、Ｖ入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳｈ１９１３を実行した後、ステップＳｈ１９１４に進む。一方、ステップＳｈ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１２およびステップＳｈ１９１３を実行することなく、ステップＳｈ１９１４に進む。

【４５１２】

ステップＳｈ１９１４では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９１４おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１５に進み、エンディング演出および左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御が終了した後には左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、エンディング演出及び左打ち報知演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｈ１９１６に進む。一方、ステップＳｈ１９１４において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１４：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１５を実行することなく、ステップＳｈ１９１６に進む。

【４５１３】

ステップＳｈ１９１６では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。

【４５１４】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図４３０：Ｓｈ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４５１５】

図４３１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４５１６】

ステップＳｈ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第

１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｈ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｈ２００１を実行した後、ステップＳｈ２００２に進む。

【４５１７】

ステップＳｈ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｈ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｈ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【４５１８】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図４３１：Ｓｈ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４５１９】

図４３２は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｈ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｈ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｈ２１０２を実行した後、ステップＳｈ２１０４に進む。

【４５２０】

ステップＳｈ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｈ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｈ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｈ２１０３を実行した後、ステップＳｈ２１０４に進む。

【４５２１】

ステップＳｈ２１０２及びステップＳｈ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに

対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【４５２２】

ステップＳｈ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｈ２１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【４５２３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図４３０：Ｓｈ２１０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４５２４】

図４３３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【４５２５】

ステップＳｈ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｈ２２０２に進む。

【４５２６】

ステップＳｈ２２０２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２２０２を実行した後、ステップＳｈ２２０３に進む。

【４５２７】

ステップＳｈ２２０３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、又は８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（図３９７参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ

第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【４５２８】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｈ２２０３を実行した後、ステップＳｈ２２０４に進む。

【４５２９】

ステップＳｈ２２０４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｈ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｈ２２０５に進む。

【４５３０】

ステップＳｈ２２０５では、今回の遊技回においてステップＳｈ２２０２で設定された演出の種類情報、ステップＳｈ２２０３で設定された停止図柄の種類情報、及びステップＳｈ２２０４で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｈ２２０６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｈ２２０６を実行した後、ステップＳｈ２２０７に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【４５３１】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４３３：Ｓｈ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４５３２】

図４３４は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２３０１では、今回の遊技回による当たり抽選において第１種大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図４３３のステップＳｈ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０１では、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｈ２３０１において、今回の遊技回による当たり抽選において第１種大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｈ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０２に進む。

【４５３３】

ステップＳｈ２３０２では、第１種大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第１種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図４２１において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０２を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【４５３４】

ステップＳｈ２３０１において、今回の遊技回による第１種大当たりに当選しなかった場合には（Ｓｈ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０３に進む。

【４５３５】
ステップＳｈ２３０３では、今回の遊技回における第２種大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図４３３のステップＳｈ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０３では、１６Ｒ第２種大当たり又は８Ｒ第２種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｈ２３０３において、今回の遊技回において第２種大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｈ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０４に進む。
【４５３６】
ステップＳｈ２３０４では、第２種大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第２種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図４２１において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０４を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。
【４５３７】
ステップＳｈ２３０３において、今回の遊技回において第２種大当たりしていないと判定した場合には（Ｓｈ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０５に進む。
【４５３８】
ステップＳｈ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図４３３のステップＳｈ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｈ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０６に進む。
【４５３９】
ステップＳｈ２３０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図４２１においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０６を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。
【４５４０】
一方、ステップＳｈ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていなと判定した場合には（Ｓｈ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、第１種大当たり当選、第２種大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図４２１においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップＳｈ２３０７を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。
【４５４１】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４３３：Ｓｈ２２０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【４５４２】
図４３５は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｈ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【４５４３】
一方、ステップＳｈ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマ

ンドではないと判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【４５４４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【４５４５】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【４５４６】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【４５４７】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【４５４８】

図４３６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４５４９】

ステップＳｈ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｈ２５０２に進む。

【４５５０】

ステップＳｈ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【４５５１】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【４５５２】

図４３７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処

理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４５５３】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【４５５４】

図４３８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【４５５５】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【４５５６】

ステップＳｈ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４３７）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４５５７】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【４５５８】

なお、コマンド対応処理（Ｓｈ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４５５９】

ステップＳｈ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｈ２７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｈ２７０３に進む。

【４５６０】

ステップＳｈ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｈ２７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｈ２７０４に進む。

【４５６１】

ステップＳｈ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｈ２７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｈ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４５６２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第２通路検知センサーＳＰ２を遊技球が通過した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態に切り替えるので、クルーン２２０（以下、滞留領域とも呼ぶ）から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させることによって、クルーン２２０から流出した遊技球を閉鎖状態に切り替わった後の非Ｖ入賞口シャッター３５０の上面に沿わせて流下させることができ、当該遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができる。すなわち、遊技者は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態の切り替えを、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングを考慮して第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態の切り替えについて遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がクルーン２２０に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間（遊技球がクルーン２２０に滞留している時間の長さ）は、遊技球が遊技球発射機構８１から発射されてから第２通路検知センサーＳＰ２を通過するまでの時間の長さである第２通路到達時間よりも長い構成となっている。従って、クルーン２２０に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングを考慮して第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させるために、第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させても、クルーン２２０から流出した遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０を通過するときに、当該非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態を閉鎖状態にすることが可能であり、クルーン２２０から流出した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができる。すなわち、クルーン２２０に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、クルーン２２０に滞留する遊技球の動きを確認しながら第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第２通路到達時間よりも短い場合には、第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、本実施形態の

パチンコ機１０は、クルーン２２０に滞留する遊技球の動きを確認しながら第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５６４】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態のタイミングで遊技球を当該非Ｖ入賞口シャッター３５０上を通過させるためには、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングと、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては０．２秒）とを考慮して、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【４５６５】

本実施形態のパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては０．２秒）が、遊技球を遊技球発射機構８１から発射させてからクルーン２２０を経由してクルーン２２０から流出するまでの時間の長さ（以下、滞留領域流出時間とも呼ぶ）よりも短くなるように構成されている。従って、第１通路検知センサーＳＰ１を通過させた遊技球を、クルーン２２０を経由させ、さらに当該遊技球を閉鎖状態の非Ｖ入賞口シャッター３５０によってＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球１球だけを用いてＶ入賞ゾーンＦＶに当該遊技球を流入させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、クルーン２２０に滞留した後に非Ｖ入賞口シャッター３５０を経由してＶ入賞ゾーンＦＶに流入させる遊技球と、第２通路検知センサーＳＰ２を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５６６】

また、パチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態の場合に、当該非Ｖ入賞口シャッター３５０を通過した遊技球が流入する領域は、当該領域への遊技球の流入が次回以降の遊技回の抽選モードを高確率モードに移行させるための条件として設定されている領域（Ｖ入賞ゾーンＦＶ）であるので、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させたいと遊技者に所望させることができ、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉についての技術介入に関して、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【４５６７】

本実施形態のパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオとして、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させないと、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１開閉シナリオと、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させなくても、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが可能又は容易な第３開閉シナリオとを備える。非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオとして第１開閉シナリオが設定されている場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるために第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第３開閉シナリオが設定されている場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるために第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第１開閉シナリオが設定されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを切り替えることによって、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５６８】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球が第１通路検知センサーＳＰ１または第２通路検知センサーＳＰ２を通過したことを契機として、開放状態から閉鎖状態に切り替

えられるので、設定されている開閉シナリオが第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオのいずれの場合であっても、遊技球が第１通路検知センサーＳＰ１または第２通路検知センサーＳＰ２を通過するように操作ハンドル２５を操作する必要があり、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【４５６９】

また、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させるだけで（すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を通過させなくても）Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが可能なように非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉動作が実行される第３開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験した遊技者に対して、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を流通させた場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に切り替わるにもかかわらず、第２通路検知センサーＳＰ２を流通した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができない非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉動作が実行される第１開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験させることで、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第１開閉シナリオが設定されている場合に第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させることを促すことができる。

【４５７０】

また、第３開閉シナリオが設定されている場合には、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２のいずれを遊技球が流通しても非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態である期間に遊技球を当該非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達させることができるので、第３開閉シナリオが設定されている場合には、遊技者は容易にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる。本実施形態のパチンコ機１０においては、第３開閉シナリオが設定される場合には、少なくとも先に第１開閉シナリオが設定された遊技状態を経由している。すなわち、第１開閉シナリオでの遊技を経験している遊技者は、第１開閉シナリオが設定されている場合にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させるために必要な技術介入を一度は経験しているため、第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第１種大当たりに当選した場合に、再度、第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させるために必要な技術介入をさせると、遊技者が疲弊してしまう虞がある。このため、本実施形態のパチンコ機１０は、高頻度サポートモードの遊技回で第１種大当たりに当選した場合には、第３開閉シナリオが設定される構成としている。このようにすることで、遊技者が不要に疲弊することを抑制することができる。

【４５７１】

また、本実施形態においては、第１開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンが同じ場合であっても、大入賞口３６ａを通過した後の遊技球の第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球の通過パターンが異なれば、遊技者の有利の度合いが異なる。具体的には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンが同じであっても、大入賞口３６ａを通過した後の遊技球の第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球の通過パターンとして、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる通過パターンと、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができない通過パターンとがある。従って、開閉実行モード中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオが第１開閉シナリオであると認識した遊技者に対して、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球のどのような通過パターンが有利であるかを認識させることができ、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【４５７２】

本実施形態においては、第２開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができないので、有利の度合いが同じとなる。

【４５７３】
本実施形態においては、第３開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができるので、有利の度合いが同じとなる。
【４５７４】
また、第１開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンによって遊技者の有利度合が異なり、かつ、第２開閉シナリオよりも有利であり、第２開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、第３開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、かつ、第１開閉シナリオおよび第２開閉シナリオよりも有利である。従って、特定の異なる３つの開閉シナリオを用いることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４５７５】
本実施形態のパチンコ機１０は、第１種大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態（サポートモード）に基づいて、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを決定するので、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の実行時の遊技の状態について遊技者に意識をさせることができ、結果として、遊技に注目をさせることができる。さらに、大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態を認識した遊技者に対して、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。
【４５７６】
また、パチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第１種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第１開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第３開閉シナリオに設定する。すなわち、第１種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）によって異なる。
【４５７７】
一方、パチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第２開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第２開閉シナリオに設定する。すなわち、第２種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）に関わらず同じとなる。
【４５７８】
よって、大当たりに当選した場合に、大当たりの種別が何であるのかについて期待感を付与することができる。さらに、大当たりの種別が第１種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回のサポートモードが低頻度サポートモードであるのか高頻度サポートモードであるのかによってラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ（次回から実行する遊技回の抽選モードを決定する決定方法）が異なるので、遊技者に対してさらに期待感や緊迫感を付与することができる。従って本実施形態のパチンコ機１０によれば、大当たりに当選した場合には、大当たりの種別は何であるのか、遊技の状態（サポートモード）は何であったか、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ（開閉の態様）はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５７９】
本実施形態のパチンコ機１０においては、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から大入賞口３６ａに入球した遊技球の数が２個となったことを１つの契機として、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、大入賞口３６ａに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４５８０】
さらに、パチンコ機１０においては、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球が大入賞口３６ａに入球した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間に、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達した場合に、当該１個目（Ｎ－１個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることが可能または容易となるように、開放状態と閉鎖状態との間で切り替えを行うので、遊技者に対して、大入賞口３６ａに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球と、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球が大入賞口３６ａに入球した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内に、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、１個目（Ｎ－１個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。
【４５８１】
本実施形態のパチンコ機１０においては、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に１個（Ｊ個）の遊技球が入球した後に、第２通路３００に１個（Ｋ個）の遊技球が入球したことを契機に、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、第１通路２１０に１個（Ｊ個）、第２通路３００に１個（Ｋ個）の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４５８２】
また、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第２通路３００に入球した遊技球の数が１個（Ｋ個）に到達した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内である場合に、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに送るので、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第２通路３００に入球した遊技球の数が１個（Ｋ個）に到達した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。
【４５８３】
《Ｈ６》第８実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【４５８４】
《Ｈ６－１》変形例１：
上記第８実施形態では、第１通路の備える遅延手段は、クルーン２２０によって構成されていた。クルーン２２０を遅延手段とした構成では、遊技球が排出されるタイミングを遊技者が予測しにくく、Ｖ入賞に失敗する確率が比較的高く、遊技者を不快にさせてしまう虞がある。この課題の解決策として、通路が蛇行状に折れ曲がった蛇行路によって遅延手段を構成してもよい。蛇行路によれば、蛇行路の入口に入球した遊技球が蛇行路の出口に至るまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。蛇行路は、クルーン２２０に比べて遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。このために、変形例１によれば、第８実施形態よりも、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。その結果、遊技者に技術介入をさせながらも、Ｖ入賞の成功率を高めることができる。
【４５８５】
《Ｈ６－２》変形例２：
変形例１に示したクルーンについての課題の解決策として、以下の構成を採用しても良い。
【４５８６】
図４３９は、変形例２のパチンコ機に備えられる遅延ユニット４２０を示す説明図である。変形例２のパチンコ機において、第８実施形態のパチンコ機１０との違いは、クルーン２２０（図３９８）の換わりに、遅延ユニット４２０が設けられている点であり、その他の構成は第８実施形態と同じである。変形例２のパチンコ機において、第８実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。遅延ユニット４２０は、回転体４２２と、回転体４２２を覆う覆部材４２４と、を備える。
【４５８７】
回転体４２２は、遊技盤の裏側に設けられた駆動モーターに連結されており、遊技盤に対して略垂直な回転軸４２２ａを中心として一定の速度（例えば、６０秒で１回転）で回転している。回転体４２２の円周には、１つの遊技球が入球可能な凹部４２２ｂが設けられている。
【４５８８】
覆部材４２４は、回転体４２２の周囲を覆う部材であり、回転体４２２の上側には、遊技球が入球可能な上側開口部４２４ａが設けられており、回転体４２２の下側には、遊技球が通過可能な下側開口部４２４ｂが設けられている。上側開口部４２４ａは、第１通路２１０の排球口２１０ｂ（図３９８）の真下に位置している。下側開口部４２４ｂは連通路部３２０（図３９８）に接続されている。遅延ユニット４２０において、遊技球は、覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球した後、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の上側開口部４２４ａの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球することになる。また、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球した遊技球は、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の下側開口部４２４ｂの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂから落下し、覆部材４２４の下側開口部４２４ｂから下方に排出される。
【４５８９】
遅延ユニット４２０によれば、遊技球が覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球してから下側開口部４２４ｂから排出されるまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。この変形例のパチンコ機によれば、クルーン２２０に比べて、遅延ユニット４２０から遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。さらに、回転体４２２が一定速度で回転するので、遊技球が入球してから排出されるまでの時間を常に一定とすることができることから、変形例１としての蛇行路よりも、遊技球が排出されるタイミングをより予測し易い。これらのために、この変形例２によれば、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れる

タイミングを計ることが容易となる。なお、遅延手段は、第８実施形態のクルーン２２０、変形例１の蛇行路、変形例２の遅延ユニット４２０に限る必要もなく、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて通過する時間を遅らせることができる装置であれば、どのような構成で実現しても良い。

【４５９０】

《Ｈ６－３》変形例３：

上記第８実施形態およびその変形例１、２では、遅延手段を設ける構成とした。これに対して、変形例として、遅延手段を設けない構成としてもよい。この場合、第１通路検知センサーＳＰ１によって第１通路２１０への遊技球の入球が検知されてから、当該遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０の手前の位置に達するまでの期間に、次に発射された遊技球が第２通路３００に到達可能なように、第１通路２１０の長さを定めた構成とする。この変形例３によっても、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。

【４５９１】

《Ｈ６－４》変形例４：

上記第８実施形態およびその変形例１～３では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」である構成とした。これに対して、変形例として、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに３個の遊技球が入球したこと。」である構成としても良い。すなわち、（ii）における「または」以降の条件を、２個から３個に換えても良い。この変形例の場合には、図４０６の例示では、時刻ｔ６において（ii）が満たされたと判断されることになる。また、３個に換えて、４個、５個というように他の複数の値としても良い。これらの変形例によれば、大入賞口３６ａへの遊技球の入球の数を数える必要があることから、遊技者は、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な遊技への参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、第３開閉シナリオの閉鎖条件についても、同様の変形ができる。

【４５９２】

《Ｈ６－５》変形例５：

上記第８実施形態およびその変形例１～４では、第１開閉シナリオの閉鎖条件は、（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること、（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと、の両方が成立することとした。この閉鎖条件の構成では、１ラウンド目が開始されてから最初に強右打ち通路Ｐ２へ遊技球が入球した場合にも、その後の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態へ移行してしまう。しかしながら、本実施形態では、前述したように、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な流路構成となっていることから、遊技者は、実質的にはＶ入賞を狙う機会を失うことになる。この課題の解決策として、変形例として、第１開閉シナリオの閉鎖条件を、下記の（ｖ）～（vii）の通りとしてもよい。

【４５９３】

（ｖ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。

（vi）１ラウンド目が開始されてから第１通路２１０に１個の遊技球が入球したこと。

（vii）上記（iv）が成立してから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと。

上記（ｖ）～（vii）の項目の全てが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【４５９４】

この変形例の閉鎖条件によれば、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合にも、続く２球目以降で、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を入れて第１通路２１０に入球すれば、第１通路２１０への入球に続く次の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行することができ、先に第１通路２１０に入球した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。すなわち、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合にも、Ｖ入賞を狙う機会を失うことがない。このため、変形例５によれば、Ｖ入賞を狙う機会を失うことによる遊技者の喪失感や不快感の軽減に寄与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４５９５】

なお、この変形例５における（vi）の条件を、「１ラウンド目が開始されてから第１通路２１０に２個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、２個に換えて、３個、４個、５個というように他の数としても良い。

【４５９６】

また、この変形例５における（vi）の条件を、「上記（iv）が成立してから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、２個に換えて、３個、４個、５個というように他の数としても良い。

【４５９７】

《Ｈ６－６》変形例６：

上記第８実施形態およびその変形例１～５では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であることとした。これに対して、変形例として、「パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける２ラウンド目の実行中であること」を（ｉ）の内容としても良い。また、２ラウンド目に換えて、３ラウンド目、４ラウンド目というように他の回数のラウンド目の実行中であることとしてもよい。また、一つのラウンドに限る必要もなく、例えば、１ラウンド目または２ラウンド目の実行中というように、複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。さらに、開閉実行モードにおける全てのラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとした場合、Ｖ入賞ゾーンＦＶを狙う遊技の回数を増やすことができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４５９８】

《Ｈ６－７》変形例７：

上記第８実施形態およびその変形例１～６では、第１～第３開閉シナリオの閉鎖条件が成立した直後のタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する構成とした。これに対して、変形例として、閉鎖条件が成立してから、予め定めた遅延時間（以下、閉鎖遅れ時間と呼ぶ）が経過したタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する構成としてもよい。この構成によれは、上記第８実施形態およびその変形例１～６における技術介入に加えて、遊技者は閉鎖遅れ時間を直感で計る必要があることから、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４５９９】

《Ｈ６－８》変形例８：

上記第８実施形態およびその変形例では、可変入賞装置３６が遊技領域ＰＡの右側に設けられていた。これに対して、変形例として、可変入賞装置３６を遊技領域ＰＡの左側、または中央側に設ける構成としても良い。これらの場合には、弱右打ち通路Ｐ１および強右打ち通路Ｐ２は除くのが好ましい。この変形例８によれば、右打ちとは異なる打ち方でＶ入賞を狙うことが可能となる。

【４６００】

《Ｈ６－９》変形例９：

上記第８実施形態およびその変形例では、第２通路検知センサーＳＰ２が第２通路３００の入球口３１０ａ付近に設けられていた。これに対して、変形例として、第２通路検知センサーＳＰ２が第２通路３００において入球口３１０ａから離れた位置に設けられた構成としても良い。この構成の場合、第２通路３００の入球口３１０ａに遊技球が入球したタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉じることができないことから、第２通路３００において第２通路検知センサーＳＰ２が配置された位置にマークを付けるのが好ましい。この変形例９によれば、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を入れるタイミングを調整することによって、遊技球遊技球がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングに対して、第２通路３００を通った遊技球が上記マークの位置に移動するタイミングを一致させる。これによって、遊技球がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングで非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行させることでき、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を通すことが可能となる。この変形例９によれば、遊技者はマークを狙うという技術介入が必要となる。したがって、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４６０１】

《Ｈ６－１０》変形例１０：

上記第８実施形態およびその変形例では、クルーン２２０が一つの孔２２０ｂを備えた構成であった。これに対して変形例として、クルーンが複数の孔を備えた構成としてもよい。複数の孔のうちの一つが第２通路３００に接続され、残余の孔は、第２通路３００とは異なる通路に接続される。残余の孔に入球した遊技球は、この通路から遊技盤３０の背面側に送られる。この変形例１０によれば、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を入球して第１通路２１０に遊技球を入球させることが成功したとしても、遊技球が第２通路３００以外に送られることがあることから、第２通路３００へと続く孔に遊技球を排出させることができるかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４６０２】

《Ｈ６－１１》変形例１１：

上記第８実施形態およびその変形例では、第２通路３００の本線通路部３１０が有する本線通路中流側部分３１２の下流端は、第２通路３００における非Ｖ入賞口シャッター３５０が配置されている位置より上流側、すなわち、本線通路部３１０から分岐通路部３３０に分岐する部分に接続されている。これに対して変形例として、本線通路中流側部分３１２の下流端が、分岐通路部３３０に通ずることなく、第２通路３００における非Ｖ入賞口シャッター３５０が配置されている位置より下流側に接続された構成としても良い。第８実施形態では、先に説明したように、第２通路３００を、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するまでに０．４秒かかる内部構造とすることによって、第２通路３００に入球した遊技球が分岐通路部３３０に送られない構成となっている。これに対して、この変形例１１では、上述した内部構造を採用しなくても、容易な構成によって、第２通路３００に入球した遊技球が分岐通路部３３０に送られない構造とすることができる。

【４６０３】

《Ｈ６－１２》変形例１２：

上記第８実施形態およびその変形例では、大入賞口３６ａに第１通路２１０と第２通路３００が接続される構成であった。これに対して、変形例として、大入賞口３６ａに１本の通路、例えば第１通路２１０だけが接続される構成としても良い。この場合、強右打ち通路Ｐ２と第２通路３００を備えない構成とする。この変形例１２によれば、遊技者は、第１通路２１０へ遊技球を１球、入球させてから、次に第１通路２１０へ遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。したがって、変形例１２によれば、第８実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６０４】

《Ｈ６－１３》変形例１３：
上記第８実施形態およびその変形例では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことを２つの遊技球検知センサー、すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とによって検知する構成とした。これに対して変形例として、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことを一つの遊技球検知センサーによって検知する構成としてもよい。具体的には、一つの遊技球検知センサーによって、第１通路２１０への遊技球の入球と、第２通路３００への遊技球の入球との双方を検知可能な構成とする。すなわち、第１通路２１０と第２通路３００のいずれかに遊技球の入球があったときにＯＮ状態となる一つの遊技球検知センサーを備える構成とする。この構成によっても、第８実施形態と同様の制御を行うことができる。なお、遊技球検知センサーとしては、磁気式、光学式等の種々の方式のセンサーを採用することができる。

【４６０５】
《Ｈ６－１４》変形例１４：
上記第８実施形態およびその変形例では、図３９８に示した機構・構成を、次回以降に実行される遊技回の遊技状態（上記第８実施形態では、抽選モード：高確率モードまたは低確率モード）を決定するための機構として用いたが、当該機構を他の用途に用いても良い。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合の、ラウンド遊技のラウンド数を決定するための機構として用いても良い。例えば、非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに対応する入球領域（以下、「第２ラウンド決定入球領域」と呼ぶ）に対して所定のラウンド数（例えば、４ラウンド）を割り振り、Ｖ入賞ゾーンＦＶに対応する入球領域に対して、第２ラウンド決定入球領域に割り振ったラウンド数より遊技者に有利となるラウンド数（例えば、１６ラウンド）を割り振る。そして、開閉実行モードのオープニング期間の開始後、最初に遊技球が入球した方の入球領域に割り振られたラウンド数のラウンド遊技が、当該開閉実行モードにおける開閉処理期間に実行される構成にする。なお、この構成を採用した場合には、第１通路２１０の入球口２１０ａと弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂとの間、および、第２通路３００の入球口３１０ａと強右打ち通路Ｐ２の開口端Ｐ２ｂとの間には、大入賞口３６ａおよび開閉扉３６ｂを備えない構成とする。

【４６０６】
このような構成を採用することによって、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技のラウンド数を決定する際に、遊技者に技術介入をさせることができ、開閉実行モードの期間において、遊技者に積極的に遊技に参加させることができるとともに、遊技に集中させることができる。さらに、決定するラウンド数について、遊技者に期待感を付与することができる。

【４６０７】
《Ｈ６－１５》変形例１５：
上記第８実施形態において、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とが、各々、別々に遊技球の通過をカウントする構成としてもよい。そして、ラウンド遊技が開始された時から第１通路検知センサーＳＰ１でＪ個（Ｊは整数／例えば、Ｊ＝２）の遊技球の通過を検知した後に、第２通路検知センサーＳＰ２でＫ個（Ｋは整数／例えば、Ｋ＝３）の遊技球の通過を検知したことを契機に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態に切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに送ることを所望する遊技者に対して、第１通路２１０にＪ個、第２通路３００にＫ個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６０８】
《Ｈ６－１６》変形例１６：
上記第８実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオは、大当たり種別と大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて設定される構成であった。これに対して、変形例として、前記開閉シナリオは、大当たり種別と第２図柄表示部フ

ラグの値に基づいて設定される構成としても良い。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。具体的には、図４２２のステップＳｈ１１０６において、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＦＦである場合には、第１開閉シナリオ（図４０６）を設定し、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、第３開閉シナリオ（図４１１）を設定し、第２種大当たりである場合には、第２図柄表示部フラグがＯＮ、ＯＦＦいずれの場合であっても第２開閉シナリオ（図４１０）を設定する。

【４６０９】

上記構成を採用することによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞高難度閉開パターンを実現する第１開閉シナリオが設定される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞低難度閉開パターンを実現する第３開閉シナリオが設定される。第２種大当たりとなったときには、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものである場合にも、Ｖ入賞不可閉開パターンを実現する第２開閉シナリオが設定される。

【４６１０】

こうした構成のパチンコ機によれば、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとの表示の切り替わりに対応して開閉シナリオを変更することができる。したがって、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂを認識した遊技者に対して、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４への遊技球の入球は高頻度サポートモードの際に発生し易くなることに鑑みると、この変形例１６のパチンコ機によれば、大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定する第８実施形態とほぼ同一の動作を行う構成を実現できる。

【４６１１】

《Ｈ６－１７》変形例１７：

上記第８実施形態では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。上記変形例１６では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものであるかに基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。これらに対して、変形例として、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、第１種大当たりに当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定する構成としても良い。例えば、図４０３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルによって、８Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。また、例えば図４０３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルによって、１６Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。

【４６１２】

この変形例１７のパチンコ機によっても、第８実施形態や変形例１６と同様に、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【４６１３】
《Ｈ６－１８》変形例１８：
上記第８実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオとして、３つの開閉シナリオを用意した。これに対して、変形例として、３つの開閉シナリオの内の２つの開閉シナリオを用意した構成としても良い。具体的には、第１開閉シナリオと第２開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第１開閉シナリオと第３開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第２開閉シナリオと第３開閉シナリオを用意した構成としても良い。また、変形例として、３つの開閉シナリオの内の１つの開閉シナリオ、具体的には、第１開閉シナリオだけを用意した構成としても良いし、第３開閉シナリオだけを用意した構成としても良い。
【４６１４】
《Ｈ６－１９》変形例１９：
上記第８実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉動作させる非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄを備え、主制御装置６０によって、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄを駆動制御することによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉する構成とした。これに対して、変形例１９として、モータ等の駆動手段を用いずに、遊技球の流下する力を受けて、非Ｖ入賞口シャッターが自動的に動作する構成としても良い。
【４６１５】
図４４０は、変形例１９のパチンコ機に備えられる可変入賞装置５３６を示す説明図である。可変入賞装置５３６は、大入賞口３６ａと、開閉扉３６ｂと、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖと、を備えている。大入賞口３６ａと開閉扉３６ｂは、第８実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。
【４６１６】
Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖは、第１通路２１０と、クルーン２２０と、第２通路６００と、非Ｖ入賞口シャッター６５０と、を備える。第１通路２１０とクルーン２２０は、第８実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。
【４６１７】
第２通路６００は、本線通路部６１０と、クルーン２２０の孔２２０ｂと本線通路部６１０との間を連通するための連通路部６２０と、連通路部６２０から分岐した分岐通路部３３０と、を備える。分岐通路部３３０は、第８実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。第８実施形態における第２通路３００（図３９８）と、本変形例１９の第２通路６００とを対比すると、第８実施形態の第２通路３００では、本線通路中流側部分３１２と本線通路下流側部分３１３との中間部分に対して、連通路部３２０が接続された構成であったが、本変形例１９の第２通路６００では、連通路部６２０がクルーン２２０の孔２２０ｂから本線通路部６１０の排球口６１０ｂの近くまで延びて、連通路部６２０が非Ｖ入賞口シャッター６５０よりも下流側の部分で本線通路部６１０に対して連通された構成である。
【４６１８】
非Ｖ入賞口シャッター６５０は、本線通路部６１０と連通路部６２０との間に設けられており、第１の平板６５１と、第１の平板６５１の片端に対して直角に近い鋭角（例えば８０度）に連結された第２の平板６５２とを備える。非Ｖ入賞口シャッター６５０は、第１の平板６５１と第２の平板６５２とが連結された部分を回転軸ＯＡとして、図中の矢印の方向（時計回り）に回転可能な構成となっており、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を本線通路部６１０の下流側と分岐通路部３３０側とに振り分けることができる。
【４６１９】
具体的には、非Ｖ入賞口シャッター６５０は、図中、実線で示した第１の状態がデフォルトであり、本線通路中流側部分６１２を流下してきた遊技球によって第１の平板６５１が押し下げられることによって、図中、破線で示す第２の状態に移行する。遊技球が非Ｖ

入賞口シャッター６５０部分を通過した後には、非Ｖ入賞口シャッター６５０は、自重によって第１の状態に戻る。第１の状態では、第２の平板６５１は縦向きとなって、連通路部６２０を開放する。第２の状態では、第２の平板６５１は、横向き、具体的には、第２の平板６５１の上面が分岐通路部３３０の下側の内面と連なる向きとなって、連通路部６２０を閉鎖する。したがって、第１の状態では、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を連通路部６２０を通って本線通路部６１０の下流側に送ることができ、第２の状態では、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を分岐通路部３３０側に送ることができる。

【４６２０】

遊技者は、クルーン２２０の孔２２０ｂから遊技球が落下するタイミングを考慮して、本線通路部６１０の非Ｖ入賞口シャッター６５０部分に遊技球を通過させることによって、非Ｖ入賞口シャッター６５０の状態を連通路部６２０が閉鎖される第２の状態に切り替えることができる。この結果、遊技者は、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を分岐通路部３３０側に振り分けることができ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる。

【４６２１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で第１種大当たりに当選して第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第１種大当たりに当選した場合に、第３開閉シナリオが設定される構成としている。これに対して、本変形例１９では、非Ｖ入賞口シャッター６５０の開閉パターンは上述したメカニカル（機械的）な構成によって決まる一種類であることから、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に、開閉パターンを切り替えるようなことはできない。このため、本変形例１９では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たり（本変形例１９では、大当たりには第１種大当たり、第２種大当たりの区別はないものとする）に当選したラウンド遊技で、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に大当たりに当選した場合には、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが例え成功したとしても、そのＶ入賞は無効とする。すなわち、本変形例１９では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、開閉パターンが機械的に一種類に決まったＶ獲得チャレンジ機構部５３６ｖの採用を容易とすることができる。

【４６２２】

さらに、上述したように、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、熟練した遊技者によって、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典が何度も継続して付与されることを防止することができる。なお、本変形例１９では、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしかＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成であったが、これに換えて、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与え、続く２回目のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与え、３回目のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合には特典を与えない構成としても良い。さらに、３回目、４回目等の他の回数目までのラウンド遊技で、入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与える構成としても良い。

【４６２３】

なお、非Ｖ入賞口シャッターをメカニカル（機械的）な構成によって実現する実施の形

態としては、上記変形例１９の構成に限る必要はなく、その他の構成としても良い。例えば、Ｖ獲得チャレンジ機構部の通路構成は変形例１９と同一として、本線通路部６１０の本線通路中流側部分６１２の途中に遊技球によってＯＮするボタンを設け、遊技球によってボタンがＯＮされたときに、メカニカル的に非Ｖ入賞口シャッターが閉じる構成としても良い。

【４６２４】

《Ｈ６－２０》変形例２０：

上記第８実施形態およびその変形例（変形例１９を含む）では、非Ｖ入賞口シャッターが開放状態であるときに遊技球は非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに振り分けられ、非Ｖ入賞口シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球はＶ入賞ゾーンＦＶに振り分けられる構成であった。これに対して、変形例として、シャッター（Ｖ入賞口シャッター）が開放状態であるときに遊技球はＶ入賞ゾ　ーンＦＶに振り分けられ、シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに振り分けられる構成としても良い。この構成によっても、第８実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６２５】

《Ｈ６－２１》変形例２１：

上記第８実施形態およびその変形例では、シャッターの開閉によって、遊技球の振分先を切り替えていた。これに対して、シャッター開閉以外の構成によって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。例えば、通路の形状を変化させることよって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。この構成によっても、第８実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６２６】

《Ｈ６－２２》変形例２２：

上記第８実施形態では大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定し、上記変形例１６では大当たり種別と第２図柄表示部フラグの値に基づいて開閉シナリオを設定する構成であった。これに対して変形例として、大当たり種別の体系を変更して、大当たり種別だけで開閉シナリオを設定する構成としても良い。

【４６２７】

図４４１は、変形例２２における振分テーブルの内容を示す説明図である。図４４１（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４４１（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。図４４１（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。図４４１（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第３種大当たり、及び８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～２７」が１６Ｒ第３種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【４６２８】

この変形例２２において、第１種大当たりは、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンである。第２種大当たりは、第８実施形態と同様に、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。第３種大当たりは、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞低難度閉開パターンである。図４２２のステップＳｈ１１０６では、第１種大当たりである場合には第１開閉シナリオ（図４０６）を設定し、第２種大当たりである場合には第２開閉シナリオ（図４１０）を設定し、第３種大当たりである場合には第３開閉シナリオ（図４１１）を設定する構成とする。こうした構成によっても、変形例１６と同一の動作を行う構成を実現できる。

【４６２９】

《Ｉ》第９実施形態：

《Ｉ１》遊技機の構造：

図４４２は、本発明の第９実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４６３０】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【４６３１】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【４６３２】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【４６３３】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウ

ェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【４６３４】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【４６３５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【４６３６】

図４４３は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４６３７】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【４６３８】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【４６３９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指

示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【４６４０】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【４６４１】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【４６４２】

図４４４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【４６４３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４６４４】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４４３）から払い出される。

【４６４５】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４６４６】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【４６４７】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スル

ーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４６４８】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４６４９】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４６５０】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【４６５１】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【４６５２】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【４６５３】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【４６５４】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【４６５５】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【４６５６】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【４６５７】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【４６５８】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【４６５９】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４６６０】

図４４５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４４５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図４４５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４６６１】

図４４５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各

図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４４５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４４５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４６６２】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【４６６３】

さらに、図４４５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【４６６４】

図４４４に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【４６６５】

《Ｉ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【４６６６】

図４４６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４６６７】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４６６８】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４４３）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４６６９】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４６７０】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４６７１】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【４６７２】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出し

に対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【４６７３】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【４６７４】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【４６７５】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【４６７６】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【４６７７】

図４４７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【４６７８】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【４６７９】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦ、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【４６８０】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【４６８１】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【４６８２】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４６８３】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４６８４】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４６８５】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４６８６】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４６８７】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４６８８】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４６８９】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【４６９０】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４４５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【４６９１】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【４６９２】
次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定

である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【４６９３】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【４６９４】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４６９５】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【４６９６】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【４６９７】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【４６９８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブ

ルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【４６９９】

図４４８は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図４４８（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４４８（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【４７００】

図４４８（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図４４８（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４７０１】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【４７０２】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【４７０３】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【４７０４】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【４７０５】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【４７０６】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【４７０７】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【４７０８】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図４４８を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【４７０９】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【４７１０】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【４７１１】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【４７１２】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取

得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【４７１３】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【４７１４】
図４４９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図４４９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４４９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【４７１５】
図４４９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【４７１６】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。
【４７１７】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。
【４７１８】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【４７１９】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【４７２０】
図４４９（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【４７２１】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【４７２２】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【４７２３】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【４７２４】

図４５０は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図４５０に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１、２の３個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として３～９９の９７個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は３／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９７／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【４７２５】

図４５１は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【４７２６】

図４５１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４５１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【４７２７】

図４５１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４５１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物

３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【４７２８】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【４７２９】
《Ｉ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【４７３０】
図４５２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４４６）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【４７３１】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【４７３２】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４７３３】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【４７３４】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４７３５】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【４７３６】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【４７３７】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【４７３８】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【４７３９】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【４７４０】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【４７４１】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【４７４２】

《Ｉ４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【４７４３】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【４７４４】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、

抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【４７４５】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【４７４６】

図４５３は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。図４５３（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図４５３（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【４７４７】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図４５３（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【４７４８】

図４５３（ｂ）は、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選（大当たりに当選）した場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

【４７４９】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たりに当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図４５３（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。バトル演出の開始から敗北演出の終了までの一連の演出を、以下、「バトル・敗北演出」とも呼ぶ。

【４７５０】

なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

【４７５１】

図４５４は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａの説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【４７５２】

図４５５は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図４５５（ａ）はバトル演出を示し、図４５５（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図４５５（ｃ）は結果告知演出としての勝利演出を示している。図４５５（ａ）に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【４７５３】

また、図４５５（ｂ）に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【４７５４】

図４５５（ｃ）に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【４７５５】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【４７５６】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処

理の説明に先立って、比較例１のパチンコ機が実行する処理について説明する。

【４７５７】

図４５６は、比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図４５６には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、１２０回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

【４７５８】

当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【４７５９】

ここで、比較例１のパチンコ機は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同一の動作、すなわち、図４５３に示した動作を行うものとする。図４５３（ｂ）と図４５６とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図４５６に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図４５３（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図４５３（ｂ）に示した処理と図４５６に示した処理との両方を実行する比較例１の遊技機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図４４４）の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能である。換言すれば、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選において大当たりに当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物３４ａの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。したがって、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例１の問題点となっている。

【４７６０】

図４５７は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モー

ドが低確率モードに移行する場合が、図４５７に示されている。

【４７６１】

当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図４５６参照）のに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

【４７６２】

図４５３（ｂ）と図４５７とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図４４４）の開閉状態から、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、比較例１の前述した問題点を解決することができる。

【４７６３】

なお、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミングに定めることによって、バトル・勝利演出の期間におけるサポートモードの態様を転落当選時と一致させる処理を、以下、「サポートモード擬似化処理」と呼ぶ。

【４７６４】

本実施形態のパチンコ機１０では、各種遊技状態をＭＰＵ６２にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高頻度サポートモードフラグ、転落抽選に当選したか否かをＭＰＵ６２にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してＭＰＵ６２にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図４４６参照）に記憶されている。

【４７６５】

図４５８は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。図示するように、高確率モードフラグのフラグ値として、高確率モードである場合には「０２Ｈ（１６進数表記で０２という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードでない（すなわち低確率モードである）場合には「００Ｈ」が設定されている。高頻度サポートモードフラグのフラグ値として、高頻度サポートモードである場合には「０１Ｈ」が設定され、高頻度サポートモードでない（すなわち低頻度サポートモードである）場合には「００Ｈ」が設定されている。転落フラグのフラグ値として、転落抽選に当選した場合には「１０Ｈ」が設定され、転落抽

選に当選していない場合には「００Ｈ」が設定されている。
【４７６６】
本実施形態では、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。このため、次の通りとなる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、これらの合算値としての遊技状態判定値は「００Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０１Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０２Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０３Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「１１Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「１０Ｈ」となる。
【４７６７】
図４５８から判ることは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されることとなる。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となっている。
【４７６８】
なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか２以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。
【４７６９】
図４５８に示す表の一番右列には、「遊技状態判定値の算出時における遊技状態」の項が付加されている。この項の内容は、遊技状態判定値がどういった遊技状態を示すかを簡潔に示すものであり、次の通りである。
【４７７０】
遊技状態判定値が「００Ｈ」である時は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０は通常状態にある。この状態を、以下、「低確率低頻度状態」とも呼ぶ。
【４７７１】
遊技状態判定値が「０１Ｈ」である時は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる時短状態にある。この状態を、以下、「低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって通常大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「低確率高頻度状態」になる。この低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。
【４７７２】
遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時は、高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機はいわゆる潜伏確変状態にある。潜伏確変状態は、本実施形態のパ

チンコ機１０では取り得ない状態であるが、この点については後ほど詳述する。この状態を、以下、「高確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行ったときに、「高確率低頻度状態」となる。

【４７７３】

遊技状態判定値が「０３Ｈ」である時は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる確変状態にある。この状態を、以下、「高確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「高確率高頻度状態」となる。

【４７７４】

遊技状態判定値が「１１Ｈ」である時は、保証遊技回数内の転落による低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる転落時短状態にある。この状態を、以下、「転落低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに移行する。このときに「転落低確率高頻度状態」となる。この転落低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【４７７５】

遊技状態判定値が「１０Ｈ」である時は、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる転落通常状態にある。転落通常状態は、先に説明した図４５３に示す１２０回目の遊技回における状態であり、以下、「転落低確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。このときに「転落低確率低頻度状態」となる。

【４７７６】

遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時について、さらに説明する。遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機では、潜伏確変状態にあると言うことができる。「潜伏確変状態」とは、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高確率モードとなっているにもかかわらず、電動役物３４ａによるサポートがない状態であり、かつ、遊技者が高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難な状態である。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０では、これまでに説明してきた処理の概要から判るように、潜伏確変状態になることはない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行なっているため、遊技状態判定値は「０２Ｈ」と算出されることはある。

【４７７７】

本実施形態のパチンコ機１０では、上記の遊技状態判定値と、当たり抽選における抽選結果とに応じて、図柄の変動表示および停止表示の態様が異なったものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄の変動表示および停止表示の態様を特定する多数の変動時間テーブルが、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶された多数の変動時間テーブルは、遊技状態判定値別に分類されている。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、各遊技状

態判定値に対応した変動時間テーブル群を備えている。変動時間テーブル群とは、大当たりフラグの値とリーチ発生フラグの値とによって特定される変動時間テーブルを複数、集めた変動時間テーブルの集合である。大当たりフラグは、大当たりの種別（１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たり）を特定するためのフラグである。リーチ発生フラグは、リーチ発生の有無を特定するためのフラグである。

【４７７８】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値が「００Ｈ」である時に用いる低確率低頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「０１Ｈ」である時に用いる低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である時に用いる高確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「１１Ｈ」である時に用いる転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「１０Ｈ」である時に用いる転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群とがＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図４４６）に記憶されている。ただし、本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、潜伏確変状態とならないことから、遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図４４６）に用意されていない。

【４７７９】

このため、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行なうだけのパチンコ機では、サポートモード擬似化処理によって遊技状態判定値が「０３Ｈ」から「０２Ｈ」に移行された場合に、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図４４６）から遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群を読み出そうとして、処理が中断または停止してしまう課題があった。

【４７８０】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を実行することによって、上記課題を解決する構成とした。

【４７８１】

図４５９は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回において、時刻ｔ１で当たり抽選において大当たりに当選した場合、時刻ｔ１の直後の時刻ｔ２でもって、サポートモード擬似化処理がなされ、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【４７８２】

時刻ｔ２に続く時刻ｔ３では、遊技状態判定値を算出し、算出結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を行う。時刻ｔ３では、高確率モードフラグがＯＮ（＝「０２Ｈ」）であり、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であり、転落フラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「０２Ｈ」となる。このため、書換え処理によって、遊技状態判定値は「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換えられる。

【４７８３】

時刻ｔ３に続く時刻ｔ４では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、「０３Ｈ」に書き換えられた遊技状態判定値に基づいて行われる。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図４４６）から、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

【４７８４】
時刻ｔ４に続く時刻ｔ５では、時刻ｔ４で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。
【４７８５】
なお、図４５９は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時刻ｔ２から変動開始される時刻ｔ５までは、実際は瞬時に進む。このため、図４５７を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。
【４７８６】
《Ｉ５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【４７８７】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【４７８８】
＜タイマ割込み処理＞
図４６０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【４７８９】
ステップＳｉ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｉ０１０２に進む。
【４７９０】
ステップＳｉ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０１０３に進む。
【４７９１】
ステップＳｉ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４６４）において、その値を更新する。
【４７９２】
ステップＳｉ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｉ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０１０４を実行した後、ステップＳｉ０１０５に進む。
【４７９３】
ステップＳｉ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実

行する。ステップＳｉ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【４７９４】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４６０：Ｓｉ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７９５】

図４６１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｉ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｉ０２０３に進む。

【４７９６】

ステップＳｉ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｉ０２０４に進む。

【４７９７】

ステップＳｉ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｉ０２０９に進む。

【４７９８】

ステップＳｉ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｉ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【４７９９】

ステップＳｉ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｉ０２０７に進む。一方、ステップＳｉ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｉ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４８００】

ステップＳｉ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｉ０２０８に進む。

【４８０１】

ステップＳｉ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｉ０２０９に進む。

【４８０２】

ステップＳｉ０２０９では、上述したステップＳｉ０２０４又はステップＳｉ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｉ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｉ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４８０３】

一方、ステップＳｉ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｉ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｉ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｉ０２１２に進む。

【４８０４】

ステップＳｉ０２１２では、ステップＳｉ０１０３（図４６０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｉ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｉ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｉ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｉ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｉ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｉ０２１２を実行した後、ステップＳｉ０２１３に進む。

【４８０５】

ステップＳｉ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０２１３を実行した後、ステップＳｉ０２１４に進む。

【４８０６】

ステップＳｉ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【４８０７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４６４：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【４８０８】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて

変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【４８０９】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｉ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【４８１０】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４６１：Ｓｉ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８１１】

図４６２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【４８１２】

ステップＳｉ０３０１では、始動口用の入球処理（図４６１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【４８１３】

ステップＳｉ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｉ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【４８１４】

一方、ステップＳｉ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｉ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｉ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【４８１５】

ステップＳｉ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｉ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｉ０３０３に進む。ステップＳｉ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【４８１６】

ステップＳｉ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｉ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｉ０３０７に進む。ステップＳｉ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、

大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【４８１７】

ステップＳｉ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｉ０３１０を実行した後、ステップＳｉ０３１１に進む。

【４８１８】

ステップＳｉ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｉ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｉ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｉ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【４８１９】

ステップＳｉ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｉ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【４８２０】

ステップＳｉ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｉ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【４８２１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４６０：Ｓｉ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８２２】

図４６３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｉ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｉ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｉ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入

球処理を終了する。
【４８２３】
ステップＳｉ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｉ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｉ０４０４に進む。
【４８２４】
ステップＳｉ０４０４では、ステップＳｉ０１０３（図４６０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【４８２５】
一方、ステップＳｉ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｉ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【４８２６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【４８２７】
図４６４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｉ０５０２に進む。
【４８２８】
ステップＳｉ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｉ０５０３に進む。
【４８２９】
ステップＳｉ０５０３では、ステップＳｉ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｉ０５０３を実行した後、ステップＳｉ０５０４に進む。
【４８３０】
ステップＳｉ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０５０５に進む。
【４８３１】
ステップＳｉ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｉ０５０６に進む。ステップＳｉ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０５０６を実行した後、ステップＳｉ０５０７に進む。
【４８３２】

ステップＳｉ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｉ０５０８に進む。

【４８３３】

ステップＳｉ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｉ０５０９に進む。

【４８３４】

ステップＳｉ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｉ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｉ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｉ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｉ０５１０及びステップＳｉ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｉ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｉ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｉ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｉ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０５０３に戻り、ステップＳｉ０５０３からステップＳｉ０５０８までの各処理を実行する。

【４８３５】

なお、ステップＳｉ０５０３からステップＳｉ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４８３６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４６４：Ｓｉ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８３７】

図４６５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４８３８】

ステップＳｉ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｉ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｉ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｉ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０６０２に進む。

【４８３９】
ステップＳｉ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【４８４０】
ステップＳｉ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｉ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｉ０６０３に進む。
【４８４１】
ステップＳｉ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【４８４２】
一方、ステップＳｉ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｉ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０６０４に進む。
【４８４３】
ステップＳｉ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【４８４４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４６５：Ｓｉ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４８４５】
図４６６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｉ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｉ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｉ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｉ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０７０２に進む。
【４８４６】
ステップＳｉ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｉ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【４８４７】
ステップＳｉ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｉ０７０４に進む。
【４８４８】
ステップＳｉ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０７０４を実行した後、ステップＳｉ０７０５に進む。
【４８４９】
ステップＳｉ０７０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、先に説明した遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０７０５を実行した後、ステップＳｉ０７０６に進む。

【４８５０】
ステップＳｉ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０７０６を実行した後、ステップＳｉ０７０７に進む。
【４８５１】
ステップＳｉ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｉ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｉ０７０７を実行した後、ステップＳｉ０７０８に進む。
【４８５２】
ステップＳｉ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【４８５３】
ステップＳｉ０７０７およびステップＳｉ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｉ０７０８を実行した後、ステップＳｉ０７０９に進む。
【４８５４】
ステップＳｉ０７０９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｉ０７０９を実行した後、ステップＳｉ０７１０に進む。
【４８５５】
ステップＳｉ０７１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｉ０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【４８５６】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４６６：Ｓｉ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４８５７】
図４６７は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４４７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図４４７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象であ

る保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｉ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【４８５８】

ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｉ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０８０２～ステップＳｉ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｉ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０８０８～ステップＳｉ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【４８５９】

ステップＳｉ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｉ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｉ０８０４に進む。ステップＳｉ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｉ０８０５に進む。

【４８６０】

ステップＳｉ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｉ０８０５を実行した後、ステップＳｉ０８０６に進む。

【４８６１】

ステップＳｉ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｉ０８０７へ進む。

【４８６２】

ステップＳｉ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４８６３】

ステップＳｉ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４８６４】
ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｉ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０８０８に進む。
【４８６５】
ステップＳｉ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｉ０８０９に進む。ステップＳｉ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｉ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｉ０８１１に進む。
【４８６６】
ステップＳｉ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｉ０８１１を実行した後、ステップＳｉ０８１２に進む。
【４８６７】
ステップＳｉ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｉ０８１３に進む。
【４８６８】
ステップＳｉ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【４８６９】
ステップＳｉ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【４８７０】
＜転落判定処理＞
次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４６６：Ｓｉ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４８７１】
図４６８は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｉ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０９０２に進む。
【４８７２】
ステップＳｉ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が

、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図４５０参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｉ０９０３では、ステップＳｉ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｉ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０９０４に進む。

【４８７３】

ステップＳｉ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ０９０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｉ０９０５を実行した後、ステップＳｉ０９０６に進む。

【４８７４】

ステップＳｉ０９０６では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ０９０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ０９０６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ０９０７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ０９０７を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【４８７５】

一方、ステップＳｉ０９０６において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｉ０９０６：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｉ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｉ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｉ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｉ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【４８７６】

以上のように構成された転落判定処理によって、図４５３の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【４８７７】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４６６：Ｓｉ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８７８】

図４６９は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４８７９】

ステップＳｉ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｉ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４４８（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１００４に進む。

【４８８０】

一方、ステップＳｉ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｉ１００１：ＮＯ）、ステップＳｉ１００３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４４８（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１００４に進む。

【４８８１】

ステップＳｉ１００４では、ステップＳｉ１００２又はステップＳｉ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｉ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００５に進む。この大当たり当選となった時が、図４５９のタイミングチャートにおける時刻ｔ１に該当する。

【４８８２】

ステップＳｉ１００５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４８８３】

ステップＳｉ１００５において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｉ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００６に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。この高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時が、図４５９のタイミングチャートにおける時刻ｔ２に該当する。ステップＳｉ１００７を実行した後、ステップＳｉ１００８に進む。

【４８８４】

一方、ステップＳｉ１００５において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｉ１００５：ＮＯ）、またはステップＳｉ１００６において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ１００６：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｉ１００８に進む。

【４８８５】

上述したステップＳｉ１００４からステップＳｉ１００７までの処理によって、図４５７の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【４８８６】

続くステップＳｉ１００８からステップＳｉ１０１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【４８８７】

ステップＳｉ１００８では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１００８：ＮＯ）、ステップＳｉ１００９に進み、第１始動口用の振分テーブル（図４４９（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【４８８８】

一方、ステップＳｉ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１０１０に進み、第２始動口用の振分テーブル（図４４９（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｉ１００９又はステップＳｉ１０１０の処理を実行した後、ステップＳｉ１０１１に進む。

【４８８９】

ステップＳｉ１０１１では、ステップＳｉ１００８又はステップＳｉ１００９において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｉ１０１１を実行した後、ステップＳｉ１０１２に進む。

【４８９０】

ステップＳｉ１０１２では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｉ１００９又はステップＳｉ１０１０において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｉ１０１２を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【４８９１】

ステップＳｉ１００４において、ステップＳｉ１００２又はＳｉ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｉ１００４：ＮＯ）、ステップＳｉ１０１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４４６）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１０１４に進む。

【４８９２】

ステップＳｉ１０１４において、ステップＳｉ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｉ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１０１５に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｉ１０１５を実行した後、ステップＳｉ１０１６に進む。

【４８９３】

一方、ステップＳｉ１０１４において、ステップＳｉ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｉ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｉ１０１５を実行することなく、ステップＳｉ１０１６に進む。

【４８９４】

ステップＳｉ１０１６では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｉ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【４８９５】

＜遊技状態判定処理＞

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４６６：Ｓｉ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４８９６】

図４７０は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、先

に説明した遊技状態判定値を算出する処理である。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【４８９７】

ステップＳｉ１１０１では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。図４５８を用いて先に説明したように、遊技状態判定値ＰＮは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を合算することによって求めることができる。ステップＳｉ１１０１を実行した後、ステップＳｉ１１０２に進む。

【４８９８】

ステップＳｉ１１０２では、ステップＳｉ１１０１で求めた遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１１０２において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１１０３に進み、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理を行う。この遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換えられた時が、図４５９のタイミングチャートにおける時刻ｔ３に該当する。ステップＳｉ１１０３を実行した後、本遊技状態判定処理を終了する。

【４８９９】

ステップＳｉ１１０２において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１１０２：ＮＯ）には、ステップＳｉ１１０３を実行することなく、本遊技状態判定処理を終了する。

【４９００】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４６６：Ｓｉ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９０１】

図４７１は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１２０１では、遊技状態判定処理（図４７０）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０２に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【４９０２】

ステップＳｉ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０１：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０３に進む。

【４９０３】

ステップＳｉ１２０３では、遊技状態判定処理（図４７０）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０４に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０４を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【４９０４】

ステップＳｉ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０３：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０５に進む。

【４９０５】

ステップＳｉ１２０５では、遊技状態判定処理（図４７０）によって求められた遊技状

態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０６に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０６を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【４９０６】

ステップＳｉ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０５：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０７に進む。

【４９０７】

ステップＳｉ１２０７では、遊技状態判定処理（図４７０）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０８に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０８を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【４９０８】

ステップＳｉ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０９に進む。

【４９０９】

ステップＳｉ１２０９では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０９を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【４９１０】

＜低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図４７１：Ｓｉ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９１１】

図４７２は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１３０２に進む。

【４９１２】

ステップＳｉ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１３０３に進む。

【４９１３】

ステップＳｉ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｉ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１３０３では、（ｉ）～（iii）の中から（

ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０３を実行した後、ステップＳｉ１３０４に進む。

【４９１４】

ステップＳｉ１３０４では、ステップＳｉ１３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１３０５では、ステップＳｉ１３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【４９１５】

一方、ステップＳｉ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１３０６）を実行することから、ステップＳｉ１３０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図４４７）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１３０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４４６）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【４９１６】

ステップＳｉ１３０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１３０７を実行した後、ステップＳｉ１３０８に進む。

【４９１７】

ステップＳｉ１３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１３０４に進み、ステップＳｉ１３０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９１８】

ステップＳｉ１３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１３０９に進む。

【４９１９】

ステップＳｉ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１３０４に進み、ステップＳｉ１３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９２０】

＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図４７１：Ｓｉ１２０４）と

して主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９２１】
図４７３は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１４０２に進む。
【４９２２】
ステップＳｉ１４０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１４０３に進む。
【４９２３】
ステップＳｉ１４０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｉｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ｖｉ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１４０３では、（ｉｖ）～（ｖｉ）の中から（ｉｖ）を特定する。（ｉｖ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０３を実行した後、ステップＳｉ１４０４に進む。
【４９２４】
ステップＳｉ１４０４では、ステップＳｉ１４０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１４０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１４０５では、ステップＳｉ１４０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【４９２５】
一方、ステップＳｉ１４０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１４０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１４０６）を実行することから、ステップＳｉ１４０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図４４７）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１４０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４４６）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【４９２６】
ステップＳｉ１４０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１４０７を実行した後、ステップＳｉ１４０８に進む。
【４９２７】
ステップＳｉ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当

たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ｖ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１４０４に進み、ステップＳｉ１４０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９２８】

ステップＳｉ１４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１４０９に進む。

【４９２９】

ステップＳｉ１４０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（vi）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。例えば、（vi）は、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１４０４に進み、ステップＳｉ１４０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９３０】

＜高確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図４７１：Ｓｉ１２０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９３１】

図４７４は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１５０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１５０２に進む。

【４９３２】

ステップＳｉ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１５０３に進む。

【４９３３】

ステップＳｉ１５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（vii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ix）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１５０３では、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。（vii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・勝利演出は、例えば図４５５（ａ）と図４５５（ｃ）に示した演出である。図４７４のステップＳｉ１５０３では、「バトル・勝利演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０３を実行した後、ステップＳｉ１５０４に進む。

【４９３４】

ステップＳｉ１５０４では、ステップＳｉ１５０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１５０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応し

た変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１５０５では、ステップＳｉ１５０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。この変動時間情報を変動時間カウンタエリアにセットした時が、図４５９のタイミングチャートにおける時刻ｔ４に該当する。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【４９３５】

一方、ステップＳｉ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１５０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１５０６）を実行することから、ステップＳｉ１５０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図４４７）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１５０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４４６）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【４９３６】

ステップＳｉ１５０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１５０７を実行した後、ステップＳｉ１５０８に進む。

【４９３７】

ステップＳｉ１５０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、（vii）～（ix）の中から、（ｖiii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ｖiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための変動時間テーブルである。図４７４のステップＳｉ１５０８では、「バトル・引き分け演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１５０４に進み、ステップＳｉ１５０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９３８】

ステップＳｉ１５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１５０９に進む。

【４９３９】

ステップＳｉ１５０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、（vii）～（ix）の中から、（ix）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（ix）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。図４７４のステップＳｉ１５０９では、「外れ演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１５０４に進み、ステップＳｉ１５０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９４０】

＜転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図４７１：Ｓｉ１２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９４１】
図４７５は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１６０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１６０２に進む。
【４９４２】
ステップＳｉ１６０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１６０３に進む。
【４９４３】
ステップＳｉ１６０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｘ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１６０３では（ｘ）および（xi）の中から（ｘ）を特定する。（ｘ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図４７４のステップＳｉ１５０３で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図４７５のステップＳｉ１６０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１６０３を実行した後、ステップＳｉ１６０４に進む。
【４９４４】
ステップＳｉ１６０４では、ステップＳｉ１６０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１６０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１６０５では、ステップＳｉ１６０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【４９４５】
一方、ステップＳｉ１６０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１６０６に進む。
【４９４６】
ステップＳｉ１６０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xi）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図４５５（ａ）と図４５５（ｂ）に示した演出である。図４７５のステップＳｉ１６０６では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１６０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ１６０４に進み、ステップＳｉ１６０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【４９４７】

＜転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図４７１：Ｓｉ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４９４８】
図４７６は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１７０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１７０２に進む。
【４９４９】
ステップＳｉ１７０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１７０３に進む。
【４９５０】
ステップＳｉ１７０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（xii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１７０３では（xii）および（xiii）の中から（xii）を特定する。（xii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図４７４のステップＳｉ１５０３で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図４７５のステップＳｉ１７０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１７０３を実行した後、ステップＳｉ１７０４に進む。
【４９５１】
ステップＳｉ１７０４では、ステップＳｉ１７０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１７０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１７０５では、ステップＳｉ１７０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【４９５２】
一方、ステップＳｉ１７０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１７０６に進む。
【４９５３】
ステップＳｉ１７０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図４５５（ａ）と図４５５（ｂ）に示した演出である。図４７５のステップＳｉ１７０６では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステッ

プＳｉ１７０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ１７０４に進み、ステップＳｉ１７０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４９５４】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４６５：Ｓｉ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９５５】

図４７７は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１８０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｉ１８０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４７１）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【４９５６】

ステップＳｉ１８０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｉ１８０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【４９５７】

ステップＳｉ１８０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｉ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｉ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８０３を実行した後、ステップＳｉ１８０４に進む。

【４９５８】

ステップＳｉ１８０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定して（Ｓｉ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０５に進む。

【４９５９】

ステップＳｉ１８０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４９６０】

ステップＳｉ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｉ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｉ１８０７を実行した後、ステップＳｉ１８０８に進む。一方、ステップＳｉ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｉ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１８０７を実行することなく、ステップＳｉ１８０８に進む。

【４９６１】

ステップＳｉ１８０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４９６２】
ステップＳｉ１８０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｉ１８０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。
【４９６３】
ステップＳｉ１８０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ１８０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ１８１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１０を実行した後、ステップＳｉ１８１１に進む。
【４９６４】
ステップＳｉ１８１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１８１１において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８１２に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１２を実行した後、ステップＳｉ１８１３に進む。
【４９６５】
ステップＳｉ１８０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｉ１８０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｉ１８０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ１８０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｉ１８１０～ステップＳｉ１８１２を実行することなく、ステップＳｉ１８１３に進む。また、ステップＳｉ１８１１において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ１８１１：ＮＯ）にも、ステップＳｉ１８１２を実行することなく、ステップＳｉ１８１３に進む。
【４９６６】
ステップＳｉ１８１３では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。この処理は、図４７０におけるステップＳｉ１１０１と同一の処理であり、遊技状態判定値ＰＮを更新する。ステップＳｉ１８１３を実行した後、ステップＳｉ１８１４に進む。
【４９６７】
ステップＳｉ１８１４では、遊技状態コマンドを設定する。遊技状態コマンドには、ステップＳｉ１８１３で求められた遊技状態判定値ＰＮの情報が含まれている。設定された遊技状態コマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この遊技状態コマンドによって遊技回終了後の遊技状態を把握することができる。ステップＳｉ１８１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【４９６８】
一方、ステップＳｉ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｉ１８１５に進む。
【４９６９】
ステップＳｉ１８１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１８１５において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８１６に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１５で転落フラグがＯＮであると判定される場合は、図４５８の最下段に示す、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態（転落通常状態）に該当する場合であるが、本実施形態では

、転落通常状態は転落抽選に当選した遊技回の１回限りで終了させ、図４５８の最上段に示す通常状態に移行させるために、ステップＳｉ１８１６で転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１６を実行した後、前述したステップＳｉ１８１３に進む。

【４９７０】

ステップＳｉ１８１５において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ１８１５：ＮＯ）には、ステップＳｉ１８１６を実行することなく、前述したステップＳｉ１８１３に進む。

【４９７１】

ステップＳｉ１８０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｉ１１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｉ１８１７を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【４９７２】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４６４：Ｓｉ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４９７３】

図４７８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１９０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【４９７４】

ステップＳｉ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【４９７５】

ステップＳｉ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【４９７６】

ステップＳｉ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９０５に進む。一方、ステップＳｉ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｉ１９０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４９７７】

ステップＳｉ１９０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９０６に進む。ステップＳｉ１９０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９０７に進む。

【４９７８】

ステップＳｉ１９０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「

開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【４９７９】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【４９８０】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【４９８１】

ステップＳｉ１９０７を実行した後、前述したステップＳｉ１９０８に進む。

【４９８２】

ステップＳｉ１９０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｉ１９０８を実行した後、ステップＳｉ１９０９に進む。

【４９８３】

ステップＳｉ１９０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｉ１９０９を実行した後、ステップＳｉ１９１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４９８４】

ステップＳｉ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１１に進む。

【４９８５】

ステップＳｉ１９１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１９１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｉ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９１３に進む。

【４９８６】

ステップＳｉ１９１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果

データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｉ１９１３を実行した後、ステップＳｉ１９１４に進む。

【４９８７】

ステップＳｉ１９１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｉ１９１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４６４：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ１９１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４９８８】

ステップＳｉ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｉ１９１６を実行した後、ステップＳｉ１９１７に進む。

【４９８９】

ステップＳｉ１９１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｉ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｉ１９１７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１８に進む。一方、ステップＳｉ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｉ１９１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４９９０】

ステップＳｉ１９１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｉ１９１９に進む。

【４９９１】

ステップＳｉ１９１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｉ１９１９を実行した後、ステップＳｉ１９２０に進む。

【４９９２】

ステップＳｉ１９２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｉ１９２０を実行した後、ステップＳｉ１９２１に進む。

【４９９３】

ステップＳｉ１９２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｉ１９２１を実行した後、ステップＳｉ１９２２に進む。

【４９９４】

ステップＳｉ１９２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４９９５】
ステップＳｉ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２３に進む。
【４９９６】
ステップＳｉ１９２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｉ１９２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１９２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２４に進む。
【４９９７】
ステップＳｉ１９２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｉ１９２５を実行した後、ステップＳｉ１９２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｉ１９２６を実行した後、ステップＳｉ１９２７に進む。
【４９９８】
ステップＳｉ１９２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｉ１９２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｉ１９２７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２８に進む。
【４９９９】
ステップＳｉ１９２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図４６４）におけるステップＳｉ１９２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ１９２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【５０００】
一方、ステップＳｉ１９２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｉ１９２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｉ１９２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｉ１９２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５００１】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４７８：Ｓｉ１９１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５００２】
図４７９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２００１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｉ２００１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｉ２００１：ＮＯ）、ステップＳｉ２００２に進む。
【５００３】
ステップＳｉ２００２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２００２において、開閉

扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｉ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００３に進む。

【５００４】

ステップＳｉ２００３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｉ２００４に進む。

【５００５】

ステップＳｉ２００４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４６４：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ２００４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【５００６】

ステップＳｉ２００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｉ２００２：ＮＯ）、ステップＳｉ２００３およびステップＳｉ２００４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【５００７】

ステップＳｉ２００１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｉ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００５に進む。

【５００８】

ステップＳｉ２００５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｉ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００６に進む。

【５００９】

ステップＳｉ２００６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｉ２００７に進む。

【５０１０】

ステップＳｉ２００７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４６４：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ２００７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【５０１１】

ステップＳｉ２００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｉ２００５：ＮＯ）、ステップＳｉ２００６およびステップＳｉ２００７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【５０１２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４７８：Ｓｉ１９２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０１３】

図４８０は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２１０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５０１４】

ステップＳｉ２１０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ

ｉ２１０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ２１０２を実行した後、ステップＳｉ２１０３に進む。

【５０１５】

ステップＳｉ２１０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｉ２１０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｉ２１０５に進む。

【５０１６】

ステップＳｉ２１０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｉ２１０６に進む。

【５０１７】

ステップＳｉ２１０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｉ２１１１に進む。

【５０１８】

一方、ステップＳｉ２１０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２１０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｉ２１０８に進む。

【５０１９】

ステップＳｉ２１０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｉ２１０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｉ２１１０に進む。

【５０２０】

ステップＳｉ２１１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｉ２１１１に進む。

【５０２１】

ステップＳｉ２１１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【５０２２】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４６４：Ｓｉ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０２３】

図４８１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２２０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｉ２２０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２２０２に進む。

【５０２４】

ステップＳｉ２２０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｉ２２０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ２２０２:ＮＯ）、ステップＳｉ２２０３に進む。

【５０２５】

ステップＳｉ２２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【５０２６】

ステップＳｉ２２０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２２０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０４に進む。

【５０２７】

ステップＳｉ２２０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２２０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｉ２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｉ２２０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｉ２２０４：ＮＯ）、ステップＳｉ２２０６に進む。

【５０２８】

ステップＳｉ２２０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｉ２２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｉ２２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０７に進む。

【５０２９】

ステップＳｉ２２０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｉ２２０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｉ２２０７において開閉実行モードではなく（Ｓｉ２２０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｉ２２０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｉ２２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｉ２２１０に進む。

【５０３０】

ステップＳｉ２２１０では、ステップＳｉ２２０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｉ２２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【５０３１】
一方、ステップＳｉ２２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１０：ＮＯ）、ステップＳｉ２２１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【５０３２】
ステップＳｉ２２０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｉ２２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｉ２２０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｉ２２０８：ＮＯ）、ステップＳｉ２２１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｉ２２１３に進む。
【５０３３】
ステップＳｉ２２１３では、ステップＳｉ２２１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２２１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｉ２２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【５０３４】
ステップＳｉ２２０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２２１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１６に進む。
【５０３５】
ステップＳｉ２２１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｉ２２１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５０３６】
ステップＳｉ２２０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５０３７】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４８１：Ｓｉ２２１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５０３８】
図４８２は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２３０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｉ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０

２に進む。
【５０３９】
ステップＳｉ２３０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２３０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【５０４０】
ステップＳｉ２３０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｉ２３０３を実行した後、ステップＳｉ２３０４に進む。
【５０４１】
ステップＳｉ２３０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｉ２３０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｉ２３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【５０４２】
ステップＳｉ２３０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２３０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２３０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｉ２３０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｉ２３０９に進む。
【５０４３】
ステップＳｉ２３０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０９：ＮＯ）、ステップＳｉ２３１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【５０４４】
ステップＳｉ２３１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｉ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【５０４５】
一方、ステップＳｉ２３０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｉ２３０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｉ２３１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｉ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｉ２３１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役

開閉制御処理を終了する。
【５０４６】
《Ｉ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【５０４７】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【５０４８】
図４８３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【５０４９】
ステップＳｉ２４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｉ２４０１を実行した後、ステップＳｉ２４０２に進む。
【５０５０】
ステップＳｉ２４０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２４０２を実行した後、ステップＳｉ２４０３に進む。
【５０５１】
ステップＳｉ２４０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳｉ２４０３を実行した後、ステップＳｉ２４０４に進む。
【５０５２】
ステップＳｉ２４０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｉ２４０４を実行した後、ステップＳｉ２４０５に進む。
【５０５３】
ステップＳｉ２４０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｉ２４０５を実行した後、ステップＳｉ２４０６に進む。
【５０５４】
ステップＳｉ２４０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において

読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｉ２４０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５０５５】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４８３：Ｓｉ２４０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５０５６】

図４８４は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２５０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２５０１を実行した後、ステップＳｉ２５０２に進む。

【５０５７】

ステップＳｉ２５０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２５０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【５０５８】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図４８４：Ｓｉ２５０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５０５９】

図４８５は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２６０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｉ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｉ２６０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｉ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｉ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２６０２に進む。

【５０６０】

ステップＳｉ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｉ２６０３に進む。

【５０６１】

ステップＳｉ２６０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２６０３を実行した後、ステップＳｉ２６０４に進む。

【５０６２】

ステップＳｉ２６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態

のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【５０６３】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｉ２６０４を実行した後、ステップＳｉ２６０５に進む。

【５０６４】

ステップＳｉ２６０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｉ２６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｉ２６０６に進む。

【５０６５】

ステップＳｉ２６０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｉ２６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｉ２６０７を実行した後、ステップＳｉ２６０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｉ２６０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【５０６６】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４８５：Ｓｉ２６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５０６７】

図４８６は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２７０１では、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０２に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【５０６８】

ステップＳｉ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０１：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０３に進む。

【５０６９】
ステップＳｉ２７０３では、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０４に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５０７０】
ステップＳｉ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０３：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０５に進む。
【５０７１】
ステップＳｉ２７０５では、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０６に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５０７２】
ステップＳｉ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０５：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０７に進む。
【５０７３】
ステップＳｉ２７０７では、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０８に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０８を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５０７４】
ステップＳｉ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０９に進む。
【５０７５】
ステップＳｉ２７０９では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０９を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５０７６】
＜低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４８６：Ｓｉ２７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する

。
【５０７７】
図４８７は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２８０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ２８０２に進む。
【５０７８】
ステップＳｉ２８０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２８０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２８０３に進む。
【５０７９】
ステップＳｉ２８０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ｉ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ２８０３では、（Ｉ）～（III）の中から（Ｉ）を特定する。（Ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０３を実行した後、ステップＳｉ２８０４に進む。
【５０８０】
ステップＳｉ２８０４では、ステップＳｉ２８０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図４８５）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ２８０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ２８０５では、ステップＳｉ２８０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ２８０５を実行した後、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５０８１】
一方、ステップＳｉ２８０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｉ２８０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ２８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ２８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２８０７に進む。
【５０８２】
ステップＳｉ２８０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（II）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ２８０４に進み、ステップＳｉ２８０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５０８３】
ステップＳｉ２８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ２８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ２８０８に進む。
【５０８４】
ステップＳｉ２８０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（III）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ２８０４に進み、ステップＳｉ２８０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【５０８５】
＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４８６：Ｓｉ２７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる時短状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【５０８６】
図４８８は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ２９０２に進む。
【５０８７】
ステップＳｉ２９０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２９０３に進む。
【５０８８】
ステップＳｉ２９０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（IV）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（Ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（VI）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ２９０３では、（IV）～（VI）の中から（IV）を特定する。（IV）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０３を実行した後、ステップＳｉ２９０４に進む。
【５０８９】
ステップＳｉ２９０４では、ステップＳｉ２９０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図４８５）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ２９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パタ

ーンを取得する。続く、ステップＳｉ２９０５では、ステップＳｉ２９０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ２９０５を実行した後、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５０９０】

一方、ステップＳｉ２９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ２９０２：ＮＯ）、ステップＳｉ２９０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ２９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２９０７に進む。

【５０９１】

ステップＳｉ２９０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（Ｖ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ２９０４に進み、ステップＳｉ２９０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５０９２】

ステップＳｉ２９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｉ２９０８に進む。

【５０９３】

ステップＳｉ２９０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（VI）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（VI）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ２９０４に進み、ステップＳｉ２９０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５０９４】

＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４８６：Ｓｉ２７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる確変状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。なお、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、遊技球状態判定値ＰＮが高確率高頻度状態を示す「０３Ｈ」となり、その後、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったことによって、遊技球状態判定値ＰＮが高確率低頻度状態を示す「０２Ｈ」となり、その後、遊技球状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理を実行したときにも、この演出パターン設定処理が実行される。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５０９５】

図４８９は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３００１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用

乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３００２に進む。

【５０９６】

ステップＳｉ３００２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３００２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３００３に進む。

【５０９７】

ステップＳｉ３００３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（VII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３００３では、（VII）～（IX）の中から（VII）を特定する。（VII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンである。図４８９のステップＳｉ３００３では、「バトル・勝利演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００３を実行した後、ステップＳｉ３００４に進む。

【５０９８】

ステップＳｉ３００４では、ステップＳｉ３００３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図４８５）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３００５では、ステップＳｉ３００４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３００５を実行した後、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５０９９】

一方、ステップＳｉ３００２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３００２：ＮＯ）、ステップＳｉ３００６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ３００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ３００６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３００７に進む。

【５１００】

ステップＳｉ３００７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（VIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための演出パターンテーブルである。図４８９のステップＳｉ３００７では、「バトル・引き分け演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００７を実行した後、先に説明したステップＳｉ３００４に進み、ステップＳｉ３００７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得す

る。
【５１０１】
ステップＳｉ３００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ３００６：ＮＯ）、ステップＳｉ３００８に進む。
【５１０２】
ステップＳｉ３００８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（IX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。図４８９のステップＳｉ３００８では、「外れ演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００８を実行した後、先に説明したステップＳｉ３００４に進み、ステップＳｉ３００８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【５１０３】
＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４８６：Ｓｉ２７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落時短状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、大当たりに当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【５１０４】
図４９０は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３１０２に進む。
【５１０５】
ステップＳｉ３１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３１０３に進む。
【５１０６】
ステップＳｉ３１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ｘ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XI）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３１０３では、（Ｘ）および（XI）の中から（Ｘ）を特定する。（Ｘ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図４９０のステップＳｉ３１０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップＳｉ３１０３を実行した後、ステップＳｉ３１０４に進む。
【５１０７】

ステップＳｉ３１０４では、ステップＳｉ３１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図４８５）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３１０５では、ステップＳｉ３１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３１０５を実行した後、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５１０８】

一方、ステップＳｉ３１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｉ３１０６に進む。

【５１０９】

ステップＳｉ３１０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XI）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XI）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図４９０のステップＳｉ３１０６では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３１０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ３１０４に進み、ステップＳｉ３１０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５１１０】

＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４８６：Ｓｉ２７０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、大当たりに当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５１１１】

図４９１は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３２０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３２０２に進む。

【５１１２】

ステップＳｉ３２０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３２０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３２０３に進む。

【５１１３】

ステップＳｉ３２０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３２０３では、（XII）および（XIII）の中から（XII）を特定する。（XII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成さ

れるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図４９０のステップＳｉ３２０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップＳｉ３２０３を実行した後、ステップＳｉ３２０４に進む。

【５１１４】

ステップＳｉ３２０４では、ステップＳｉ３２０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図４８５）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３２０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３２０５では、ステップＳｉ３２０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３２０５を実行した後、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５１１５】

一方、ステップＳｉ３２０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｉ３２０６に進む。

【５１１６】

ステップＳｉ３２０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図４９０のステップＳｉ３２０６では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３２０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ３２０４に進み、ステップＳｉ３２０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５１１７】

＜遊技回演出実行用処理＞

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図４８４：Ｓｉ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５１１８】

図４９２は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３３０１では、上述した遊技回演出設定処理（図４８５）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳｉ３３０１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓｉ３３０１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｉ３３０１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓｉ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３３０２に進む。

【５１１９】

ステップＳｉ３３０２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳｉ３３０３に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図４８６）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【５１２０】

ステップＳｉ３３０３において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓｉ３３０３：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｉ３３０３において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ

ｉ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３３０４に進む。この遊技回演出の開始タイミングであると判定された時が、図４５９のタイミングチャートにおける時刻ｔ５に該当する。

【５１２１】

ステップＳｉ３３０４では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳｉ３３０５に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳｉ３３０６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ（図示せず）に開始させる。ステップＳｉ３３０６を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【５１２２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【５１２３】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【５１２４】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【５１２５】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【５１２６】

図４９３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５１２７】

ステップＳｉ３４０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｉ３４０２に進む。

【５１２８】

ステップＳｉ３４０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【５１２９】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【５１３０】

図４９４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３５０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【５１３１】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【５１３２】

図４９５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【５１３３】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【５１３４】

ステップＳｉ３６０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４９４）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【５１３５】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【５１３６】

なお、コマンド対応処理（Ｓｉ３６０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各

種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【５１３７】

ステップＳｉ３６０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｉ３６０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｉ３６０３に進む。

【５１３８】

ステップＳｉ３６０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｉ３６０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｉ３６０４に進む。

【５１３９】

ステップＳｉ３６０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｉ３６０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｉ３６０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【５１４０】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理によって、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。一方、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、高頻度サポートモード時に動作しうる電動役物３４ａの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本パチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１４１】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられた場合に、高確率モードとなっているにもかかわらず低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機における潜伏確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０２Ｈ」）に相当する。これに対して、本パチンコ機１０では、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されていないため、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群が、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図４４６）に用意されていない（遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」である時用の変動時間テーブルを用意することは無駄なため）。したがって、本パチンコ機１０では、高確率低頻度状態

である場合には変動時間の設定が不可能である仕様となっている。このため、本パチンコ機１０では、遊技状態判定値ＰＮを演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値ＰＮを「０３Ｈ」に書き換える処理を実行することによって、高確率低頻度状態である時には確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０３Ｈ」）であるものとみなして変動時間の設定を可能とした。したがって、本パチンコ機１０によれば、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。

【５１４２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を特定可能な遊技状態判定値ＰＮを演算し、その遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値ＰＮを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

【５１４３】

《Ｉ７》第９実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【５１４４】

《Ｉ７－１》変形例１：

＜変形例１における処理の概要＞

変形例１におけるパチンコ機による処理の手順を、第９実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第９実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第９実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の手順の説明を行う。

【５１４５】

上記第９実施形態では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を実行する構成とした。これに対して変形例１として、上記の遊技状態判定値を書き換える処理を実行することなしに、サポートモード擬似化処理の前に遊技状態判定値の算出を行う構成とした。

【５１４６】

図４９６は、変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、変形例１のパチンコ機では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回において、時刻ｔ１１で当たり抽選において大当たり当選した場合、時刻ｔ１１の直後の時刻ｔ１２でもって、遊技状態判定値を算出する。時刻ｔ１２では、高確率モードフラグがＯＮ（＝「０２Ｈ」）であり、高頻度サポートモードフラグがＯＮ（＝「０１Ｈ」）であり、転落フラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「０３Ｈ」となる。

【５１４７】

時刻ｔ１２に続く時刻ｔ１３では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、時刻ｔ１２で算出された遊技状態判定値である「０３Ｈ」に基づいて行われる。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図４４６）から、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブルを用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

【５１４８】
時刻ｔ１３に続く時刻ｔ１４では、サポートモード擬似化処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。
【５１４９】
時刻ｔ１４に続く時刻ｔ１５では、時刻ｔ１３で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。すなわち、サポートモード擬似化処理は、変動時間設定の後に実行され、かつ、変動表示開始の前に実行される。
【５１５０】
なお、図４９６は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、遊技状態判定値を算出した時刻ｔ１２から変動表示開始される時刻ｔ１５までは、実際は瞬時に進む。このため、図４５７を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。
【５１５１】
次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第９実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図４９７～図４９９で示す処理が相違するだけで、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【５１５２】
＜変動開始処理＞
図４９７は、変形例１における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップＳｉ３７０１～Ｓｉ３７０８は第９実施形態の変動開始処理（図４６６）のステップＳｉ０７０１～Ｓｉ０７０８と同一であり、ステップＳｉ３７１３～Ｓｉ３７１４は第９実施形態の変動開始処理（図４６６）のステップＳｉ０７０９～Ｓｉ０７１０と同一である。変形例１における変動開始処理において、第９実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップＳｉ３７０８とステップＳｉ３７１３との間に、ステップＳｉ３７０９～Ｓｉ３７１２が追加されている点だけである。
【５１５３】
ステップＳｉ３７０９では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ３７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３７１０に進む。
【５１５４】
ステップＳｉ３７１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５１５５】
ステップＳｉ３７１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｉ３７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３７１１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ３７１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ３７１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ３７１２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。この高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時が、図４９６のタイミングチャートにおける時刻ｔ１４に該当する。ステップＳｉ３７１２を実行した後、ステップＳｉ３７１３に進む。

【５１５６】
ステップＳｉ３７０９において当たり抽選の結果が大当たり当選でない（いずれのフラグもＯＮでない）と判定した場合（Ｓｉ３７０９：ＮＯ）、ステップＳｉ３７１０において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ３７１０：ＮＯ）、または、ステップＳｉ３７１１において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ３７１１：ＹＥＳ）には、ステップＳｉ３７１２を実行することなく、ステップＳｉ３７１３に進む。追加されたステップＳｉ３７０９～Ｓｉ３７１２によれば、サポート擬似化処理が行われる。
【５１５７】
＜当たり判定処理＞
図４９８は、変形例１における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｉ３８０１～Ｓｉ３８０４は第９実施形態の当たり判定処理（図４６９）のステップＳｉ１００１～Ｓｉ１００４と同一であり、ステップＳｉ３８０５～Ｓｉ３８１３は第９実施形態の当たり判定処理（図４６９）のステップＳｉ１００８～Ｓｉ１０１６と同一である。変形例１における当たり判定処理において、第９実施形態の当たり判定処理と相違するのは、第９実施形態の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００５～Ｓｉ１００７が削除されている点だけである。この削除されたステップＳｉ１００５～Ｓｉ１００７は、サポート擬似化処理に該当する。
【５１５８】
＜遊技状態判定処理＞
図４９９は、変形例１における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップＳｉ３９０１は第９実施形態の遊技状態判定処理（図４７０）のステップＳｉ１１０１と同一である。変形例１における遊技状態判定処理において、第９実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、第９実施形態の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２～Ｓｉ１１１０３が削除されている点だけである。ステップＳｉ３９０１によって遊技状態判定値ＰＮが算出された時が、図４９６のタイミングチャートにおける時刻ｔ１２に該当する。
【５１５９】
上記構成の遊技状態判定処理によれば、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が実行されることがない。その上で、上記構成の変動開始処理および当たり判定処理によれば、遊技状態判定値の算出を行う遊技状態判定処理の後にサポート擬似化処理が実行されることになる。
【５１６０】
以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられるより前のタイミングで、遊技状態判定値ＰＮが算出され、その算出された遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間が設定される。このため、第９実施形態のパチンコ機１０と同様に、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。
【５１６１】
また、変形例１のパチンコ機によれば、第９実施形態のパチンコ機１０と同様に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合、転落抽選に当選した場合、のいずれでも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、電動役物３４ａの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、第９実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例１のパチンコ機によれば、第９実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技状態判定値ＰＮに

基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値ＰＮを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

【５１６２】

《Ｉ７－２》変形例２：

上記第９実施形態およびその変形例１では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が３段階に分かれる３種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類のサポートモードを有する構成としても良い。

【５１６３】

《Ｉ７－３》変形例３：

上記第９実施形態およびその変形例１では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構成としても良い。

【５１６４】

《Ｉ７－４》変形例４：

上記第９実施形態およびその変形例１では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【５１６５】

《Ｉ７－５》変形例５：

上記第９実施形態およびその変形例１では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、例えば、ノイズ等の影響によって、潜伏確変状態となってしまった場合に変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【５１６６】

《Ｉ７－６》変形例６：

上記第９実施形態では、遊技状態判定値ＰＮの書き換えを行うことによって、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を定める構成としたが、これに換えて、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を別途記憶する構成とし、その記憶したサポートモードの状態を用いて改めて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としても良い。この構成によっても、上記第９実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【５１６７】

《Ｉ７－７》変形例７：

上記第９実施形態およびその変形例１では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としたが、これに換えて、転落フラグを用いずに高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグに

基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としてもよい。また、高確率モードフラグを用いずに高頻度サポートモードフラグと転落フラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としてもよい。

【５１６８】

《Ｉ７－８》変形例８：

上記第９実施形態およびその変形例１では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としたが、これに換えて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間テーブルを特定する構成としてもよい。この構成によっても、上記第９実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【５１６９】

《Ｉ７－９》変形例９：

上記第９実施形態およびその変形例１において、主制御装置６０側では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置９０では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、遊技状態判定値に基づいて、上記以外の遊技機における特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置４１に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【５１７０】

《Ｉ７－１０》変形例１０

上記第９実施形態およびその変形例１では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間を設定していたが、遊技状態判定値ＰＮを算出しない構成であっても良い。具体的には、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値に基づいて変動時間を設定するように構成しても良い。この構成によっても、上記第９実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【５１７１】

《Ｉ７－１１》変形例１１：

上記第９実施形態およびその変形例１では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。

【５１７２】

《Ｉ７－１２》変形例１２：

上記第９実施形態およびその変形例１では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第９実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【５１７３】

《Ｉ７－１３》変形例１３：

上記第９実施形態およびその変形例１では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演

出としてもよい。
【５１７４】
《Ｉ７－１４》変形例１４：
上記第９実施形態およびその変形例１では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【５１７５】
《Ｉ７－１５》変形例１５：
上記第９実施形態およびその変形例１では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第９実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第９実施形態およびその変形例１において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第９実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第９実施形態における全ての処理が実行できれば良い。
【５１７６】
《Ｉ７－１６》変形例１６：
上記第９実施形態では、パチンコ機１０は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない構成であったが、これに換えて、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した構成としても良い。変形例１６のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例１６のパチンコ機のハードウェア構成は第９実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第９実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【５１７７】
第９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりが用意されていた（図４４９参照）。これに換えて、変形例１６のパチンコ機では、大当たり種別として、確変大当たり、通常大当たりに加えて、潜伏確変大当たりが用意されている。潜伏確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。その上、変形例１６のパチンコ機では、高確率モードにあることを、大当たりに当選した遊技回やその遊技回後に報知しない構成となっている。このため、変形例１６のパチンコ機では、潜伏確変大当たりに当選した場合に、遊技者は高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難となる。このようにして、変形例１６のパチンコ機は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載する。なお、潜伏確変状態は、潜伏確変大当たりに当選した場合に移行する構成に限る必要はなく、変形例として、他の特定の場合、例えば、大当たりに当選して高確率高頻度状態となってからの遊技回の回数が所定の回数を超えた場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、これによって、高確率モードが維持されているが、遊技者は高確率モードか低確率モードかを把握できない潜伏確変状態となる構成としても良い。
【５１７８】
変形例１６のパチンコ機は、第９実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図５００～図５０３で示す処理と、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図５０４、図５０５で示す処理とが相違し、主制御装置６０において実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同

一である。
【５１７９】
＜当たり判定処理＞
図５００は、変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｉ４００１～Ｓｉ４００７は第９実施形態の当たり判定処理（図４６９）のステップＳｉ１００１～Ｓｉ１００７と同一であり、ステップＳｉ４００９～Ｓｉ４０１７は第９実施形態の当たり判定処理（図４６９）のステップＳｉ１００８～Ｓｉ１０１６と同一である。変形例１６における当たり判定処理において、第９実施形態の当たり判定処理と相違するのは、ステップＳｉ４００７とステップＳｉ４００９との間に、ステップＳｉ４００８が追加されている点だけである。
【５１８０】
ステップＳｉ４００８では、サポートモード擬似化フラグをＯＮする。サポートモード擬似化フラグは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを特定するためのフラグであり、ＯＮである場合にサポートモード擬似化処理が実行されたことを、ＯＦＦである場合にサポートモード擬似化処理が実行されていないことを特定する。ステップＳｉ４００７において、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦするサポートモード擬似化処理が実行されたことを受けて、ステップＳｉ４００８に進み、サポートモード擬似化フラグをＯＮする処理が行われる。サポートモード擬似化フラグの値は、変動開始処理（図４６６）において図柄の変動表示を開始するＳｉ０７０９の処理の直前でＯＦＦにクリアされる。ステップＳｉ４００８を実行した後、ステップＳｉ４００９に進む。
【５１８１】
＜遊技状態判定処理＞
図５０１は、変形例１６における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップＳｉ４１０１、Ｓｉ４１０２は第９実施形態の遊技状態判定処理（図４７０）のステップＳｉ１１０１、Ｓｉ１１０２と同一であり、ステップＳｉ４１０４は遊技状態判定処理（図４７０）のステップＳｉ１１０３と同一である。変形例１６における遊技状態判定処理において、第９実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、ステップＳｉ４１０２とステップＳｉ４１０４との間に、ステップＳｉ４１０３が追加されている点だけである。
【５１８２】
ステップＳｉ４１０３では、遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、サポートモード擬似化フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ４１０３において、サポートモード擬似化フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ４１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４１０４に進む。ステップＳｉ４１０３において、サポートモード擬似化フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ４１０３：ＮＯ）、本遊技状態判定処理を終了する。
【５１８３】
この遊技状態判定処理によれば、サポートモード擬似化処理が実行されたことによって遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」になっているときに限り、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われ、潜伏確変大当たりに当選したことによって遊技状態が潜伏確変状態となっている場合には、遊技状態判定値ＰＮは「０２Ｈ」のまま維持され、「０３Ｈ」に書き換えられることはない。
【５１８４】
＜変動時間設定処理＞
図５０２は、変形例１６における変動時間設定処理を示すフローチャートである。この変動時間設定処理において、ステップＳｉ４２０１～Ｓｉ４２０８は第９実施形態の変動時間設定処理（図４７１）のステップＳｉ１２０１～Ｓｉ１２０８と同一であり、ステップＳｉ４２１０は第９実施形態の変動時間設定処理（図４７１）のステップＳｉ１２０９と同一である。変形例１６における変動時間設定処理において、第９実施形態の変動時間

設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４２０９とステップＳｉ４２１１とが追加されている点だけである。

【５１８５】

ステップＳｉ４２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４２０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４２０９に進む。ステップＳｉ４２０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４２０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４２０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４２１０に進む。ステップＳｉ４２１０では、第９実施形態の変動時間設定処理（図４７１）のステップＳｉ１２０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。

【５１８６】

ステップＳｉ４２０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４２１１に進み、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の変動時間設定処理である。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ４２１１を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８７】

＜高確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図５０２：Ｓｉ４２１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１８８】

図５０３は、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａ（図４４６）における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ４３０２に進む。

【５１８９】

ステップＳｉ４３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４３０３に進む。

【５１９０】

ステップＳｉ４３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（xiv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（xvi）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ４３０３では、（xiv）～（xvi）の中から（xiv）を特定する。ステップＳｉ４３０３を実行した後、ステップＳｉ４３０４に進む。

【５１９１】

ステップＳｉ４３０４では、ステップＳｉ４３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ４３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ４３０５では、ステップＳｉ４３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終

了する。
【５１９２】
一方、ステップＳｉ４３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ４３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ４３０６）を実行することから、ステップＳｉ４３０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図４４７）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４３０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４４６）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【５１９３】
ステップＳｉ４３０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ４３０７を実行した後、ステップＳｉ４３０８に進む。
【５１９４】
ステップＳｉ４３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（xv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（xv）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４３０４に進み、ステップＳｉ４３０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【５１９５】
ステップＳｉ４３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４３０９に進む。
【５１９６】
ステップＳｉ４３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（xvi）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（xvi）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ４３０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ４３０４に進み、ステップＳｉ４３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【５１９７】
＜演出パターン設定処理＞
図５０４は、変形例１６における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップＳｉ４４０１～Ｓｉ４４０８は第９実施形態の演出パターン設定処理（図４８６）のステップＳｉ２７０１～Ｓｉ２７０８と同一であり、ステップＳｉ４４１０は第９実施形態の演出パターン設定処理（図４８６）のステップＳｉ２７０９と同一である。変形例１６における演出パターン設定処理において、第９実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４４０９とステップＳｉ４４１１とが追加されている点だけである。
【５１９８】
ステップＳｉ４４０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４４０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４４０９に進む。ステップＳｉ４４０９で

は、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４４０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４４０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４４１０に進む。ステップＳｉ４４１０では、第９実施形態の演出パターン設定処理（図４８６）のステップＳｉ２７０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【５１９９】

ステップＳｉ４４０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４４１１に進み、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４４１１を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５２００】

＜高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５０４：Ｓｉ４４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５２０１】

図５０５は、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４５０２に進む。

【５２０２】

ステップＳｉ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４５０３に進む。

【５２０３】

ステップＳｉ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XIV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ４５０３では、（XIV）～（XVI）の中から（XIV）を特定する。ステップＳｉ４５０３を実行した後、ステップＳｉ４５０４に進む。

【５２０４】

ステップＳｉ４５０４では、ステップＳｉ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図４８５）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４５０５では、ステップＳｉ４５０４によって取得

した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４５０５を実行した後、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５２０５】

一方、ステップＳｉ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４５０７に進む。

【５２０６】

ステップＳｉ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XV）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ４５０４に進み、ステップＳｉ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５２０７】

ステップＳｉ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４５０８に進む。

【５２０８】

ステップＳｉ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XVI）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４５０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４５０４に進み、ステップＳｉ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５２０９】

以上説明したように、変形例１６のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例１６のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例１６のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

【５２１０】

潜伏確変状態である場合には、主制御装置６０において実行される図５０２の変動時間設定処理では、ステップＳｉ４２１１によって高確率低頻度状態用の変動時間が設定され、音声発光制御装置９０において実行される図５０４の演出パターン設定処理では、ステップＳｉ４４１１によって高確率低頻度状態用の演出パターンが設定される。これに対して、サポートモード擬似化処理を行った場合には、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から

「０３Ｈ」に書き換える処理が行われる（図５０１参照）ことから、遊技状態が確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０３Ｈ」）であるものとみなして、上述した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。

【５２１１】

遊技状態として潜伏確変状態を搭載したパチンコ機において、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合に、潜伏確変状態と同じ高確率低頻度状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、変形例１６のパチンコ機によれば、上述したように、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例１６のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【５２１２】

《Ｉ７－１７》変形例１７：

変形例１６のパチンコ機１０は、第９実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載したものである。これに換えて、変形例１７として、第９実施形態の変形例１のパチンコ機に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載しても良い。変形例１７のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例１７のパチンコ機のハードウェア構成は第９実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第９実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【５２１３】

変形例１７のパチンコ機１０は、第９実施形態の変形例１６のパチンコ機と同様にして、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されている。

【５２１４】

変形例１７のパチンコ機は、第９実施形態の変形例１における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される上述した図５０２，図５０３で示す処理と、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される上述した図５０４、図５０５で示す処理とが相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。すなわち、変形例１７のパチンコ機は、変形例１６のパチンコ機と同様に、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって図５０２、図５０３で示す変動時間設定処理を実行し、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって図５０４、図５０５で示した演出パターン設定処理を実行し、こうした点において第９実施形態の変形例１６と相違する。

【５２１５】

上記のように構成された変形例１７のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順は、図４９６に示した変形例１の処理手順と同一であり、遊技状態判定値ＰＮが算出され、変動時間が設定された後に、サポートモード擬似化処理が行われる。このため、サポートモード擬似化処理が行われる遊技回であっても、変動時間が設定される時点における遊技状態判定値ＰＮは、サポートモード擬似化処理が行われる前の値である「０３Ｈ」となる。したがって、サポートモード擬似化処理が行われる場合には、サポートモード擬似化処理が行われる前の適切な値である「０３Ｈ（＝高確率高頻度状態）」に対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。一方、潜伏確変大当たりに当選したことによる潜伏確変状態においては、遊技状態判定値ＰＮは「０２Ｈ（＝高確率低頻度状態）」となっており、０２Ｈに対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。このため、変形例１７のパチンコ機によれば、変形例１６のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例１７のパチンコ機によれば、変形例１６のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき

、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【５２１６】
《Ｉ７－１８》変形例１８：
変形例１８のパチンコ機は、第９実施形態のパチンコ機１０と同一のハードウェア構成を備える。変形例１８のパチンコ機のソフトウェア構成、すなわち、具体的な制御については、第９実施形態のパチンコ機１０と比較して次の（イ）～（ホ）の点が相違し、その他の処理については同一である。なお変形例１８のパチンコ機において、第９実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【５２１７】
（イ）変形例１８のパチンコ機は遊技状態として潜伏確変状態を搭載しているのに対して、第９実施形態のパチンコ機１０は遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない。なお、潜伏確変状態を搭載する手法については、第９実施形態の変形例１６および変形例１７と同じである。
【５２１８】
（ロ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理が、第９実施形態の変形例１６における当たり判定処理（図５００）と同一の内容となっている。すなわち、変形例１８のパチンコ機では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦするサポートモード擬似化処理が行われた場合に、サポートモード擬似化フラグをＯＮする処理が実行されるのに対して、第９実施形態のパチンコ機１０では、サポートモード擬似化フラグそのものを備えない。
【５２１９】
（ハ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される遊技状態判定処理が、第９実施形態の変形例１における遊技状態判定処理（図４９９）と同一の内容となっている。すなわち、第９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われるのに対して、変形例１８のパチンコ機では、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われない。
【５２２０】
（ニ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理が、第９実施形態の変形例１６における変動時間設定処理（図５０２）と同一の内容となっている。なお、変動時間設定処理のサブルーチンの一つである高確率低頻度状態用の変動時間設定処理（図５０３）も同一である。すなわち、第９実施形態のパチンコ機１０では、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は用意されていないのに対して、変形例１８のパチンコ機では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるときに実行される高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が用意されている。
【５２２１】
（ホ）変形例１８のパチンコ機は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図５０６～図５０９で示す処理について、第９実施形態のパチンコ機１０と相違する。
【５２２２】
＜遊技回演出設定処理＞
図５０６は、変形例１８における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。この演遊技回演出設定処理において、ステップＳｉ４６０１、Ｓｉ４６０３～Ｓｉ４６０８は第９実施形態の遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０１、Ｓｉ２６０３～Ｓｉ２６０８と同一である。変形例１８における遊技回演出設定処理において、第９実施形態の遊技回演出設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４６０２の処理だけである。
【５２２３】
第９実施形態の遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別

、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す処理を行っていた。これに対して、変形例１８における遊技回演出設定処理のステップＳｉ４６０２では、上記情報に加えて、サポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。サポートモード擬似化フラグは、先に説明したように主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理によってＯＮされるが、主制御装置６０側では、サポートモード擬似化フラグの情報を変動用コマンドに含ませ、音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｉ２６０２では、この変動用コマンドを受信して、当該コマンドからサポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。

【５２２４】

＜演出パターン設定処理＞

図５０７は、変形例１８における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップＳｉ４７０１～Ｓｉ４７０８は第９実施形態の演出パターン設定処理（図４８６）のステップＳｉ２７０１～Ｓｉ２７０８と同一であり、ステップＳｉ４７１０は第９実施形態の演出パターン設定処理（図４８６）のステップＳｉ２７０９と同一である。変形例１８における演出パターン設定処理において、第９実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４７０９、ステップＳｉ４７１１～Ｓｉ４７１３が追加されている点だけである。

【５２２５】

ステップＳｉ４７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４７０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４７０９に進む。ステップＳｉ４７０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４７０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４７０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４７１０に進む。ステップＳｉ４７１０では、第９実施形態の演出パターン設定処理（図４８６）のステップＳｉ２７０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【５２２６】

ステップＳｉ４７０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４７１１に進む。

【５２２７】

ステップＳｉ４７１１では、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、主制御装置６０におけるサポートモード擬似化フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５２２８】

ステップＳｉ４７１１において、サポートモード擬似化フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ４７１１：ＮＯ）、ステップＳｉ４７１２に進み、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４７１１を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５２２９】

ステップＳｉ４７１１において、サポートモード擬似化フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ４７１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４７１３に進み、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が行われる場合の演出パターン設定処理である。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４７１３を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５２３０】

＜潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５０７：Ｓｉ４７１２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５２３１】

図５０８は、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４８０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４８０２に進む。

【５２３２】

ステップＳｉ４８０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ４８０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ４８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４８０３に進む。

【５２３３】

ステップＳｉ４８０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XVII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XVIII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ４８０３では、（XVII）～（XIX）の中から（XVII）を特定する。ステップＳｉ４８０３を実行した後、ステップＳｉ４８０４に進む。

【５２３４】

ステップＳｉ４８０４では、ステップＳｉ４８０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ４６０２（図５０６）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４８０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４８０５では、ステップＳｉ４８０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４８０５を実行した後、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５２３５】

一方、ステップＳｉ４８０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４８０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４８０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４８５）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ４８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ４８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４８０７に進む。

【５２３６】

ステップＳｉ４８０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVIII）高確

率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブルを特定する。（XVIII）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４８０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ４８０４に進み、ステップＳｉ４８０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５２３７】

ステップＳｉ４８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ４８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４８０８に進む。

【５２３８】

ステップＳｉ４８０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブルを特定する。（XIX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４８０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４８０４に進み、ステップＳｉ４８０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【５２３９】

＜サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５０７：Ｓｉ４７１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、サポートモード擬似化処理が実行されて遊技状態が高確率低頻度状態にあるときに、大当たり当選に応じた演出パターンを設定するものである。サポートモード擬似化処理が行われる遊技回は、大当たりに当選した場合しかあり得ないため、この演出パターン設定処理では、大当たり当選に応じた演出パターンの設定だけが行われる。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５２４０】

図５０９は、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４９０２に進む。

【５２４１】

ステップＳｉ４９０２では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４５２）に記憶されているサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｉ４９０２を実行した後、ステップＳｉ４９０３に進む。

【５２４２】

ステップＳｉ４９０３では、ステップＳｉ４９０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ４６０２（図５０６）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４９０４では、ステップＳｉ４９０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４９０４を実行した後、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５２４３】

以上説明したように、変形例１８のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変

大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例１８のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例１８のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

【５２４４】

主制御装置６０において実行される変動時間設定処理では、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで、同一の高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が行われる（変形例１６の図５０２を参照）。一方、音声発光制御装置９０において実行される演出パターン設定処理では、潜伏確変状態である場合には潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われ、サポートモード擬似化処理を行った場合にはサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われる（図５０７）。このため、主制御装置６０において実行される変動時間設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで制御ルーチンを共通化することができる。したがって、変形例１８のパチンコ機によれば、制御の簡易化を図ることができる。さらに、音声発光制御装置９０において実行される演出パターン設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで相違したものとして演出パターンを設定することができる。したがって、変形例１８のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【５２４５】

《Ｊ》第１０実施形態：

《Ｊ１》遊技機の構造：

図５１０は、本発明の第９実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【５２４６】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取

り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【５２４７】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【５２４８】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【５２４９】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【５２５０】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【５２５１】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【５２５２】
図５１１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【５２５３】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【５２５４】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【５２５５】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【５２５６】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【５２５７】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【５２５８】
図５１２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【５２５９】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【５２６０】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図５１１）から払い出される。

【５２６１】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【５２６２】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【５２６３】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【５２６４】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【５２６５】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【５２６６】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【５２６７】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【５２６８】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【５２６９】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【５２７０】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【５２７１】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【５２７２】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【５２７３】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【５２７４】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【５２７５】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【５２７６】

図５１３は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図５１３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図５１３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の１～８を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【５２７７】

図５１３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５１３（ａ）に示した数字１～８の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５１３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の液晶用図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【５２７８】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３

３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【５２７９】

さらに、図５１３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【５２８０】

《Ｊ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【５２８１】

図５１４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【５２８２】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【５２８３】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図５１１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【５２８４】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスル

ーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【５２８５】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【５２８６】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【５２８７】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【５２８８】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【５２８９】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【５２９０】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【５２９１】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変

動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【５２９２】

図５１５は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【５２９３】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【５２９４】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦ、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【５２９５】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【５２９６】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【５２９７】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミン

グで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【５２９８】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【５２９９】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【５３００】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５３０１】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【５３０２】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【５３０３】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５３０４】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【５３０５】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５１３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【５３０６】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【５３０７】
次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。
【５３０８】
転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。
【５３０９】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５３１０】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが

用いられる。
【５３１１】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【５３１２】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【５３１３】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。
【５３１４】
図５１６は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図５１６（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図５１６（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【５３１５】
図５１６（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図５１６（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【５３１６】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【５３１７】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【５３１８】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【５３１９】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【５３２０】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【５３２１】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【５３２２】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【５３２３】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図５１６を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【５３２４】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物

３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【５３２５】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【５３２６】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【５３２７】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【５３２８】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【５３２９】

図５１７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図５１７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図５１７（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【５３３０】

図５１７（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【５３３１】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５３３２】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３

６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５３３３】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～７４」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「７５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５３３４】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【５３３５】

図５１７（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５３３６】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【５３３７】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【５３３８】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【５３３９】

図５１８は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図５１８に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として２～１９９の１９８個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は

９９／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【５３４０】

図５１９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【５３４１】

図５１９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図５１９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【５３４２】

図５１９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図５１９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【５３４３】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【５３４４】

《Ｊ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【５３４５】

図５２０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図５１４）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【５３４６】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【５３４７】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５３４８】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【５３４９】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【５３５０】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【５３５１】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【５３５２】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【５３５３】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【５３５４】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【５３５５】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【５３５６】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【５３５７】

《Ｊ４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。
【５３５８】
本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選した場合、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。
【５３５９】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、低確率モードで当たり抽選が実行される。かつ、その６０回目に実行される遊技回から、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。
【５３６０】
さらに、本実施形態においては、当たり抽選に当選した場合、その大当たりした遊技回において実行する演出、および、その後に実行される開閉実行モードにおいて実行する演出においては、その大当たり種別を示唆しない。従って、遊技者は、確変大当たりに当選したのか、通常大当たりに当選したのかを演出を介して識別することができない。但し、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂに表示される停止図柄は、大当たり種別ごとにその図柄の態様が異なるため、遊技者が、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂの停止図柄を意識的に識別すれば、その大当たり種別は識別可能である。
【５３６１】
また、大当たりに当選した後に実行される遊技回においても、遊技者に対してその大当たり種別を識別できないようにするため、遊技回の実行中には、高確率状態であるのか低確率状態であるかが識別できない演出（以下、状態非明示演出とも呼ぶ）を実行する。さらに、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選した場合にも、転落抽選に当選したことは演出においては遊技者に示唆しない。また、転落抽選に当選すると抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、抽選モードが移行したことも演出においは遊技者に示唆しない。抽選モードが低確率モードに移行した後に実行される遊技回において実行される演出も状態非明示演出が実行される。
【５３６２】
その一方、本実施形態においては、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回で転落抽選に当選し低確率モードに移行した後、保証遊技回数内（すなわち高頻度サポートモー

ドの継続中）に大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回における演出において、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したこと（以下、転落引き戻し大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出（以下、転落引き戻し大当たり演出）を実行する。さらに、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ。本実施形態においては１６Ｒ確変大当たり。）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別がパチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別であることを示唆する演出（以下、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出とも呼ぶ）を実行する。なお、転落引き戻し大当たりの場合であって、大当たり種別が最有利大当たり種別ではない場合には、大当たりに当選した遊技回において転落引き戻し大当たり演出は実行するが、オープニング期間に、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は実行しない。

【５３６３】

また、本実施形態においては、高確率モード中に転落抽選に当選した場合であって、かつ、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たりに当選した場合には、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たりに当選したこと（以下、転落大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出を実行する。

【５３６４】

具体的には、保証遊技回数内に転落大当たり（保証遊技回数内転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数内転落大当たり演出とも呼ぶ）を当該遊技回において実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆する保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。

【５３６５】

また、保証遊技回数外（保証遊技回数以降）に転落大当たり（保証遊技回数外転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数外転落大当たり演出とも呼ぶ）を実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆する保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。

【５３６６】

なお、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、通常大当たりに当選した後、１００回の高頻度サポートモードでの遊技回が実行される保証遊技回数内に大当たり（引き戻し大当たりとも呼ぶ）に当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回における演出において、大当たりに当選したことは示唆するが、引き戻し大当たりであったことは示唆しない。

【５３６７】

上記説明した処理の概要を、タイムチャートを用いて説明する。本説明では、３つのケースを説明する。ケース１として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、その後の遊技回（保証遊技回数内）において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース２として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース３として、保証遊技回数外において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。

【５３６８】

図５２１は、パチンコ機１０における処理の概要（ケース１）を説明するために、パチンコ機１０において実行する処理の一例を示すタイムチャートである。図示するように、本タイムチャートには、上から、第１始動口遊技回の実行／非実行、第２始動口遊技回の実行／非実行、高確率モードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、高頻度サポートモードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、開閉実行モードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、開閉処理期間フラグのＯＮ／ＯＦＦ、

および、実行される演出について示した。

【５３６９】

高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードの場合にＯＮであり、低確率モードの場合にＯＦＦであるフラグである。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが、高頻度サポートモードの場合にＯＮであり、低頻度サポートモードの場合にＯＦＦであるフラグである。

【５３７０】

開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮになり、開閉実行モードの終了時にＯＦＦになるフラグである。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間（ラウンド遊技）の開始時にＯＮになり、開閉処理期間の終了時にＯＦＦとなるフラグである。なお、開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とから構成される。すなわち、開閉処理期間は、開閉実行モードが実行される期間の一部の期間である。

【５３７１】

タイムチャートに示すように、時刻Ｔ０から時刻Ｔ１の期間に第１始動口用遊技回として遊技回Ｕ１、遊技回Ｕ２、遊技回Ｕ３が実行される。時刻Ｔ０から時刻Ｔ１の期間は、高確率モードフラグはＯＦＦであり、高頻度サポートモードフラグもＯＦＦであるため、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。このとき、演出は通常の遊技回演出を実行する。通常の遊技回演出とは、遊技回において実行する演出のうち、上述した状態非明示演出や、保証遊技回数内転落大当たり演出や保証遊技回数外転落大当たり演出など、特定の状態の遊技回で実行する演出以外の演出のことをいう。通常の遊技回演出には、特定の状態ではない遊技回（通常遊技回とも呼ぶ）において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行される演出も含む。通常の遊技回演出は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態において実行される。

【５３７２】

本例においては、遊技回Ｕ３では８Ｒ確変大当たりに当選したとする。遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選すると、遊技回Ｕ３において実行する遊技回演出においては、大当たりに当選したことは遊技者に報知するが、大当たり種別（特に、確変大当たりであるか通常大当たりであるか）については報知しない。すなわち、８Ｒ確変大当たりであることは報知しない。なお、特図ユニット３７の表示を遊技者が意識的に識別した場合には、遊技者は大当たり種別を識別することが可能である。すなわち、本実施形態においては、実行する演出において、大当たり種別を報知しない。

【５３７３】

図示するように、遊技回Ｕ３の終了時に開閉実行モードフラグがＯＮとなり、遊技回Ｕ３の終了後に、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードの開始とともにオープニング期間が開始され、演出としてオープニング演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグがＯＮとなることで、オープニング期間が終了するとともに開閉処理期間が開始され、演出としてラウンド演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグがＯＦＦとなることで開閉処理期間が終了し、エンディング期間が開始される。エンディング期間では、演出としてエンディング演出が実行される。そして、開閉実行モードフラグがＯＦＦとなることで開閉実行モードが終了するとともに、エンディング期間が終了する。

【５３７４】

開閉実行モードの終了後、時刻Ｔ２から高確率モードフラグおよび高頻度サポートモードフラグがＯＮとなる。そして、遊技回Ｕ４が開始される。このとき、時刻Ｔ２からは抽選モードが高確率モードである遊技回が開始されるが、遊技回で実行される演出においては、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい演出（状態非明示演出）を実行する。また、上述のように、大当たり当選した遊技回Ｕ３における演出においても大当たりに当選したことは報知するが大当たり種別については報知しない。従って、遊技者は、時刻Ｔ２以降に実行される遊技回の抽選モードが高確率モードか低確率モードかを、実行される演出から把握できないまま遊技回を実行す

る。このようにすることで、遊技者に遊技回Ｕ３での大当たり種別を推測させる楽しみや、期待感を付与することができる。また、仮に、遊技回Ｕ３における大当たり当選の大当たり種別が通常大当たりであり遊技回Ｕ４からの遊技回における抽選モードが低確率モードであったとしても、演出として状態非明示演出を実行するので、遊技者に対して、抽選モードが高確率モードであるかもしれないといった期待感を付与することができる。

【５３７５】

タイムチャートに示すように、時刻Ｔ２から複数回の遊技回を実行した後、時刻Ｔ３において実行される遊技回Ｕ５の開始時に実行された転落抽選に当選すると、遊技回Ｕ５の開始時から高確率モードフラグはＯＦＦとなり、抽選モードは低確率モードとなる。なお、遊技回Ｕ５は保証遊技回数内であるので、高頻度サポートモードフラグはＯＮ状態を継続し、サポートモードは保証遊技回数が終了するまで、高頻度サポートモードが継続する。

【５３７６】

ここで、本実施形態においては、遊技回Ｕ５の転落抽選において当選したにもかかわらず、遊技回で実行する演出においては、転落抽選に当選したこと、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者に報知しない。遊技回Ｕ５および遊技回Ｕ５以降に実行する遊技回において実行する演出は、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい状態非明示演出である。このようにすることで、保証遊技回数内においては、転落抽選に当選し抽選モードが遊技者にとって不利な遊技状態に移行（高確率モードから低確率モードに移行）したとしても、遊技者は、実行される演出から高確率モードであるのか、低確率モードであるのかを識別することができない（または、識別しにくい）。よって、常に、抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【５３７７】

そして、保証遊技回数内である遊技回Ｕ６において大当たり抽選に当選すると、遊技回Ｕ６の実行中に実行する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであることを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。また、本例では、遊技回Ｕ６においては１６Ｒ確変大当たりに当選したとする。１６Ｒ確変大当たりは、図５１７に示すように、パチンコ機１０において設定されている大当たり種別の中で最も遊技者にとって有利な大当たり種別である。

【５３７８】

図５２２は、転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。図５２２（ａ）に示すように、表示面４１ａに、変動していた液晶用図柄が大当たりに対応する液晶用図柄を表示した後、図５２２（ｂ）に示すように、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行する。

【５３７９】

説明を図５２１に戻す。転落引き戻し大当たり演出の実行を終了し遊技回Ｕ６が終了した後、時刻Ｔ５から開閉実行モードフラグがＯＮとなり、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおけるオープニング期間では、転落引き戻し大当たりであったことを示唆することに加え、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであったことを示唆する転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。

【５３８０】

図５２３は、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。図示するように、オープニング演出として、表示面４１ａに、所定のキャラクターが転落引き戻し大当たりであったことを示唆し、かつ、別のキャラクターが大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであったことを示唆する。

【５３８１】

説明を図５２１に戻す。時刻Ｔ５からのオープニング期間におけるオープニング演出を終了後、開閉処理期間（ラウンド遊技）、および、エンディング期間が終了した後、開閉実行モードフラグのＯＦＦとともに開閉実行モードを終了する。

【５３８２】
その後、時刻Ｔ６から、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技回が開始される。このとき、各遊技回において実行される演出は状態非明示演出である。時刻Ｔ５から開始したオープニング演出における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出において確変大当たりであることを示唆したため、時刻Ｔ６から開始される遊技回は高確率モードであることは遊技者は認識することが可能であるにもかかわらず、時刻Ｔ６以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由を以下に説明する。
【５３８３】
時刻Ｔ６以降の各遊技回において実行される転落抽選に所定の遊技回において当選した場合、高確率モードから低確率モードに移行する。仮に、時刻Ｔ６から開始される遊技回において高確率モード専用の演出を実行した場合には、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行した場合に、高確率モード専用の演出が実行されなくなり、遊技者に、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行したことが認識されてしまう。そこで、本実施形態においては、転落抽選に当選したこと、および、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを示唆しないために、時刻Ｔ６から開始される遊技回において状態非明示演出を実行する。そして、転落抽選に当選し抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合であっても、保証遊技回数内の遊技回においては、状態非明示演出を実行する。時刻Ｔ６から開始される遊技回が高確率モードであることを遊技者が認識しているにもかかわらず、時刻Ｔ６以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由について説明した。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース１）について説明した。
【５３８４】
図５２４は、保証遊技回数内転落大当たりに当選した場合の処理（ケース２）を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりは、保証遊技回数内において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻Ｔ１２から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。
【５３８５】
図示するように、遊技回Ｕ１５において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たり当選した場合、遊技回Ｕ１５において、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻Ｔ１４から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。
【５３８６】
保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース２）について説明した。
【５３８７】
図５２５は、保証遊技回数外転落大当たりに当選した場合（ケース３）の処理を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりは、保証遊技回

数外において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻Ｔ２２から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【５３８８】

図示するように、遊技回Ｕ２５において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選した場合、遊技回Ｕ２５において、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻Ｔ２４から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【５３８９】

保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数外の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース３）について説明した。

【５３９０】

以上、概要で説明したように、パチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当りに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【５３９１】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【５３９２】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【５３９３】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊

技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【５３９４】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当りに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【５３９５】

また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【５３９６】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３９７】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３９８】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の１つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と

、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【５３９９】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４００】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【５４０１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４０２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４０３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演

出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４０４】

《Ｊ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５４０５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【５４０６】

＜タイマ割込み処理＞

図５２６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【５４０７】

ステップＳｊ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｊ０１０２に進む。

【５４０８】

ステップＳｊ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０１０３に進む。

【５４０９】

ステップＳｊ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図５３０）において、その値を更新する。

【５４１０】

ステップＳｊ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｊ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０１０４を実行した後、ステップＳｊ０１０５に進む。

【５４１１】

ステップＳｊ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｊ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【５４１２】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処

理のサブルーチン（図５２６：Ｓｊ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４１３】

図５２７は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｊ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｊ０２０３に進む。

【５４１４】

ステップＳｊ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｊ０２０４に進む。

【５４１５】

ステップＳｊ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｊ０２０９に進む。

【５４１６】

ステップＳｊ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｊ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【５４１７】

ステップＳｊ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｊ０２０７に進む。一方、ステップＳｊ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｊ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５４１８】

ステップＳｊ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｊ０２０８に進む。

【５４１９】

ステップＳｊ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｊ０２０９に進む。

【５４２０】

ステップＳｊ０２０９では、上述したステップＳｊ０２０４又はステップＳｊ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｊ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｊ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５４２１】

一方、ステップＳｊ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｊ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｊ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップ

Ｓｊ０２１２に進む。
【５４２２】
ステップＳｊ０２１２では、ステップＳｊ０１０３（図５２６）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｊ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｊ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｊ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｊ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｊ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｊ０２１２を実行した後、ステップＳｊ０２１３に進む。
【５４２３】
ステップＳｊ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０２１３を実行した後、ステップＳｊ０２１４に進む。
【５４２４】
ステップＳｊ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【５４２５】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図５３０：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【５４２６】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【５４２７】
主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｊ０２１４を実行した後、本始動口用の入

球処理を終了する。
【５４２８】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図５２７：Ｓｊ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５４２９】
図５２８は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【５４３０】
ステップＳｊ０３０１では、始動口用の入球処理（図５２７）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【５４３１】
ステップＳｊ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｊ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【５４３２】
一方、ステップＳｊ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｊ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｊ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｊ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。
【５４３３】
ステップＳｊ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｊ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｊ０３０３に進む。ステップＳｊ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【５４３４】
ステップＳｊ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｊ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｊ０３０７に進む。ステップＳｊ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【５４３５】
ステップＳｊ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに

対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｊ０３１０を実行した後、ステップＳｊ０３１１に進む。

【５４３６】

ステップＳｊ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｊ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｊ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｊ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【５４３７】

ステップＳｊ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｊ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【５４３８】

ステップＳｊ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｊ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【５４３９】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５２６：Ｓｊ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４４０】

図５２９は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｊ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｊ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｊ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【５４４１】

ステップＳｊ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｊ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｊ０４０４に進む。

【５４４２】
ステップＳｊ０４０４では、ステップＳｊ０１０３（図５２６）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【５４４３】
一方、ステップＳｊ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｊ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【５４４４】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【５４４５】
図５３０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｊ０５０２に進む。
【５４４６】
ステップＳｊ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｊ０５０３に進む。
【５４４７】
ステップＳｊ０５０３では、ステップＳｊ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｊ０５０３を実行した後、ステップＳｊ０５０４に進む。
【５４４８】
ステップＳｊ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０５０５に進む。
【５４４９】
ステップＳｊ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｊ０５０６に進む。ステップＳｊ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０５０６を実行した後、ステップＳｊ０５０７に進む。
【５４５０】
ステップＳｊ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｊ０５０８に進む。
【５４５１】

ステップＳｊ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｊ０５０９に進む。

【５４５２】

ステップＳｊ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｊ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｊ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｊ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｊ０５１０及びステップＳｊ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｊ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｊ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｊ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｊ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０５０３に戻り、ステップＳｊ０５０３からステップＳｊ０５０８までの各処理を実行する。

【５４５３】

なお、ステップＳｊ０５０３からステップＳｊ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【５４５４】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図５３０：Ｓｊ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４５５】

図５３１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【５４５６】

ステップＳｊ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｊ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｊ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｊ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０６０２に進む。

【５４５７】

ステップＳｊ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中

フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【５４５８】

ステップＳｊ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｊ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｊ０６０３に進む。

【５４５９】

ステップＳｊ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５４６０】

一方、ステップＳｊ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｊ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０６０４に進む。

【５４６１】

ステップＳｊ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５４６２】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５３１：Ｓｊ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４６３】

図５３２は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｊ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｊ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｊ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｊ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７０２に進む。

【５４６４】

ステップＳｊ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｊ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【５４６５】

ステップＳｊ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｊ０７０４に進む。

【５４６６】

ステップＳｊ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０７０４を実行した後、ステップＳｊ０７０５に進む。

【５４６７】

ステップＳｊ０７０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、後に説明する遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０７０５を実行した後、ステップＳｊ０７０６に進む。

【５４６８】

ステップＳｊ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０７

０６を実行した後、ステップＳｊ０７０７に進む。
【５４６９】
ステップＳｊ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｊ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。さらに、変動用コマンドには、保証遊技回フラグがＯＮであるか否かの情報、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かの情報、当該遊技回において転落抽選に当選したか否かの情報、および、遊技状態判定値に関する情報が含まれる。ステップＳｊ０７０７を実行した後、ステップＳｊ０７０８に進む。
【５４７０】
ステップＳｊ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【５４７１】
ステップＳｊ０７０７およびステップＳｊ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図５３０）におけるステップＳｊ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｊ０７０８を実行した後、ステップＳｊ０７０９に進む。
【５４７２】
以下に説明するステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理は、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合、および、転落抽選に当選した場合のいずれの場合も、当該処理対象遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートに移行させ、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを識別できない又は識別しにくくするための処理である。通常の遊技機においては、保証遊技回数外において高確率モードが継続している場合であって転落抽選に当選した場合には、後に詳細を説明する転落判定処理において、遊技回の開始時に高確率モードフラグをＯＦＦにし（図５３４：Ｓｊ０９０４）、かつ、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにするため（図５３４：Ｓｊ０９０８）、転落抽選に当選した遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。一方、大当たりに当選した場合には、遊技回の終了時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。そのため、遊技回における演出において、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかが識別しにくい演出を実行したとしても、遊技回において高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを識別することによって、遊技者は、転落抽選に当選したのか否かを遊技回の開始時に判別することができてしまう。
【５４７３】
本実施形態においては、ステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理によって、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合にも、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するようにしているので、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを遊技者が認識した場合に、転落抽選に当選したのか、大当たりに当選したのかを識別することができず、遊技回の終了時の当たり判定の結果の報知を認識するまで、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。以下、ステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理を具体的に説明する。
【５４７４】
ステップＳｊ０７０９では、いずれかの大当たり種別に対応する大当たりフラグがＯＮ

であるか否かを判定する。すなわち、当該処理対象遊技回における当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｊ０７０９において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７１０に進む。

【５４７５】

ステップＳｊ０７１０では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ０７１０において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ０７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７１１に進む。

【５４７６】

ステップＳｊ０７１１では、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣ＞０であるか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは、保証遊技回数をダウンカウントするカウンタである。保証遊技回すなわち高頻度サポートモードが開始されるときに保証遊技回数カウンタＰＮＣに値「１００」が設定され、遊技回が終了するごとに値「１」が減算される。ステップＳｊ０７１１において、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内ではない（保証遊技回数外）と判定された場合には（Ｓ３７１１：ＮＯ）、ステップＳｊ０７１２に進む。

【５４７７】

ステップＳｊ０７１２では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ０７１３に進む。また、ステップＳｊ０７０９において大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ０７０９：ＮＯ）、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ０７１０：ＮＯ）、ステップＳｊ０７１１において処理対象遊技回が保証遊技回内であると判定した場合（Ｓｊ０７１１：ＹＥＳ）には、ステップＳｊ０７１３に進む。

【５４７８】

ステップＳｊ０７１３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｊ０７１３を実行した後、ステップＳｊ０７１４に進む。

【５４７９】

ステップＳｊ０７１４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｊ０７１４を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【５４８０】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５３２：Ｓｊ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４８１】

図５３３は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図５１５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図５１５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲ

ｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｊ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【５４８２】

ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｊ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０８０２～ステップＳｊ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｊ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０８０８～ステップＳｊ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【５４８３】

ステップＳｊ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｊ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｊ０８０４に進む。ステップＳｊ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｊ０８０５に進む。

【５４８４】

ステップＳｊ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｊ０８０５を実行した後、ステップＳｊ０８０６に進む。

【５４８５】

ステップＳｊ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｊ０８０７へ進む。

【５４８６】

ステップＳｊ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【５４８７】

ステップＳｊ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５３０）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【５４８８】

ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではない

と判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｊ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０８０８に進む。

【５４８９】

ステップＳｊ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｊ０８０９に進む。ステップＳｊ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｊ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｊ０８１１に進む。

【５４９０】

ステップＳｊ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｊ０８１１を実行した後、ステップＳｊ０８１２に進む。

【５４９１】

ステップＳｊ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｊ０８１３に進む。

【５４９２】

ステップＳｊ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【５４９３】

ステップＳｊ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５３０）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【５４９４】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５３２：Ｓｊ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４９５】

図５３４は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｊ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０９０２に進む。

【５４９６】

ステップＳｊ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図５１８参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｊ０

９０３では、ステップＳｊ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｊ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０９０４に進む。

【５４９７】

ステップＳｊ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ０９０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｊ０９０５を実行した後、ステップＳｊ０９０６に進む。

【５４９８】

ステップＳｊ０９０６では、当該遊技回転落フラグをＯＮにする。当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。従って、当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にＯＦＦにされる。当該遊技回転落フラグと転落フラグとの違いは、当該遊技回転落フラグは転落抽選に当選した遊技回でのみＯＮになるフラグであるのに対し、転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮとなり、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了する時点でＯＦＦとなるフラグである。当該遊技回転落フラグ、および、転落フラグのいずれも、後に説明する遊技状態判定処理（図５３６）に用いられる。ステップＳｊ０９０６を実行した後、ステップＳｊ０９０７に進む。

【５４９９】

ステップＳｊ０９０７では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｊ０９０７において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｊ０９０７：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｊ０９０８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ０９０８を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【５５００】

一方、ステップＳｊ０９０７において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｊ０９０７：ＹＥＳ）には、本転落判定処理を終了する。また、ステップＳｊ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｊ０９０１：ＮＯ）、および、ステップＳｊ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｊ０９０３：ＮＯ）にも、本転落判定処理を終了する。

【５５０１】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５３２：Ｓｊ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５０２】

図５３５は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５５０３】

ステップＳｊ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｊ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５１６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１００４に進む。

【５５０４】

一方、ステップＳｊ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｊ

１００１：ＮＯ）、ステップＳｊ１００３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５１６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１００４に進む。

【５５０５】

ステップＳｊ１００４では、ステップＳｊ１００２又はステップＳｊ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｊ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００５に進む。

【５５０６】

ステップＳｊ１００５では、では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１００５：ＮＯ）、ステップＳｊ１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図５１７（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【５５０７】

一方、ステップＳｊ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図５１７（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７の処理を実行した後、ステップＳｊ１００８に進む。

【５５０８】

ステップＳｊ１００８では、ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｊ１００８を実行した後、ステップＳｊ１００９に進む。

【５５０９】

ステップＳｊ１００９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｊ１００９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５５１０】

一方、ステップＳｊ１００４において、ステップＳｊ１００２又はＳｊ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｊ１００４：ＮＯ）、ステップＳｊ１０１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図５１４）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１０１１に進む。

【５５１１】
ステップＳｊ１０１１において、ステップＳｊ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｊ１０１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１０１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｊ１０１２を実行した後、ステップＳｊ１０１３に進む。
【５５１２】
一方、ステップＳｊ１０１１において、ステップＳｊ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｊ１０１１：ＮＯ）、ステップＳｊ１０１２を実行することなく、ステップＳｊ１０１３に進む。
【５５１３】
ステップＳｊ１０１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｊ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【５５１４】
＜遊技状態判定処理＞
次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５３２：Ｓｊ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５５１５】
図５３６は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、遊技状態判定値を算出する処理である。遊技状態判定値の詳細については後述する。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。
【５５１６】
ステップＳｊ１１０１では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。
【５５１７】
ここで遊技状態判定値の詳細について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、各種遊技状態をＭＰＵ６２にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高頻度サポートモードフラグおよび転落抽選に当選したか否かをＭＰＵ６２にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してＭＰＵ６２にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５１４参照）に記憶されている。
【５５１８】
図５３７は、遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。図５３７（ａ）は、各フラグのＯＦＦ／ＯＮとフラグ値との対応関係を示す対応表である。図示するように、高確率モードフラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ（１６進数表記で００という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードフラグがＯＮである場合のフラグ値は「０２

Ｈ（１６進数表記で０２という意味、以下同じ）」が設定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ」が設定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合のフラグ値は「０１Ｈ」が設定される。転落フラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ」が設定され、転落フラグがＯＮである場合のフラグ値は「１０Ｈ」が設定される。

【５５１９】

そして、本実施形態においては、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。

【５５２０】

図５３７（ｂ）は、パチンコ機１０が取り得る遊技状態と、各遊技状態に対応する遊技状態判定値との対応関係を示す対応表である。各遊技状態に対応する遊技状態判定値は以下のようになる。

・低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「００Ｈ」となる。

・低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「０１Ｈ」となる。

・高確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、高確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、確変状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「０３Ｈ」となる。

・保証遊技回数内の転落によって低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、転落低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「１１Ｈ」となる。

・保証遊技回数外（保証遊技回終了後）の転落によって低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、転落低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「１０Ｈ」となる。

【５５２１】

図５３７（ｂ）から解るように、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出される。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となる。

【５５２２】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか２以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。以上、遊技状態判定値について説明をした。

【５５２３】

説明を図５３６に戻す。ステップＳｊ１１０１において遊技状態判定値ＰＮを算出した後、ステップＳｊ１１０２に進む。ステップＳｊ１１０２では、算出した遊技状態判定値ＰＮをＲＯＭ６４の所定の記憶エリアに格納する。その後、遊技状態判定値処理を終了する。

【５５２４】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５３２：Ｓｊ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５２５】

図５３８は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１２０１では、遊技状態判定処理（図５３６）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０２に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【５５２６】

ステップＳｊ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０１：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０３に進む。

【５５２７】

ステップＳｊ１２０３では、遊技状態判定処理（図５３６）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０４に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０４を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【５５２８】

ステップＳｊ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０３：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０５に進む。

【５５２９】

ステップＳｊ１２０５では、遊技状態判定処理（図５３６）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０６に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０６を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【５５３０】

ステップＳｊ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０５：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０７に進む。

【５５３１】

ステップＳｊ１２０７では、遊技状態判定処理（図５３６）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０８に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については

後述する。ステップＳｊ１２０８を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【５５３２】
ステップＳｊ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０７：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０９に進む。
【５５３３】
ステップＳｊ１２０９では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０９を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【５５３４】
＜低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図５３８：Ｓｊ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５５３５】
図５３９は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１３０２に進む。
【５５３６】
ステップＳｊ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定し（Ｓｊ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１３０３に進む。
【５５３７】
ステップＳｊ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、図５２１において説明したように、低確率低頻度状態の遊技状態は通常の遊技回演出（以下、通常演出とも呼ぶ）を実行する。従って、低確率低頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、通常演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１３０３を実行した後、ステップＳｊ１３０４に進む。
【５５３８】
ステップＳｊ１３０４では、ステップＳｊ１３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１３０５に進み、ステップＳｊ１３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【５５３９】
一方、ステップＳｊ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１３０６に進み、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１３０６において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１３０７に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１３０８に進む。
【５５４０】
ステップＳｊ１３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１３０８を実行した後、ステップＳｊ１３０４に進む。ステッ

プＳｊ１３０４およびステップＳｊ１３０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５４１】

ステップＳｊ１３０６において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１３０９に進む。

【５５４２】

ステップＳｊ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１３０９を実行した後、先に説明したステップＳｊ１３０４に進む。ステップＳｊ１３０４およびステップＳｊ１３０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５４３】

＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図５３８：Ｓｊ１２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５４４】

図５４０は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１４０２に進む。

【５５４５】

ステップＳｊ１４０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１４０３に進む。

【５５４６】

ステップＳｊ１４０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、低確率高頻度状態の遊技状態は、通常大当たりに当選した後の遊技回における遊技状態であり、いわゆる時短状態の遊技状態である。この場合、上述したように、通常大当たりに当選したのか確変大当たりに当選したのかを遊技者に識別しにくくするために、状態非明示演出を実行する。従って、低確率高頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１４０３を実行した後、ステップＳｊ１４０４に進む。

【５５４７】

ステップＳｊ１４０４では、ステップＳｊ１４０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１４０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１４０５に進み、ステップＳｊ１４０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【５５４８】

一方、ステップＳｊ１４０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１４０６に進む。ステップＳｊ１４０６では、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１４０６においてリーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１４０７に進む。

【５５４９】

ステップＳｊ１４０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１４０７を実行した後、ステップＳｊ１４０８に進む。

【５５５０】

ステップＳｊ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｊ１４０４に進む。ステップＳｊ１４０４およびステップＳｊ１４０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５５１】

ステップＳｊ１４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｊ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１４０９に進む。

【５５５２】

ステップＳｊ１４０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１４０９を実行した後、先に説明したステップＳｊ１４０４に進む。ステップＳｊ１４０４およびステップＳｊ１４０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５５３】

＜高確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図５３８：Ｓｊ１２０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５５４】

図５４１は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１５０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１５０２に進む。

【５５５５】

ステップＳｊ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０３に進む。

【５５５６】

ステップＳｊ１５０３では、保証遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。保証遊技回フラグは、現在の遊技状態が保証遊技回数内であるか否かを識別するためのフラグである。保証遊技回フラグは、保証遊技回数内である場合にＯＮとなり、保証遊技回数外である場合にＯＦＦとなるフラグである。本実施形態では、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の演出を、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、異なる演出に設定するため、高確率高頻度状態においては、大当たりフラグがＯＮの場合には、保証遊技回数内であるのか保証遊技回数外であるのかを識別する処理を行う。そのために、本実施形態においては、主制御装置６０における処理としては、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回の変動時間を異なる値に設定する。当該処理については、後述する。その他、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回におけるリーチの発生確率を異なる確率となるように設定するとしてもよい。

【５５５７】

高確率高頻度状態の保証遊技回数内において大当たりに当選した場合は状態非明示演出

を実行する。具体的には、遊技回の開始時から当該遊技回が高確率状態であるのか低確率状態であるのかを示唆せずに液晶用図柄を変動させる演出を実行し、その後、リーチ演出および大当たり演出を実行する。

【５５５８】

一方、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において大当たりに当選した場合は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、高確率高頻度状態の保証遊技回数外においては、大当たりに当選した場合も、転落抽選に当選した場合も、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる。よって、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを推測する。したがって、遊技者の心理に合わせ、演出において、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行う。本実施形態においては、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出として、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターとが戦いをするバトル演出を実行する。そして、大当たりの場合には、遊技者側を示すキャラクターが勝利する演出（勝利演出）を実行する。以下、バトル演出と勝利演出との一連の演出をバトル勝利演出とも呼ぶ。また、転落抽選に当選した場合には、遊技者側を示すキャラクターが敗北する演出（敗北演出）を実行する。以下、バトル演出と敗北演出との一連の演出をバトル敗北演出とも呼ぶ。

【５５５９】

説明を図５４１に戻す。ステップＳｊ１５０３において、保証遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ：１５０４：ＮＯ）、ステップＳｊ１５０４に進む。ステップＳｊ１５０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数外大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５０４は、保証遊技回数外において高確率高頻度状態の場合における大当たりであるので、特定された変動時間テーブルは、バトル勝利演出用の変動時間テーブルである。なお、上述したように保証遊技回数外の高確率高頻度状態における大当たりの場合には、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させ高確率低頻度状態に移行するにもかかわらず、変動時間を設定する際の遊技状態が高確率高頻度状態であるのは、本実施形態における処理上、遊技状態判定値を算出する処理（図５３２：Ｓｊ０７０５）を先に実行し、その後に変動時間設定処理（図５３２：Ｓｊ０７０６）を実行した後に、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする処理（図５３２：Ｓｊ０７１２）を実行するからである。ステップＳｊ１５０４を実行した後、ステップＳｊ１５０５に進む。

【５５６０】

ステップＳｊ１５０５では、ステップＳｊ１５０４で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１５０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｊ１５０６では、ステップＳｊ１５０５によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【５５６１】

ステップＳｊ１５０３において、保証遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０７に進む。ステップＳｊ１５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数内大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５０７は、保証遊技回数内において高確率高頻度状態の場合における大当たりの場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。その後、ステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５６２】
一方、ステップＳｊ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１５０８に進み、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１５０８において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０９に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１５１０に進む。
【５５６３】
ステップＳｊ１５１０では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５１０は、保証遊技回数内および保証遊技回数外の高確率高頻度状態の場合におけるリーチ発生の場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１５１０を実行した後、ステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。
【５５６４】
ステップＳｊ１５０８において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｊ１５１１に進む。
【５５６５】
ステップＳｊ１５１１では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１５１１を実行した後、先に説明したステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。
【５５６６】
＜転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図５３８：Ｓｊ１２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５５６７】
図５４２は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１６０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１６０２に進む。
【５５６８】
ステップＳｊ１６０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６０３に進む。
【５５６９】
ステップＳｊ１６０３では、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にＯＦＦにされる。すなわち、ステップＳｊ１６０３では、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。上述したように、本実施形態においては、当該遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりにも当選した場合には、特定の演出を実行する。従って、ステップＳｊ１６０３の処理

を実行することによって、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。

【５５７０】

ステップＳｊ１６０３において、当該遊技回転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６０４に進む。ステップＳｊ１６０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６０４が実行される場合とは、転落抽選に当選して低確率高頻度状態に移行した場合であるので、転落する前の状態は保証遊技回数内における高確率高頻度状態である（図５２４参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６０４を実行した後、ステップＳｊ１６０５に進む。

【５５７１】

ステップＳｊ１６０５では、保証遊技回数内転落大当たりフラグをＯＮにする。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、保証遊技回数内転落大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出（図５２４参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数内転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数内転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

【５５７２】

ステップＳｊ１６０５を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６では、ステップＳｊ１６０５で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１６０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１６０７に進み、ステップＳｊ１６０６によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【５５７３】

ステップＳｊ１６０３において、当該遊技回転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｊ１６０８に進む。ステップＳｊ１６０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６０８が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回内であり、当該遊技回よりも先に実行された遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態となり、その状態から大当たりに当選した転落引き戻し大当たりの場合である（図５２１参照）。よって、本処理によって特定される大当たり用の変動時間テーブルは、転落引き戻し大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６０８を実行した後、ステップＳｊ１６０９に進む。

【５５７４】

ステップＳｊ１６０９では、転落引き戻し大当たりフラグをＯＮにする。転落引き戻し大当たりフラグは、転落引き戻し大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。転落引き戻し大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、転落引き戻し大当たりの場合であって、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（最有利大当たり：本実施形態においては１６Ｒ確変大当たり）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当

選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであることを示唆することによって大当たりとなった現在の状態の詳細を示唆する演出（転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出）を実行する（図５２１参照）。すなわち、転落引き戻し大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、転落引き戻し大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。ステップＳｊ１６０９を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明したので説明を省略する。

【５５７５】

一方、ステップＳｊ１６０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１６１０に進む。ステップＳｊ１６１０では、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１６１０において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６１１に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１６１２に進む。

【５５７６】

ステップＳｊ１６１２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。当該変動時間テーブルは状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６１２を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５７７】

ステップＳｊ１６１０において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｊ１６１３に進む。ステップＳｊ１６１３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６１３を実行した後、先に説明したステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５７８】

＜転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図５３８：Ｓｊ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５７９】

図５４３は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１７０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１７０２に進む。

【５５８０】

ステップＳｊ１７０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１７０３に進む。

【５５８１】

ステップＳｊ１７０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１７０３が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回外で高確率高頻度状態が継続して実行されている遊技回において転落抽選に当選し、かつ、当該転落した遊技回において大当たりに当選した場合である（図５２

５参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数外転落大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１７０３を実行した後、ステップＳｊ１７０４に進む。

【５５８２】

ステップＳｊ１７０４では、保証遊技回数外転落大当たりフラグをＯＮにする。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、保証遊技回数外転落大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出（図５２５参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数外転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数外転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

【５５８３】

ステップＳｊ１７０４を実行した後、ステップＳｊ１７０５に進む。ステップＳｊ１７０５では、ステップＳｊ１７０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１７０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１７０６に進み、ステップＳｊ１７０５によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【５５８４】

一方、ステップＳｊ１７０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１７０７に進む。ステップＳｊ１７０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落外れ用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１７０７が実行される場合とは、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において転落抽選に当選し、当たり抽選に外れた当該遊技回のみに実行される処理である。この場合、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、転落抽選に当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、上述したバトル敗北演出を実行する。従って、ステップＳｊ１７０７で特定されて変動時間テーブルはバトル敗北演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１７０７を実行した後、ステップＳｊ１７０５に進む。ステップＳｊ１７０５およびステップＳｊ１７０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【５５８５】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５３１：Ｓｊ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５８６】

図５４４は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１８０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｊ１８０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図５３８）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【５５８７】

ステップＳｊ１８０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｊ１８０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【５５８８】

ステップＳｊ１８０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｊ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｊ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８０３を実行した後、ステップＳｊ１８０４に進む。

【５５８９】

ステップＳｊ１８０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８０４において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｊ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０５に進む。

【５５９０】

一方、ステップＳｊ１８０４において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１６に進む。ステップＳ１８１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ１８１７に進み、転落フラグがＯＮであると判断した場合に（Ｓｊ１８１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１８１８に進み、転落フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１８１４に進む。ステップＳｊ１８１７において、転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８１７：ＮＯ）、ステップＳｊ１８１８を実行せずに、ステップＳｊ１８１４に進む。

【５５９１】

ステップＳｊ１８０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５５９２】

ステップＳｊ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０６に進む。一方、ステップＳｊ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｊ１８１７に進む。ステップＳｊ１８１７およびステップＳｊ１８１８の処理については既に説明したので、説明を省略する。その後、ステップＳｊ１８１４に進む。

【５５９３】

ステップＳｊ１８０６では、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｊ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｊ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｊ１８０７を実行した後、ステップＳｊ１８０８に進む。一方、ステップＳｊ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｊ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０７を実行することなく、ステップＳｊ１８０８に進む。

【５５９４】

ステップＳｊ１８０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５５９５】

ステップＳｊ１８０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｊ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【５５９６】

ステップＳｊ１８０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていな

いと判定した場合（ステップＳｊ１８０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｊ１８１０に進む。ステップＳｊ１８１０では、保証遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１８１１に進む。ステップＳｊ１８１１では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８１１を実行した後、ステップＳｊ１８１２に進む。

【５５９７】

ステップＳｊ１８１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８１２において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１３に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８１３を実行した後、ステップＳｊ１８１４に進む。

【５５９８】

一方、ステップＳｊ１８０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｊ１８０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｊ１８０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｊ１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１２において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｊ１８１２：ＮＯ）には、そのまま、ステップＳｊ１８１４に進む。

【５５９９】

ステップＳｊ１８１４では、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８１４において、当該遊技回転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１５に進み、当該遊技回転落フラグをＯＦＦにする。その後、変動終了処理を終了する。ステップＳｊ１８１４において、当該遊技回転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８１４：ＮＯ）、そのまま変動終了処理を終了する。

【５６００】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図５３０：Ｓｊ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５６０１】

図５４５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１９０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【５６０２】

ステップＳｊ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【５６０３】

ステップＳｊ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【５６０４】

ステップＳｊ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０４に進み、開閉実行モードフラグが

ＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９０５に進む。一方、ステップＳｊ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｊ１９０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５６０５】

ステップＳｊ１９０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９０６に進む。ステップＳｊ１９０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９０７に進む。

【５６０６】

ステップＳｊ１９０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【５６０７】

本実施形態においては、開放条件および閉鎖条件は以下のように設定されている。

（開放条件）

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

（閉鎖条件）

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

【５６０８】

上記開放条件における項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。また、上記閉鎖条件における２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【５６０９】

ステップＳｊ１９０７を実行した後、前述したステップＳｊ１９０８に進む。

【５６１０】

ステップＳｊ１９０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理の詳細は、後で説明する。ステップＳｊ１９０８を実行した後、ステップＳｊ１９０９に進む。

【５６１１】

ステップＳｊ１９０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図５３０）におけるコマンド出力処理（Ｓｊ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｊ１９０９を実行した後、ステップＳｊ１９１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５６１２】

ステップＳｊ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１１に進む。

【５６１３】

ステップＳｊ１９１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的に

は、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１９１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｊ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９１３に進む。

【５６１４】

ステップＳｊ１９１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｊ１９１３を実行した後、ステップＳｊ１９１４に進む。

【５６１５】

ステップＳｊ１９１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｊ１９１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５３０：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ１９１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５６１６】

ステップＳｊ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｊ１９１６を実行した後、ステップＳｊ１９１７に進む。

【５６１７】

ステップＳｊ１９１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｊ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｊ１９１７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１８に進む。一方、ステップＳｊ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｊ１９１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５６１８】

ステップＳｊ１９１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｊ１９１９に進む。

【５６１９】

ステップＳｊ１９１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｊ１９１９を実行した後、ステップＳｊ１９２０に進む。

【５６２０】

ステップＳｊ１９２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｊ１９２０を実行した後、ステップＳｊ１９２１に進む。

【５６２１】
ステップＳｊ１９２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図５３０）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Ｓｊ１９１９）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップＳｊ１９２１を実行した後、ステップＳｊ１９２２に進む。
【５６２２】
ステップＳｊ１９２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５６２３】
ステップＳｊ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９２３に進む。
【５６２４】
ステップＳｊ１９２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｊ１９２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１９２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９２４に進む。
【５６２５】
ステップＳｊ１９２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｊ１９２５を実行した後、ステップＳｊ１９２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｊ１９２６を実行した後、ステップＳｊ１９２７に進む。
【５６２６】
ステップＳｊ１９２７では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図５３０）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、受信した開閉実行モード終了コマンドに基づいて、開閉実行モードにおける演出を終了する。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５６２７】
一方、ステップＳｊ１９２３において、エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｊ１９２３：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。
【５６２８】
＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｊ１９０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５６２９】
図５４６は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２００１では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００１において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００２に進む。
【５６３０】
ステップＳｊ２００２では、保証遊技回数内転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期

間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップＳｊ２００２を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【５６３１】

ステップＳｊ２００１において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２００１：ＮＯ）、ステップＳｊ２００３に進む。

【５６３２】

ステップＳｊ２００３では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００３において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００４に進む。ステップＳｊ２００４では、保証遊技回数外転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップＳｊ２００４を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【５６３３】

ステップＳｊ２００３において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２００３：ＮＯ）、ステップＳｊ２００５に進む。

【５６３４】

ステップＳｊ２００５では、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００５において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００６に進む。ステップＳｊ２００６では、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００６において、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｊ２００６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００７に進む。

【５６３５】

ステップＳｊ２００７では、転落引き戻し最有利大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したことを示唆する演出である。ステップＳｊ２００４を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【５６３６】

ステップＳｊ２００５において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ２００５：ＮＯ）、および、ステップＳｊ２００６において、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｊ２００６：ＮＯ）、ステップＳｊ２００８に進む。

【５６３７】

ステップＳｊ２００８では、通常オープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において通常オープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。通常オープニング演出とは、オープニング演出のうち、上述した保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出や、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出や、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出など、特定のオープニング演出以外のオープニング演出のことをいう。通常オープニング演出では、大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出を実行する。ステップＳｊ２００８を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了

する。
【５６３８】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｊ１９１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５６３９】
図５４７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２１０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｊ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０２に進む。
【５６４０】
ステップＳｊ２１０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０３に進む。
【５６４１】
ステップＳｊ２１０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｊ２１０４に進む。
【５６４２】
ステップＳｊ２１０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５３０：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ２１０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５６４３】
ステップＳｊ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０３およびステップＳｊ２１０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【５６４４】
ステップＳｊ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｊ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０５に進む。
【５６４５】
ステップＳｊ２１０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０６に進む。
【５６４６】
ステップＳｊ２１０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｊ２１０７に進む。
【５６４７】
ステップＳｊ２１０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５３０：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ２１０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５６４８】
ステップＳｊ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した

場合には（Ｓｊ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０６およびステップＳｊ２１０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【５６４９】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｊ１９２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５６５０】

図５４８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２２０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５６５１】

ステップＳｊ２２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ２２０２を実行した後、ステップＳｊ２２０３に進む。

【５６５２】

ステップＳｊ２２０３では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０３において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０４に進み、保証遊技回数内転落大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０５に進む。一方、ステップＳｊ２２０３において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０４を実行せずに、ステップＳｊ２２０５に進む。

【５６５３】

ステップＳｊ２２０５では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０５において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０６に進み、保証遊技回数外転落大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０７に進む。一方、ステップＳｊ２２０５において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０６を実行せずに、ステップＳｊ２２０７に進む。

【５６５４】

ステップＳｊ２２０７では、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０７において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０８に進み、転落引き戻し大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０９に進む。一方、ステップＳｊ２２０７において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０７：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０８を実行せずに、ステップＳｊ２２０９に進む。

【５６５５】

ステップＳｊ２２０９では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｊ２２１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｊ２２１１に進む。

【５６５６】

ステップＳｊ２２１１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットさ

れる値は、保証遊技回数として予め設定された値であり、本実施形態においては１００である。その後、ステップＳｊ２２１２に進む。

【５６５７】

ステップＳｊ２２１２では、保証遊技回フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２２１３に進み、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｊ２２１４に進む。

【５６５８】

一方、ステップＳｊ２２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｊ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２２１５に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｊ２２１６に進む。

【５６５９】

ステップＳｊ２２１６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２２１７に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｊ２２１８において、保証遊技回フラグをＯＮにする。ステップＳｊ２２１８を実行した後、ステップＳｊ２２１９に進み、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｊ２２１４に進む。

【５６６０】

ステップＳｊ２２１４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【５６６１】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図５３０：Ｓｊ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５６６２】

図５４９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｊ２３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２３０２に進む。

【５６６３】

ステップＳｊ２３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｊ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２３０２:ＮＯ）、ステップＳｊ２３０３に進む。

【５６６４】

ステップＳｊ２３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いら

れる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【５６６５】

ステップＳｊ２３０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｊ２３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０４に進む。

【５６６６】

ステップＳｊ２３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｊ２３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｊ２３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｊ２３０４：ＮＯ）、ステップＳｊ２３０６に進む。

【５６６７】

ステップＳｊ２３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｊ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｊ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０７に進む。

【５６６８】

ステップＳｊ２３０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｊ２３０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｊ２３０７において開閉実行モードではなく（Ｓｊ２３０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｊ２３０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｊ２３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｊ２３１０に進む。

【５６６９】

ステップＳｊ２３１０では、ステップＳｊ２３０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｊ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２３１２に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｊ２３１２において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【５６７０】

一方、ステップＳｊ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｊ２３１１およびステップＳｊ２３１２の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【５６７１】

ステップＳｊ２３０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｊ２３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｊ２３０８において高頻度サポートモードでないと判定した

場合には（Ｓｊ２３０８：ＮＯ）、ステップＳｊ２３１３に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｊ２３１４に進む。

【５６７２】

ステップＳｊ２３１４では、ステップＳｊ２３１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｊ２３１４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２３１６に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｊ２３１６において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【５６７３】

ステップＳｊ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１７に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１８に進む。

【５６７４】

ステップＳｊ２３１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｊ２３１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【５６７５】

ステップＳｊ２３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３２０に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２３２０を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【５６７６】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｊ２３２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５６７７】

図５５０は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｊ２４０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２４０２に進む。

【５６７８】

ステップＳｊ２４０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、電動役物３４ａの閉鎖状態

を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物３４ａを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｊ２４０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２４０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。

【５６７９】

一方、ステップＳｊ２４０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｊ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０３に進む。

【５６８０】

ステップＳｊ２４０３では、電動役物３４ａを開放状態にする。ステップＳｊ２４０３を実行した後、ステップＳｊ２４０４に進む。

【５６８１】

ステップＳｊ２４０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５３０：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【５６８２】

一方、ステップＳｊ２４０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０５に進む。

【５６８３】

ステップＳｊ２４０５では、電動役物３４ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｊ２４０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２４０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｊ２４０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０６に進む。

【５６８４】

ステップＳｊ２４０６では、電動役物３４ａを閉鎖状態にする。ステップＳｊ２４０６を実行した後、ステップＳｊ２４０７に進む。

【５６８５】

ステップＳｊ２４０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５３０：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【５６８６】

《Ｊ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５６８７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５６８８】

図５５１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５６８９】

ステップＳｊ２５０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの

記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｊ２５０１を実行した後、ステップＳｊ２５０２に進む。

【５６９０】

ステップＳｊ２５０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２５０２を実行した後、ステップＳｊ２５０３に進む。

【５６９１】

ステップＳｊ２５０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間、および、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２５０３を実行した後、ステップＳｊ２５０４に進む。

【５６９２】

ステップＳｊ２５０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｊ２５０４を実行した後、ステップＳｊ２５０５に進む。

【５６９３】

ステップＳｊ２５０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｊ２５０５を実行した後、ステップＳｊ２５０６に進む。

【５６９４】

ステップＳｊ２５０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｊ２５０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５６９５】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｊ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５６９６】

図５５２は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２６０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ２６０１：ＮＯ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップＳｊ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｊ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２６０２に進む。

【５６９７】

ステップＳｊ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｊ２６０３に進む。

【５６９８】
ステップＳｊ２６０３では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２６０３を実行した後、ステップＳｊ２６０４に進む。
【５６９９】
ステップＳｊ２６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【５７００】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｊ２６０４を実行した後、ステップＳｊ２６０５に進む。
【５７０１】
ステップＳｊ２６０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｊ２６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｊ２６０６に進む。
【５７０２】
ステップＳｊ２６０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｊ２６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｊ２６０７を実行した後、ステップＳｊ２６０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｊ２６０８を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。
【５７０３】
＜遊技回演出パターン設定処理＞
次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図５５２：Ｓｊ２６０３）として音声発光制御装置

９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５７０４】
図５５３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２７０１では、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０２に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【５７０５】
ステップＳｊ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０１：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０３に進む。
【５７０６】
ステップＳｊ２７０３では、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０４に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５７０７】
ステップＳｊ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０３：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０５に進む。
【５７０８】
ステップＳｊ２７０５では、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０６に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５７０９】
ステップＳｊ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０５：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０７に進む。
【５７１０】
ステップＳｊ２７０７では、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０８に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０８を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５７１１】
ステップＳｊ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０７：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０９に進む。

【５７１２】
ステップＳｊ２７０９では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０９を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【５７１３】
＜低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５５３：Ｓｊ２７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【５７１４】
図５５４は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２８０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２８０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２８０２に進む。
【５７１５】
ステップＳｊ２８０２では、低確率低頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図５２１参照）において大当たり当選を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７１６】
一方、ステップＳｊ２８０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２８０３に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ２８０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２８０４に進む。
【５７１７】
ステップＳｊ２８０４では、低確率低頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図５２１参照）においてリーチ発生を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７１８】
ステップＳｊ２８０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２８０５に進む。
【５７１９】
ステップＳｊ２８０５では、低確低頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図５２１参照）においてリーチ非発生（外れ）となる演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７２０】
＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５５３：Ｓｊ２７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる時短状態にある場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５７２１】

図５５５は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２９０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２９０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２９０２に進む。

【５７２２】

ステップＳｊ２９０２では、低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（大当たり用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７２３】

一方、ステップＳｊ２９０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２９０３に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ２９０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２９０４に進む。

【５７２４】

ステップＳｊ２９０４では、低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７２５】

ステップＳｊ２９０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２９０５に進む。

【５７２６】

ステップＳｊ２９０５では、低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ非発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７２７】

＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５５３：Ｓｊ２７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる確変状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５７２８】

図５５６は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである

。ステップＳｊ３００１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０１によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３００１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００２に進む。

【５７２９】

ステップＳｊ３００２では、コマンド記憶処理（図５５１：Ｓｊ２５０１）において記憶した変動用コマンドに含まれる保証遊技回フラグに関する情報に基づいて、保証遊技回中であるか否かを判定する。ステップＳｊ３００２において、保証遊技回中ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００２：ＮＯ）、ステップＳｊ３００３に進む。

【５７３０】

ステップＳｊ３００３では、高確率高頻度状態の保証遊技回数外大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル勝利演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７３１】

一方、ステップＳｊ３００２において、保証遊技回中であると判定した場合には（Ｓｊ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００４に進む。ステップＳｊ３００４では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７３２】

ステップＳｊ３００１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００１：ＮＯ）、ステップＳｊ３００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ３００５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００６に進む。

【５７３３】

ステップＳｊ３００６では、高確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７３４】

ステップＳｊ３００５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００５：ＮＯ）、ステップＳｊ３００７に進む。ステップＳｊ３００７では、高確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７３５】

＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５５３：Ｓｊ２７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落時短状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５７３６】
図５５７は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３１０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３１０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０２に進む。
【５７３７】
ステップＳｊ３１０２では、コマンド記憶処理（図５５１：Ｓｊ２５０１）において記憶した変動用コマンドに含まれる当該遊技回における転落抽選に関する情報に基づいて、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップＳｊ３１０２において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したと判定した場合には（Ｓｊ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０３に進む。
【５７３８】
ステップＳｊ３１０３では、転落低確率高頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数内転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７３９】
ステップＳｊ３１０２において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｊ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０４に進む。ステップＳｊ３１０４では、転落低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において転落引き戻し大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７４０】
ステップＳｊ３１０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ３１０５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ３１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０６に進む。
【５７４１】
ステップＳｊ３１０６では、転落低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７４２】
ステップＳｊ３１０５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ３１０５：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０７に進む。ステップＳｊ３１０７では、転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターン設定処理を終了する。
【５７４３】
＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５５

３：Ｓｊ２７０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【５７４４】

図５５８は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３２０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５５２）のステップＳｊ２６０１によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３２０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３２０２に進む。

【５７４５】

ステップＳｊ３２０２では、転落低確率低頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数外転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７４６】

ステップＳｊ３２０１において、当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ３２０３に進む。ステップＳｊ３２０３では、転落外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル敗北演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【５７４７】

＜開閉実行モード演出設定処理＞

次に、開閉実行モード演出設定処理について説明する。開閉実行モード演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｊ２５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。開閉実行モード演出設定処理は、オープニング期間、開閉処理期間、およびエンディング期間に実行する演出の演出パターンを設定するための処理である。

【５７４８】

図５５９は、開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３３０１では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０１において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０２に進む。

【５７４９】

ステップＳｊ３３０２では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｊ３３０２に実行した後、ステップＳ３３０３に進む。

【５７５０】

一方、ステップＳｊ３３０１において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０１：ＮＯ）、そのままステップＳｊ３３０３に進む。

【５７５１】

ステップＳｊ３３０３では、開閉処理開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０３において、開閉処理開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０４に進む。ステップＳｊ３３０４では、開閉処理期間演出用処理を実行する。開閉処理期間演出用処理は、開閉処理期間に実行する開閉処理期間演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、ラウンド遊技の進捗を報知したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステ

ップＳｊ３３０４を実行した後、ステップＳ３３０５に進む。
【５７５２】
一方、ステップＳｊ３３０３において、開閉処理開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０３：ＮＯ）、そのままステップＳｊ３３０５に進む。
【５７５３】
ステップＳｊ３３０５では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０５において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０６に進む。
【５７５４】
ステップＳｊ３３０６では、エンディング演出用処理を実行する。エンディング演出用処理は、エンディング期間に実行するエンディング演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、当該開閉実行モードが終了した後に開始される遊技回に関する情報を示唆したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップＳ３３０６を実行した後、本開閉実行モード演出設定処理を終了する。
【５７５５】
一方、ステップＳｊ３３０５において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０５：ＮＯ）、そのまま本開閉実行モード演出設定処理を終了する。
【５７５６】
＜オープニング演出用処理＞
次に、オープニング演出用処理について説明する。上述したように、オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、オープニング演出の演出パターンは、当該オープニング期間を含む開閉実行モードが実行される起因となった大当たり当選の遊技回の遊技状態に基づいて決定される。いずれの種類のオープニング演出を設定するかは、主制御装置６０によるオープニング時間設定処理（図５４６）によって決定されており、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたオープニングコマンドを介して設定されるオープニング演出の種類を認識する。
【５７５７】
図５６０は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３４０１では、主制御装置６０から受信したオープニングコマンドに設定されているオープニング演出を特定する。ステップＳｊ３４０１を実行した後、ステップＳｊ３４０２に進む。ステップＳｊ３４０２では、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳ３４０２において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０３に進む。ステップＳｊ３４０３では、オープニング演出として、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。
【５７５８】
ステップＳｊ３４０２において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０４に進む。ステップＳｊ３４０４では、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳｊ３４０４において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０５に進む。ステップＳｊ３４０５では、オープニング演出として、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。
【５７５９】
ステップＳｊ３４０４において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０４：ＮＯ）、ステップＳｊ３４

０６に進む。ステップＳｊ３４０６では、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳｊ３４０６において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０７に進む。

【５７６０】

ステップＳｊ３４０７では、オープニング演出として、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【５７６１】

ステップＳ３４０６において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０６：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０８に進む。ステップＳｊ３４０８では、オープニング演出として、通常オープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【５７６２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【５７６３】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【５７６４】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【５７６５】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【５７６６】

図５６１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５７６７】

ステップＳｊ３５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｊ３５０２に進む。

【５７６８】

ステップＳｊ３５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行される

と、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【５７６９】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【５７７０】

図５６２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【５７７１】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【５７７２】

図５６３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【５７７３】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【５７７４】

ステップＳｊ３７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図５６２）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【５７７５】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【５７７６】

なお、コマンド対応処理（Ｓｊ３７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納

されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【５７７７】

ステップＳｊ３７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｊ３７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｊ３７０３に進む。

【５７７８】

ステップＳｊ３７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｊ３７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｊ３７０４に進む。

【５７７９】

ステップＳｊ３７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｊ３７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｊ３７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【５７８０】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当りに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【５７８１】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【５７８２】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行す

るので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【５７８３】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【５７８４】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当りに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【５７８５】

また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【５７８６】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８７】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８８】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとな

った遊技回（当該当選遊技回）の１つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【５７８９】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７９０】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【５７９１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７９２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後ま

での間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７９３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７９４】

《Ｊ７》第１０実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【５７９５】

《Ｊ７－１》変形例１：

上記実施形態においては、パチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、転落抽選に当選する場合を除いて、次に大当たりに当選するまでは高確率モードが継続するパチンコ機であったが、上記実施形態における特徴を他のタイプのパチンコ機に適用してもよい。例えば、確変大当たりに当選した場合に、高確率モードで実行される遊技回の実行回数が予め定められた回数に制限される機能（いわゆる回数切り確変機能）を備えたパチンコ機（いわゆるＳＴ機）に適用してもよい。

【５７９６】

本変形例においては、ＳＴ機のパチンコ機の一例として、確変大当たりに当選した場合に高確率モードで実行可能な遊技回の実行回数の制限数（以下、制限実行回数とも呼ぶ）は１００回とし、制限実行回数内の遊技回においては遊技状態は高確率高頻度状態であり、制限実行回数を超えると低確率低頻度状態に移行する。また、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【５７９７】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【５７９８】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（以下、引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たり

の種別が確変大当たりであることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【５７９９】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【５８００】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【５８０１】

以上説明したように、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【５８０２】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【５８０３】

また、上記実施形態と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【５８０４】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【５８０５】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【５８０６】
その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。
【５８０７】
《Ｊ７－２》変形例２：
上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選できる回数に制限（確変リミット）が設定されているタイプのパチンコ機（いわゆる確変リミット機）に適用してもよい。
【５８０８】
本変形例においては、確変リミット機の一例として、連続して確変大当たりに当選できる回数（以下、リミット数とも呼ぶ）が５回とし、仮に、５回連続して確変大当たりに当選した場合には、６回目は必ず通常大当たりとなる遊技機を採用する。なお、連続して確変大当たりに当選できる回数は５回であるが、５回未満の大当たりで通常大当たりに当選し、その後の遊技回が低確率モードとなる場合もある。また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。
【５８０９】
この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。
【５８１０】
そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たり）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。
【５８１１】
さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。
【５８１２】
なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【５８１３】
このような処理を実行することで、上記第１０実施形態および変形例１と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。
【５８１４】
また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。
【５８１５】
また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。
【５８１６】
さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【５８１７】
なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【５８１８】
その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。
【５８１９】
《Ｊ７－３》変形例３：
上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選する回数が固定されているタイプのパチンコ機（いわゆるワンセット式確変機）に適用してもよい。
【５８２０】
本変形例においては、ワンセット式確変機の一例として、低確率モードの遊技状態から確変大当たりに当選した場合には、連続して確変大当たりに２回当選する（いわゆる、２回１セット）とし、２回の確変大当たりに当選した後の大当たり当選時の大当たり種別は

通常大当たりとなる。
【５８２１】
また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。
【５８２２】
この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。
【５８２３】
そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。
【５８２４】
さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。
【５８２５】
なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。
【５８２６】
このような処理を実行することで、上記第１０実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。
【５８２７】
また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したこ

とへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。
【５８２８】
また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。
【５８２９】
さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【５８３０】
なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。
【５８３１】
その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。
【５８３２】
《Ｊ７－４》変形例４：
上記実施形態における特徴を、例えば、特定の領域（いわゆるＶゾーン）に遊技球が流通したことを条件として、次回から実行される遊技回における抽選モードが高確率モードになるタイプのパチンコ機（いわゆるＶ確変機）に適用してもよい。
【５８３３】
本変形例では、Ｖ確変機の一例として、高確率モード中の遊技回においては転落抽選が実行される。高確率モードの遊技回が実行されている場合において、転落抽選に当選すると、当該転落抽選に当選した遊技回から、抽選モードが低確率モードに移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。
【５８３４】
本変形例では、実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。すなわち、遊技回においては、状態非明示演出を実行する。
【５８３５】
そして、本変形例においては、転落抽選に当選して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した以降の遊技回において大当たりに当選した場合であって、ラウンド遊技中（開閉処理期間中）の特定の期間に、遊技球がＶゾーンを流通した場合には、遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する。具体的には、特定の演出として、既に実行された遊技回において転落抽選に当選したことによって抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、かつ、低確率モードにおいて大当たりに当選したことを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。すなわち、本変形例に

おいては、Ｖゾーンに遊技球が流通したことを契機として特定の演出として転落引き戻し大当たり演出を実行する。また、この場合、転落抽選に当選せず高確率モードの遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合や、大当たり後の最初の遊技回から遊技状態が低確率モードの遊技状態であり、当該遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合など、先に大当たり当選した遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）が終了した後から当該大当たり当選した遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の終了までに実行された遊技回の遊技状態の変化の態様に基づいて、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機とする当該特定の演出の内容を設定（変更）する構成としてもよい。

【５８３６】

この他、オープニング期間におけるオープニング演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として特定の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング演出として実行する特定の演出の内容を決定する構成や、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング期間の時間的長さであるエンディング時間を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、先行当選遊技回から当該当選遊技回までの遊技状態の変化の態様に応じたエンディング演出の設定が容易となり、各遊技状態の変化の態様に応じた内容のエンディング演出を設計する際の時間的制限を緩和することができる。

【５８３７】

さらに、特定の演出を実行する期間はエンディング期間に限定されず、大当たり当選した遊技回において実行してもよい。また、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ）である場合には、当該大当たりに当選した遊技回において実行する遊技回演出として、転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行し、オープニング期間におけるオープニング演出や、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機として実行する演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として、当該大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出を実行してもよい。

【５８３８】

以上説明したように、本変形例では、特定の期間に遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する特定の演出を実行するので、遊技球がＶゾーンを流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態が高確率モードとなることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８３９】

また、高確率モードで遊技回が実行されていたにもかかわらず、転落抽選に当選してしまい低確率モードに移行した状態で、大当たり当選し、特定の期間に遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する構成を採用した場合には、転落抽選に当選し遊技状態が低確率モードに移行したことで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球がＶゾーンを流通し、次回に実行される遊技回から遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に特定の演出を実行する。このような構成の場合、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、大当たりに当選することによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、大当たりに当選した遊技回の終了後の特定の期間に遊技球がＶゾーンを通過してさらに期待感が上昇した状態において、特定の演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、特定の演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８４０】
なお、Ｖゾーンが、可変入賞装置３６（大入賞口３６ａ）の内部に配置されている構成の場合、遊技球の流通方向に対して開閉扉３６ｂよりも下流側で、かつ、Ｖゾーンよりも上流側に、Ｖゾーン用の開閉弁（以下、Ｖ開閉弁３６ｖとも呼ぶ）が設置されている構成を採用してもよい。この場合、遊技球が可変入賞装置３６を流通したタイミングで開閉扉３６ｂが開放し、当該遊技球が大入賞口３６ａに入球し、かつ、その遊技球がＶ開閉弁３６ｖを流通したタイミングでＶ開閉弁３６ｖが開放していた場合に、当該遊技球はＶゾーンを流通することができる。よって、開閉扉３６ｂの開放するタイミングとＶ開閉弁３６ｖの開放するタイミングとを調整することによって、遊技球がＶゾーンに入球しやすい大当たり種別（以下、第１種大当たりとも呼ぶ）と、遊技球がＶゾーンに入球しにくい大当たり種別（第２種大当たり）とを設定することができる。
【５８４１】
本変形例においては、第１種大当たり及び第２種大当たりのいずれも、開閉実行モードが開始されてからＶ開閉弁３６ｖが開放するまでの時間は同じである。第１種大当たりと第２種大当たりとでは、開閉扉３６ｂの開放するタイミングが異なる。よって、開閉実行モードが開始されてから最初に開閉扉３６ｂが開放するまでの期間をオープニング期間とした場合、第１種大当たりと第２種大当たりとは、オープニング期間の時間的長さ（オープニング時間）が異なる。オープニング時間を調整することによって、開閉実行モード中にＶゾーンに遊技球が流通しやすい第１種大当たりと、Ｖゾーンに遊技球が流通しにくい第２種大当たりとを設定可能にしている。
【５８４２】
そして、本変形例においては、転落抽選に当選し低確率高頻度状態において、大当たりに当選し、当該大当たりの種別が、Ｖゾーンの遊技球が流通しやすい、すなわち、次回の遊技回から高確率モードに移行する可能性が高い第１種大当たりであった場合に、オープニング期間において、特定の演出を実行する構成としてもよい。また、この場合、オープニング期間においては、まだ遊技球がＶゾーンを流通していないので、特定の演出の内容を、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容にするとしてもよい。すなわち、Ｖゾーンへの遊技球の流通に関する示唆はしない演出とする。または、特定の演出の内容に、遊技球がＶゾーンに入球する可能性が高いことを示唆する内容を含める構成を採用してもよい。
【５８４３】
このような構成を採用することによって、Ｖ確変機におけるオープニング期間に、遊技者の期待感を増加させることができる。
【５８４４】
また、第１種大当たりに当選したにも関わらず、遊技者が可変入賞装置３６に向けて遊技球を発射する操作をしておらず、遊技球がＶゾーンを流通するタイミングを逸してしまった場合に（いわゆるパンクした場合に）、遊技者の焦燥感を軽減するために、ラウンド遊技中の期間や、エンディング期間に、遊技者の焦燥感を軽減する演出を実行してもよい。遊技者の焦燥感を軽減する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容の特定の演出を実行する構成を採用してもよい。また、焦燥感を軽減させるために、早く次の遊技回が実行できるように、エンディング期間を短く設定する構成を採用してもよい。
【５８４５】
《Ｊ７－５》変形例５：
上記第１０実施形態および上記変形例において、状態非明示演出を実行しない構成を採用してもよい。この場合、実行中の遊技回の遊技状態を遊技者は認識可能となるが、遊技状態を認識した状態であったとしても、大当たりに当選した場合に特定の演出が実行された場合には、遊技者に期待感や優越感を付与することができる。
【５８４６】
例えば、上記第１０実施形態において、高確率高頻度状態において保証遊技回数内で遊

技回が実行されている場合に、抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識可能な演出を実行する。その後、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、低確率低頻度状態に移行する。このとき、遊技回において実行する演出として、抽選モードが低確率モードであることを遊技者が認識可能な演出を実行する。その後、低確率高頻度状態において大当たりに当選した場合、当該大当たりは転落引き戻し大当たりであり、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に、特定の演出を実行する。具体的には、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に転落引き戻し大当たり演出を実行する。

【５８４７】

このようにすることで、転落抽選に当選し高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８４８】

《Ｊ７－６》変形例６：

上記第１０実施形態においては、特定の演出を、大当たり当選となった遊技回およびオープニング期間に実行したが、特定の演出を他のタイミングに実行するとしてもよい。例えば、特定の演出を開閉処理期間におけるラウンド演出として実行してもよい。その他、特定の演出をエンディング期間におけるエンディング演出として実行してもよい。特定の演出をラウンド演出やエンディング演出として実行した場合であっても、上記第１０実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。

【５８４９】

特定の演出をラウンド演出として実行する場合、大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎にラウンド時間として異なる時間が設定されている構成としてもよい。もともと大当たり種別毎にラウンド遊技の回数が異なるので、ラウンド遊技時間は異なるが、ラウンド遊技の回数によるラウンド時間の違いに加え、当該大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎に、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉３６ｂの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えてもよい。

【５８５０】

例えば、同じ１６Ｒ確変大当たりであっても、高確率高頻度状態から１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド時間と、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド時間とが異なるように構成する。この場合、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉３６ｂの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えることによってラウンド時間を変える。そして、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド遊技中に特定の演出を実行する。このようにラウンド遊技中に特定の演出を実行することによって、ラウンド遊技中も、遊技者を遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８５１】

《Ｊ７－７》変形例７：

転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合には、他の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、高頻度サポートモードの保証遊技回数が増える構成を採用してもよい。本変形例では、低確率高頻度状態から大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態以外の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、保証遊技回数が多く設定される構成を採用する。例えば、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合以外の遊技状態から大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において高頻度サポートモードの保証遊技回数が１００回に設定されるのに対し、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合にのみ、その後に遊技回が開始された場合の高頻度サポートモードの保証遊技回数が１２０回に設定される。また、この構成において、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当た

りに当選した場合の、オープニング期間やエンディング期間において、特定の演出として、転落抽選に当選した後に大当たりに当選したことを示唆する演出を実行することに加え、他の遊技状態からの大当たり当選よりも保証遊技回数が多いこと（または保証遊技回数が増加したこと）を示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、転落抽選に当選した後に大当たりに当選して引き戻し大当たりとなったことによる遊技者の期待感を、より一層、助長することができる。

【５８５２】

《Ｊ７－８》変形例８：

上記実施形態において、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間と、特定の演出を実行しない場合における当該特定の演出を実行する期間に対応する期間とを比較した場合に、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間の方が短くなるような構成を採用してもよい。例えば、オープニング期間を用いて特定の演出を実行する構成の場合に、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成する。遊技者は、オープニング期間においても、早く次の遊技回を実行したいと所望する場合がある。特定の演出は、遊技者の期待感をより一層助長する目的で実行するため、特定の演出を実行するためにオープニング時間が長くなってしまうと、特定の演出を実行したことによる効果が低減してしまう可能性がある。そこで、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成し、その短いオープニング時間を用いて特定の演出を実行する。このようにすることで、さらに遊技者の期待感を助長することができる。

【５８５３】

《Ｊ７－９》変形例９：

特定の演出を実行する条件として、種々の条件を採用してもよい。例えば、上記第１０実施形態においては、確変大当たりに当選した後に実行される遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行したが、そのような場合に限らず、例えば、通常大当たりに当選した後、低確率高頻度状態（時短状態）で遊技回が１００回実行され、その時短状態での遊技回において大当たりに当選した場合に特定の演出を実行してもよいし、当該時短状態の１００回の遊技回が終了した後から所定回数内に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【５８５４】

その他、確変大当たりに当選した場合に、その後に実行される遊技回において、高確率モードは次の大当たり当選まで継続するが高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数に制限があるタイプの遊技機など、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行することがあるタイプの遊技機において特定の演出を採用する場合、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行し、当該高確率低頻度状態の遊技回において大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の大当たり種別である場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【５８５５】

このように、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する構成であれば種々の構成を採用することができる。このようにすることで、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８５６】

さらに、遊技回において状態非明示演出を実行する構成を採用すれば、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者

に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。そして、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【５８５７】

《Ｊ７－１０》変形例１０：

本変形例では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内において、転落抽選に当選した遊技回および当たり抽選に当選した遊技回においてバトル演出を実行する。また、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選にも当選していない遊技回においても、バトル演出を実行する。実行するバトル演出の内容は、敵側を示す種々のキャラクターと遊技者側のキャラクターとがバトルをする内容である。転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せず当たり抽選にも当選しない場合には、遊技者側のキャラクターが敗北する内容のバトル演出（バトル敗北演出）と、遊技者側のキャラクターと敵側のキャラクターとが引き分けとなる内容のバトル演出（バトル引き分け演出）とを実行する。大当たりに当選した場合には、遊技者側のキャラクターが勝利する内容のバトル演出（バトル勝利演出）を実行する。また、当該大当たりに当選した遊技回の後に実行されるオープニング演出において、以前にバトル敗北演出またバトル引き分け演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたか否かを示唆する内容の演出を実行する。以下、具体例を示して説明する。

【５８５８】

図５６４は、変形例１０を説明する説明図である。図示するように、遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選し、遊技回Ｕ４から遊技状態が高確率高頻度状態となる。高確率高頻度状態において実行される遊技回では、上記第１０実施形態と同様に状態非明示演出を実行する。よって、遊技者は、実行される遊技回の抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかを識別できないまま遊技を実行する。

【５８５９】

その後、保証遊技回数内の遊技回である遊技回Ｕ５においてバトル演出を実行する。なお、遊技回Ｕ５は、転落抽選にも当選せず、当たり抽選にも当選しない遊技回である。遊技回Ｕ５においては、バトル演出の最後に遊技者側のキャラクターが敗北するバトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるタコとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回Ｕ５においては、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま遊技を実行することとなる。

【５８６０】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、転落抽選に当選した遊技回Ｕ６において、バトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカメとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回Ｕ６においても、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま、さらに、遊技を継続することとなる。なお、遊技回Ｕ６において転落抽選に当選した時点以降、遊技状態は高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行する。

【５８６１】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、当たり抽選に当選した遊技回Ｕ７において、バトル勝利演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカニとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが勝利する。バトル勝利演出を実行した後、当たり抽選において大当たりに当選

したことを告知する大当たり告知演出を実行する。
【５８６２】
そして、遊技回Ｕ７の終了後に開始されるオープニング演出において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行する。その後、開閉処理期間に通常のラウンド演出、エンディング期間に通常のエンディング演出を実行する。なお、当該特定の演出を、ラウンド演出として実行してもよいし、エンディング演出として実行してもよい。また、バトル敗北演出を実行／非実行した遊技回Ｕ５および遊技回Ｕ６において、バトル敗北演出に代えてバトル引き分け演出を実行してもよい。また、バトル演出における敵側のキャラクターは、転落抽選に当選している場合には特定のキャラクターＡ（例えば、カメ）が選択される確率が高く、転落抽選には当選しておらず、かつ、当たり抽選にも当選していない場合には、特定のキャラクターＢ（例えば、タコ）が選択される確率が高くなるように制御してもよいし、選択されるキャラクターをランダムに選択するように制御してもよい。
【５８６３】
また、仮に、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選しないで、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回においてバトル勝利演出を実行する。なお、この場合、当該大当たりに当選する遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回であって、当たり抽選に当選しない遊技回において、バトル敗北演出を実行する場合がある。このようにすることで、転落抽選に当選していない場合であっても、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか否かを推測させ緊迫感を付与することができる。
【５８６４】
以上、変形例１０で説明したように、保証遊技回数内の遊技回においてバトル演出を実行することによって、バトル演出の結果（勝利か敗北か）が演出として示されるまでの期間は、大当たりに当選したのか、または、転落抽選に当選したのかといった推測を遊技者に促し、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、実行したバトル演出がバトル敗北演出である場合、バトル敗北演出を実行した遊技回においては転落抽選の当否については示唆をせず、かつ、その後の遊技回においても状態非明示演出を実行するので、バトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された以降の遊技回において、遊技者に対して遊技状態がどのようになっているのかについて推測をさせ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【５８６５】
また、実行したバトル演出がバトル勝利演出である場合、遊技者に対して大当たりに当選した可能性が高いことを認識させ、遊技者に対して満足感や優越感を付与することができる。
【５８６６】
さらに、オープニング期間において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行するので、カメとのバトル敗北演出が実行された遊技回において遊技状態が高確率モードから低確率モードに移行していたことを認識させ、遊技状態が不利な状態に移行していたにもかかわらず大当たりに当選したことに対して遊技者に優越感や満足感を付与することができる。また、特定の演出を実行することによって、遊技回Ｕ７における演出の内容や、その後の遊技回における遊技状態や遊技の内容について遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。
【５８６７】
また、バトル演出において、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合、および、当たり抽選において大当たりに当選している場合の各場合毎に、敵側の各キャラクターの選択される確率が予め設定されている場合には、各バトル演出において選択されるキャラクターを認識した遊技者に対して、当該遊技回における転落抽選の結果や当たり抽選の結果をバトル演出の実行中に推測させ、遊技者に対して、より一層、期待感や緊迫感を付与することができる。

【５８６８】
また、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合の各場合毎に、バトル敗北演出と、バトル引き分け演出の各演出の選択される確率が予め設定されている場合には、バトル演出の結果（勝利か、引き分けか、敗北か）に対して、より一層、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８６９】
《Ｊ７－１１》変形例１１：
上記第１０実施形態においては、特定の演出として、どのような遊技状態で大当たりに当選したのかを遊技者に示唆する内容が含まれていたが、そのような内容が含まれない特定の演出を採用してもよい。例えば、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の種別であった場合にのみ実行される演出であれば、どのような態様の演出を採用してもよいし、特定の演出の内容を、どのような内容としてもよい。このような構成を採用することによって、遊技者は、特定の演出が実行されるための規則性を推測する楽しみも付加され、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８７０】
《Ｊ７－１２》変形例１２：
上記第１０実施形態および上記変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。
【５８７１】
《Ｋ》第１１実施形態：
《Ｋ１》遊技機の構造：
図５６５は、本発明の第１１実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【５８７２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【５８７３】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【５８７４】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【５８７５】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【５８７６】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【５８７７】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【５８７８】

図５６６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニッ

ト５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【５８７９】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【５８８０】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【５８８１】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【５８８２】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【５８８３】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【５８８４】

図５６７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【５８８５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成され

た個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【５８８６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図５６６）から払い出される。

【５８８７】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【５８８８】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第１始動口３３の下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【５８８９】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【５８９０】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【５８９１】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【５８９２】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【５８９３】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行わせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【５８９４】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行わせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【５８９５】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【５８９６】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【５８９７】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【５８９８】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【５８９９】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【５９００】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【５９０１】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【５９０２】

図５６８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図５６８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図５６８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【５９０３】

図５６８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５６８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５６８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【５９０４】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、

セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【５９０５】

さらに、図５６８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【５９０６】

《Ｋ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【５９０７】

図５６９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【５９０８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【５９０９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図５６６）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【５９１０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及

び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【５９１１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【５９１２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【５９１３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、設定情報表示部３４ｄが接続されている。設定情報表示部３４ｄについては、後ほど詳述する。

【５９１４】

さらに、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【５９１５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【５９１６】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【５９１７】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【５９１８】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、

図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【５９１９】

図５７０は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【５９２０】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【５９２１】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【５９２２】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【５９２３】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【５９２４】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミン

グで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【５９２５】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【５９２６】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【５９２７】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５９２８】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【５９２９】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【５９３０】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５９３１】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【５９３２】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５６８（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【５９３３】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【５９３４】
本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されており、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのそれぞれに異なったキャラクターが動画として表示される。遊技者は、リーチに出現するキャラクターを認識することによって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのうちのいずれかを判断し、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選する可能性の高低を推測し、期待感を抱くことができる。なお、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの演出上の相違は、上述したキャラクターの相違に限る必要はなく、背景色を変えたり、図柄の形状や色を変えることによるものであってもよい。
【５９３５】
ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。
【５９３６】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５９３７】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては

、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【５９３８】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【５９３９】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【５９４０】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０は、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとを備えている。さらに、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を備えている。具体的には、次の通りである。

【５９４１】

本実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時に、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定の内から選んだ一つが設定される。そして、パチンコ機１０の主制御装置６０は、電源投入時に設定された抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置６０は、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。

【５９４２】

図５７１は、６種類の低確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図５７１（ａ）は抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを示し、図５７１（ｂ）は抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルを示し、図５７１（ｃ）は抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルを示し、図５７１（ｄ）は抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルを示し、図５７１（ｅ）は抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルを示し、図５７１（ｆ）は抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルを示している。

【５９４３】

図５７１（ａ）に示すように、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。

【５９４４】

図５７１（ｂ）に示すように、抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～５

の６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～５の６個の値以外の値（６～１１９９）が外れである。

【５９４５】

図５７１（ｃ）に示すように、抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～６の７個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６の７個の値以外の値（７～１１９９）が外れである。

【５９４６】

図５７１（ｄ）に示すように、抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～７の８個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～７の８個の値以外の値（８～１１９９）が外れである。

【５９４７】

図５７１（ｅ）に示すように、抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～８の９個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～８の９個の値以外の値（９～１１９９）が外れである。

【５９４８】

図５７１（ｆ）に示すように、抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～９の１０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～９の１０個の値以外の値（１０～１１９９）が外れである。すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

【５９４９】

本実施形態では、６段階の抽選設定の内のいずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、設定されている抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同一である。

【５９５０】

図５７２は、高確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図５７２に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～３１の３２個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３１の３２個の値以外の値（３２～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、抽選設定１～抽選設定６の低確率モードのいずれと比べても、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【５９５１】

また、本実施形態では、抽選設定１～抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【５９５２】

本実施形態では、パチンコ機１０が抽選設定１～抽選設定６のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、抽選モードが低確率モードである場合における当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていた。これに対して、他の態様として、高確率モードにおいても、抽選設定１～抽選設定６のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていてもよい。

【５９５３】
本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【５９５４】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【５９５５】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【５９５６】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【５９５７】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【５９５８】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【５９５９】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図５７１および図５７２を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブル

を用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【５９６０】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【５９６１】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【５９６２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【５９６３】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【５９６４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【５９６５】

図５７３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図５７３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図５７３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【５９６６】

図５７３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【５９６７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり

、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。
【５９６８】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。
【５９６９】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【５９７０】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【５９７１】
図５７３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【５９７２】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【５９７３】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【５９７４】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【５９７５】
次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。

【５９７６】
図５７４は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図５７４に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。
【５９７７】
本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる５つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図５７４に示した当否テーブルは、合計保留個数が４つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む５つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が３つの場合にはリーチ当選確率は約１／１１であり、合計保留個数が２つの場合にはリーチ当選確率は約１／１０であり、合計保留個数が１つの場合にはリーチ当選確率は約１／９であり、合計保留個数が０の場合にはリーチ当選確率は約１／６である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は５つに限る必要はなく、２つ、３つ、４つ、６つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。
【５９７８】
図５７５は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【５９７９】
図５７５（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図５７５（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【５９８０】
図５７５（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図５７５（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【５９８１】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【５９８２】
《Ｋ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【５９８３】
図５７６は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図５６９）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【５９８４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ、設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【５９８５】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【５９８６】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【５９８７】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【５９８８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【５９８９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【５９９０】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【５９９１】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【５９９２】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【５９９３】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【５９９４】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【５９９５】
《Ｋ４》抽選設定：
図５６９を用いて先に説明したように、主制御基板６１の出力ポートには、設定情報表示部３４ｄが接続されている。
【５９９６】
図５７７は、設定情報表示部３４ｄの一例を示す説明図である。設定情報表示部３４ｄは、パチンコ機１０の背面に設けられ、４個の７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４が横一列に隣接して配置されて構成されている。各７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４は、それぞれ、７個のセグメント発光部と、小数点を示すＤＰ発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」、「０」、「ｂ」、「Ｌ．」、「６．」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、７個のセグメント発光部及びＤＰ発光部は、赤色のＬＥＤ（発光ダイオード）によって構成されている。
【５９９７】
４つの７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４のうちの一つ、例えば、左から４番目の７セグメント表示器（以下、第４番目７セグメント表示器と呼ぶ）３４ｄ４に、先に説明した抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を示す情報が表示される。具体的には、パチンコ機１０の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字が第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示される。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合には、図５７７に示すように、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「６」の数字が表示される。
【５９９８】
本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入時に、６段階の抽選設定のうちから選んだ一つを設定することができるように構成されている。以下、具体的に説明する。
【５９９９】
パチンコ機１０の背面側に位置する主制御基板６１には、設定変更用の鍵穴と、設定変更用ボタンと、ＲＡＭクリアボタンとが設けられている。また、パチンコ機１０には、枠開放スイッチと扉開放スイッチが設けられている。枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８８がＯＦＦの状態で当該鍵穴に設定変更用の鍵を挿入する。そ

して、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）、かつ、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチおよび扉開放スイッチの全てがＯＮである状態で、電源スイッチ８８がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えられる（電源投入される）と、当該パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。

【６０００】

パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した設定情報表示部３４ｄの第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に、前回の電源ＯＦＦ時における抽選設定を示す情報が表示される。例えば、前回の電源ＯＦＦ時における抽選設定が「抽選設定１」である場合には、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「１」が表示される。そして、管理者が設定変更用ボタンを押下する度に、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示される情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わる。

【６００１】

第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示されている情報が、管理者が望む抽選設定に対応した数字となった状態で、管理者が設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示されている情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用ボタンを押下して第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「６」が表示されている状態で、設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。

【６００２】

本実施形態のパチンコ機１０では、このようにパチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率を変更することができる。

【６００３】

《Ｋ５》設定示唆演出：

遊技を行っているパチンコ機１０について、大当たりに当選する確率が高く設定されているか低く設定されているかは、遊技者にとって有益な情報である。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する演出（以下、「設定示唆演出」と呼ぶ）を実行することによって、遊技者がその演出から、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測できるように構成されている。具体的には、本実施形態では、設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、人や、動物、もの、文字等の特定の絵柄（以下、「設定示唆用絵柄」とも呼ぶ）が出現する演出を実行する。設定示唆演出としては、遊技者に対して、一定の期間以上、遊技を行うことを課し、かつ、現在の抽選設定を１００％確定することができない方が好ましい。このため、本実施形態では、特定の絵柄の出現確率から現在の抽選設定を推測可能な構成とした。

【６００４】

図５７８は、図柄表示装置４１において表示されるエンディング演出を示す説明図である。図５７８（ａ）は、通常のエンディング演出を示す説明図である。図５７８（ｂ）は、設定示唆演出を行う場合のエンディング演出を示す説明図である。両者の比較から判るように、設定示唆演出を行う場合、図５７８（ｂ）に示すように、設定示唆用絵柄ＰＸとして宝箱の絵柄が、エンディング演出の途中で出現する。本実施形態では、エンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する確率、すなわち、エンディング演出において設定示唆演出が実行される確率によって、パチンコ機１０の現在の抽選設定が６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）のうちのいずれに該当するかが遊技者によって推測可能となっている。

【６００５】

図５７９は、本実施形態のパチンコ機１０における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現

確率との対応関係を示す説明図である。図示するように、パチンコ機１０では、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／１０となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／８となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／５となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／４となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／２となっている。

【６００６】

上記「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率によれば、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、すなわち、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が高くなる抽選設定ほど、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率が高くなる。

【６００７】

上記「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率は、パチンコ機１０において予め定められたもので、パチンコ機１０の機種に依存するものである。しかしながら、パチンコ機１０の機種だけに依存する構成では、遊技者にとってパチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが比較的、容易となってしまう課題があった。

【６００８】

そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、図５７９に示した各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を標準とし、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を前記標準から変化させる構成とした。図柄変動とは、図柄表示装置４１の表示画面にて実行される図柄変動である。図柄変動の表示態様としては、先に説明したように、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとの４つに大別される。ここで言う外れとは、当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチが発生しなかった状態である。外れの場合には、図５７９に示した標準の対応関係によって、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を定めている。

【６００９】

図５８０は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）がノーマルリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図５７９に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機１０では、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／９となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／７となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／４となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／２となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／１となっている。

【６０１０】

図５８０に示した対応関係によれば、図５７９に示した標準の対応関係と比較して、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様が外れとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。

【６０１１】

なお、図５８０に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図５７９に示す

標準の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【６０１２】

図５８１は、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図５７９に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が２だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機１０では、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／８となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／６となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／２となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／１となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／１となっている。

【６０１３】

図５８１に示した対応関係によれば、図５８０に示した初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の対応関係と比較して、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。特に、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が「抽選設定５」以上である場合において、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は１／１（百分率で言えば１００％）となっている。

【６０１４】

なお、図５８１に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図５８０に示すノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【６０１５】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、「抽選設定１」～「抽選設定６」のいずれに設定されているかにかかわらず、大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を高い確率（例えば、１／２とか１／１）で一定とした。その上で、設定示唆用絵柄を、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに違う絵柄とした。

【６０１６】

図５８２は、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合の設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。初回変動の表示態様がスペシャルリーチ演出であり、その後の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、設定示唆演出として、エンディング演出において数字が記された宝箱の絵柄ＰＹが設定示唆用絵柄として出現する演出が実行される。宝箱に記された数字は、パチンコ機１０の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字と一致している。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合には、図５８２に示すように、「６」の数字が記された宝箱の絵柄ＰＹが設定示唆用絵柄ＰＹとして表示される。

【６０１７】

なお、設定示唆用絵柄ＰＹは、数字が記されたプラカードを持つ女性キャラクター等に換えても良い。また、パチンコ機１０の現在の抽選設定に対応した数字は、パチンコ機１０の現在の抽選設定を明確に示すことができれば、文字、記号、または絵柄に換えても良い。要は、設定示唆用絵柄ＰＹは、当選確率の設定を示唆する画像であれば、どういった画像でもよく、例えば、「抽選設定１」の場合は亀の絵柄、「抽選設定２」の場合は蛸の絵柄、「抽選設定３」の場合は女性キャラクターの絵柄、...、といった構成とすることもできる。

【６０１８】
遊技者は、エンディング演出の途中で出現する数字が記された宝箱の絵柄ＰＹから、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」～「抽選設定６」の内のいずれかを明確に推測できる。初回変動の表示態様がスペシャルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率よりも極めて低いことから、本実施形態では、パチンコ機１０の現在の抽選設定が明確となるように、抽選設定に対応した数字を表示するようにした。
【６０１９】
こうした構成のパチンコ機１０では、遊技者は、初回変動の表示態様が、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ、外れのうちのいずれであったかを記憶した上で、遊技を進め、その後の遊技回で大当たりに当選した際に、エンディング演出における設定示唆演出の出現割合を推し量り、得られた出現割合と上記記憶した初回変動の表示態様とに基づいて、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが可能となる。この場合、遊技者から見ると、設定示唆演出の出現割合がパチンコ機１０の機種だけに依存する構成と比べて、抽選設定がいずれであるかについてランダム性を強く感じ、遊技者の技量次第で、抽選設定を正しく推測することができる。
【６０２０】
一方、初回変動の表示態様を知らない遊技者は、抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができない。このため、パチンコ機１０では、遊技者に対して、初回変動の表示態様を知りたいと思わせることができる。この結果、例えば、朝にパチンコ機１０が起動される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６０２１】
さらに、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合は、初回変動の表示態様が外れの場合と比べて、初回より後の遊技回で大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆演出の出現確率が高くなっていることから、遊技者にとって、抽選設定を正確に推測する絶好の機会となる。このため、遊技者は、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合に、初回の遊技回以降も、その遊技台のパチンコ機１０で遊技を継続して行いたくなる。したがって、遊技者に対して、初回の遊技回以降も継続して遊技を行いたいという強い動機づけを付与することができる。
【６０２２】
《Ｋ６》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【６０２３】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【６０２４】
＜タイマ割込み処理＞
図５８３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【６０２５】
ステップＳｋ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ス

テップＳｋ０１０２に進む。
【６０２６】
ステップＳｋ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０１０３に進む。
【６０２７】
ステップＳｋ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図５８７）において、その値を更新する。
【６０２８】
ステップＳｋ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｋ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０１０４を実行した後、ステップＳｋ０１０５に進む。
【６０２９】
ステップＳｋ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｋ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【６０３０】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５８３：Ｓｋ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６０３１】
図５８４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｋ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｋ０２０３に進む。
【６０３２】
ステップＳｋ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｋ０２０４に進む。
【６０３３】
ステップＳｋ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｋ０２０９に進む。
【６０３４】
ステップＳｋ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｋ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【６０３５】

ステップＳｋ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｋ０２０７に進む。一方、ステップＳｋ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｋ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【６０３６】

ステップＳｋ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｋ０２０８に進む。

【６０３７】

ステップＳｋ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｋ０２０９に進む。

【６０３８】

ステップＳｋ０２０９では、上述したステップＳｋ０２０４又はステップＳｋ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｋ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｋ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【６０３９】

一方、ステップＳｋ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｋ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｋ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｋ０２１２に進む。

【６０４０】

ステップＳｋ０２１２では、ステップＳｋ０１０３（図５８３）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｋ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｋ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｋ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｋ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｋ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｋ０２１２を実行した後、ステップＳｋ０２１３に進む。

【６０４１】

ステップＳｋ０２１３では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す情報（以下、「設定情報」と呼ぶ）が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される抽選設定は「抽選設定１」～「抽選設定６」の６段階であるため、正常な場合、設定情報は「１」から「６」までの範囲内の数値となる。このため、ステップＳｋ０２１３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範

囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。

【６０４２】

設定情報は、後述する設定変更処理（図５８８）によって、当該パチンコ機１０の電源を投入する際に、必要に応じて変更されている。この変更された設定情報が、主側ＲＡＭ６４の予め定められた領域（設定情報記憶領域）に記憶されており、ステップＳｋ０２１３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、この設定情報についての判定を行う。なお、パチンコ機１０の電源を投入する際に設定情報の変更がなされない場合には、前回、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報が、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に保持されることから、ステップＳｋ０２１３では、この電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報についての判定がなされる。パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされた場合や停電が発生した場合には、コンデンサ等のバックアップ電源によって主側ＲＡＭ６４の少なくとも所定の領域は給電を受けることから、設定情報記憶領域を所定の領域に設定したり、設定情報記憶領域に記憶された設定情報を所定の領域に待避することで、電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報の保持が可能となっている。ステップＳｋ０２１３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２１４に進む。

【６０４３】

ステップＳｋ０２１４では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０２１４を実行した後、ステップＳｋ０２１５に進む。

【６０４４】

ステップＳｋ０２１５では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【６０４５】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図５８７：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。

【６０４６】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【６０４７】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｋ０２１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【６０４８】

一方、ステップＳｋ０２１３において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０２１３：ＮＯ）、ステップＳｋ０２１６に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して認識させるためのコマンドである。ステップＳｋ０２１６を実行した後、ステップＳｋ０２１７に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、通常処理（図５８７）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図５８７のステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳｋ０２１７を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【６０４９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図５８４：Ｓｋ０２１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６０５０】

図５８５は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【６０５１】

ステップＳｋ０３０１では、始動口用の入球処理（図５８４）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【６０５２】

ステップＳｋ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｋ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている６種類の低確率モード用の当否テーブル（図５７１参照）から、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３０５に進み、ステップＳｋ０３０３で当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【６０５３】

一方、ステップＳｋ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｋ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されているＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【６０５４】

ステップＳｋ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに

対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｋ０３０７を実行した後、ステップＳｋ０３０８に進む。

【６０５５】

ステップＳｋ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０９に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｋ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｋ０３１０に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【６０５６】

ステップＳｋ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【６０５７】

ステップＳｋ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３１４に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｋ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【６０５８】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５８３：Ｓｋ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６０５９】

図５８６は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｋ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｋ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｋ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【６０６０】

ステップＳｋ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｋ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｋ０４０４に進む。

【６０６１】
　ステップＳｋ０４０４では、ステップＳｋ０１０３（図５８３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【６０６２】
　一方、ステップＳｋ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｋ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【６０６３】
＜通常処理＞
　次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【６０６４】
　図５８７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｋ０５０２に進む。
【６０６５】
　ステップＳｋ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｋ０５０３に進む。
【６０６６】
　ステップＳｋ０５０３では、パチンコ機１０を管理する管理者の操作を受け付けて、当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更する設定変更処理を実行する。設定変更処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０５０３を実行した後、ステップＳｋ０５０４に進む。
【６０６７】
　ステップＳｋ０５０４では、遊技停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。遊技停止フラグは、前述したように、抽選設定の設定情報が正常ではないと判定された場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳｋ０５０４において、遊技停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｋ０５０５に進む。
【６０６８】
　一方、ステップＳｋ０５０４において、遊技停止フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の処理をスキップする。すなわち、遊技停止フラグがＯＮである場合には、ステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行は不可能となる。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳｋ０５０５以降の処理について説明する。
【６０６９】
　ステップＳｋ０５０５では、ステップＳｋ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｋ０５０５を実行した後、ステップＳｋ０５０６に進む。

【６０７０】
ステップＳｋ０５０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０５０７に進む。
【６０７１】
ステップＳｋ０５０７では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｋ０５０８に進む。ステップＳｋ０５０８では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０５０８を実行した後、ステップＳｋ０５０９に進む。
【６０７２】
ステップＳｋ０５０９では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｋ０５１０に進む。
【６０７３】
ステップＳｋ０５１０では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｋ０５１１に進む。
【６０７４】
ステップＳｋ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｋ０５０５のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｋ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｋ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１２に進む。
【６０７５】
ステップＳｋ０５１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを更新する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。ステップＳｋ０５１２を実行した後、ステップＳｋ０５１３に進む。
【６０７６】
ステップＳｋ０５１３では、変動種別カウンタＣＳに１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。ステップＳｋ０５１３を実行した後、ステップＳｋ０５１４に進む。
【６０７７】
ステップＳｋ０５１４では、遊技停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ０５１４において、遊技停止フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０５１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５１１に戻る。すなわち、遊技停止フラグがＯＮである場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新と変動種別カウンタＣＳの更新とだけを繰り返し実行する。一方、ステップＳｋ０５１４において、遊技停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０５１４：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１５に進む。
【６０７８】
ステップＳｋ０５１５では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０５１５の処理は、始動口の入球処

理（図５８４）のステップＳｋ０２１３の処理と同一である。ステップＳｋ０５１５において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５１１に戻る。すなわち、設定情報が正常である場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新と、抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定とを繰り返し実行する。

【６０７９】

ステップＳｋ０５１５において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０５１５：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１６に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｋ０５１６を実行した後、ステップＳｋ０５１７に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。ステップＳｋ０５１６およびステップＳｋ０５１７の処理は、始動口の入球処理（図５８４）のステップＳｋ０２１６およびステップＳｋ０２１７の処理と同一である。ステップＳｋ０５１７を実行した後、ステップＳｋ０５１１に戻る。

【６０８０】

一方、ステップＳｋ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｋ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５０４に戻り、ステップＳｋ０５０４からステップＳｋ０５１０までの各処理を実行する。

【６０８１】

なお、ステップＳｋ０５０４からステップＳｋ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。また、残余時間を使用して抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定を実行することによって、残余時間を有効利用できる。

【６０８２】

＜設定変更処理＞

次に、設定変更処理について説明する。設定変更処理は、通常処理のサブルーチン（図５８７：Ｓｋ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６０８３】

図５８８は、設定変更処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０６０１では、先に説明した設定変更用の鍵と、ＲＡＭクリアボタンと、枠開放スイッチと、扉開放スイッチとの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、「設定変更用の鍵がＯＮ」とは、設定変更用の鍵が設定変更用の鍵穴に挿入されて設定変更側に位置していることを意味する。ステップＳｋ０６０１において、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０２に進む。

【６０８４】

ステップＳｋ０６０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳｋ０６０２を実行した後、ステップＳｋ０６０３に進む。

【６０８５】

ステップＳｋ０６０３では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄに表示させるための制御を開始する。具体的には、更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄの第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に点灯表示させる。ステップＳｋ０６０３を実行した後、ステップＳｋ０６０４に進む。

【６０８６】

ステップＳｋ０６０４では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、更新用設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０６０４において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０６に進む。一方、ステップＳｋ０６０４において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｋ０６０４：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳｋ０６０５に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳｋ０６０６に進む。

【６０８７】

ステップＳｋ０６０６では、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳｋ０６０６において、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｋ０６０７に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判定する。

【６０８８】

ステップＳｋ０６０７において、設定変更用ボタンが押下されたと判定した場合には（ステップＳｋ０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０８に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、更新用設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用ボタンが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳｋ０６０４に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳｋ０６０７において、設定変更用ボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０７：ＮＯ）、ステップＳｋ０６０８の処理を実行することなく、上述したステップＳｋ０６０４に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。

【６０８９】

上述したステップＳｋ０６０６において、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｋ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０９に進む。

【６０９０】

ステップＳｋ０６０９では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳｋ０６０９を実行した後、ステップＳｋ０６１０に進み、更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄに表示させるための制御を終了する。その後、ステップＳｋ０６１１に進み、ステップＳｋ０６０９で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【６０９１】

一方、ステップＳｋ０６０１において、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０６１２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込む。ステップＳｋ０６１２を実行した後、ステップＳｋ０６１１に進み、ステップＳｋ０６１２で読み込んだ設定情報を示すコマンドであ

る設定情報コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。この結果、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には、設定情報を変更するための処理群（ステップＳｋ０６０２～ステップＳｋ０６１０の処理群）の実行が禁止され、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶された、前回、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報が設定情報コマンドとして音声発光制御装置９０に送信される。

【６０９２】

ステップＳｋ０６１１を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を終了した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。

【６０９３】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図５８７：Ｓｋ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６０９４】

図５８９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【６０９５】

ステップＳｋ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｋ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｋ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｋ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０７０２に進む。

【６０９６】

ステップＳｋ０７０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【６０９７】

ステップＳｋ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｋ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０７０３に進む。

【６０９８】

ステップＳｋ０７０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【６０９９】

一方、ステップＳｋ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｋ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０７０４に進む。

【６１００】

ステップＳｋ０７０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳

細は後述する。ステップＳｋ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【６１０１】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５８９：Ｓｋ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６１０２】
図５９０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｋ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｋ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｋ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｋ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０８０２に進む。
【６１０３】
ステップＳｋ０８０２では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０８０２の処理は、始動口の入球処理（図５８４）のステップＳｋ０２１３の処理と同一である。ステップＳｋ０８０２において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０８０３に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。
【６１０４】
ステップＳｋ０８０３を実行した後、ステップＳｋ０８０４に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。ステップＳｋ０８０３およびステップＳｋ０８０４の処理は、始動口の入球処理（図５８４）のステップＳｋ０２１６およびステップＳｋ０２１７の処理と同一である。ステップＳｋ０８０４を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【６１０５】
一方、ステップＳｋ０８０２において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０８０５に進む。
【６１０６】
ステップＳｋ０８０５では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｋ０８０６に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【６１０７】
ステップＳｋ０８０６では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０８０６を実行した後、ステップＳｋ０８０７に進む。
【６１０８】
ステップＳｋ０８０７では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０８０７を実行した後、ステップＳｋ０８０８に進む。
【６１０９】
ステップＳｋ０８０８では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｋ０８０７で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｋ０８０８を実行した後、ステップＳｋ０８０９に進む。
【６１１０】

ステップＳｋ０８０９では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【６１１１】

ステップＳｋ０８０８およびステップＳｋ０８０９にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図５８７）におけるステップＳｋ０５０５によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｋ０８０９を実行した後、ステップＳｋ０８１０に進む。

【６１１２】

ステップＳｋ０８１０では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｋ０８１０を実行した後、ステップＳｋ０８１１に進む。

【６１１３】

ステップＳｋ０８１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｋ０８１１を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【６１１４】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５９０：Ｓｋ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６１１５】

図５９１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図５７０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図５７０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｋ０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【６１１６】

ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｋ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０９０２～ステップＳｋ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ス

テップＳｋ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０９０８～ステップＳｋ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【６１１７】

ステップＳｋ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｋ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｋ０９０４に進む。ステップＳｋ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｋ０９０５に進む。

【６１１８】

ステップＳｋ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｋ０９０５を実行した後、ステップＳｋ０９０６に進む。

【６１１９】

ステップＳｋ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｋ０９０７へ進む。

【６１２０】

ステップＳｋ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【６１２１】

ステップＳｋ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５８７）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【６１２２】

ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｋ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０９０８に進む。

【６１２３】

ステップＳｋ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｋ０９０９に進む。ステップＳｋ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｋ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｋ０９１１に進む。

【６１２４】

ステップＳｋ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納され

ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｋ０９１１を実行した後、ステップＳｋ０９１２に進む。

【６１２５】

ステップＳｋ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｋ０９１３に進む。

【６１２６】

ステップＳｋ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【６１２７】

ステップＳｋ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５８７）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【６１２８】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５９０：Ｓｋ０８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６１２９】

図５９２は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６１３０】

ステップＳｋ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｋ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５７２に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１００４に進む。

【６１３１】

一方、ステップＳｋ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｋ１００１：ＮＯ）、ステップＳｋ１００３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている６種類の低確率モード用の当否テーブル（図５７１参照）から、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、設定情報に対応した低

確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１００４に進む。

【６１３２】

ステップＳｋ１００４では、ステップＳｋ１００２又はステップＳｋ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｋ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００５に進む。

【６１３３】

ステップＳｋ１００５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６１３４】

ステップＳｋ１００５において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｋ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００６に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｋ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｋ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｋ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１００７を実行した後、ステップＳｋ１００８に進む。

【６１３５】

一方、ステップＳｋ１００５において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｋ１００５：ＮＯ）、またはステップＳｋ１００６において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｋ１００６：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｋ１００８に進む。

【６１３６】

上述したステップＳｋ１００４からステップＳｋ１００７までの処理によって、大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【６１３７】

続くステップＳｋ１００８からステップＳｋ１０１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【６１３８】

ステップＳｋ１００８では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１００８：ＮＯ）、ステップＳｋ１００９に進み、第１始動口用の振分テーブル（図５７３（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【６１３９】

一方、ステップＳｋ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１０１０に進み、第２始動口用の振分テーブル（図５７３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｋ１００９又はステップＳｋ１０１０の処理を実行した後、ステップＳｋ１０１１に進む。

【６１４０】

ステップＳｋ１０１１では、ステップＳｋ１００８又はステップＳｋ１００９において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｋ１０１１を実行した後、ステップＳｋ１０１２に進む。

【６１４１】

ステップＳｋ１０１２では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｋ１００９又はステップＳｋ１０１０において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｋ１０１２を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【６１４２】

ステップＳｋ１００４において、ステップＳｋ１００２又はＳｋ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｋ１００４：ＮＯ）、ステップＳｋ１０１３に進み、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数に対応したリーチ判定用当否テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、始動口用の入球処理（図５８４）のステップＳｋ０２１１において得られた合計保留個数ＣＲＮを合計保留個数記憶エリアから読み出して、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図５６９）に記憶されている複数のリーチ判定用当否テーブルの中から合計保留個数ＣＲＮに対応したリーチ判定用当否テーブルを特定し、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、上記特定したリーチ判定用当否テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１０１４に進む。

【６１４３】

ステップＳｋ１０１４において、ステップＳｋ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｋ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１０１５に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｋ１０１５を実行した後、ステップＳｋ１０１６に進む。

【６１４４】

一方、ステップＳｋ１０１４において、ステップＳｋ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｋ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｋ１０１５を実行することなく、ステップＳｋ１０１６に進む。

【６１４５】

ステップＳｋ１０１６では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｋ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【６１４６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブ

ルーチン（図５９０：Ｓｋ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６１４７】

図５９３は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｋ１１０２に進む。

【６１４８】

ステップＳｋ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｋ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１１０３に進む。

【６１４９】

ステップＳｋ１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【６１５０】

ステップＳｋ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｋ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１１０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｋ１１０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｋ１１０５）を実行することから、ステップＳｋ１１０５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｋ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１１０６に進む。

【６１５１】

ステップＳｋ１１０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【６１５２】

ステップＳｋ１１０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｋ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１１０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【６１５３】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【６１５４】

同様に、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【６１５５】

外れ用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている各変動時間や、大当たり発生用変動時間テーブルにて設定されている各変動時間と比べて、変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、逆に、変動時間が長くなるように設定されていてもよい。

【６１５６】

また、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報と、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報とを比較すると、選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なった構成となっている。具体的には、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され難い変動時間から選択され易い変動時間となるように構成されているのに対して、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され易い変動時間から選択され難い変動時間となるように構成されている。本実施形態では、こうした構成によって、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチの順に、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が低いものから高いものとなることが実現されている。

【６１５７】

なお、確変大当たり時用の変動時間テーブル、通常大当たり時用の変動時間テーブル、外れリーチ時用の変動時間テーブル、および外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生しない場合）用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【６１５８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５８９：Ｓｋ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６１５９】

図５９４は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｋ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図５９３）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【６１６０】

ステップＳｋ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｋ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【６１６１】

ステップＳｋ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｋ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｋ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦ

Ｆする。ステップＳｋ１２０３を実行した後、ステップＳｋ１２０４に進む。
【６１６２】
ステップＳｋ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定し、いずれのフラグもＯＮではない場合には大当たり当選ではないと判定する。ステップＳｋ１２０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｋ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０５に進む。
【６１６３】
ステップＳｋ１２０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【６１６４】
ステップＳｋ１２０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｋ１２０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｋ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｋ１２０７を実行した後、ステップＳｋ１２０８に進む。一方、ステップＳｋ１２０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｋ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０７を実行することなく、ステップＳｋ１２０８に進む。
【６１６５】
ステップＳｋ１２０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【６１６６】
ステップＳｋ１２０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１２０８：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。
【６１６７】
ステップＳｋ１２０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｋ１２０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｋ１２１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１２１０を実行した後、ステップＳｋ１２１１に進む。
【６１６８】
ステップＳｋ１２１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｋ１２１１を実行した後、本変動終了処理を終了する。
【６１６９】
一方、ステップＳｋ１２０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１２０５：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【６１７０】

ステップＳｋ１２０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｋ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２１２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｋ１２１２を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【６１７１】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図５８７：Ｓｋ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６１７２】

図５９５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【６１７３】

ステップＳｋ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【６１７４】

ステップＳｋ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【６１７５】

ステップＳｋ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３０５に進む。一方、ステップＳｋ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｋ１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【６１７６】

ステップＳｋ１３０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３０６に進む。ステップＳｋ１３０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３０７に進む。

【６１７７】

ステップＳｋ１３０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【６１７８】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【６１７９】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【６１８０】
ステップＳｋ１３０７を実行した後、前述したステップＳｋ１３０８に進む。
【６１８１】
ステップＳｋ１３０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｋ１３０８を実行した後、ステップＳｋ１３０９に進む。
【６１８２】
ステップＳｋ１３０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図５８７）におけるステップＳｋ０５０５にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｋ１３０９を実行した後、ステップＳｋ１３１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【６１８３】
ステップＳｋ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１１に進む。
【６１８４】
ステップＳｋ１３１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１３１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｋ１３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３１３に進む。
【６１８５】
ステップＳｋ１３１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｋ１３１３を実行した後、ステップＳｋ１３１４に進む。
【６１８６】
ステップＳｋ１３１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｋ１３１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コ

マンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５８７：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１３１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【６１８７】

ステップＳｋ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｋ１３１６を実行した後、ステップＳｋ１３１７に進む。

【６１８８】

ステップＳｋ１３１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｋ１３１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｋ１３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１８に進む。一方、ステップＳｋ１３１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｋ１３１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【６１８９】

ステップＳｋ１３１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｋ１３１９に進む。

【６１９０】

ステップＳｋ１３１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｋ１３１９を実行した後、ステップＳｋ１３２０に進む。

【６１９１】

ステップＳｋ１３２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｋ１３２０を実行した後、ステップＳｋ１３２１に進む。

【６１９２】

ステップＳｋ１３２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図５８７）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｋ１３２１を実行した後、ステップＳｋ１３２２に進む。

【６１９３】

ステップＳｋ１３２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【６１９４】

ステップＳｋ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２３に進む。

【６１９５】

ステップＳｋ１３２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｋ１３２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１３２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の

値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１３２３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２４に進む。

【６１９６】

ステップＳｋ１３２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｋ１３２５を実行した後、ステップＳｋ１３２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｋ１３２６を実行した後、ステップＳｋ１３２７に進む。

【６１９７】

ステップＳｋ１３２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｋ１３２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１３２７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２８に進む。

【６１９８】

ステップＳｋ１３２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図５８７）におけるステップＳｋ１３２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１３２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【６１９９】

一方、ステップＳｋ１３２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｋ１３２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｋ１３２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｋ１３２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【６２００】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５９５：Ｓｋ１３１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２０１】

図５９６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１４０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｋ１４０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｋ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０２に進む。

【６２０２】

ステップＳｋ１４０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１４０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｋ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０３に進む。

【６２０３】

ステップＳｋ１４０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｋ１４０４に進む。

【６２０４】

ステップＳｋ１４０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開

閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５８７：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１４０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【６２０５】

ステップＳｋ１４０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｋ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０３およびステップＳｋ１４０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【６２０６】

ステップＳｋ１４０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｋ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０５に進む。

【６２０７】

ステップＳｋ１４０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１４０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｋ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０６に進む。

【６２０８】

ステップＳｋ１４０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｋ１４０７に進む。

【６２０９】

ステップＳｋ１４０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５８７：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１４０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【６２１０】

ステップＳｋ１４０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｋ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０６およびステップＳｋ１４０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【６２１１】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５９５：Ｓｋ１３２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２１２】

図５９７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１５０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６２１３】

ステップＳｋ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１５０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１５０２を実行した後、ステップＳｋ１５０３に進む。

【６２１４】

ステップＳｋ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｋ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｋ１５０５に進む。

【６２１５】
ステップＳｋ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｋ１５０６に進む。
【６２１６】
ステップＳｋ１５０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｋ１５１１に進む。
【６２１７】
一方、ステップＳｋ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１５０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｋ１５０８に進む。
【６２１８】
ステップＳｋ１５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｋ１５０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｋ１５１０に進む。
【６２１９】
ステップＳｋ１５１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｋ１５１１に進む。
【６２２０】
ステップＳｋ１５１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【６２２１】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図５８７：Ｓｋ０５１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６２２２】
図５９８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｋ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１６０２に進む。
【６２２３】
ステップＳｋ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｋ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｋ１６０３に進む。
【６２２４】
ステップＳｋ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２

タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【６２２５】

ステップＳｋ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０４に進む。

【６２２６】

ステップＳｋ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｋ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｋ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｋ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｋ１６０６に進む。

【６２２７】

ステップＳｋ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｋ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｋ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０７に進む。

【６２２８】

ステップＳｋ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｋ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｋ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｋ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｋ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｋ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｋ１６１０に進む。

【６２２９】

ステップＳｋ１６１０では、ステップＳｋ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｋ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【６２３０】

一方、ステップＳｋ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｋ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【６２３１】

ステップＳｋ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｋ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｋ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｋ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｋ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行

う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｋ１６１３に進む。

【６２３２】

ステップＳｋ１６１３では、ステップＳｋ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｋ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【６２３３】

ステップＳｋ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１６に進む。

【６２３４】

ステップＳｋ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｋ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【６２３５】

ステップＳｋ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【６２３６】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５９８：Ｓｋ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２３７】

図５９９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｋ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０２に進む。

【６２３８】

ステップＳｋ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【６２３９】
ステップＳｋ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｋ１７０３を実行した後、ステップＳｋ１７０４に進む。
【６２４０】
ステップＳｋ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｋ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｋ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【６２４１】
ステップＳｋ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｋ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｋ１７０９に進む。
【６２４２】
ステップＳｋ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｋ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【６２４３】
ステップＳｋ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｋ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【６２４４】
一方、ステップＳｋ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｋ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｋ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｋ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｋ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【６２４５】
《Ｋ７》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【６２４６】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【６２４７】
図６００は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【６２４８】
ステップＳｋ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｋ１８０１を実行した後、ステップＳｋ１８０２に進む。
【６２４９】
ステップＳｋ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１８０２を実行した後、ステップＳｋ１８０３に進む。
【６２５０】
ステップＳｋ１８０３では、設定示唆用乱数カウンタＣＹの値の更新を実行する。設定示唆用乱数カウンタＣＹは、設定示唆演出を行うか否かを判定する際に用いる乱数を発生するカウンタである。具体的には、ステップＳｋ１８０３では、設定示唆用乱数カウンタＣＹに１を加算すると共に、設定示唆用乱数カウンタＣＹが最大値に達した場合には０にクリアする。そして、設定示唆用乱数カウンタＣＹの更新値を、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納する。その後、ステップＳｋ１８０４に進む。
【６２５１】
ステップＳｋ１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｋ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｋ１８０４を実行した後、ステップＳｋ１８０５に進む。
【６２５２】
ステップＳｋ１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｋ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｋ１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【６２５３】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６００：Ｓｋ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６２５４】
図６０１は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【６２５５】
ステップＳｋ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０２に進み、今回受信した設定情報コマンドに含まれている抽選設定の設定情報を読み出して、音

光側ＲＡＭ９４に記憶する。ステップＳｋ１９０２を実行した後、ステップＳｋ１９０３に進む。一方、ステップＳｋ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０２を実行することなく、ステップＳｋ１９０３に進む。

【６２５６】

ステップＳｋ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０４に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１９０４を実行した後、ステップＳｋ１９０５に進む。一方、ステップＳｋ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０４を実行することなく、ステップＳｋ１９０５に進む。

【６２５７】

ステップＳｋ１９０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置９０（図５７６参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ｅに格納される。その後、ステップＳｋ１９０９に進む。

【６２５８】

ステップＳｋ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０８に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１９０９に進む。ステップＳｋ１９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０７：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｋ１９０９に進む。

【６２５９】

ステップＳｋ１９０９では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１０に進む。一方、ステップＳｋ１９０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０９：ＮＯ）、ステップＳステップＳｋ１９１１に進む。

【６２６０】

ステップＳｋ１９１０では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１９１０を実行した後、ステップＳｋ１９１１に進む。

【６２６１】

ステップＳｋ１９１１では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１２に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情

報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｋ１９１３に進む。一方、ステップＳｋ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｋ１９１２を実行することなく、ステップＳｋ１９１３に進む。

【６２６２】

ステップＳｋ１９１３では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９１３おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１４に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｋ１９１５に進む。一方、ステップＳｋ１９１３において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９１３：ＮＯ）、ステップＳｋ１９１４を実行することなく、ステップＳｋ１９１５に進む。

【６２６３】

ステップＳｋ１９１５では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。

【６２６４】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図６０１：Ｓｋ１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６２６５】

図６０２は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【６２６６】

ステップＳｋ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｋ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｋ２００１を実行した後、ステップＳｋ２００２に進む。

【６２６７】

ステップＳｋ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｋ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｋ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【６２６８】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処

理のサブルーチン（図６０２：Ｓｋ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６２６９】

図６０３は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｋ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｋ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｋ２１０２を実行した後、ステップＳｋ２１０４に進む。

【６２７０】

ステップＳｋ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｋ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｋ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｋ２１０３を実行した後、ステップＳｋ２１０４に進む。

【６２７１】

ステップＳｋ２１０２及びステップＳｋ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【６２７２】

ステップＳｋ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｋ２

１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。
【６２７３】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図６０１：Ｓｋ１９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６２７４】
図６０４は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。
【６２７５】
ステップＳｋ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｋ２２０２に進む。
【６２７６】
ステップＳｋ２２０２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ２２０２を実行した後、ステップＳｋ２２０３に進む。
【６２７７】
ステップＳｋ２２０３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ（図５６８参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【６２７８】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｋ２２０３を実行した後、ステップＳｋ２２０４に進む。
【６２７９】
ステップＳｋ２２０４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｋ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステ

ップＳｋ２２０５に進む。
【６２８０】
ステップＳｋ２２０５では、今回の遊技回においてステップＳｋ２２０２で設定された演出パターン、ステップＳｋ２２０３で設定された停止図柄、及びステップＳｋ２２０４で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｋ２２０６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｋ２２０６を実行した後、ステップＳｋ２２０７に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｋ２２０７を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【６２８１】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図６０４：Ｓｋ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６２８２】
図６０５は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２３０１では、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図６０４のステップＳｋ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０１では、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｋ２３０１において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｋ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０２に進む。
【６２８３】
ステップＳｋ２３０２では、確変大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。確変大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【６２８４】
ステップＳｋ２３０１において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｋ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０３に進む。
【６２８５】
ステップＳｋ２３０３では、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図６０４のステップＳｋ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０３では、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｋ２３０３において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｋ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０４に進む。
【６２８６】
ステップＳｋ２３０４では、通常大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。通常大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【６２８７】
ステップＳｋ２３０３において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｋ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０５に進む

。
【６２８８】
ステップＳｋ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図６０４のステップＳｋ２２０１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｋ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０６に進む。
【６２８９】
ステップＳｋ２３０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ時用演出パターンは、今回の遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【６２９０】
一方、ステップＳｋ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｋ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。外れ時用演出パターン設定処理は、確変大当たり当選、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する処理である。外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０７を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【６２９１】
＜リーチ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【６２９２】
図６０６は、リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２４０１では、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図５７６）に、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルと大当たり時用のリーチリーチ振分テーブルとを記憶している。
【６２９３】
図６０７は、２種類のリーチ振分テーブルを例示する説明図である。図６０７（ａ）は外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを示し、図６０７（ｂ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。
【６２９４】
図６０７（ａ）に示すように、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図５９３）によって設定された外れリーチ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【６２９５】
図６０７（ｂ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示さ

れている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図５９３）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【６２９６】

図６０６のステップＳｋ２４０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図６０７（ａ）に示した外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２４０３に進み、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【６２９７】

ステップＳｋ２４０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４０４に進む。

【６２９８】

ステップＳｋ２４０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。２回目以後判定フラグは、パチンコ機１０を起動してからの図柄表示装置４１の図柄の変動が２回目以後であることを示すためにＯＮになるフラグであり、パチンコ機１０の起動時にはＯＦＦに初期化されている。２回目以後判定フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける２回目以後判定フラグ記憶エリアに記憶されている。ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４０５に進み、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５６９）における初回変動ノーマルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。

【６２９９】

ステップＳｋ２４０５を実行した後、ステップＳｋ２４０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４０６を実行した後、ステップＳｋ２４０７に進む。

【６３００】

一方、ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２４０５およびステップＳｋ２４０６を実行することなく、ステップＳｋ２４０７に進む。

【６３０１】

ステップＳｋ２４０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、ステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２４０８の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【６３０２】

一方、ステップＳｋ２４０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２４０９に進み、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【６３０３】

ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（

Ｓｋ２４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１０に進む。
【６３０４】
ステップＳｋ２４１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２４１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１１に進み、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５６９）における初回変動スーパーリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１１を実行した後、ステップＳｋ２４１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１２を実行した後、ステップＳｋ２４１３に進む。
【６３０５】
一方、ステップＳｋ２４１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１１およびステップＳｋ２４１２を実行することなく、ステップＳｋ２４１３に進む。
【６３０６】
ステップＳｋ２４１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているスーパールリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。
【６３０７】
ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１４に進む。ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２４１４に進む。
【６３０８】
ステップＳｋ２４１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２４１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１５に進み、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５６９）における初回変動スペシャルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１５を実行した後、ステップＳｋ２４１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１６を実行した後、ステップＳｋ２４１７に進む。
【６３０９】
一方、ステップＳｋ２４１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１５およびステップＳｋ２４１６を実行することなく、ステップＳｋ２４１７に進む。
【６３１０】
ステップＳｋ２４１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているスペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。
【６３１１】

なお、本リーチ時用演出パターン設定処理と、後述する通常大当たり時用演出パターン設定処理および確変大当たり時用演出パターン設定処理とでＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグ、初回変動スペシャルリーチフラグの各値は、パチンコ機１０が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【６３１２】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた通常大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【６３１３】

図６０８は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２５０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから大当たり時用のリーチ振分テーブル（図６０７（ｂ））を読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２５０３に進み、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【６３１４】

ステップＳｋ２５０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５０４に進む。

【６３１５】

ステップＳｋ２５０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５０５に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５０５を実行した後、ステップＳｋ２５０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５０６を実行した後、ステップＳｋ２５０７に進む。

【６３１６】

一方、ステップＳｋ２５０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２５０５およびステップＳｋ２５０６を実行することなく、ステップＳｋ２５０７に進む。

【６３１７】

ステップＳｋ２５０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５０７を実行した後、ステップＳｋ２５０８に進む。

【６３１８】

ステップＳｋ２５０８では、ステップＳｋ２５０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２５０８の実行後、本通常大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【６３１９】

一方、ステップＳｋ２５０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２５０９に進み、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【６３２０】

ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１０に進む。

【６３２１】

ステップＳｋ２５１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１１に進み、初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１１を実行した後、ステップＳｋ２５１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１２を実行した後、ステップＳｋ２５１３に進む。

【６３２２】

一方、ステップＳｋ２５１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１１およびステップＳｋ２５１２を実行することなく、ステップＳｋ２５１３に進む。

【６３２３】

ステップＳｋ２５１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているスーパールリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパールリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５１３を実行した後、先に説明したステップＳｋ２５０８に進み、ステップＳｋ２５１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【６３２４】

ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２５０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１４に進む。ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２５１４に進む。

【６３２５】

ステップＳｋ２５１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１５に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１５を実行した後、ステップＳｋ２５１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１６を実行した後、ステップＳｋ２５１７に進む。

【６３２６】

一方、ステップＳｋ２５１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１５およびステップＳｋ２５１６を実行することなく、ステップＳｋ２５１７に進む。

【６３２７】

ステップＳｋ２５１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているスペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５１７を実行した後、先に説明したステップＳｋ２５０８に進み、ステップＳｋ２５１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【６３２８】

＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞
次に、確変大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた確変大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この確変大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。
【６３２９】
図６０９は、確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２６０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから大当たり時用のリーチ振分テーブル（図６０７（ｂ））を読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２６０３に進み、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【６３３０】
ステップＳｋ２６０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６０４に進む。
【６３３１】
ステップＳｋ２６０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６０５に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６０５を実行した後、ステップＳｋ２６０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６０６を実行した後、ステップＳｋ２６０７に進む。
【６３３２】
一方、ステップＳｋ２６０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２６０５およびステップＳｋ２６０６を実行することなく、ステップＳｋ２６０７に進む。
【６３３３】
ステップＳｋ２６０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６０７を実行した後、ステップＳｋ２６０８に進む。
【６３３４】
ステップＳｋ２６０８では、ステップＳｋ２６０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２６０８の実行後、本確変大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【６３３５】
一方、ステップＳｋ２６０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２６０９に進み、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【６３３６】
ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１０に進む。
【６３３７】
ステップＳｋ２６１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチン

コ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１１に進み、初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１１を実行した後、ステップＳｋ２６１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１２を実行した後、ステップＳｋ２６１３に進む。

【６３３８】

一方、ステップＳｋ２６１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１１およびステップＳｋ２６１２を実行することなく、ステップＳｋ２６１３に進む。

【６３３９】

ステップＳｋ２６１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６１３を実行した後、先に説明したステップＳｋ２６０８に進み、ステップＳｋ２６１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【６３４０】

ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２６０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１４に進む。ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２６１４に進む。

【６３４１】

ステップＳｋ２６１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１５に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１５を実行した後、ステップＳｋ２６１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１６を実行した後、ステップＳｋ２６１７に進む。

【６３４２】

一方、ステップＳｋ２６１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１５およびステップＳｋ２６１６を実行することなく、ステップＳｋ２６１７に進む。

【６３４３】

ステップＳｋ２６１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されているスペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６１７を実行した後、先に説明したステップＳｋ２６０８に進み、ステップＳｋ２６１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【６３４４】

＜外れ時用演出パターン設定処理＞

次に、外れ時用演出パターン設定処理について説明する。外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【６３４５】
図６１０は、外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２７０１では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２７０１において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２７０２に進み、初回変動の表示態様が外れであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５６９）における初回変動外れ記憶エリアに記憶されている初回変動外れフラグをＯＮする。ステップＳｋ２７０２を実行した後、ステップＳｋ２７０３に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２７０３を実行した後、ステップＳｋ２７０４に進む。
【６３４６】
一方、ステップＳｋ２７０１において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ２７０２およびステップＳｋ２７０３を実行することなく、ステップＳｋ２７０４に進む。
【６３４７】
ステップＳｋ２７０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインL上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｋ２７０４を実行した後、ステップＳｋ２７０５に進み、ステップＳｋ２７０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２７０５の実行後、本外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【６３４８】
なお、外れ時用演出パターン設定処理でＯＮとなり得る初回変動外れフラグの値は、パチンコ機１０が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。
【６３４９】
＜エンディング演出設定処理＞
次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図６０１：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。
【６３５０】
図６１１は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２８０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ２８０２に進む。
【６３５１】
ステップＳｋ２８０２では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）でＯＮとなり得る初回変動スペシャルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０３に進む。
【６３５２】
ステップＳｋ２８０３では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。ステップ

Ｓｋ２８０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０４に進む。

【６３５３】

ステップＳｋ２８０４では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０５に進む。

【６３５４】

ステップＳｋ２８０５では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に記憶されている複数種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されている。ステップＳｋ２８０５では、これら３種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【６３５５】

図６１２は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。図６１２に示すように、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。抽選設定の種別とは、抽選設定の種類の区分であり、本実施形態では、「抽選設定１」、「抽選設定２」、「抽選設定３」、「抽選設定４」、「抽選設定５」、「抽選設定６」である。即ち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルと、を備える。

【６３５６】

「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～６０４７の６０４８個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～６０４７の６０４８個の値以外の値（６０４８～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／１０である。

【６３５７】

「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～７５５９の７５６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～７５５９の７５６０個の値以外の値（７５６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選する確率は１／８である。

【６３５８】

「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１２０９５の１２０９６個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１２０９５の１２０９６個の値以外の値（１２０９６～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／５である。

【６３５９】

「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１５１１９の１５１２０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１５１

１９の１５１２０個の値以外の値（１５１２０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／４である。

【６３６０】

「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～２０１５９の２０１６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～２０１５９の２０１６０個の値以外の値（２０１６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／３である。

【６３６１】

「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～３０２３９の３０２４０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～３０２３９の３０２４０個の値以外の値（３０２４０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／２である。

【６３６２】

上記のように構成された初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、図５７９を用いて先に説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【６３６３】

図６１１に戻り、ステップＳｋ２８０５において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップＳｋ２８０６に進む。

【６３６４】

ステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８０５で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図６０１）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶した情報である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、当選する設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が「０～３０２３９」である「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進む。

【６３６５】

ステップＳｋ２８０７では、ステップＳｋ２８０６で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ２８０８に進み、ステップＳｋ２８０７で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２８０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【６３６６】

ステップＳｋ２８０８において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ２８０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８０９に進み、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。

【６３６７】

一方、ステップＳｋ２８０８において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２８０８：ＮＯ）、ステップＳｋ２８１０に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。ステップＳｋ２８０９またはステップＳｋ２８１０を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【６３６８】

ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０９の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図５７９に示した初回外れ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。

【６３６９】

ステップＳｋ２８０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１１に進む。

【６３７０】

ステップＳｋ２８１１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブル群から初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【６３７１】

図６１３は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図６１２の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【６３７２】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／９となっており、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／７となっており、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／４となっており、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／３となっており、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／２となっており、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっている。

【６３７３】

上記のように構成された初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図５８０を用いて先に説明した初回ノーマルリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【６３７４】

図６１１に戻り、ステップＳｋ２８１１において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップＳｋ２８０６に進む。

【６３７５】

ステップＳｋ２８１１の実行後におけるステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８１１で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。

【６３７６】

ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０４、Ｓｋ２８１１、Ｓｋ２８０６～Ｓｋ２８１０の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図５８０に示した初回ノーマルリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定１～抽選設定６のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回変動の表示態様が外れである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【６３７７】

ステップＳｋ２８０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定し

た場合には（ステップＳｋ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１２に進む。
【６３７８】
ステップＳｋ２８１２では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブル群から初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。
【６３７９】
図６１４は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図６１２の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。
【６３８０】
各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／８となっており、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／６となっており、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／３となっており、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／２となっており、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっており、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっている。
【６３８１】
上記のように構成された初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図５８１を用いて先に説明した初回スーパーリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。
【６３８２】
図６１１に戻り、ステップＳｋ２８１２において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップＳｋ２８０６に進む。
【６３８３】
ステップＳｋ２８１２の実行後におけるステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８１２で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。
【６３８４】
ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０３、Ｓｋ２８１２、Ｓｋ２８０６～Ｓｋ２８１０の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図５８１に示した初回スーパーリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定１～５のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。抽選設定６については、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合と同じ１／１（百分率で言えば１００％）の確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。
【６３８５】
ステップＳｋ２８０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１３に進む。
【６３８６】
ステップＳｋ２８１３では、数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）には、「１

」から「６」の数字が個別に記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加した６種類のエンディング演出パターンが予め記憶されている。ステップＳｋ２８１３では、これら６種類のエンディング演出パターンから、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを特定し、特定したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図６０１）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶したものである。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、「６」が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターン（図５８２参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。ステップＳｋ２８１３を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【６３８７】

ステップＳｋ２８０１、Ｓｋ２８０２、Ｓｋ２８１３の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させることができる。

【６３８８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【６３８９】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【６３９０】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【６３９１】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【６３９２】

図６１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【６３９３】

ステップＳｋ２９０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｋ２９０２に進む。

【６３９４】

ステップＳｋ２９０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【６３９５】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【６３９６】

図６１６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３００１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【６３９７】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【６３９８】

図６１７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【６３９９】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【６４００】

ステップＳｋ３１０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図６１６）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【６４０１】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【６４０２】

なお、コマンド対応処理（Ｓｋ３１０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【６４０３】

ステップＳｋ３１０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｋ３１０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｋ３１０３に進む。

【６４０４】

ステップＳｋ３１０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｋ３１０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｋ３１０４に進む。

【６４０５】

ステップＳｋ３１０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｋ３１０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｋ３１０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【６４０６】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０の起動時（電源投入時）に、パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【６４０７】
現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４０８】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機１０が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６４０９】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６４１０】
本実施形態のパチンコ機１０では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６４１１】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技ホールにおいて、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【６４１２】
一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後のエンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を向上させるという価値を、遊技者に対して提供することができる。
【６４１３】
本実施形態のパチンコ機１０では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動

口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的高いことから、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高い確率で発生させることができる。

【６４１４】

本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出が実行されることから、抽選設定の設定情報を高い精度（実質、１００％の精度）で知ることができる。一方、スーパリーチやノーマルリーチ、外れの場合には、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの出現確率でもって、抽選設定の設定情報を推測する必要がある。したがって、この点からも、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１５】

《Ｋ８》第１１実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【６４１６】

《Ｋ８－１》変形例１：

＜変形例１における処理の概要＞

変形例１におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第１１実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１１実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【６４１７】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に応じた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行するが、特に、抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出についての出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例１では、上記エンディング演出を実行するためのエンディング期間以外の他の演出期間でも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）に基づいて切り替える構成とした。具体的には、初回変動の表示態様が外れである場合には上記エンディング演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスーパーリーチある場合には遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には遊技回における外れ（当たり抽選において大当たりに当選せず、かつリーチが発生しない所謂完全外

れ）であることを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とした。
【６４１８】
また、第１１実施形態のパチンコ機１０では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている構成とした。これに対して変形例１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群（図６１２参照）と同一の設定示唆当否テーブル群だけが記憶されている構成とした。すなわち、変形例１では、図５７９を用いて説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するための設定示唆当否テーブル群が設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている。上述した設定示唆演出を実行する期間において、この設定示唆当否テーブル群を用いて、抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆演出を実行する。
【６４１９】
上記の構成によって、初回変動の表示態様が外れである場合には、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の実行後におけるエンディング期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの演出が実行される。すなわち、図５７９に示すように、パチンコ機の現在の抽選設定が「抽選設定１」であるときに、１／１０の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定２」であるときに、１／８の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定３」であるときに、１／５の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定４」であるときに、１／４の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定５」であるときに、１／３の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定６」であるときに、１／２の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。
【６４２０】
初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、その後の遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。
【６４２１】
初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、その後の遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。
【６４２２】
初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、その後の遊技回における外れであることを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。
【６４２３】
次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第１１実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図６１８～図６２９で示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【６４２４】
＜リーチ時用演出パターン設定処理＞
リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、このリーチ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【６４２５】
図６１８は、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３２０１～Ｓｋ３２０６、ステップＳｋ３２０８～Ｓｋ３２１２、およびステップＳｋ３２１４～Ｓｋ３２１７は、第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）のステップＳｋ２４０１～Ｓｋ２４０６、ステップＳｋ２４０８～Ｓｋ２４１２、およびステップＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１７と同一である。変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３２０７とステップＳｋ３２１３だけである。
【６４２６】
第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）のステップＳｋ２４０７では、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３２０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。
【６４２７】
第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）のステップＳｋ２４１３では、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３２１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。
【６４２８】
ステップＳｋ３２０７、ステップＳｋ３２１３、またはステップＳｋ３２１７を実行した後、ステップＳ３２０８に進む。ステップＳｋ３２０８の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。
【６４２９】
＜ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６１８：Ｓｋ３２０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【６４３０】
図６１９は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３３０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３３０２に進む。
【６４３１】
ステップＳｋ３３０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図６２４）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【６４３２】
ステップＳｋ３３０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３３０３に進む。
【６４３３】
ステップＳｋ３３０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図６０１）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶した情報である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、図６１２に示す設定示唆当否テーブル群から、当選する設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が「０～３０２３９」である「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップＳｋ３３０２を実行した後、ステップＳｋ３３０４に進む。
【６４３４】
ステップＳｋ３３０４では、ステップＳｋ３３０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３３０５に進み、ステップＳｋ３３０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３３０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。
【６４３５】
ステップＳｋ３３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３３０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３３０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。
【６４３６】
ステップＳｋ３３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３３０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常のノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３３０７の実行後、本ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【６４３７】
一方、ステップＳｋ３３０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３３０７に進む。
【６４３８】
上述したリーチ時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【６４３９】
＜スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６１８：Ｓｋ３２１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【６４４０】
図６２０は、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３４０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図

５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３４０２に進む。

【６４４１】

ステップＳｋ３４０２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図６２４）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【６４４２】

ステップＳｋ３４０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３４０３に進む。

【６４４３】

ステップＳｋ３４０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３４０４では、ステップＳｋ３４０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３４０５に進み、ステップＳｋ３４０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３４０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３４０３～ステップＳｋ３４０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【６４４４】

ステップＳｋ３４０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３４０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３４０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【６４４５】

ステップＳｋ３４０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３４０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３４０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常のスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３４０７の実行後、本スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【６４４６】

一方、ステップＳｋ３４０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３４０７に進む。

【６４４７】

上述したリーチ時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【６４４８】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。
【６４４９】
図６２１は、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３５０１～Ｓｋ３５０６、ステップＳｋ３５０８～Ｓｋ３５１２、およびステップＳｋ３５１４～Ｓｋ３５１７は第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）のステップＳｋ２５０１～Ｓｋ２５０６、ステップＳｋ２５０８～Ｓｋ２５１２、およびステップＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１７と同一である。変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３５０７とステップＳｋ３５１３だけである。
【６４５０】
第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）のステップＳｋ２５０７では、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３５０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。
【６４５１】
第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）のステップＳｋ２５１３では、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３５１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。
【６４５２】
その後、ステップＳｋ３５０７、ステップＳｋ３５１３、またはステップＳｋ３５１７を実行した後、ステップＳ３５０８に進む。ステップＳｋ３５０８の実行後、本通常大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【６４５３】
＜ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６２１：Ｓｋ３５０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【６４５４】
図６２２は、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３６０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３６０２に進む。
【６４５５】
ステップＳｋ３６０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図６２４）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。
【６４５６】
ステップＳｋ３６０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３６０３に進む。
【６４５７】

ステップＳｋ３６０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３６０４では、ステップＳｋ３６０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３６０５に進み、ステップＳｋ３６０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３６０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３６０３～ステップＳｋ３６０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【６４５８】

ステップＳｋ３６０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３６０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３６０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【６４５９】

ステップＳｋ３６０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３６０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３６０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３６０７の実行後、本ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【６４６０】

一方、ステップＳｋ３６０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３６０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３６０７に進む。

【６４６１】

上述した通常大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【６４６２】

＜スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６２１：Ｓｋ３５１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【６４６３】

図６２３は、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３７０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３７０２に進む。

【６４６４】
ステップＳｋ３７０２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図６２４）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。
【６４６５】
ステップＳｋ３７０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３７０３に進む。
【６４６６】
ステップＳｋ３７０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３７０４では、ステップＳｋ３７０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３７０５に進み、ステップＳｋ３７０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３７０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３７０３～ステップＳｋ３７０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【６４６７】
ステップＳｋ３７０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３７０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３７０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。
【６４６８】
ステップＳｋ３７０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３７０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３７０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３７０７の実行後、本スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【６４６９】
一方、ステップＳｋ３７０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３７０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３７０７に進む。
【６４７０】
上述した通常大当たり時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【６４７１】
＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞

確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この確変大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【６４７２】

図６２４は、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３８０１～Ｓｋ３８０６、ステップＳｋ３８０８～Ｓｋ３８１２、およびステップＳｋ３８１４～Ｓｋ３８１７は第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）のステップＳｋ２６０１～Ｓｋ２６０６、ステップＳｋ２６０８～Ｓｋ２６１２、およびステップＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１７と同一である。変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３８０７とステップＳｋ３８１３だけである。

【６４７３】

第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）のステップＳｋ２６０７では、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３８０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【６４７４】

第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）のステップＳｋ２６１３では、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３８１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【６４７５】

その後、ステップＳｋ３８０７、ステップＳｋ３８１３、またはステップＳｋ３８１７を実行した後、ステップＳ３５０８に進む。ステップＳｋ３８０８の実行後、本確変大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【６４７６】

＜ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６２４：Ｓｋ３８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【６４７７】

図６２５は、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３９０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３９０２に進む。

【６４７８】

ステップＳｋ３９０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６２４）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【６４７９】

ステップＳｋ３９０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定し

た場合には（ステップＳｋ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３９０３に進む。
【６４８０】
ステップＳｋ３９０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３９０４では、ステップＳｋ３９０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３９０５に進み、ステップＳｋ３９０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３９０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３９０３～ステップＳｋ３９０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【６４８１】
ステップＳｋ３９０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３９０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３９０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。
【６４８２】
ステップＳｋ３９０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３９０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３９０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３９０７の実行後、本ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【６４８３】
一方、ステップＳｋ３９０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３９０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３９０７に進む。
【６４８４】
上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【６４８５】
＜スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６２４：Ｓｋ３８１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【６４８６】
図６２６は、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４００１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエ

リア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４００２に進む。

【６４８７】

ステップＳｋ４００２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６２４）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【６４８８】

ステップＳｋ４００２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４００３に進む。

【６４８９】

ステップＳｋ４００３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４００４では、ステップＳｋ４００３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４００５に進み、ステップＳｋ４００４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４００１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４００３～ステップＳｋ４００５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【６４９０】

ステップＳｋ４００５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４００５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４００６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ４００６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【６４９１】

ステップＳｋ４００５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４００５：ＮＯ）、ステップＳｋ４００７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４００７の実行後、本スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【６４９２】

一方、ステップＳｋ４００２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４００２：ＮＯ）、ステップＳｋ４００７に進む。

【６４９３】

上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【６４９４】
＜外れ時用演出パターン設定処理＞
外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【６４９５】
図６２７は、変形例１における外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４１０１～Ｓｋ４１０３およびステップＳｋ４１０５は第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図６１０）のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３およびステップＳｋ２７０５と同一である。変形例１における外れ時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ４１０４だけである。
【６４９６】
第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図６０６）のステップＳｋ２７０４では、外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ４１０４では、サブルーチン化された外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。
【６４９７】
＜外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図６２７：Ｓｋ４１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【６４９８】
図６２８は、外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４２０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４２０２に進む。
【６４９９】
ステップＳｋ４２０２では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図６１８）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６２１）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（る図６２４）でＯＮとなり得る初回変動スペシャルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。
【６５００】
ステップＳｋ４２０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４２０３に進む。
【６５０１】
ステップＳｋ４２０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４２０４では、ステップＳｋ４２０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４２０５に進み、ステップＳｋ４２０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４２０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４２０３～ステップＳｋ４２０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【６５０２】
ステップＳｋ４２０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

た場合には（Ｓｋ４２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４２０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加した外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４２０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【６５０３】

ステップＳｋ４２０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４２０５：ＮＯ）、ステップＳｋ４２０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に記憶されている、通常の外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図６０４）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４２０７の実行後、本外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【６５０４】

一方、ステップＳｋ４２０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４２０７に進む。

【６５０５】

上述した外れ時用演出パターン設定処理および外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにリーチも発生しなかったとき、完全外れであることを示唆する演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【６５０６】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図６０１：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【６５０７】

図６２９は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４３０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図５７６）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４３０２に進む。

【６５０８】

ステップＳｋ４３０２では、初回変動の表示態様が外れであるか否かを判定する。具体的には、外れ時用演出パターン設定処理（図６２７）でＯＮとなり得る初回変動外れフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様が外れであるか否かの判定を行う。

【６５０９】

ステップＳｋ４３０２において、初回変動の表示態様が外れであると判定した場合には（ステップＳｋ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４３０３に進む。

【６５１０】

ステップＳｋ４３０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図６１２）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４３０４では、ステップＳｋ４３０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４３０５に進み、ステップＳｋ４３０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４３０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４３０３～ステップＳｋ４３０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図６１９）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【６５１１】

ステップＳｋ４３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

た場合には（Ｓｋ４３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４３０６に進み、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。

【６５１２】

一方、ステップＳｋ４３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ４３０７に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５７６）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。ステップＳｋ４３０６またはステップＳｋ４３０７を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【６５１３】

一方、ステップＳｋ４３０２において、初回変動の表示態様が外れでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４３０７に進む。

【６５１４】

上述したエンディング演出設定処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れである場合に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行したときに、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図５７９に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【６５１５】

以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、所定の期間において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【６５１６】

設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５１７】

また、変形例１のパチンコ機によれば、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから

、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６５１８】

変形例１のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６５１９】

変形例１のパチンコ機によれば、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６５２０】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する可能性のある所定の期間を、発生頻度が高い期間に設定できるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【６５２１】

変形例１のパチンコ機では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的に高いことから、パチンコ機を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる所定の期間の発生頻度は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高頻度に発生させることができる。

【６５２２】

《Ｋ８－２．》変形例２：

＜変形例２における遊技機の構造＞

変形例２におけるパチンコ機は、上記第１１実施形態のパチンコ機１０と比較して、遊技盤の構成が相違する。遊技盤の構成を、第１１実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例２におけるハードウェア構成について、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、詳しい説明は省略する。

【６５２３】

図６３０は、変形例２のパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。第１１実施形態のパチンコ機１０における遊技盤３０の中央下方には、第１始動口３３が設けられていた（図５６７参照）。これに対して、変形例２のパチンコ機では、遊技盤２３０の中央

下方に、遊技球を振り分ける振り分け機構２５０と、第１始動口２３３と、第２始動口２３４と、が設けられている。遊技盤２３０のその他の部品については、第１１実施形態における遊技盤３０と同一である。振り分け機構２５０は、入球した遊技球を、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける。第２始動口２３４は、振り分け機構２５０の下方に設けられた第２始動口３４と同じ機能を有する。

【６５２４】

図６３１は、振り分け機構２５０が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。図６３１（ａ）に示すように、一の遊技球ＰＢ１が入球部２５１から振り分け機構２５０に入球すると、遊技球ＰＢ１は羽根部２５２と接触する。遊技球ＰＢ１と接触することによって羽根部２５２は軸部２５２ａを中心にして所定の角度だけ時計回りに回転し、遊技球ＰＢ１を出球部２５４に振り分ける。その後、図６３１（ｂ）に示すように、出球部２５４に振り分けられた遊技球ＰＢ１は、出球部２５４から出球して第２始動口２３４に入球する。また、図６３１（ｂ）に示すように、羽根部２５２は、図６３１（ａ）の状態とは異なり、所定角度だけ時計回りに回転した状態となる。

【６５２５】

図６３１（ｃ）に示すように、この状態で他の遊技球ＰＢ２が入球部２５１から振り分け機構２５０に入球すると、遊技球ＰＢ２は羽根部２５２と接触する。遊技球ＰＢ２と接触することによって羽根部２５２は軸部２５２ａを中心にして所定の角度だけ反時計回りに回転し、遊技球ＰＢ２を出球部２５３に振り分ける。その後、図６３１（ｄ）に示すように、出球部２５３に振り分けられた遊技球ＰＢ２は、出球部２５３から出球して第１始動口２３３に入球する。また、図６３１（ｄ）に示すように、羽根部２５２は、図６３１（ａ）の状態に戻る。このように振り分け機構２５０は、図６３１（ａ）～図６３１（ｄ）の動作を繰り返すことによって、入球部２５１から入球した遊技球を、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける。

【６５２６】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、振り分け機構２５０へ遊技球を入球させることで、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに遊技球を交互に入球させることができ、その結果、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報を、交互に保留情報として記憶することができる。なお、振り分け機構２５０は透明な樹脂製部材によって構成されており、遊技者は、振り分け機構２５０を見ることによって、遊技球が第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたを確認することができ、その結果、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。また、遊技者は、特図ユニット３７（図５６７）における第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとを見ることによっても、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。

【６５２７】

＜変形例２における処理の概要＞

変形例２におけるパチンコ機による処理の概要を、第１１実施形態との相違点を示しながら次に説明する。

【６５２８】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例２では、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、当たり抽選において大当たりに当選

し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって、変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を変更する構成とした。

【６５２９】

次に、変形例２のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第１１実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図６３２～図６３７に示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【６５３０】

＜入球時の更新処理＞

入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図６０２：Ｓｋ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６５３１】

図６３２は入球時の更新処理を示すフローチャートである。この入球時の更新処理において、ステップＳｋ４４０１、ステップＳｋ４４０２、ステップＳｋ４４０６、およびＳｋ４４１０は、第１１実施形態の入球時の更新処理（図６０３）のステップＳｋ２１０１、ステップＳｋ２１０２、ステップＳｋ２１０３、およびＳｋ２１０４と同一である。変形例２における入球時の更新処理において、第１１実施形態の入球時の更新処理と相違するのは、ステップＳｋ４４０３～ステップＳｋ４４０５と、ステップＳｋ４４０７～ステップＳｋ４４０９である。

【６５３２】

ステップＳｋ４４０２を実行した後に実行するステップＳｋ４４０３では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。２回目以後判定フラグは、パチンコ機を起動してからの図柄表示装置４１の図柄の変動が２回目以後であることを示すためにＯＮになるフラグであり、パチンコ機の起動時にはＯＦＦに初期化されている。ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ４４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４４０４に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５６９）における初回変動第１図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第１図柄フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０４を実行した後、ステップＳｋ４４０５に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０５を実行した後、ステップＳｋ４４１０に進む。

【６５３３】

一方、ステップＳｋ４４０３において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ４４０３：ＮＯ）、ステップＳｋ４４０４およびステップＳｋ４４０５を実行することなく、ステップＳｋ４４１０に進む。

【６５３４】

ステップＳｋ４４０６を実行した後に実行するステップＳｋ４４０７では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ４４０７において、２回目以

後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ４４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４４０８に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図５６９）における初回変動第２図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第２図柄フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０８を実行した後、ステップＳｋ４４０９に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０９を実行した後、ステップＳｋ４４１０に進む。

【６５３５】

一方、ステップＳｋ４４０７において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ４４０７：ＮＯ）、ステップＳｋ４４０８およびステップＳｋ４４０９を実行することなく、ステップＳｋ４４１０に進む。

【６５３６】

なお、本入球時の更新処理でＯＮとなり得る初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグの各値は、パチンコ機が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【６５３７】

本入球時の更新処理によれば、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが、初回変動第１図柄フラグと初回変動第２図柄フラグのいずれがＯＮとなったかによって記憶される。

【６５３８】

＜リーチ時用演出パターン設定処理＞

次に、リーチ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６５３９】

図６３３は、リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４５０１～ステップＳｋ４５０３、ステップＳｋ４５０４～ステップＳｋ４５０６、ステップＳｋ４５０７、ステップＳｋ４５０８は、第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）のステップＳｋ２４０１～ステップＳｋ２４０３、ステップＳｋ２４０７～ステップＳｋ２４０９、ステップＳｋ２４１３、ステップＳｋ２４１７と同一である。変形例２におけるリーチ時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理と相違するのは、第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図６０６）におけるステップＳｋ２４０４～ステップＳｋ２４０６、ステップＳｋ２４１０～ステップＳｋ２４１２、およびステップＳｋ２４１４～ステップＳｋ２４１６の処理が削除されている点だけである。

【６５４０】

本リーチ時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４５０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４５０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４５０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４５０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４５０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４５０５）。第１１実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する

構成としたが、これに対して、変形例２のリーチ時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【６５４１】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６５４２】

図６３４は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４６０１～ステップＳｋ４６０３、ステップＳｋ４６０４～ステップＳｋ４６０６、ステップＳｋ４６０７、ステップＳｋ４６０８は、第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）のステップＳｋ２５０１～ステップＳｋ２５０３、ステップＳｋ２５０７～ステップＳｋ２５０９、ステップＳｋ２５１３、ステップＳｋ２５１７と同一である。変形例２における通常大当たり時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図６０８）におけるステップＳｋ２５０４～ステップＳｋ２５０６、ステップＳｋ２５１０～ステップＳｋ２５１２、およびステップＳｋ２５１４～ステップＳｋ２５１６の処理が削除されている点だけである。

【６５４３】

本通常大当たり時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４６０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４６０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４６０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４６０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４６０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４６０５）。第１１実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の通常大当たり時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【６５４４】

＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、確変大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６５４５】

図６３５は、確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４７０１～ステップＳｋ４７０３、ステップＳｋ４７０４～ステップＳｋ４７０６、ステップＳｋ４７０７、ステップＳｋ４７０８は、第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）のステップＳｋ２６０１～ステップＳｋ２６０３、ステップＳｋ２６０７～ステップＳｋ２６０９、ステップＳｋ２６１３、ステップＳｋ２６１７と同一である。変形例２における確変大当たり時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図６０９）におけるステップＳｋ２６０４～ステップＳｋ２６０６、ステップＳｋ２６１０～ステップＳｋ２６１２、およびステップＳｋ２６１４～ステップＳ

ｋ２６１６の処理が削除されている点だけである。
【６５４６】
本確変大当たり時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４７０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４７０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４７０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４７０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４７０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４７０５）。第１１実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとととともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の確変大当たり時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。
【６５４７】
＜外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、外れ時用演出パターン設定処理について説明する。外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６０５：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６５４８】
図６３６は、外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４８０１～ステップＳｋ４８０２は、第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図６１０）のステップＳｋ２７０４～ステップＳｋ２７０５と同一である。変形例２における外れ時用演出パターン設定処理において、第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理と相違するのは、第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図６１０）におけるステップＳｋ２７０１～ステップＳｋ２７０３の処理が削除されている点だけである。
【６５４９】
すなわち、本外れ時用演出パターン設定処理によれば、外れ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４８０１）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４８０２）。第１１実施形態の外れ時用演出パターン設定処理では、上述した演出パターンのセットとととともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の本外れ時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。
【６５５０】
＜エンディング演出設定処理＞
次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図６０１：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。
【６５５１】
図６３７は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ４９０１と、ステップＳｋ４９０５～ステップＳｋ４９０９とは、第１１実施形態のエンディング演出設定処理（図６１１）のステップＳｋ２８０１と、ステップＳｋ２８０６～ステップＳｋ２８１０と同一である。変形例２におけるエンディング演出設定処理において、第１１実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ４９０２～ステップＳｋ４９０４である。
【６５５２】
ステップＳｋ４９０１を実行した後に実行するステップＳｋ４９０２では、パチンコ機

を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動（初回変動）が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであるか否かを判定する。具体的には、入球時の更新処理（図６３２）でＯＮとなり得る初回変動第１図柄フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６５５３】

ステップＳｋ４９０２において、初回変動第１図柄フラグがＯＮである、すなわち、初回変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップＳｋ４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４９０３に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群と初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されており、ステップＳｋ４９０３では、これら２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【６５５４】

図６３８は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第１１実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図６１２）と同一の内容である。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【６５５５】

図６３９は、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第１１実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６１３）と同一の内容である。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図６３８）の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれたものとなっている。

【６５５６】

なお、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第１１実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６１３）と同一の内容とする構成に換えて、第１１実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６１４）と同一の内容としてもよい。要は、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【６５５７】

図６３７に戻り、ステップＳｋ４９０３において、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図６３８）を特定した後に、ステップＳｋ４９０５に進む。ステップＳｋ４９０５では、第１１実施形態のエンディング演出設定処理（図６１１）のステップＳｋ２８０６と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ４９０３で特定した初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【６５５８】

一方、ステップＳｋ４９０２において、初回変動第１図柄フラグがＯＮでない、すなわち、初回変動第２図柄フラグがＯＮであり、初回変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップＳｋ４９０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４９０４に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図６３９）を特定する。ステップＳｋ４９０４を実行した後、ステップＳｋ４９０５に進む。ステップＳｋ４９０５では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ４９０４で特定した初回変動

第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【６５５９】

１日のうちで当該パチンコ機で最初に遊技を行う遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａ（図５６８）における第１保留表示領域Ｄｓ１と第２保留表示領域Ｄｓ２とを見ることによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかを確認することができる。あるいは、振り分け機構２５０を直接見ることによっても、第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかを確認することが可能である。

【６５６０】

以上説明したように、変形例２のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、上記エンディング演出における抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【６５６１】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、変形例２のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５６２】

また、変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６５６３】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開

閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６５６４】

変形例２のパチンコ機では、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図５７３参照）。その上で、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【６５６５】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【６５６６】

変形例２のパチンコ機では、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構２５０の羽根部２５２（図６３１参照）の位置が図６３１（ｃ）の位置にある場合に、羽根部２５２を図６３１（ａ）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先を第２始動口２３４とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いように調整することができる。

【６５６７】

《Ｋ８－３》変形例３：

変形例３におけるパチンコ機による処理を、上記変形例２との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例３におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例２のパチンコ機と同一であることから、変形例２と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【６５６８】

上記変形例２のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例３のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け

機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、遊技回におけるノーマルリーチの演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例３のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例２のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【６５６９】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例３のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５７０】

また、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６５７１】

変形例３のパチンコ機では、変形例２のパチンコ機と同様に、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図５７３参照）。その上で、変形例３のパチンコ機では、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【６５７２】

変形例３のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【６５７３】

変形例３のパチンコ機では、変形例２のパチンコ機と同様に、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構２５０の羽根部２５２（図６３１参照）の位置が図

６３１（ｃ）の位置にある場合に、羽根部２５２を図６３１（ａ）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先を第２始動口２３４とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いように調整することができる。

【６５７４】

なお、この変形例３の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合より、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合の方が、遊技回において実行される確率が高い種別のリーチ演出で設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。

【６５７５】

《Ｋ８－４》変形例４：

変形例４におけるパチンコ機による処理の概要を、第１１実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例４におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１１実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【６５７６】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例４では、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。

【６５７７】

出現確率抽選は、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出の出現確率の程度を導出するための抽選処理であり、パチンコ機の起動時に実行される。出現確率抽選は、出現確率抽選用の振分テーブルに対して抽選用乱数カウンタＣＺを照合することによって実行される。抽選用乱数カウンタＣＺの値は、パチンコ機の起動時にランダムに更新される。

【６５７８】

図６４０は、出現確率抽選を実行する際に用いられる出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図６４０に示すように、出現確率抽選用の振分テーブルでは、「０～９９」の抽選用乱数カウンタＣＺの値のうち、「０～２９」が高出現確率に対応しており、「３０～９９」が標準出現確率に対応している。「標準出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準であることを示すパラメータである。「高出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準よりも高いことを示すパラメータである。出現確率抽選用の振分テーブルによれば、３／１０の確率で高出現確率に振り分けられる。

【６５７９】

パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果は、出現確率抽選結果情報として主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に一旦記憶され、その後、出現確率抽選結果情報は、主制御装置６０側から音声発光制御装置９０側に送信される。出現確率抽選結果情報は、パチンコ機の電源スイッチ８８がＯＦＦされるまで、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に記憶される。

【６５８０】

本変形例４のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）において、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の内容を、上記所定回数を経過した後の遊技回（以下、通常遊技回と呼ぶ）に対して相違する構成とした。初期遊技回では、変動表示の内容を通常遊技回よりも多彩で激しいものとすることによって、朝一から遊技を行う遊技者に対して、射幸心の向上を図っている。

【６５８１】

本変形例４のパチンコ機では、上記初期遊技回における図柄の変動表示を、出現確率抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現確率抽選の抽選結果を知ることができる。

【６５８２】

次に、変形例４のパチンコ機において実行されるエンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６５８３】

図６４１は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ５００１と、ステップＳｋ５００５～ステップＳｋ５００９とは、変形例２のエンディング演出設定処理（図６３７）のステップＳｋ４９０１と、ステップＳｋ４９０６～ステップＳｋ４９１０と同一である。変形例４におけるエンディング演出設定処理において、変形例２のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ５００２～ステップＳｋ５００４である。

【６５８４】

ステップＳｋ５００１を実行した後に実行するステップＳｋ５００２では、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であるか否かを判定する。この判定は、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている出現確率抽選結果情報を用いて行う。

【６５８５】

ステップＳｋ５００２において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率でないと判定した場合には（ステップＳｋ５００２：ＮＯ）、ステップＳｋ５００３に進み、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。変形例４のパチンコ機では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図５７６）に、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている。

【６５８６】

標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例３のパチンコ機が備える初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図６３８）と同一の内容、すなわち、第１１実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図６１２）と同一の内容である。標準出現確率用の設定示唆当否テーブルは、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【６５８７】

高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例３のパチンコ機が備える初回変動第

２図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図６３９）と同一の内容、すなわち、第１１実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６１３）と同一の内容である。高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれたものとなっている。

【６５８８】

なお、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、第１１実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６１３）と同一の内容とする構成に換えて、第１１実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６１４）と同一の内容としてもよい。要は、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【６５８９】

ステップＳｋ５００３では、これら２種類の設定示唆当否テーブル群から標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【６５９０】

ステップＳｋ５００３において、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップＳｋ５００５に進む。ステップＳｋ５００５では、変形例２のエンディング演出設定処理（図６３７）のステップＳｋ４９０５と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ５００３で特定した標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【６５９１】

一方、ステップＳｋ５００２において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であると判定した場合には（ステップＳｋ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５００４に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から高出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。ステップＳｋ５００４を実行した後、ステップＳｋ５００５に進む。ステップＳｋ５００５では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ５００４で特定した高出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【６５９２】

以上説明したように、本変形例４のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）が、パチンコ機を起動してからの初期遊技回における図柄の変動表示中に特別キャラクターが出現するか否かによって示される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選にて大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した特別キャラクターの出現の有無とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【６５９３】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して

設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、変形例４のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５９４】

また、変形例４のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６５９５】

変形例４のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６５９６】

変形例４のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例４のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【６５９７】

変形例４のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例４のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【６５９８】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【６５９９】

変形例４のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が変化する。

【６６００】

《Ｋ８－５》変形例５：

変形例５におけるパチンコ機による処理を、上記変形例４との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例５におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例４のパチンコ機と同一であることから、変形例４と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【６６０１】

上記変形例４のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ

機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）によって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例５のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果によって切り替える構成とした。

【６６０２】

図６４２は、出現期間抽選を実行する際に用いられる出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図６４２に示すように、出現期間抽選用の振分テーブルでは、「０～９９」の抽選用乱数カウンタＣＺの値のうち、「０～２９」が高確率期間に対応しており、「３０～９９」が標準確率期間に対応している。「標準確率期間」は、実行される確率が標準である期間であることを示すパラメータである。「高確率期間」は、実行される確率が上記標準よりも高い期間であることを示すパラメータである。出現期間抽選用の振分テーブルによれば、３／１０の確率で高確率期間に振り分けられる。

【６６０３】

本変形例５のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）における図柄の変動表示を、出現期間抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現期間抽選の抽選結果を知ることができる。

【６６０４】

出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、遊技回におけるノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例５のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例４のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【６６０５】

以上のように構成された変形例５のパチンコ機によれば、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例５のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６０６】
また、変形例５のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６０７】
変形例５のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例５のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。
【６６０８】
変形例５のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例５のパチンコ機では、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。
【６６０９】
また、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。
【６６１０】
変形例５のパチンコ機では、出現期間抽選として、標準確率期間と高確率期間との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた期間の確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する期間が変化する。
【６６１１】
なお、この変形例５の変形例として、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合より、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出の期間において設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。
【６６１２】
《Ｋ８－６》変形例６：
＜変形例６における処理の概要＞
変形例６におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第１１実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例６におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１１実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。
【６６１３】
第１１実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例６では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実

行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例６では、第１１実施形態と同様に、エンディング演出において設定示唆演出を行う確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。

【６６１４】

次に、変形例６のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第１１実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図６４３で示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【６６１５】

＜エンディング演出設定処理＞

エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図６０１：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【６６１６】

図６４３は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ５１０１～ステップＳｋ５１０４と、ステップＳｋ５１０６、ステップＳｋ５１０７、ステップＳｋ５１０９、ステップＳｋ５１１２とは、第１１実施形態のエンディング演出設定処理（図６１１）のステップＳｋ２８０１～ステップＳｋ２８０４と、ステップＳｋ２８０７、ステップＳｋ２８０８、ステップＳｋ２８１０、ステップＳｋ２８１３と同一である。変形例６におけるエンディング演出設定処理において、第１１実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ５１０５、ステップＳｋ５１０８、ステップＳｋ５１１０、およびステップＳｋ５１１１である。

【６６１７】

ステップＳｋ５１０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合（ステップＳｋ５１０２：ＹＥＳ）に実行されるステップＳｋ５１１２では、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｋ５１１２の処理は、第１１実施形態のエンディング演出設定処理（図６１１）のステップＳｋ２８１３と同一の処理である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「抽選設定６」である場合には、「６」が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターン（図５８２参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。このエンディング演出パターンによれば、エンディング演出の途中で、数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが必ず出現することになる。換言すれば、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は１／１（百分率で言えば１００％）となっている。ステップＳｋ５１１２を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【６６１８】

ステップＳｋ５１０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定し（ステップＳｋ５１０２：ＮＯ）、続くステップＳｋ５１０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定し（ステップＳｋ５１０３：ＮＯ）、続くステップＳｋ５１０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した（ステップＳｋ５１０４：ＮＯ）場合に、ステップＳｋ５１０５に進む。

【６６１９】

ステップＳｋ５１０５では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３

ｄ（図５７６）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。変形例６における設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルと、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルと、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルとが予め記憶されている。ステップＳｋ５１０５では、これら３種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【６６２０】

図６４４は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回外れ時用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～６０４７の６０４８個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～６０４７の６０４８個の値以外の値（６０４８～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／１０である。

【６６２１】

なお、上記の当選する値は一例であり、当選する確率が１／１でなければ、当選する値はいずれの値とすることもできる。

【６６２２】

図６４３に戻り、ステップＳｋ５１０５において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ５１０７に進み、ステップＳｋ５１０６で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ５１０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【６６２３】

ステップＳｋ５１０７において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ５１０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１０８に進み、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｋ５１０８の処理は、ステップＳｋ５１１２の処理と同一である。

【６６２４】

一方、ステップＳｋ５１０７において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ５１０７：ＮＯ）、ステップＳｋ５１０９に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ５１０８またはステップＳｋ５１０９を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【６６２５】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図６４４に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／１０の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【６６２６】

ステップＳｋ５１０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合に（ステップＳｋ５１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１１０に進む。

【６６２７】

ステップＳｋ５１１０では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【６６２８】

図６４５は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初

回ノーマルリーチ用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～７５５９の７５６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～７５５９の７５６０個の値以外の値（７５６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選する確率は１／８である。この当選確率は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

【６６２９】

なお、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【６６３０】

図６４３に戻り、ステップＳｋ５１１０において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【６６３１】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０４、Ｓｋ５１１０、Ｓｋ５１０６～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図６４５に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／８の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【６６３２】

ステップＳｋ５１０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合に（ステップＳｋ５１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１１１に進む。

【６６３３】

ステップＳｋ５１１１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【６６３４】

図６４６は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回スーパーリーチ用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１２０９５の１２０９６個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１２０９５の１２０９６個の値以外の値（１２０９６～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／５である。この当選確率は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

【６６３５】

なお、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【６６３６】

図６４３に戻り、ステップＳｋ５１１１において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【６６３７】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０３、Ｓｋ５１１１、Ｓｋ５１０６～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図６４６に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／５の確率でもって、設定情報に対応した数字

が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。
【６６３８】
以上のように構成された変形例６のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。
【６６３９】
比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例６のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６４０】
また、変形例６のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６４１】
変形例６のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６６４２】
変形例６のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【６６４３】
《Ｋ８－７》変形例７：
第１１実施形態の変形例１のパチンコ機では、エンディング演出を実行するためのエン

ディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間とにおいて、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記複数の期間の中から決定する構成とした。これに対して変形例７では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で出現させる構成とし、その上で、変形例１のパチンコ機と同様に、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間との中から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて決定する構成とした。

【６６４４】

上記構成の変形例７のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、上記のように決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが、所定の出現確率で出現する演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【６６４５】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間が決まる。これに対して、変形例７のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６４６】

また、変形例７のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６４７】

変形例７のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度

で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６４８】

変形例７のパチンコ機によれば、変形例１のパチンコ機と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６６４９】

《Ｋ８－８》変形例８：

変形例８におけるパチンコ機による処理を、第１１実施形態の変形例２との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例８におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例２のパチンコ機と同一である。すなわち、変形例８のパチンコ機は、変形例２のパチンコ機と同様に、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を備える構成である（図６３０参照）。変形例８において、変形例２と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６６５０】

変形例２のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例８では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。

【６６５１】

その上で、変形例８のパチンコ機では、変形例２と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を変更する構成とした。

【６６５２】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例８では省略するが、変形例８におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定し、上記最初の遊技回で実行された図柄変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定する。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例６のパチンコ機が備える初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図６４４）と同一の内容とした。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例６のパチンコ機が備える初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図６４５）と同

一の内容とした。本実施形態では、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【６６５３】

変形例８のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構２５０による振り分け先から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【６６５４】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例８のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６５５】

また、変形例８のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６５６】

変形例８のパチンコ機では、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図５７３参照）。その上で、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４の場合に、

短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６５７】

変形例８のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【６６５８】

《Ｋ８－９》変形例９：

上記変形例８のパチンコ機では、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を遊技盤３０に設けた構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例９では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例９では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が実行される構成とした。

【６６５９】

上記構成の変形例９のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構２５０による振り分け先から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【６６６０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期間が決まる。これに対して、変形例９のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に

必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６６１】

また、変形例９のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６６２】

変形例９のパチンコ機では、変形例３のパチンコ機と同様に、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図５７３参照）。その上で、変形例９のパチンコ機では、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６６３】

変形例９のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【６６６４】

変形例９の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。

【６６６５】

また、変形例９の他の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【６６６６】

《Ｋ８－１０》変形例１０：

変形例１０におけるパチンコ機による処理を、第１１実施形態の変形例４との相違点を示しながら説明する。なお、変形例１０におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例４のパチンコ機と同一であることから、変形例４と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６６６７】

変形例４のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する

設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例１０では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例１０のパチンコ機では、変形例４と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率と高出現確率とのいずれになるかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を変更する構成とした。

【６６６８】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例１０では省略するが、変形例１０におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定し、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定する。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【６６６９】

変形例１０のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果によって変わるように構成されている。出現確率抽選の抽選結果は、変形例４と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせるように構成されている。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率の程度を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【６６７０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例１０のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する

演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６７１】

また、変形例１０のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６７２】

変形例１０のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を選び出すことができる。

【６６７３】

変形例１０のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例１０では、出現確率抽選の抽選結果を、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。これに対して、変形例１０の変形例として、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる構成を無くした構成としてもよい。この構成によれば、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が出現確率抽選によって決まるにもかかわらず、その抽選結果を知ることができないことから、設定示唆用絵柄ＰＹの出現し易さについてより強くランダム性を感じることになる。このため、変形例１０のパチンコ機によれば、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が出現し易い状態にあることへのより一層の期待感を、遊技者に付与することができる。

【６６７４】

変形例１０では設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段として、出現確率抽選を実行する構成としたが、これに限る必要はない。例えば、曜日や日付によって、標準出現確率と高出現確率とを切り替える構成等、出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出することができる構成であれば、種々の構成を採用することができる。

【６６７５】

変形例１０のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【６６７６】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【６６７７】

変形例１０のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変化する。

【６６７８】

《Ｋ８－１１》変形例１１：

上記変形例１０のパチンコ機では、パチンコ機の起動時に出現期間抽選を実行する構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在

の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、出現期間抽選の抽選結果に基づいて、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、本変形例１１では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果に基づいて切り替える構成とした。パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例１１では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が実行される構成とした。出現期間抽選の抽選結果は、変形例１０と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。

【６６７９】

上記構成の変形例１１のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間と高確率期間とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【６６８０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期間が決まる。これに対して、変形例１１のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６８１】

また、変形例１１のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６８２】

変形例１１のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を選び出すことができる。

【６６８３】

変形例１１の変形例として、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【６６８４】

さらに、変形例１０に対する各種の変形を、この変形例１１に対してもそのまま適用することもできる。

【６６８５】

《Ｋ８－１２》変形例１２：

上記第１１実施形態では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、２回目、３回目、５回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【６６８６】

《Ｋ８－１３》変形例１３：

上記変形例１では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、２回目、３回目、５回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【６６８７】

《Ｋ８－１４》変形例１４：

上記変形例２では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、２球目、３球目、５球目等の、起点となる時から振り分け機構２５０に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【６６８８】

《Ｋ８－１５》変形例１５：

上記変形例３では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、２球目、３球目、５球目等の、起点となる時から振り分け機構２５０に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り

分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。
【６６８９】
《Ｋ８－１６》変形例１６：
上記変形例４では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。
【６６９０】
《Ｋ８－１７》変形例１７：
上記変形例５では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。
【６６９１】
《Ｋ８－１８》変形例１８：
上記変形例１２～変形例１７は、第１１実施形態～変形例５の各構成において、起点を、パチンコ機を起動した時以外に換えた構成であるのに対して、変形例６～変形例１１においても、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。また、後述する各変形例においても、起点をパチンコ機を起動した時とした構成においては、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。
【６６９２】
《Ｋ８－１９》変形例１９：
上記第１１実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間の一つを、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング期間としていた。これに対して変形例として、当たり抽選において大当たりに当選し、その後、開閉実行モードに移行するまでに実行されるオープニング期間を、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間としても良い。また、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードにおける開閉処理期間を、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間としても良い。さらに、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する所定の期間を、遊技回における一期間、例えば、リーチ演出を行う期間としても良い。
【６６９３】
《Ｋ８－２０》変形例２０：
上記第１１実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹが出現し得る時期を、エンディング期間等の所定の期間とし、パチンコ機が動作している限り、常にこの所定の期間となり得る構成とした。これに対して、変形例として、予め定められた有効期間に限って、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間となり得る構成としてもよい。上記有効期間としては、例えば、正午から１４：００とすることができる。この構成によれば、遊技者に対して、正午から１４：００までに遊技を行うことを積極的に促すことができる。また、上記有効期間として、遊技者の遊技の継続時間が所定時間（例えば１時間）を超えた後の期間とすることもできる。遊技者の遊技の継続時間は、例えば、タッチセンサー２５ａ（図５６５参照）がオンとなる状態が、例えば５分以上の切れ目なしに継続している時間によって求められる。この構成によれば、遊技者に対して、所定時間以上継続して遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６９４】
《Ｋ８－２１》変形例２１：
上記第１１実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を種々の方法で決定していたが、上記第１１実施形態および各変形例の記載に限るものではない。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、次回（続く１回だけ）、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該当選後のエンディング期間において、設定示唆用絵柄ＰＹを１／１の確率で出現する構成としてもよい。この構成によれば、当たり抽選において大当たりに当選した遊技者に対して、次に大当たりに当選するまで遊技を継続することを積極的に促すことができる。
【６６９５】
《Ｋ８－２２》変形例２２：
第１１実施形態の各変形例では、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段として、到達した遊技球を２つの経路に振り分ける振り分け機構２５０を採用したが、これに換えて、到達した遊技球を３以上の数の経路に振り分ける構成としてもよい。この場合に、振り分け先のそれぞれに基づいて、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）の出現確率または出現期間が変わるように構成される。また、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段としての振り分け機構２５０は、振り分け先を規則的に切り替えるものであったが、これに換えて、到達した遊技球を複数の経路にランダムに振り分ける構成としてもよい。
【６６９６】
《Ｋ８－２３》変形例２３：
上記第１１実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率となるように実行する方法として、設定示唆用の乱数を発生させて、その乱数を設定示唆用の当否テーブルに照合して、乱数が設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する構成を採用していた。この構成によれば、長時間にわたって遊技を行えば、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）を当否テーブルに規定された出現確率となるように実行することができるが、遊技を行う期間が短い場合、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）の出現確率は、当否テーブルに規定された出現確率に必ずしも収束しない。このため、上記第１１実施形態および各変形例では、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）がなかなか出現せずに、抽選設定の設定情報を知ることができないという失望感を味わう虞があった。これに対して、変形例として、予め定められた特定の期間毎に、規定された出現確率で設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）が必ず出現する構成としてもよい。例えば、１／１０の確率で出現させる場合に、例えば５０回の間に５回は必ず設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。さらには、例えば、１／１０の確率で出現させる場合に、回数をカウントして、１０回目に設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。これらの構成によれば、ある期間、遊技を行えば、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）が必ず出現することから、上記の失望感を遊技者に与えることはない。
【６６９７】
《Ｋ８－２４》変形例２４：
上記第１１実施形態、変形例２、変形例４等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）毎の、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記対応関係を示す情報（以下、対応関係情報と呼ぶ）を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、次の方法がある。
【６６９８】
例えば、パチンコ機において、パチンコ機を起動した後の最初の遊技回で、対応関係情

報を表示する手段を備える構成としてもよい。また、パチンコ機において、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間や、遊技が終了してから長時間にわたって遊技が開始されない場合における、図柄表示装置４１による待機画面中に、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。

【６６９９】

また、パチンコ機で開示する構成に換えて、パチンコ機の台脇に用意された機種説明ＰＯＰや、パチンコ機のパンフレット、遊技ホールの掲示板、インターネットのホームページ、パチンコ関連の雑誌等で、上記の対応関係情報を開示する構成としてもよい。

【６７００】

《Ｋ８－２５》変形例２５：

上記変形例１、変形例３、変形例５等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係と、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）と設定示唆用絵柄の出現期間との対応関係とを、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記２つの対応関係を示す情報を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、変形例２４において説明した開示方法を本変形例２５でもそのまま適用できる。

【６７０１】

《Ｋ８－２６》変形例２６：

上記第１１実施形態およびその変形例では、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率、あるいは抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、（ｉ）起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報、（ii）起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかを示す振り分け先を示す情報、あるいは（iii）起点に実行される出現確率抽選の結果を示す情報、に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、上記（ｉ）～（iii）に換えて、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報（当たり抽選の当否判定結果を示す情報）に基づいて、変わるように構成してもよい。また、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。上記大当たりの種別は、第１１実施形態では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りであってもよい。さらに、「起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの遊技回」との制限もなくてもよく、単に、遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報や、当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。あるいは、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、上記（ｉ）～（iii）に換えて、所定の入球領域や所定の入球手段（例えば、一般入賞口３２、スループットゲート３５等）に遊技球が所定の個数（１以上の整数であれば、いずれの数でも可）入球したことに基づいて、変わるように構成しても良い。要は、上記（ｉ）～（iii）は、所定の遊技条件が成立した場合に遊技情報記憶手段に記憶される所定の遊技情報であれば、いずれの遊技情報に換えることもできる。なお、所定の遊技条件としては、遊技者が、成立したことを認識できる所定の遊技条件であることが好ましい。遊技者は、所定の遊技条件が成立したことを認識し、その後、その認識した記憶に基づいて、設定示唆用絵柄の出現確率を推測することができる。また、所定の遊技条

件としては、一つの項目に限る必要はなく、複数の項目の組み合わせによるものであってもよい。

【６７０２】

《Ｋ８－２７》変形例２７：

上記第１１実施形態およびその変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率や、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字が、当たり抽選においての現在の抽選設定に基づいて定まるように構成されていた。これに対して変形例として、抽選設定の種別とは無関係の数値情報に基づいて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率や、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字が定まる構成としてもよい。上記抽選設定の種別とは無関係の数値情報としては、例えば、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報、大当たりの際のラウンド数を示す情報、当日や前日の大当たり回数を示す情報、保留個数を示す情報等、種々の数値情報を採用することができる。上記大当たりの種別は、第１１実施形態では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りであってもよい。設定示唆用絵柄は、上述した宝箱の絵柄ＰＸや、数字が記された宝箱の絵柄ＰＹに限る必要はなく、演出情報を示す他の演出情報画像に換えることができる。演出情報画像としては、例えば、図柄の組み合わせである停止図柄とすることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。大当たりの種別が確変大当たりである場合、例えば同一の奇数図柄の組合せが表示されるが、その表示の方法として、停止図柄として同一の奇数図柄の組合せを直ちに表示する直接確変図柄表示モードと、同一の偶数図柄の組合せが停止図柄として一旦表示され、その後、同一の奇数図柄の組合せに切り替わる昇格確変図柄表示モードと、を備えるパチンコ機がある。この種のパチンコ機に、本発明を適用した場合に、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報に基づいて、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報に対応した直接確変図柄表示モードの停止図柄を、所定の確率で表示する構成としてもよい。この構成によれば、１００％から上記所定の確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。さらに、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報と、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像としての直接確変図柄表示モードの停止図柄を表示する構成としてもよい。この構成によっても、１００％から上記出現確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。

【６７０３】

さらに、演出情報画像として、多い側のラウンド数（第１１実施形態では、１６ラウンド）を示す数値情報に対応した、１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像とすることもできる。具体的には、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を備える第１１実施形態の変形例８または変形例９において、抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹに換えて、上記１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像を、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先に基づいた出現確率で表示する構成としてもよい。１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像（以下、１６Ｒ確変大当たり画像と呼ぶ）としては、例えば、数値情報をそのまま示す画像としてもよく、また、数値情報に対応させた図柄を示す画像としてもよい。さらには、確変大当たりを示す同一の奇数図柄の組み合わせであって、数値情報を対応させた特有の色を持つ画像等としてもよい。上記構成によっても、遊技者は、１６Ｒ確

変大当た画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができることから、遊技者に対して１６Ｒ確変大当たり画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７０４】

《Ｋ８－２８》変形例２８：

第１１実施形態の変形例６または第１１実施形態の変形例１０から、「第１抽選処理を実行する第１抽選手段と、第１抽選処理を実行した後の所定の期間に、第２抽選処理を実行する第２抽選手段と、所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、を備える遊技機において、前記第１抽選処理において第１抽選結果となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第２抽選処理において前記第２抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機」といった特徴が抽出される。ここで、第１抽選処理としては、変形例６にあっては、遊技回において実行されるリーチの種別を振り分けるための抽選処理（厳密には、リーチの種別を特定しうる変動時間を決定するための抽選処理）が該当し、変形例１０にあっては、出現確率抽選が該当するが、これらに限定されるものではない。例えば、第１抽選処理は、大当たりに当選したか否かを判定するための当たり抽選や、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を判定するための振り分け抽選等とすることができる。大当たりの種別は、第１１実施形態やその変形例では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りとしてもよい。第２抽選処理としては、設定示唆当否テーブルを参照して設定示唆演出に当選したか否かを判定する抽選処理（図６４１のエンディング演出設定処理のＳｋ５１０６およびＳｋ５１０７）が該当するが、これに限定されるものではない。例えば、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、第２抽選処理は、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードのいずれを実行するかを決めるための抽選等とすることができる。変形例６や変形例１０では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄ＰＹが該当するが、これに限定されるものではない。例えば、演出情報画像として、最初の停止図柄としての同一の奇数図柄の組合せ等とすることができる。

【６７０５】

《Ｋ８－２９》変形例２９：

第１１実施形態の変形例２９のパチンコ機は、第１１実施形態の変形例６のパチンコ機と比較して、同一のハードウェア構成を備え、ソフトウェア構成の一部分が相違するだけである。変形例２９のパチンコ機において、変形例６と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６７０６】

変形例２９のパチンコ機では、変形例６のパチンコ機と同様に、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。

【６７０７】

その上で、変形例２９のパチンコ機では、変形例６のパチンコ機と同様に、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、初回変動の表示態様とも呼ぶ）に基づいて変わる構成とした（図６４３参照）。但し、変形例２９のパチンコ機では、初回変動の表示態様によっては、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたも

のであるかによっても、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わる構成とした。具体的には、変形例２９のパチンコ機では、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、次の通りとなっている。

【６７０８】

初回変動の表示態様が外れである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図６４４に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／１０の確率である。

【６７０９】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図６４５に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／８の確率である。但し、１／８という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、１／１の確率とした。なお、１／８、１／１という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【６７１０】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図６４６に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／５の確率である。但し、１／５という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、１／１の確率とした。なお、１／５、１／１という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【６７１１】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、変形例６と同様に、図６４３のステップＳｋ５１１２に示すように１／１の確率である。

【６７１２】

以上のように構成された変形例２９のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。その上、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とには、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球に

よって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わるように構成されている。

【６７１３】

このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様を考慮すると共に、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかを考慮することによって、エンディング期間おいて設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【６７１４】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例２９のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様と、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球と第２始動口３４への遊技球の入球とのいずれによって取得されたものであるかと、に基づいて決められた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７１５】

変形例２９のパチンコ機では、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合には、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなるように構成されている。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、第１始動口３３よりも第２始動口３４へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７１６】

変形例２９のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７１７】

なお、変形例２９では、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わるのは、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とである構成としたが、これに限るものではない。例えば、ノーマルリーチである場合だけとしたり、スーパーリーチである場合だけとしたり、外れの場合も含むようにしてもよい。さらに、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様を考慮に入れずに、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかに

よって、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わる構成とすることもできる。
【６７１８】
また、変形例２９では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄ＰＹを採用したが、これに限る必要はなく、他の演出情報画像に換えることができる。他の演出情報画像としては、例えば、数値情報に対応した図柄の組み合わせである停止図柄を挙げることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。すなわち、変形例２９の構成に換えて、例えば、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す同一の奇数図柄の組合せの出現確率が変わる構成とすることもできる。
【６７１９】
《Ｋ８－３０》変形例３０：
上記第１１実施形態およびその変形例では、パチンコ機は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１１実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１１実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１１実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１１実施形態における全ての処理が実行できれば良い。
【６７２０】
《Ｌ》第１２実施形態：
《Ｌ１》遊技機の構造：
図６４７は、本発明の第１２実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【６７２１】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニッ

ト１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【６７２２】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【６７２３】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【６７２４】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【６７２５】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【６７２６】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【６７２７】

図６４８は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【６７２８】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【６７２９】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【６７３０】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【６７３１】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【６７３２】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【６７３３】

図６４９は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【６７３４】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装

置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【６７３５】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図６４８）から払い出される。

【６７３６】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【６７３７】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【６７３８】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【６７３９】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【６７４０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【６７４１】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている

。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【６７４２】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【６７４３】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【６７４４】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【６７４５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【６７４６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【６７４７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【６７４８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメン

ト表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【６７４９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【６７５０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【６７５１】

図６５０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図６５０（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図６５０（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【６７５２】

図６５０（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図６５０（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図６５０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【６７５３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表

示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【６７５４】

さらに、図６５０（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【６７５５】

図６４９に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【６７５６】

《Ｌ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【６７５７】

図６５１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【６７５８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【６７５９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図６４８）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【６７６０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されてい

る。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【６７６１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【６７６２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【６７６３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【６７６４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【６７６５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【６７６６】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【６７６７】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、

図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【６７６８】

図６５２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【６７６９】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【６７７０】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦ、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【６７７１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【６７７２】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【６７７３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技

球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【６７７４】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【６７７５】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【６７７６】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【６７７７】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【６７７８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【６７７９】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【６７８０】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。

ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【６７８１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図６５０（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【６７８２】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【６７８３】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【６７８４】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【６７８５】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【６７８６】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得され

る。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【６７８７】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【６７８８】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【６７８９】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【６７９０】

図６５３は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図６５３（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図６５３（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【６７９１】

図６５３（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図６５３（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【６７９２】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【６７９３】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結

果として「小当たり」を設けてもよい。
【６７９４】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【６７９５】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【６７９６】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【６７９７】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。
【６７９８】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。
【６７９９】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図６５３を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【６８００】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【６８０１】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【６８０２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【６８０３】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【６８０４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【６８０５】

図６５４は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図６５４（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図６５４（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。両振分テーブルは、大当たり種別を振り分ける際の参照テーブルとして機能するが、本実施形態では、モード選択抽選において先落ちモードと後落ちモードとを振り分けるための参照テーブルとしても機能する。モード選択抽選の詳細については、後述する。

【６８０６】

図６５４（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりと、８Ｒ確変大当たりと、８Ｒ通常大当たりとが設定されている。

【６８０７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の

開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【６８０８】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は８回（８ラウンド）である。

【６８０９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【６８１０】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【６８１１】

図６５４（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりと、８Ｒ確変大当たりと、８Ｒ通常大当たりとが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～７４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「７５～８９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【６８１２】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【６８１３】

本実施形態では、上述したように、第１始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別と、第２始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別とは、同一であるが、これに換えて、異なる構成としてもよい。さらに、各振分テーブルによって規定される、大当たりの種別は、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。

【６８１４】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【６８１５】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これ

らの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【６８１６】

図６５５は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図６５５に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１、２の３個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として３～９９の９７個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は３／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９７／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【６８１７】

図６５６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【６８１８】

図６５６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図６５６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【６８１９】

図６５６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図６５６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【６８２０】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【６８２１】

《Ｌ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【６８２２】

図６５７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図６５１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【６８２３】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【６８２４】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６８２５】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【６８２６】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６８２７】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【６８２８】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【６８２９】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【６８３０】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【６８３１】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とするこ

とも可能である。
【６８３２】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【６８３３】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【６８３４】
《Ｌ４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。
【６８３５】
図６５８は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図６５８（ａ）には、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図６５８において、［　］内に示した数字（例えば［１］、［６０］）は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。
【６８３６】
本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。
【６８３７】
図６５８（ｂ）には、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した６０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した６０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。
【６８３８】
バトル演出は、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出の前に実

行される演出である。本実施形態のパチンコ機１０では、バトル演出として、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の３種類が用意されている。通常バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。生死バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。優勢バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。すなわち、図６５８（ｂ）の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

【６８３９】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落抽選の抽選結果に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選ぜずに、リーチが発生した場合には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図６５８（ｂ）の例示の場合、６０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【６８４０】

なお、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

【６８４１】

図６５９は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【６８４２】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【６８４３】

演出については、図６５９の例では６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、通常演出を実行する。そして、当たり抽選において大当たりに当選した６０回目の遊技回においては、バトル演出と、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する結果告知演出とを実行する。なお、先に説明したように、保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆する演出である通常バトル演出が実行される。すなわち、図６５９の例示の場合では、バトル

演出として、通常バトル演出が実行される。

【６８４４】

図６６０は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が、図６６０に示されている。

【６８４５】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された６０回目の遊技回においては、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る通常バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

【６８４６】

図６６１は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【６８４７】

図６６２は、バトル演出を例示する説明図である。図６６２（ａ）は通常バトル演出の一例を示し、図６６２（ｂ）は生死バトル演出の一例を示し、図６６２（ｃ）は優勢バトル演出の一例を示している。本実施形態のパチンコ機１０では、バトル演出として、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像（動画像）の表示が行われるが、この画像は、バトル演出の種類毎に異なったものとなっている。図６６２（ｂ）に示す生死バトルでは、図６６２（ａ）に示す通常バトルの場合と比べて、両キャラクターが持つ刀剣が大きく、バトルの結果が勝利か敗北しかないことを示唆する画像となっている。図６６２（ｃ）に示す優勢バトルでは、遊技者側の女性キャラクターの持つ刀剣が敵側の男性キャラクターが持つ刀剣に比べて大きく、遊技者側が優勢であり、バトルの結果が勝利か引き分けしかない（すなわち、負けがない）ことを示唆する画像となっている。なお、各バトル演出では、図６６２（ａ）～図６６２（ｃ）に示した画像を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。

【６８４８】

上述した通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の各画像は、あくまでも一例であり、これらに限る必要はない。本実施形態では、各バトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決するという全体の構図はほぼ同じで、キャラクターが所持する刀剣だけが相違する構成であったが、これに換えて、全体の構図についても、バトル演出の種類によって全く違った構成としてもよい。要は、通常バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、生死バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北の内のいずれかに該当するこ

とを示唆し得る演出であり、優勢バトル演出は、バトルの結果が勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であれば、それぞれ、どのような演出の態様とすることもできる。さらに、上記のような示唆を得ることができない演出であっても、互いに相違する演出であれば、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれは、どのような演出の態様とすることもできる。通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを、互いに相違する演出としたのは、遊技者に付与する緊迫感や期待感をバトル演出の種類によって変化させるためであるが、こうした変化を望まない場合には、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを同一の演出内容とすることもできる。

【６８４９】

図６６３は、バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。図６６３（ａ）は結果告知演出としての勝利演出を示し、図６６３（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図６６３（ｃ）は結果告知演出としての引き分け演出を示している。勝利演出では、図６６３（ａ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬ（図６６１）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。当たり抽選において大当たりに当選した図６５９の例示では、結果告知演出として、勝利演出が実行される。

【６８５０】

敗北演出では、図６６３（ｂ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。転落抽選に当選した図６５８の例示では、結果告知演出として、敗北演出が実行される。

【６８５１】

引き分け演出では、図６６３（ｃ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが負けていないことを知らせる画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬ（図６６１）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回であって、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した遊技回では、結果告知演出として、引き分け演出が実行される。なお、勝利演出、敗北演出、引き分け演出のそれぞれは、図６６３（ａ）～図６６３（ｃ）に示す画像（動画像）に換えて、他の画像（動画像）とすることもできる。要は、勝利演出は、遊技者に有利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、敗北演出は、遊技者に不利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、引き分け演出は、遊技者に有利とも不利とも言えない結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもできる。

【６８５２】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【６８５３】

図６６４は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図６６４（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図６６４（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モ

ードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【６８５４】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図６６４（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【６８５５】

図６６４（ｂ）には、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行する。ここでは、バトル演出として、先に説明した生死バトル演出（図６６２（ｂ）参照）を実行する。

【６８５６】

そして、生死バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、図６６３（ｂ）に示した、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落抽選の結果に関わらず、図６６３（ａ）に示した、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。図６６４（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選していないため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【６８５７】

なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

【６８５８】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の説明に先立って、比較例１と比較例２のパチンコ機が実行する処理について説明する。

【６８５９】

図６６５は、比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図６６５には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モード

が高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

【６８６０】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【６８６１】

ここで、比較例１のパチンコ機は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、抽選モードおよびサポートモードについて、本実施形態のパチンコ機１０と同一の動作、すなわち、図６６４に示した動作を行うものとする。図６６４（ｂ）と図６６５とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選した際には、図６６５に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった際には、図６６４（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図６６４（ｂ）に示した処理と図６６５に示した処理との両方を実行する比較例１のパチンコ機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図６４９）の開閉状態から、高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを確認することによって、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選したか否かを認識することができる。

【６８６２】

具体的には、遊技者は、１２０回目の遊技回において、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図６４９）が開閉動作を停止することが確認できた場合に、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングで高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したとして、１２０回目の遊技回でもって転落抽選に当選したと予測することができる。この結果、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類を予測することが可能となる。換言すれば、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、転落抽選に当選するのか当たり抽選において大当たりに当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物３４ａの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを確認することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。この結果、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例１の課題となっている。

【６８６３】

図６６６は、比較例２のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、比較例２のパチンコ機において、当たり抽選

によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に、抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図６６６に示されている。

【６８６４】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図６６５参照）のに対して、比較例２のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

【６８６５】

転落抽選に当選した場合の例示である図６６４（ｂ）と、当たり抽選において大当たりに当選した場合の例示である図６６６とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図６４９）の開閉状態から、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たりに当選したのかを認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、保証遊技回数に達した後の遊技回において転落抽選に当選した場合に図６６４（ｂ）に示した処理を行い、保証遊技回数に達した後の遊技回において大当たりに当選した場合に図６６６に示した処理を実行する比較例２のパチンコ機によれば、比較例１の前述した課題を解決することができる。

【６８６６】

しかしながら、比較例２のパチンコ機であっても、次の課題が顕在する。

【６８６７】

比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選した場合共に、当該遊技回が開始したタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図６４９）は開閉動作を停止する。保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、サポートモードは高頻度サポートモードを維持し、電動役物３４ａ（図６４９）は開閉動作を継続する。このため、遊技者は、遊技回の開始後も、電動役物３４ａ（図６４９）が開閉動作を継続することを確認することによって、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測することができる。

【６８６８】

したがって、比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出を、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しないことに該当することを示唆しうる演出、具体的には優勢バトル演出と仮にしたとしても、電動役物３４ａ（図６４９）が開閉動作を継続することを確認することによって引き分けであること、すなわち、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当た

りに当選しなかったことを予測できてしまうことから、優勢バトル演出が意味のないものとなってしまう。すなわち、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出は、バトルの結果が勝利か敗北しかない生死バトル演出しか意味をなさないこととなる。この結果、比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができないという課題があった。

【６８６９】

本実施形態のパチンコ機１０は、以下の構成とすることで、比較例１の課題と比較例２の課題の双方を解決している。

【６８７０】

本実施形態のパチンコ機１０は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回目の遊技回）において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として２つのモードを有する。２つのモードは、以下、「先落ちモード」と「後落ちモード」と呼ぶ。なお、本実施形態では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかは、抽選（以下、モード選択抽選と呼ぶ）によって決定しており、モード選択抽選による振り分け結果は、遊技者に報知しない構成となっている。

【６８７１】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分けているが、モード選択抽選についても、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行っている。第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図６５４（ａ）に示した第１始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行い、第２始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図６５４（ｂ）に示した第２始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行う。

【６８７２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」と「６５～８９」と「９０～９９」とが先落ちモードに対応しており、「４０～６４」が後落ちモードに対応している。すなわち、第１始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として１６Ｒ確変大当たりが対応づけられている「０～６４」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が先落ちモードに対応づけられており、「４０～６４」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ確変大当たりが対応づけられている「６５～８９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ通常大当たりが対応づけられている「９０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【６８７３】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」と「７５～８９」と「９０～９９」とが先落ちモードに対応しており、「５０～７４」が後落ちモードに対応している。すなわち、第２始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として１６Ｒ確変大当たりが対応づけられている「０～７４」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が先落ちモードに対応づけられており、「５０～７４」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ確変大当たりが対応づけられている「７５～８９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ通常大当たりが対応づけられている「９０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【６８７４】

なお、本実施形態では、第１始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタＣ２の値に対するモード選択抽選の振り分け結果と、第２始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタＣ２の値に対するモード選択抽選の振り分け結果とは相違する構成であったが、これに対して、同一の構成としても良い。

【６８７５】

図６６７は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図６６７に示されている。

【６８７６】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した１２０回目の遊技回においては、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出（図６６２（ｂ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図６６３（ａ）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもって、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。こうした演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図６６６に示した比較例２における演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【６８７７】

図６６８は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共にモード選択抽選において後落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図６６８に示されている。

【６８７８】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した１２０回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図６６２（ｃ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図６６３（ａ）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。こうした抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図６６５に示した比較例１における抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一

致している。
【６８７９】
モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合（図６６７）と、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合（図６６８）とを比較してみると、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行されるバトル演出は、先落ちモードに当選した場合には、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出であるに対して、後落ちモードに当選した場合には、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出となっている点が相違する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングについては、先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）であるのに対して、後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングとなっている点が相違する。
【６８８０】
図６６９は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が図６６９に示されている。
【６８８１】
転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された１２０回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図６６２（ｃ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出（図６６３（ｃ）参照）を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。
【６８８２】
まとめると次の通りとなる。本実施形態のパチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、
（Ａ）転落抽選に当選した場合（当たり抽選の結果に関わらず）、または、
（Ｂ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に、
当該遊技回において実行されるバトル演出として生死バトル演出を実行すると共に、当該遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。
【６８８３】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、
（Ｃ）転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合、または、
（Ｄ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に、
当該遊技回において実行されるバトル演出として優勢バトル演出を実行すると共に、当

該大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【６８８４】

このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記（Ａ）の場合と上記（Ｂ）の場合とで、同じタイミングでサポートモードが低頻度サポートモードに移行されることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において、バトル演出中に、転落抽選に当選したことを電動役物３４ａ（図６４９）の開閉状態から遊技者に予測されてしまうことを防止することができるという効果を奏する。さらに、保証遊技回数に達した後の遊技回において、生死バトル演出を行ったり、優勢バトル演出を行ったりすることができることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができるという効果を奏する。

【６８８５】

《Ｌ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【６８８６】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【６８８７】

＜タイマ割込み処理＞

図６７０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【６８８８】

ステップＳｌ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｌ０１０２に進む。

【６８８９】

ステップＳｌ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０１０３に進む。

【６８９０】

ステップＳｌ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図６７４）において、その値を更新する。

【６８９１】

ステップＳｌ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｌ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０１０４を実行した後、ステップＳｌ０１０５に進む。

【６８９２】
ステップＳｌ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｌ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【６８９３】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６７０：Ｓｌ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６８９４】
図６７１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｌ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｌ０２０３に進む。
【６８９５】
ステップＳｌ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｌ０２０４に進む。
【６８９６】
ステップＳｌ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｌ０２０９に進む。
【６８９７】
ステップＳｌ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｌ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【６８９８】
ステップＳｌ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｌ０２０７に進む。一方、ステップＳｌ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｌ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【６８９９】
ステップＳｌ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｌ０２０８に進む。
【６９００】
ステップＳｌ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｌ０２０９に進む。
【６９０１】
ステップＳｌ０２０９では、上述したステップＳｌ０２０４又はステップＳｌ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｌ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値

未満でない場合には（Ｓｌ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【６９０２】
一方、ステップＳｌ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｌ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｌ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｌ０２１２に進む。
【６９０３】
ステップＳｌ０２１２では、ステップＳｌ０１０３（図６７０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｌ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｌ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｌ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｌ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｌ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｌ０２１２を実行した後、ステップＳｌ０２１３に進む。
【６９０４】
ステップＳｌ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０２１３を実行した後、ステップＳｌ０２１４に進む。
【６９０５】
ステップＳｌ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【６９０６】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【６９０７】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への

入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【６９０８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｌ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【６９０９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図６７１：Ｓｌ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６９１０】

図６７２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【６９１１】

ステップＳｌ０３０１では、始動口用の入球処理（図６７１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【６９１２】

ステップＳｌ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｌ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【６９１３】

一方、ステップＳｌ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｌ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｌ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【６９１４】

ステップＳｌ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｌ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｌ０３０３に進む。ステップＳｌ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【６９１５】

ステップＳｌ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｌ

０３０５：ＮＯ）、ステップＳｌ０３０７に進む。ステップＳｌ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【６９１６】

ステップＳｌ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｌ０３１０を実行した後、ステップＳｌ０３１１に進む。

【６９１７】

ステップＳｌ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｌ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｌ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｌ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【６９１８】

ステップＳｌ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｌ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【６９１９】

ステップＳｌ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｌ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【６９２０】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６７０：Ｓｌ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６９２１】

図６７３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｌ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留

個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｌ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｌ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【６９２２】

ステップＳｌ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｌ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｌ０４０４に進む。

【６９２３】

ステップＳｌ０４０４では、ステップＳｌ０１０３（図６７０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【６９２４】

一方、ステップＳｌ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｌ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【６９２５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【６９２６】

図６７４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｌ０５０２に進む。

【６９２７】

ステップＳｌ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｌ０５０３に進む。

【６９２８】

ステップＳｌ０５０３では、ステップＳｌ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｌ０５０３を実行した後、ステップＳｌ０５０４に進む。

【６９２９】

ステップＳｌ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０５０５に進む。

【６９３０】

ステップＳｌ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｌ０５０６に進む。ステップＳｌ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０５０

６を実行した後、ステップＳｌ０５０７に進む。
【６９３１】
ステップＳｌ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｌ０５０８に進む。
【６９３２】
ステップＳｌ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｌ０５０９に進む。
【６９３３】
ステップＳｌ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｌ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｌ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｌ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｌ０５１０及びステップＳｌ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｌ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｌ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｌ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｌ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０５０３に戻り、ステップＳｌ０５０３からステップＳｌ０５０８までの各処理を実行する。
【６９３４】
なお、ステップＳｌ０５０３からステップＳｌ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【６９３５】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｌ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６９３６】
図６７５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【６９３７】
ステップＳｌ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｌ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されること

はない。一方、ステップＳｌ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｌ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０６０２に進む。

【６９３８】

ステップＳｌ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【６９３９】

ステップＳｌ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｌ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０６０３に進む。

【６９４０】

ステップＳｌ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【６９４１】

一方、ステップＳｌ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｌ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０６０４に進む。

【６９４２】

ステップＳｌ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【６９４３】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６７５：Ｓｌ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６９４４】

図６７６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｌ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｌ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｌ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｌ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０７０２に進む。

【６９４５】

ステップＳｌ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｌ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【６９４６】

ステップＳｌ０７０３では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を行う。遊技状態判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０３を実行した後、ステップＳｌ０７０４に進む。

【６９４７】

ステップＳｌ０７０４では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｌ０７０５に進む。

【６９４８】

ステップＳｌ０７０５では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０

５を実行した後、ステップＳｌ０７０６に進む。

【６９４９】

ステップＳｌ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０６を実行した後、ステップＳｌ０７０７に進む。

【６９５０】

ステップＳｌ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｌ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｌ０７０７を実行した後、ステップＳｌ０７０８に進む。

【６９５１】

ステップＳｌ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【６９５２】

ステップＳｌ０７０７およびステップＳｌ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｌ０７０８を実行した後、ステップＳｌ０７０９に進む。

【６９５３】

ステップＳｌ０７０９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｌ０７０９を実行した後、ステップＳｌ０７１０に進む。

【６９５４】

ステップＳｌ０７１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｌ０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【６９５５】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｌ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６９５６】

図６７７は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６５２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６５２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記

憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｌ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【６９５７】

ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｌ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０８０２～ステップＳｌ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｌ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０８０８～ステップＳｌ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【６９５８】

ステップＳｌ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｌ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｌ０８０４に進む。ステップＳｌ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｌ０８０５に進む。

【６９５９】

ステップＳｌ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｌ０８０５を実行した後、ステップＳｌ０８０６に進む。

【６９６０】

ステップＳｌ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｌ０８０７へ進む。

【６９６１】

ステップＳｌ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【６９６２】

ステップＳｌ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する

。
【６９６３】
ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｌ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０８０８に進む。
【６９６４】
ステップＳｌ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｌ０８０９に進む。ステップＳｌ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｌ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｌ０８１１に進む。
【６９６５】
ステップＳｌ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｌ０８１１を実行した後、ステップＳｌ０８１２に進む。
【６９６６】
ステップＳｌ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｌ０８１３に進む。
【６９６７】
ステップＳｌ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【６９６８】
ステップＳｌ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【６９６９】
＜遊技状態判定処理＞
次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｌ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６９７０】
図６７８は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【６９７１】
ステップＳｌ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０９０２に進み、サポートモードが高頻度サポートモードで

あるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６９７２】

ステップＳｌ０９０２において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｌ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０９０３に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納される。高確・高サポフラグがＯＮであるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグがＯＦＦであるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップＳｌ０９０３によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果をＭＰＵ６２にて特定することが可能となる。ステップＳｌ０９０３を実行した後、ステップＳｌ０９０４に進む。

【６９７３】

ステップＳｌ０９０４では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｌ０９０４を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【６９７４】

一方、ステップＳｌ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｌ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｌ０９０２において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｌ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０９０３およびステップＳｌ０９０４を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

【６９７５】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｌ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６９７６】

図６７９は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１００２に進む。

【６９７７】

ステップＳｌ１００２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図６５５参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｌ１００３では、ステップＳｌ１００２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｌ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１００４に進む。

【６９７８】

ステップＳｌ１００４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１００５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｌ１００５を実行した後、ステップＳｌ１００６に進む。

【６９７９】

ステップＳｌ１００６では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（以下、単に「保証遊技回数以前」と呼ぶ）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すも

のであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する以前であるか否かを判定することができる。ステップＳｌ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップＳｌ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１００７を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【６９８０】

一方、ステップＳｌ１００６において、保証遊技回以前であると判定した場合（Ｓｌ１００６：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｌ１００１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｌ１００１：ＮＯ）、またはステップＳｌ１００３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｌ１００３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【６９８１】

以上のように構成された転落判定処理によって、図６６４（保証遊技回数後、転落当選）の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【６９８２】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｌ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６９８３】

図６８０は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１１０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６９８４】

ステップＳｌ１１０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図６５３（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１０４に進む。

【６９８５】

一方、ステップＳｌ１１０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｌ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１１０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図６５３（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１０４に進む。

【６９８６】

ステップＳｌ１１０４では、ステップＳｌ１１０２又はステップＳｌ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｌ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０５に進む。

【６９８７】

ステップＳｌ１１０５からステップＳｌ１１０９においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【６９８８】

ステップＳｌ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを

判定する。ステップＳｌ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１１０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図６５４（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【６９８９】

一方、ステップＳｌ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図６５４（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７の処理を実行した後、ステップＳｌ１１０８に進む。

【６９９０】

ステップＳｌ１１０８では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｌ１１０８を実行した後、ステップＳｌ１１０９に進む。

【６９９１】

ステップＳｌ１１０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図６５１）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｌ１１０９を実行した後、ステップＳｌ１１１０に進む。

【６９９２】

ステップＳｌ１１１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【６９９３】

ステップＳｌ１１１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｌ１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１１１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１１１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップＳｌ１１１２に進む。

【６９９４】

ステップＳｌ１１１２からステップＳｌ１１１６においては、保証遊技回数後、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際における各種処理を実行する。

【６９９５】

ステップＳｌ１１１２では、保証遊技回数後コマンドを設定する。設定された保証遊技回数後コマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声

発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この保証遊技回数後コマンドを受信したときに、現在の遊技回が保証遊技回数後の遊技回であることを把握することが可能となる。ステップＳｌ１１１２を実行した後、ステップＳｌ１１１３に進む。

【６９９６】

ステップＳｌ１１１３では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７における振分判定（モード選択抽選）の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７では、振分判定として大当たりの種別を振り分ける振分判定を行うと先に説明したが、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際にサポートモードを変化させる態様を振り分けるモード選択抽選も併せて行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、図６５４（ａ）に示す第１始動口用の振分テーブルまたは図６５４（ｂ）に示す第２始動口用の振分テーブルにおいて、モード選択抽選の振り分け結果が先落ちモードとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その上で、ステップＳｌ１１１３では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７におけるモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否（＝後落ちモード）かを判定する。

【６９９７】

ステップＳｌ１１１３において、モード選択抽選の結果が先落ちモードである場合には（Ｓｌ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｌ１１１５に進む。

【６９９８】

ステップＳｌ１１１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグをＯＮする。先落ちモードフラグは、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを記憶するためのフラグである。ステップＳｌ１１１５を実行した後、ステップＳｌ１１１６に進む。

【６９９９】

ステップＳｌ１１１６では、先落ちモードコマンドを設定する。設定された先落ちモードコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この先落ちモードコマンドを受信したときに、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを把握することができる。ステップＳｌ１１１６を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【７０００】

一方、ステップＳｌ１１１０において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｌ１１１０：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１１において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップＳｌ１１１１：ＹＥＳ）、または、ステップＳｌ１１１３において先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合（ステップＳｌ１１１３：ＮＯ）には、直ちに当たり判定処理を終了する。なお、転落抽選に当選し、かつ当たり抽選において大当たりに当選した場合には、ステップＳｌ１１１０でＮＯと判定されることから、ステップＳｌ１１１１～ステップＳｌ１１１６の処理が実行されることがない。

【７００１】

上述したステップＳｌ１１０１からステップＳｌ１１０７までの処理、およびステップＳｌ１１１０からステップＳｌ１１１６までの処理によって、図６６７（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【７００２】

ステップＳｌ１１０４において、ステップＳｌ１１０２又はステップＳｌ１１０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｌ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１７に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図６５１）に記憶されてい

るリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１１８に進む。

【７００３】

ステップＳｌ１１１８において、ステップＳｌ１１１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｌ１１１８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｌ１１１９を実行した後、ステップＳｌ１１２０に進む。

【７００４】

一方、ステップＳｌ１１１８において、ステップＳｌ１１１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｌ１１１８：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１９を実行することなく、ステップＳｌ１１２０に進む。

【７００５】

ステップＳｌ１１２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｌ１１２０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【７００６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図６７６：Ｓｌ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７００７】

図６８１は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｌ１２０２に進む。

【７００８】

ステップＳｌ１２０２では、高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納された高確・高サポフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確・高サポフラグは、図６７８のステップＳｌ０９０３でＯＮにされるフラグである。ステップＳｌ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０３に進む。

【７００９】

ステップＳｌ１２０３からステップＳｌ１２０９においては、高確・高サポ状態（抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態）でない遊技状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【７０１０】

ステップＳｌ１２０３では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｌ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２０４に進む。

【７０１１】

ステップＳｌ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対

応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【７０１２】

ステップＳｌ１２０３において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１２０３において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｌ１２０６）を実行することから、Ｓｘ１２０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２０７に進む。

【７０１３】

ステップＳｌ１２０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１２０８に進む。

【７０１４】

ステップＳｌ１２０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【７０１５】

ステップＳｌ１２０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０９に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【７０１６】

ステップＳｌ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２１０に進む。

【７０１７】

ステップＳｌ１２１０からステップＳｌ１２１３においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【７０１８】

ステップＳｌ１２１０では、高確・高サポフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１２１１に進む。

【７０１９】

ステップＳｌ１２１１では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１２１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｌ１２１１：ＹＥＳ）、すなわち、保証遊技回数以前であると判定した場合には、ステップＳｌ１２１２に進む。

【７０２０】

ステップＳｌ１２１２では、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を実行する。保証遊

技回数以前の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｌ１２１２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【７０２１】

ステップＳｌ１２１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１２１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップＳｌ１２１３に進み、保証遊技回数後の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数後の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｌ１２１３を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【７０２２】

＜保証遊技回数以前の変動時間設定処理＞

次に、保証遊技回数以前の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図６８１：Ｓｌ１２１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０２３】

図６８２は、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１３０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｌ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０２に進む。

【７０２４】

ステップＳｌ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群には、

（ｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（ii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（iii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップＳｌ１３０２では、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）である保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図６５９参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０２を実行した後、ステップＳｌ１３０３に進む。

【７０２５】

ステップＳｌ１３０３では、ステップＳｌ１３０２で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図６８１）のステップＳｌ１２０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｌ１３０４では、ステップＳｌ１３０３によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【７０２６】

一方、ステップＳｌ１３０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１３０５に進

み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１３０５において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０６に進む。

【７０２７】

ステップＳｌ１３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉ）～（iii）の中から（ii）である保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図６５８参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０６を実行した後、先に説明したステップＳｌ１３０３に進み、ステップＳｌ１３０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【７０２８】

ステップＳｌ１３０５において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（Ｓｌ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１３０７に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１３０１において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップＳｌ１３０５において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップＳｌ１３０７）を実行することから、ステップＳｌ１３０７においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０８に進む。

【７０２９】

ステップＳｌ１３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１３０９に進む。

【７０３０】

ステップＳｌ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉ）～（iii）の中から（iii）である保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図６６０参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０９を実行した後、ステップＳｌ１３０３に進み、ステップＳｌ１３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【７０３１】

一方、ステップＳｌ１３０７において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｌ１３１０に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｌ１３１０の処理は、変動時間設定処理（図６８１）のステップＳｌ１２０９の処理と同一である。その

後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【７０３２】

＜保証遊技回数後の変動時間設定処理＞

次に、保証遊技回数後の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数後の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図６８１：Ｓｌ１２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０３３】

図６８３は、保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１４０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｌ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０２に進む。

【７０３４】

ステップＳｌ１４０２では、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０２において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０３に進む。

【７０３５】

ステップＳｌ１４０３では、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０３において、先落ちモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０４に進む。

【７０３６】

ステップＳｌ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１４０５に進む。

【７０３７】

ステップＳｌ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり先落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後用の変動時間テーブル群には、

（ｉｖ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ先落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（ｖ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において後落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ後落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（ｖｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（ｖｉｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップＳｌ１４０５では、（iv）～（vii）の中から（iv）である保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図６６７参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４０５を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進む。

【７０３８】

ステップＳｌ１４０６では、ステップＳｌ１４０５で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図６８１）のステップＳｌ１２０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｌ１４０７では、ステップＳｌ１４０６によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【７０３９】

一方、ステップＳｌ１４０３において、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合には（Ｓｌ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０８に進む。

【７０４０】

ステップＳｌ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり後落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（ｖ）である保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図６６８参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【７０４１】

なお、ステップＳｌ１４０２において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していると判定した場合には（Ｓｌ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０３およびステップＳｌ１４０４を実行することなく、ステップＳｌ１４０５に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後の遊技回に係る転落抽選において当選し、かつ、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落判定処理（図６７９）のステップＳｌ１００７で高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされ、当たり判定処理（図６８０）のステップＳｌ１１１０でＮＯと判定されることから、当たり判定処理（図６８０）のステップＳｌ１１１５によって先落ちモードフラグがＯＮされることはない。このため、本保証遊技回数後の変動時間設定処理では、ステップＳｌ１４０３の処理を回避するために、ステップＳｌ１４０１とステップＳｌ１４０３との間に、転落フラグの判定を行うステップＳｌ１４０２の処理を設けた。その上で、ステップＳｌ１４０２でＹＥＳと判定されたときに、ステップＳｌ１４０５に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する構成とした。

【７０４２】

ステップＳｌ１４０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０９に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０９において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４１０に進む。

【７０４３】
ステップＳｌ１４１０では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（vi）である保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図６６４参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４１０を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４１０で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。
【７０４４】
ステップＳｌ１４０９において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（Ｓｌ１４０９：ＮＯ）、ステップＳｌ１４１１に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１４０１において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップＳｌ１４０９において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップＳｌ１４１１）を実行することから、ステップＳｌ１４１１においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４１２に進む。
【７０４５】
ステップＳｌ１４１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１４１３に進む。
【７０４６】
ステップＳｌ１４１３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（vii）である保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図６６９参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４１３を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４１３で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。
【７０４７】
一方、ステップＳｌ１４１１において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１４１１：ＮＯ）、ステップＳｌ１４１４に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｌ１４１４の処理は、変動時間設定処理（図６８１）のステップＳｌ１２０９の処理と同一である。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。
【７０４８】

＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６７５：Ｓｌ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７０４９】
図６８４は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１５０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｌ１５０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図６８１）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【７０５０】
ステップＳｌ１５０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｌ１５０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【７０５１】
ステップＳｌ１５０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｌ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｌ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５０３を実行した後、ステップＳｌ１５０４に進む。
【７０５２】
ステップＳｌ１５０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０５に進む。
【７０５３】
ステップＳｌ１５０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【７０５４】
ステップＳｌ１５０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１５０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｌ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｌ１５０７を実行した後、ステップＳｌ１５０８に進む。一方、ステップＳｌ１５０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｌ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０７を実行することなく、ステップＳｌ１５０８に進む。
【７０５５】
ステップＳｌ１５０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【７０５６】
ステップＳｌ１５０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０９に進み、高頻度サポートモードで継続し

て実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【７０５７】

ステップＳｌ１５０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１５０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でないと判定した場合には、ステップＳｌ１５１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１０を実行した後、ステップＳｌ１５１１に進む。

【７０５８】

ステップＳｌ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５１１において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１２に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１２を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【７０５９】

ステップＳｌ１５０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｌ１５０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｌ１５０９において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップＳｌ１５０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｌ１５１０～ステップＳｌ１５１２を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｌ１５１１において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｌ１５１１：ＮＯ）にも、ステップＳｌ１５１２を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【７０６０】

一方、ステップＳｌ１５０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１５１３に進む。

【７０６１】

ステップＳｌ１５１３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５１３において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１４に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【７０６２】

ステップＳｌ１５１３において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｌ１５１３：ＮＯ）には、ステップＳｌ１５１４を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【７０６３】

ステップＳｌ１５０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｌ１５１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【７０６４】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｌ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０６５】

図６８５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１６０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）

にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【７０６６】

ステップＳｌ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【７０６７】

ステップＳｌ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【７０６８】

ステップＳｌ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１６０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６０５に進む。一方、ステップＳｌ１６０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｌ１６０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【７０６９】

ステップＳｌ１６０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６０６に進む。ステップＳｌ１６０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６０７に進む。

【７０７０】

ステップＳｌ１６０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【７０７１】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【７０７２】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【７０７３】

ステップＳｌ１６０７を実行した後、前述したステップＳｌ１６０８に進む。

【７０７４】

ステップＳｌ１６０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニン

グ時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｌ１６０８を実行した後、ステップＳｌ１６０９に進む。

【７０７５】

ステップＳｌ１６０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｌ１６０９を実行した後、ステップＳｌ１６１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７０７６】

ステップＳｌ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１１に進む。

【７０７７】

ステップＳｌ１６１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ１６１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｌ１６１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６１３に進む。

【７０７８】

ステップＳｌ１６１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｌ１６１３を実行した後、ステップＳｌ１６１４に進む。

【７０７９】

ステップＳｌ１６１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｌ１６１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１６１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７０８０】

ステップＳｌ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｌ１６１６を実行した後、ステップＳｌ１６１７に進む。

【７０８１】

ステップＳｌ１６１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｌ１６１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓ

ｌ１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１８に進む。一方、ステップＳｌ１６１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｌ１６１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【７０８２】

ステップＳｌ１６１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｌ１６１９に進む。

【７０８３】

ステップＳｌ１６１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｌ１６１９を実行した後、ステップＳｌ１６２０に進む。

【７０８４】

ステップＳｌ１６２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｌ１６２０を実行した後、ステップＳｌ１６２１に進む。

【７０８５】

ステップＳｌ１６２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｌ１６２１を実行した後、ステップＳｌ１６２２に進む。

【７０８６】

ステップＳｌ１６２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７０８７】

ステップＳｌ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２３に進む。

【７０８８】

ステップＳｌ１６２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｌ１６２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ１６２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２４に進む。

【７０８９】

ステップＳｌ１６２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｌ１６２５を実行した後、ステップＳｌ１６２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｌ１６２６を実行した後、ステップＳｌ１６２７に進む。

【７０９０】

ステップＳｌ１６２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｌ１６２７において

、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１６２７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２８に進む。

【７０９１】

ステップＳｌ１６２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図６７４）におけるステップＳｌ１６２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１６２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【７０９２】

一方、ステップＳｌ１６２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｌ１６２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｌ１６２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｌ１６２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【７０９３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６８５：Ｓｌ１６１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７０９４】

図６８６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１７０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｌ１７０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｌ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０２に進む。

【７０９５】

ステップＳｌ１７０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１７０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｌ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０３に進む。

【７０９６】

ステップＳｌ１７０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｌ１７０４に進む。

【７０９７】

ステップＳｌ１７０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１７０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【７０９８】

ステップＳｌ１７０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｌ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０３およびステップＳｌ１７０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【７０９９】

ステップＳｌ１７０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｌ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０５に進む。

【７１００】

ステップＳｌ１７０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３

６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１７０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｌ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０６に進む。

【７１０１】

ステップＳｌ１７０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｌ１７０７に進む。

【７１０２】

ステップＳｌ１７０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７４：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１７０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【７１０３】

ステップＳｌ１７０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｌ１７０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０６およびステップＳｌ１７０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【７１０４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図６８５：Ｓｌ１６２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１０５】

図６８７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１８０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７１０６】

ステップＳｌ１８０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１８０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１８０２を実行した後、ステップＳｌ１８０３に進む。

【７１０７】

ステップＳｌ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｌ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｌ１８０５に進む。

【７１０８】

ステップＳｌ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｌ１８０６に進む。

【７１０９】

ステップＳｌ１８０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｌ１８１１に進む。

【７１１０】

一方、ステップＳｌ１８０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１８０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、

ステップＳｌ１８０８に進む。
【７１１１】
　ステップＳｌ１８０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｌ１８０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｌ１８１０に進む。
【７１１２】
　ステップＳｌ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｌ１８１１に進む。
【７１１３】
　ステップＳｌ１８１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【７１１４】
＜電役サポート用処理＞
　次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図６７４：Ｓｌ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７１１５】
　図６８８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｌ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１９０２に進む。
【７１１６】
　ステップＳｌ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｌ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｌ１９０３に進む。
【７１１７】
　ステップＳｌ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【７１１８】
　ステップＳｌ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０４に進む。
【７１１９】
　ステップＳｌ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｌ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることによ

り、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｌ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｌ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１９０６に進む。

【７１２０】

ステップＳｌ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｌ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｌ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０７に進む。

【７１２１】

ステップＳｌ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｌ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｌ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｌ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｌ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｌ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｌ１９１０に進む。

【７１２２】

ステップＳｌ１９１０では、ステップＳｌ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｌ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【７１２３】

一方、ステップＳｌ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｌ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【７１２４】

ステップＳｌ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｌ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｌ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｌ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｌ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｌ１９１３に進む。

【７１２５】

ステップＳｌ１９１３では、ステップＳｌ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｌ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【７１２６】

ステップＳｌ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１６に進む。

【７１２７】

ステップＳｌ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｌ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７１２８】

ステップＳｌ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７１２９】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図６８８：Ｓｌ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１３０】

図６８９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｌ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００２に進む。

【７１３１】

ステップＳｌ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【７１３２】

ステップＳｌ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｌ２００３を実行した後、ステップＳｌ２００４に進む。

【７１３３】

ステップＳｌ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｌ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制

御処理を終了する。一方、ステップＳｌ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【７１３４】

ステップＳｌ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｌ２００１：ＮＯ）、ステップＳｌ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｌ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｌ２００９に進む。

【７１３５】

ステップＳｌ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｌ２００９：ＮＯ）、ステップＳｌ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【７１３６】

ステップＳｌ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｌ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【７１３７】

一方、ステップＳｌ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｌ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｌ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｌ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｌ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【７１３８】

《Ｌ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【７１３９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【７１４０】

図６９０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【７１４１】

ステップＳｌ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｌ２１０１を実行した後、ステップＳｌ２１０

２に進む。
【７１４２】
ステップＳｌ２１０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行う。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２１０２を実行した後、ステップＳｌ２１０３に進む。
【７１４３】
ステップＳｌ２１０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｌ２１０３を実行した後、ステップＳｌ２１０４に進む。
【７１４４】
ステップＳｌ２１０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｌ２１０４を実行した後、ステップＳｌ２１０５に進む。
【７１４５】
ステップＳｌ２１０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｌ２１０５を実行した後、ステップＳｌ２１０６に進む。
【７１４６】
ステップＳｌ２１０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｌ２１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【７１４７】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６９０：Ｓｌ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７１４８】
図６９１は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２２０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２２０１を実行した後、ステップＳｌ２２０２に進む。
【７１４９】
ステップＳｌ２２０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２２０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。
【７１５０】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処

理のサブルーチン（図６９１：Ｓｌ２２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７１５１】

図６９２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｌ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２３０２に進む。

【７１５２】

ステップＳｌ２３０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｌ２３０３に進む。

【７１５３】

ステップＳｌ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（バトル演出、結果告知演出、予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２３０３を実行した後、ステップＳｌ２３０４に進む。

【７１５４】

ステップＳｌ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【７１５５】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｌ２３０４を実行した後、ステップＳｌ２３０５に進む。

【７１５６】

ステップＳｌ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｌ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ス

テップＳｌ２３０６に進む。
【７１５７】
ステップＳｌ２３０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｌ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｌ２３０７を実行した後、ステップＳｌ２３０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｌ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【７１５８】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図６９２：Ｓｌ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７１５９】
図６９３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃ（図６５７）から、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｌ２４０２に進む。
【７１６０】
ステップＳｌ２４０２では、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２４０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０３に進む。
【７１６１】
ステップＳｌ２４０３からステップＳｌ２４０８までの処理は、高確・高サポ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を実行するものである。
【７１６２】
ステップＳｌ２４０３では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２３０２において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０４に進む。
【７１６３】
ステップＳｌ２４０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されている大当たり用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した大当たり用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０４を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図６８１）において、ステップＳｌ１２０４およびステップＳｌ１２０５を実行して得られた大当たり用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０４の実行後、ステップＳｌ２４０５に進む。
【７１６４】
ステップＳｌ２４０５では、ステップＳｌ２４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設

定処理を終了する。
【７１６５】
一方、ステップＳｌ２４０３において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０７に進む。
【７１６６】
ステップＳｌ２４０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０７を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図６８１）において、ステップＳｌ１２０８およびステップＳｌ１２０５を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０７の実行後、先に説明したステップＳｌ２４０５に進み、ステップＳｌ２４０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【７１６７】
ステップＳｌ２４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０８に進む。
【７１６８】
ステップＳｌ２４０８では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０８を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図６８１）において、ステップＳｌ１２０９およびステップＳｌ１２０５を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０８の実行後、先に説明したステップＳｌ２４０５に進み、ステップＳｌ２４０８によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【７１６９】
ステップＳｌ２４０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０９に進む。
【７１７０】
ステップＳｌ２４０９からステップＳｌ２４１１においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、演出パターンを設定する処理を実行する。
【７１７１】
ステップＳｌ２４０９では、主側ＭＰＵ６２から保証遊技回数後コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２４０９において、主側ＭＰＵ６２から保証遊技回数後コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｌ２４１０に進む。

【７１７２】
ステップＳｌ２４１０では、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【７１７３】
ステップＳｌ２４０９において、主側ＭＰＵ６２から遊技回数後コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳｌ２４０９：ＹＥＳ）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップＳｌ２４１１に進む。
【７１７４】
ステップＳｌ２４１１では、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【７１７５】
＜保証遊技回数以前の演出パターン設定処理＞
次に、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６９３：Ｓｌ２４１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７１７６】
図６９４は、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２５０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２５０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０２に進む。
【７１７７】
ステップＳｌ２５０２では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、大当たり当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群には、
（Ｉ）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（II）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（III）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
が備えられている。ステップＳｌ２５０２では、（Ｉ）～（III）の中から（Ｉ）である通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０２を実行した後、ステップＳｌ２５０３に進む。
【７１７８】
ステップＳｌ２５０３では、ステップＳｌ２５０２で特定した通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５０３を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図６８２）において、ステップＳｌ１３０２～ステップＳｌ１３０４を実行して得られ

た保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５０３によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５０３の実行後、ステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５０３によって取得された演出パターンを設定する。

【７１７９】

上述したステップＳｌ２５０１からステップＳｌ２５０４までの処理を実行することによって、図６５９（保証遊技回数以前、大当たり当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップＳｌ２５０４の実行後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【７１８０】

ステップＳｌ２５０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｌ２５０５に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２５０５において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０６に進む。

【７１８１】

ステップＳｌ２５０６では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｉ）～（III）の中から（II）である通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０６を実行した後、ステップＳｌ２５０７に進む。

【７１８２】

ステップＳｌ２５０７では、ステップＳｌ２５０６で特定した通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５０７を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図６８２）において、ステップＳｌ１３０６、ステップＳｌ１３０３、およびステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５０７の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５０７によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【７１８３】

上述したステップＳｌ２５０１、Ｓｘ２５０５、Ｓｘ２５０６、Ｓｘ２５０７、Ｓｘ２５０４の処理を実行することによって、図６５８（保証遊技回数以前、転落当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【７１８４】

ステップＳｌ２５０５において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２５０５：ＮＯ）、ステップＳｌ２５０８に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２５０８において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２５０８：ＹＥＳ

）、ステップＳｌ２５０９に進む。
【７１８５】
ステップＳｌ２５０９では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、外れリーチに対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｉ）～（III）の中から（III）である通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０９を実行した後、ステップＳｌ２５１０に進む。
【７１８６】
ステップＳｌ２５１０では、ステップＳｌ２５０９で特定した通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５１０を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図６８２）において、ステップＳｌ１３０９、ステップＳｌ１３０３、およびステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５１０によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５１０の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５１０によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。
【７１８７】
上述したステップＳｌ２５０１、Ｓｘ２５０５、Ｓｘ２５０８～Ｓｘ２５１０、Ｓｘ２５０４の処理を実行することによって、図６６０（保証遊技回数以前、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。
【７１８８】
ステップＳｌ２５０８において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２５０８：ＮＯ）、ステップＳｌ２５１１に進む。
【７１８９】
ステップＳｌ２５１１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５１１を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図６８２）において、ステップＳｌ１３１０およびステップＳｌ１３０４を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５１１によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５１１の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５１１によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。
【７１９０】
＜保証遊技回数後の演出パターン設定処理＞
次に、保証遊技回数後の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図６９３：Ｓｌ２４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【７１９１】
図６９５は、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２６０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか

否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６０２に進む。

【７１９２】

ステップＳｌ２６０２では、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０２において、転落抽選の結果が当選でないと判定した場合には（Ｓｌ２６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ２６０３に進む。

【７１９３】

ステップＳｌ２６０３では、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２６０３において、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２６０３：ＹＥＳ）、モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとして、ステップＳｌ２６０４に進む。

【７１９４】

ステップＳｌ２６０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ先落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数後用演出パターンテーブル群には、

（IV）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（Ｖ）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（VI）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（VII）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップＳｌ２６０４では、（IV）～（VII）の中から（IV）である生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６０４を実行した後、ステップＳｌ２６０５に進む。

【７１９５】

ステップＳｌ２６０５では、ステップＳｌ２６０４で特定した生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６０５を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図６８３）において、ステップＳｌ１４０５～ステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６０５の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６０５によって取得された演出パターンを設定する。

【７１９６】

上述したステップＳｌ２６０１からステップＳｌ２６０６までの処理を実行することによって、図６６７（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップＳｌ２６０６の実行後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【７１９７】

一方、ステップＳｌ２６０３において、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２６０３：ＮＯ）、モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとして、ステップＳｌ２６０７に進む。

【７１９８】

ステップＳｌ２６０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ後落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VI）である優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６０７を実行した後、ステップＳｌ２６０８に進む。

【７１９９】

ステップＳｌ２６０８では、ステップＳｌ２６０５で特定した優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６０８を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図６８３）において、ステップＳｌ１４０８、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０８によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６０８の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６０８によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【７２００】

なお、ステップＳｌ２６０２において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６０３を実行することなく、ステップＳｌ２６０４に進み、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。

【７２０１】

上述したステップＳｌ２６０１～Ｓｘ２６０３、Ｓｘ２６０７、Ｓｘ２６０８、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図６６８（保証遊技回数後、大当たり当選、後落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。

【７２０２】

ステップＳｌ２６０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ２６０９に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０９において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１０に進む。

【７２０３】

ステップＳｌ２６１０では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した

演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（Ｖ）である生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６１０を実行した後、ステップＳｌ２６１１に進む。

【７２０４】

ステップＳｌ２６１１では、ステップＳｌ２６１０で特定した生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１１を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図６８３）において、ステップＳｌ１４１０、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０１１によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１１の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１１によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【７２０５】

上述したステップＳｌ２６０１、Ｓｘ２６０９～ステップＳｌ２６１１、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図６６４（保証遊技回数後、転落当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【７２０６】

ステップＳｌ２６０９において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１２に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図６９２）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２６１２において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１３に進む。

【７２０７】

ステップＳｌ２６１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、外れリーチ発生に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VII）である優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６１３を実行した後、ステップＳｌ２６１４に進む。

【７２０８】

ステップＳｌ２６１４では、ステップＳｌ２６１３で特定した優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図６９３）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１４を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図６８３）において、ステップＳｌ１４１３、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６１４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１４の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１４によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【７２０９】

上述したステップＳｌ２６０１、Ｓｘ２６０９、Ｓｘ２６１２～Ｓｘ２６１４、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図６６９（保証遊技回数後、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【７２１０】

ステップＳｌ２６１２において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２６１２：ＮＯ）、ステップＳｌ２６１５に進む。

【７２１１】

ステップＳｌ２６１５では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図６５７）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１５を実行する際にステップＳｌ２３０２（図６９２）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図６８３）において、ステップＳｌ１４１４およびステップＳｌ１４０７を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６１５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１５の実行後、先に説明したステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１５によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【７２１２】

＜遊技回演出実行用処理＞

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図６９１：Ｓｌ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７２１３】

図６９６は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２７０１では、上述した遊技回演出設定処理（図６９２）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳｌ２７０１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓｌ２７０１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｌ２７０１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓｌ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２７０２に進む。

【７２１４】

ステップＳｌ２７０２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳｌ２７０３に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図６９３）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【７２１５】

ステップＳｌ２７０３において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓｌ２７０３：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｌ２７０３において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓｌ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２７０４に進む。

【７２１６】

ステップＳｌ２７０４では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳｌ２７０５に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳｌ２７０６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ（図示せず）に開始させる。ステップＳｌ２７０６を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【７２１７】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【７２１８】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【７２１９】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【７２２０】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【７２２１】
図６９７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【７２２２】
ステップＳｌ２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｌ２８０２に進む。
【７２２３】
ステップＳｌ２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【７２２４】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【７２２５】
図６９８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２９０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理の

コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【７２２６】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【７２２７】
図６９９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【７２２８】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【７２２９】
ステップＳｌ３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図６９８）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【７２３０】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【７２３１】
なお、コマンド対応処理（Ｓｌ３００１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【７２３２】
ステップＳｌ３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｌ３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｌ３００３に進む。

【７２３３】
ステップＳｌ３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｌ３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｌ３００４に進む。
【７２３４】
ステップＳｌ３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｌ３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｌ３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【７２３５】
《Ｌ７》作用・効果：
以上説明したように、第１２実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時と遊技回の終了時との間で、抽選（＝モード選択抽選）によって切り替えられる。低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の開始時となる場合には、当該遊技回において生死バトル演出が実行され、低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の終了時となる場合には、当該遊技回において優勢バトル演出が実行される。このため、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができる。したがって、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【７２３６】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合共に、当該遊技回が開始するタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図６４９）は開閉動作を停止する。このため、パチンコ機１０によれば、電動役物３４ａの開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって推測されることを防止できる。したがって、パチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【７２３７】
ここで、先落ちモードだけを有し、後落ちモードを有しないパチンコ機（＝先に説明した比較例２のパチンコ機）を想定してみる。比較例２のパチンコ機によれば、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるだけであることから、遊技者は、保証遊技回数に達した後の遊技回においてバトル演出が開始された場合に、当たり抽

選において大当たりに当選した結果と転落抽選に当選した結果とのうちのいずれかとなると予測でき、転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を付与できるものの、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができることから、優勢バトル演出による引き分けを含めたバトル演出が可能となり、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができる。

【７２３８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とで、電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回の開始時に、電動役物３４ａの停止を遊技者が確認したとしても、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回の開始時に電動役物３４ａの開閉動作が停止したことを確認することによって、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたことを示唆する生死バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、転落抽選に当選したことのいずれであるかについての遊技者の緊迫感や期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２３９】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回と、で電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回において、電動役物３４ａが開閉動作を継続していることを遊技者が観察したとしても、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回において電動役物３４ａの開閉動作が継続していることを確認することによって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたことを示唆する優勢バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、外れリーチが発生したことのいずれであるかについての遊技者の期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２４０】

本パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せ

ず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選せずに、転落抽選に当選した場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるため、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、生死バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【７２４１】

また、本パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ転落抽選に当選しなかったこと（引き分け）とのいずれかに該当することを示唆する優勢バトル演出が実行される。優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機１０によれば、優勢バトル演出によって、遊技者に大きな期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【７２４２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちのいずれかが実行される。生死バトル演出は敗北の結果となることがあるが、優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機１０によれば、優勢バトル演出を出現させることによって、遊技者に大きな期待感を付与することができる。特に、本実施形態の場合、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが最も高い１６Ｒ確変大当たりに限られているため（図６５４参照）、遊技者に一層大きな期待感を付与することができる。

【７２４３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、振分テーブルにおいて、遊技者にとって有利度合いが最も高い１６Ｒ確変大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードが対応づけられていたが、これに換えて、遊技者にとって有利度合いが最も低い８Ｒ通常大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードを対応づける構成としてもよい。また、有利度合いが高い後落ちモードを、２つの大当たり種別、例えば、１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとに対応づける構成としてもよい。この構成によれば、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが高い確変大当たりに限られているため、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【７２４４】

《Ｌ８》第１２実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【７２４５】

《Ｌ８－１》変形例１：

上記第１２実施形態では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用す

るかを、大当たり種別カウンタＣ２に基づく抽選（＝モード選択抽選）によって決定していたが、これに対して、変形例として、当たり抽選に用いる大当たり乱数カウンタＣ１に基づく抽選によって決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１２実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１２実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【７２４６】

図７００は、変形例１のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。高確率モード用の当否テーブルにおいて、当否結果が大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１２実施形態における高確率モード用の当否テーブル（図６５３（ｂ）参照）の場合と同一である。さらに、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の値のうち、当否結果が大当たりとなる０～１５の値に対して、モード選択抽選の振分結果が対応づけられている。具体的には、大当たりとなる０～１５の値のうち、０～９の１０個の値が先落ちモードに設定され、１０～１５の６個の値が後落ちモードに設定されている。

【７２４７】

変形例１のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理において、高確率モードであると判定した場合に、高確率モード用の当否テーブルを参照して、当たり抽選を行うと共に、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行うモード選択抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７００に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定し、一致している場合に、さらに、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、モード選択抽選の振り分け結果として先落ちモードと後落ちモードとのいずれに設定されている値と一致しているかによって、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行う。

【７２４８】

この結果、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第１２実施形態と同一である。また、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理についても、第１２実施形態と同一である。

【７２４９】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第１２実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物３４ａ（図６４９）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、第１２実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２５０】

なお、本変形例１では、当否テーブルにモード選択抽選の振分結果の項目を追加し、当否テーブルを参照することによって、大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じたモード選択抽選の振分結果を得ていた。これに対して他の変形例として、当否テーブルは第１２実施形態のままで、当否テーブルの参照に使用した大当たり乱数カウンタＣ１の値を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較することによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図７００に例示した高確率モード用の当否テーブルの場合には、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は値１０

であることから、当たり抽選において大当たり当選した際の大当たり乱数カウンタＣ１の値が１０以上であるか否かを判定することによって、後落ちモードか先落ちモードかの判定を行う。この構成によっても、大当たりに当選した場合に先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。特にこの変形例によれば、大当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値が、例えば６５５３６（２の１６乗）というように大きい場合に、判定に要する処理時間を短縮することができる。

【７２５１】

《Ｌ８－２》変形例２：

上記第１２実施形態およびその変形例１では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、保証遊技回数に達した後の遊技回において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数に基づいて、先落ちモードと後落ちモードとのうちのいずれを採用するかを決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例２におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１２実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１２実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【７２５２】

変形例２のパチンコ機では、主制御装置６０のＲＯＭ６３に、先落ちモードか後落ちモードかを決定するためのモード選択テーブルを記憶している。

【７２５３】

図７０１は、モード選択テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である１０１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっている。図７０１の例示では、先落ちモードとなる遊技回数として、１０１回目から１０５回目までの期間と、１０９回目以降の期間が設定されている。後落ちモードとなる遊技回数として、１０６回目から１０８回目までの期間が設定されている。

【７２５４】

このように、モード選択テーブルには、保証遊技回数後の各遊技回に対して、当たり抽選において大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかが規定されている。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、モード選択テーブルを参照して、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合の遊技回において、サポートモードの変化の態様を先落ちモードと後落ちモードのいずれで変化させるかを決定している。なお、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第１２実施形態と同一である。また、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理についても、第１２実施形態と同一である。

【７２５５】

以上のように構成された変形例２のパチンコ機によれば、第１２実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物３４ａ（図６４９）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例２のパチンコ機によれば、第１２実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の期間を複数に分けて、分けられた各期間に対して、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを予め設定しておくことができることから、先落ちモードと後落ち

モードの一方に処理が偏って、過度に遊技者に有利又は不利な状態となることを抑制することができるとともに、ストーリ性が豊かな演出を行うことができる。

【７２５６】

なお、図７０１に示したモード選択テーブルにおいて記憶するモードの選択結果はあくまでも一例であり、先落ちモードと後落ちモードとを切り替える回数をより多くした構成等、種々の態様とすることができる。さらに、モードの選択結果が異なる複数のモード選択テーブルを予め用意し、使用するモード選択テーブルを切り替える構成としてもよい。例えば、当否テーブルにおいて、当たり抽選の結果として「大当たり」と「小当たり」が設けられる構成として、小当たりに当選した際に、モード選択テーブルを切り替える。こうした構成によれば、先落ちモードと後落ちモードの切り替えを多様に行うことができる。特に、小当たりに当選した際にモード選択テーブルを切り替える構成とした場合、当たり抽選において小当たりに当選したことを遊技者に気付かれ難い構成とすることが可能なので、遊技者に気付かれることなく、モード選択テーブルの切り替えを行うことが可能となる。

【７２５７】

さらに、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である１０１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっていたが、これに対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数の１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づける構成としてもよい。この構成では、遊技回数が１回目から１００回までは、後落ちモードに定められることになる（図６５９参照）。

【７２５８】

なお、変形例２では、モード選択テーブルを参照することによって、遊技回数に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、モード選択テーブルを用いることなく、遊技回数を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図７０１に例示したモード選択テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は１０１と１０６と１０９であることから、演算処理によって、遊技回数が１０１以上で、かつ１０６未満である場合に先落ちモードであると判定し、遊技回数が１０６以上で、かつ１０９未満である場合に後落ちモードであると判定し、遊技回数が１０９以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、遊技回数に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。

【７２５９】

《Ｌ８－３》変形例３：

上記第１２実施形態およびその変形例１では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、変動時間設定処理によって設定された変動時間に応じて、先落ちモードか後落ちモードかを決定する構成としてもよい。この構成によっても、第１２実施形態およびその変形例と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２６０】

《Ｌ８－４》変形例４：

上記第１２実施形態および上記変形例１～３では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知しない構成とした。これに対して、変形例として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知する構成としてもよい。例えば、遊技回の開始時に、モードの採用結果を図柄表示装置４１に表示させる。この変形例４によれば、遊技者は、図柄表示装置４１の表示から後落ちモードであることを知った場合において、電動役物３４ａ（図６４９）の開閉動作

が遊技回の開始時に停止したことを認めたときには、優勢バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測することができる。したがって、変形例４によれば、遊技者は、バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測する余地を残すことができる。

【７２６１】

上記第１２実施形態では、大当たり種別を振り分ける際に用いる振分テーブルを参照することによって、大当たり種別カウンタＣ２に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、振分テーブルを用いることなく、大当たり種別カウンタＣ２の値を先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図６５４（ａ）に例示した第１始動口用の振分テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は４０と６５であることから、演算処理によって、大当たり種別カウンタＣ２の値が０以上で、かつ４０未満である場合に先落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタＣ２の値が４０以上で、かつ６５未満である場合に後落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタＣ２の値が６５以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、大当たり種別カウンタＣ２に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、第１２実施形態の場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて得られた場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて得られた場合とで、大当たり種別カウンタＣ２の値に応じたモード選択抽選の振り分け結果が異なる構成であったが、この変形例４によれば、同一の振分結果となる。

【７２６２】

《Ｌ８－５》変形例５：

上記第１２実施形態およびその変形例では、状態記憶手段において状態情報が特定している第１の状態として低頻度サポートモードを採用し、第１の状態以外の状態として高頻度サポートモードを採用していたが、第１の状態および第１の状態以外の状態は、これらに限定されない。例えば、第１の状態として高頻度サポートモードを採用し、第２の状態として低頻度サポートモードを採用してもよい。また、第１２実施形態およびその変形例では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が３段階に分かれる３種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類のサポートモードを有する構成としても良い。

【７２６３】

《Ｌ８－６》変形例６：

上記第１２実施形態およびその変形例では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構成としても良い。

【７２６４】

《Ｌ８－７》変形例７：

上記第１２実施形態およびその変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【７２６５】

《Ｌ８－８》変形例８：

上記第１２実施形態およびその変形例において、主制御装置６０側では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置９０では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて、遊技機における上記以外の特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置４１に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【７２６６】

《Ｌ８－９》変形例９：

上記第１２実施形態およびその変形例では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出（戦闘演出）が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。こうした構成によっても、第１２実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【７２６７】

《Ｌ８－１０》変形例１０：

上記第１２実施形態およびその変形例では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。

【７２６８】

《Ｌ８－１１》変形例１１：

上記第１２実施形態およびその変形例では、転落抽選に当選したときに実行される生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつモード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に実行される生死バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときの生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつ先落ちモードに当選したときの生死バトル演出とで、生死バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。また、上記第１２実施形態およびその変形例１では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に実行される優勢バトル演出と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合に実行される優勢バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、前者の優勢バトル演出と、後者の優勢バトル演出とで、優勢バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【７２６９】

《Ｌ８－１２》変形例１２：

上記第１２実施形態およびその変形例では、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とが選択的に実行される構成であったが、これに対して、変形例として、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの一方だけが実行され、保証遊技回数以前の遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの他方が実行される構成としてもよい。例えば、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回において生死バトル演出を行い、保証遊技回数以前の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、当該遊技回において、優勢バトル演出を行う

構成としてもよい。この構成において、優勢バトル演出は、生死バトル演出と相違する演出であれば、他の内容のバトル演出としてもよいし、他の内容のバトル演出以外の演出とすることもできる。

【７２７０】

《Ｌ８－１３》変形例１３：

上記第１２実施形態およびその変形例では、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としたが、これに対して、変形例として、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定されなかった遊技回においても、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。すなわち、リーチ判定においてリーチを発生したか否かにかかわらず、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この変形例によれば、第１２実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【７２７１】

《Ｌ８－１４》変形例１４：

上記第１２実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１２実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１２実施形態およびその変形例１において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１２実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１２実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【７２７２】

《Ｍ》第１３実施形態：

《Ｍ１》遊技機の構造：

図７０２は、第１３実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【７２７３】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面から

ガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【７２７４】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【７２７５】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【７２７６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【７２７７】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握る

ことによってタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【７２７８】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【７２７９】

図７０３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【７２８０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、普図始動ゲート３５、普電入賞装置３４、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８及びアウト口４３が設けられている。特に、本実施形態では、「右打ち」によって遊技球が到達可能な右側の遊技領域に、遊技球が流通可能な樹脂製の一本の流通路３０１が設けられており、当該流通路３０１には、上流側から順に、普電入賞装置３４、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８及びアウト口４３が設けられている。なお、本実施形態では、遊技球が発射されてから流通路３０１に至るまでの経路上に釘が設けられていないため、「右打ち」された遊技球は、一定の軌跡で流通路３０１に到達する。さらに、本実施形態では、流通路３０１の内部にも釘が設けられていないため、流通路３０１の内部を流通するそれぞれの遊技球は、挙動にバラつきがなく、同様の態様で流通する。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【７２８１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【７２８２】

普図始動ゲート３５は、遊技球が通過可能な貫通孔を備えたゲートであり、遊技球が通過すると、主制御装置６０による内部抽選である普図抽選が実行される。普図抽選の結果、普図当たりに当選すると、後述する普通電動役物３４ｂが開閉動作を実行する普電開閉実行モードが開始される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉処理期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。本実施形態では、普図始動ゲート３５は、遊技盤３０の中央下部に設けられている。また、本実施形態では、普図始動ゲート３５を通過した遊技球が入球可能な位置に、一般入賞口３２が設けられている。より具体的には、普図始動ゲート３５の直下に一般入賞口３２が設けられている。なお、以下の説明では、遊技球が普図始動ゲート３５を

通過することを、「遊技球が普図始動ゲート３５に入球する」ともいう。
【７２８３】
普電入賞装置３４は、遊技球が入球可能な特図始動口３４ａと、当該特図始動口３４ａの入口を開閉するシャッターとして機能する普通電動役物３４ｂとを備えている。
【７２８４】
普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が特図始動口３４ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能な開放状態となる。
【７２８５】
本実施形態では、普通電動役物３４ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では普通電動役物３４ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、普通電動役物３４ｂの下方に設けられた特図始動口３４ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、普通電動役物３４ｂの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって普通電動役物３４ｂの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の普通電動役物３４ｂの上面を遊技球が通過するのに要する時間は０．７秒以上となる。
【７２８６】
特図始動口３４ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である特図抽選が実行される。特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉処理期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、本実施形態では、特図抽選の結果として、特図大当たり及び外れは設定されておらず、特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図抽選の結果、特図小当たりに当選すると、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。
【７２８７】
第１特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａの入口を開閉するシャッターとして機能する第１特別電動役物５７ｂと、第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５７ａｖとを備えている。
【７２８８】
第１特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる。
【７２８９】
本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第１特別電動役物５７ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられた第１大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって第１特別電動役物５７ｂの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第１特別電動役物５７ｂの上面を遊技球が通過するのに要する時間は１．０秒以上となる。

【７２９０】
第１大入賞口５７ａは、第１特別電動役物５７ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５７ａｖが設けられている。
【７２９１】
Ｖ入賞口５７ａｖは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選となり、上述した特電開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５７ａｖが設けられており、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５７ａｖに入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、後述する第２特別電動役物５８ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。なお、以下の説明では、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球することを、「Ｖ入賞大当たりに当選する」ともいう。
【７２９２】
第２特電入賞装置５８は、遊技球が入球可能な第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａの入口を開閉するシャッターとして機能する第２特別電動役物５８ｂとを備えている。
【７２９３】
第２特別電動役物５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態となる。
【７２９４】
本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第２特別電動役物５８ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、第２特別電動役物５８ｂの下方に設けられた第２大入賞口５８ａに入球可能な状態となる。
【７２９５】
第２大入賞口５８ａは、第２特別電動役物５８ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。なお、第２大入賞口５８ａの内部には、上述したＶ入賞口は設けられていない。
【７２９６】
アウト口４３は、遊技盤３０の最下部及び流通路３０１の終端に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【７２９７】
なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、特図始動口３４ａ、第１大入賞口５７ａ、Ｖ入賞口５７ａｖ及び第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を、入賞とも表現する。
【７２９８】
次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。
【７２９９】
遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示部４５とが設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【７３００】
特図ユニット３７は、特別図柄表示部３７ａを備えている。
【７３０１】
特別図柄表示部３７ａは、特別図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。特別図柄とは、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。特図始動口３４ａへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行されると、特別図柄表示部３７ａは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示を実行する。その後、特別図柄表示部３７ａは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で特別図柄を停止表示する。以下では、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を特図変動時間とも呼ぶ。
【７３０２】
本実施形態では、特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【７３０３】
なお、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、特図遊技回は、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１特図遊技回毎に、１回の特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の特図遊技回に要する時間を単位特図遊技時間とも呼ぶ。単位特図遊技時間は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示が開始されてから特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である特図変動時間と、特図抽選の結果が停止表示されている時間である特図停止時間とによって構成されている。
【７３０４】
なお、一般的なパチンコ機は、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄の変動表示中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する特図保留表示部を備えているが、本実施形態のパチンコ機１０は、上述した特図保留機能を有しておらず、特図保留表示部も備えていない。
【７３０５】
普図ユニット３８は、普通図柄表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとを備えている。
【７３０６】
普通図柄表示部３８ａは、普通図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄を停止表示する。以下では、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。
【７３０７】
本実施形態では、普通図柄表示部３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示部３８ａを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、普通図柄表示部３８

ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【７３０８】

なお、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を単位普図遊技時間とも呼ぶ。単位普図遊技時間は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。

【７３０９】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する普図保留表示部３８ｂを備えている。

【７３１０】

普図保留表示部３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【７３１１】

ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉処理期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【７３１２】

なお、上述した特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【７３１３】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、後述する表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える図柄表示装置４１の構成は、液晶ディスプレイに限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【７３１４】

図柄表示装置４１は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄又は普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄が変動表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示を行う。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示に限らず、特電開閉実行モード中や普

電開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【７３１５】

図７０４は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図７０４（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【７３１６】

図７０４（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～７を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～７を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【７３１７】

図７０４（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡとサブ表示領域ＳＡとが表示される。本実施形態では、メイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの中央の大きい領域であり、サブ表示領域ＳＡは、表示面４１ａの右側上方におけるメイン表示領域ＭＡよりも小さい領域である。

【７３１８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７０４（Ａ）に示した数字１～７の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図７０４（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【７３１９】

本実施形態では、普図始動ゲート３５に遊技球が入球し、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による普図抽選の結果が普図当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【７３２０】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図７０４（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示さ

れる。
【７３２１】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。
【７３２２】
サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。本実施形態では、特図始動口３４ａに遊技球が入球し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示が開始されると、当該変動表示の開始に伴ってサブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄の変動表示が開始される。そして、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ４～Ｚ６毎に１個の装飾図柄が有効ラインＬ２上に停止表示した状態となる。すなわち、本実施形態では、サブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示及び停止表示と同期している。
【７３２３】
図７０４（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、普図保留表示領域Ｄｎが表示される。普図保留表示領域Ｄｎには、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留された普図抽選の個数（保留普図抽選の個数）が表示される。保留普図抽選とは、未実行の普図抽選であって、当該普図抽選の抽選結果を報知するための普通図柄の変動表示が開始されていない普図抽選を言う。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留可能な保留普図抽選の数は４個である。従って、図示するように、普図保留表示領域Ｄｎには４個の保留普図抽選に対応した保留表示が可能である。
【７３２４】
また、図７０４（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、普通図柄表示部３８ａに表示される普通図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う普図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が変動表示をしている場合には普図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が停止表示をしている場合には普図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【７３２５】
なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、普図保留表示領域Ｄｎ、普図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。
【７３２６】
《Ｍ２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【７３２７】
図７０５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ

６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【７３２８】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【７３２９】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【７３３０】

また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、特図始動口３４ａ、普図始動ゲート３５、第１大入賞口５７ａ、Ｖ入賞口５７ａｖ、第２大入賞口５８ａなどの各種の入球口に設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づいて特図抽選を実行し、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選を実行する。

【７３３１】

主制御基板６１の出力側には、第１特別電動役物５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物５８ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【７３３２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行する。また、普電開閉実行モードにおいては、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行するとともに、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行する。

【７３３３】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【７３３４】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。
【７３３５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【７３３６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【７３３７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる装飾図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、装飾図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、装飾図柄が停止表示している時間は一定である。従って、装飾図柄の変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【７３３８】
図７０６は、特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＭＰＵ６２が特図抽選や普図抽選などを行う際に用いられる。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。また、普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かの普図リーチ判定に用いられる。また、普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間を決定する際に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１及び普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値を設定する際に用いられる。
【７３３９】
各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１～Ｃｎ４、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用

バッファ６４ａに適宜記憶される。
【７３４０】
また、ＲＡＭ６４には、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の各値が特図判定エリア６４ｃに記憶される。また、本実施形態では、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２及び普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。
【７３４１】
特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【７３４２】
特図当否判定カウンタＣｓ１は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口３４ａに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで特図判定エリア６４ｃに記憶される。
【７３４３】
特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図大当たり又は特図小当たりに当選するか否かが判定される。後述するように、本実施形態の特図当否判定テーブルには特図大当たり及び特図外れは設定されていないので、１００％の確率で特図小当たりに当選する。
【７３４４】
次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【７３４５】
特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口３４ａに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した特図当否判定カウンタの値とともに特図判定エリア６４ｃに記憶される。
【７３４６】
ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３７ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりとなっているので、特図小当たり用の特図種別判定テーブルの１種類のみが用意されている。
【７３４７】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【７３４８】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【７３４９】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【７３５０】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【７３５１】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【７３５２】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【７３５３】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【７３５４】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【７３５５】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【７３５６】
次に、普図リーチ判定カウンタＣｎ３の詳細について説明する。普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、普図当否判定の結果が普図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【７３５７】
普図リーチ判定カウンタＣｎ３は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。
【７３５８】
普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。
【７３５９】
ＭＰＵ６２は、普図当否判定において普図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、普図抽選における普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。
【７３６０】
次に、普図変動種別判定カウンタＣｎ４の詳細について説明する。普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【７３６１】
普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図変動時間テーブルと照合され、普図変動時間が決定される。
【７３６２】
次に、特図当否判定テーブルについて説明する。
【７３６３】
図７０７は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０～１１９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。
【７３６４】
図７０７に示すように、本実施形態の特図当否判定テーブルには、特図当否判定カウンタＣｓ１の０～１１９９の１２００個の値のうち、０～１１９９の全ての値が特図小当たりに当選となる値として設定されており、特図大当たりに当選となる値及び特図外れとなる値は設定されていない。すなわち、本実施形態では、特図当否判定の結果は、１００％の確率で特図小当たりに当選となる。
【７３６５】
「特図小当たり」とは、特電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。

【７３６６】
次に、特図種別判定テーブルについて説明する。
【７３６７】
図７０８は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果に応じて特図種別判定テーブルが選択され、当該選択された特図種別判定テーブルと、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別を判定する特図種別判定が行なわれる。ただし、上述したように、本実施形態では、特図当否判定の結果として特図小当たりのみが設定されているので、本実施形態のパチンコ機１０は、特図小当たり用の特図種別判定テーブルのみを備えている。
【７３６８】
図７０８に示すように、本実施形態の特図種別判定テーブルには、特図種別判定カウンタＣｓ２の０～９９の１００個の値のうち、０～３９の４０個の値が特別図柄Ａ（特図小当たりＡ）に設定されており、残りの４０～９９の６０個の値が特別図柄Ｂ（特図小当たりＢ）に設定されている。特図種別判定テーブルに設定されている特別図柄の種別は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となるが、特別図柄の種別毎に、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。
【７３６９】
特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉の態様が異なることになる。
【７３７０】
次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。
【７３７１】
図７０９は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【７３７２】
図７０９（Ａ）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。
【７３７３】
図７０９（Ａ）に示すように、本実施形態の特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄Ａに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオＡが設定されており、特別図柄Ｂに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオＡが選択され、一方、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオＢが選択されることになる。
【７３７４】
特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である１．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、１．０秒間の第１特別電動役物５７ｂの開放中に１０個の遊技球が第１大入賞口５７

ａに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は２．０秒に固定されることになる。

【７３７５】

特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である１．１秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、１．１秒間の第１特別電動役物５７ｂの開放中に１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は２．１秒に固定されることになる。

【７３７６】

また、本実施形態では、特図当否判定において特図小当たりに当選した場合に加えて、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にも、特電開閉実行モードが開始される。

【７３７７】

図７０９（Ｂ）は、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、そのままＶ入賞口５７ａｖに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりＡに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡが選択され、当該Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始される。一方、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、そのままＶ入賞口５７ａｖに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりＢに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢが選択され、当該Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始される。

【７３７８】

Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である５．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第２特別電動役物５８ｂの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、３．０秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。

【７３７９】

Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１２回（１２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である５．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第２特別電動役物５８ｂの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、５．９秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。

【７３８０】
なお、上述したように、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡにおいては、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋３．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。
【７３８１】
同様に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１２（ラウンド数）＋５．９秒（特電インターバル期間）×１１（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２５．９秒に固定されることになる。
【７３８２】
このように、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡ又はＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢのいずれの特電開閉シナリオが選択された場合であっても、特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は１２６．０秒以下となる。そして、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）と、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）との差分は０．１秒程度と小さくなっている。
【７３８３】
さらに、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した時間（１２８．０秒、以下「合算時間Ａ」ともいう）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した時間（１２８．０秒、以下「合算時間Ｂ」ともいう）と同じになっている。このような構成を採用した理由については後述する。
【７３８４】
次に、普図当否判定テーブルについて説明する。
【７３８５】
図７１０は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～１１９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣ

ｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【７３８６】

図７１０に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～１１９９の１２００個の値のうち、０～３の４個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、１／３００の確率で普図当たりに当選となる。

【７３８７】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【７３８８】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【７３８９】

図７１１は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した普図当否判定の結果に応じて普図種別判定テーブルが選択され、当該選択された普図種別判定テーブルと、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とによって、普通図柄の種別を判定する普図種別判定が行なわれる。

【７３９０】

上述した普図当否判定の結果、普図当たりと判定された場合には普図種別判定テーブル１が選択され、一方、普図当否判定の結果、普図外れと判定された場合には普図種別判定テーブル２が選択される。

【７３９１】

図７１１（Ａ）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル１には、普図種別判定カウンタＣｎ２の０～９９の１００個の値のうち、０～３９の４０個の値が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）に設定されており、４０～５９の２０個の値が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）に設定されており、６０～７４の１５個の値が普通図柄Ｃ（普図当たりＣ）に設定されており、７５～８９の１５個の値が普通図柄Ｄ（普図当たりＤ）に設定されており、９０～９４の５個の値が普通図柄Ｅ（普図当たりＥ）に設定されており、９５～９７の３個の値が普通図柄Ｆ（普図当たりＦ）に設定されており、９８～９９の２個の値が普通図柄Ｇ（普図当たりＧ）に設定されている。普図種別判定テーブル１に設定されている普通図柄の種別は、いずれも普電開閉実行モードの実行の契機となるが、普通図柄の種別毎に、普電開閉実行モードが実行される際に選択される普電開閉シナリオの種別が異なっている。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される普電開閉シナリオの種別によって、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開閉の態様が異なることになる。

【７３９２】

図７１１（Ｂ）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル２には、普図種別判定カウンタＣｎ２の０～９９の１００個の値のうち、１００個の全ての値が普通図柄Ｚ（普図外れ）に設定されている。すなわち、普図当否判定において普図外れであると判定された場合には、普通図柄の種別は普通図柄Ｚに決定される。

【７３９３】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【７３９４】

図７１２は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【７３９５】

図７１２に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄Ａ～Ｇのそれぞれに対応して普電開閉シナリオＡ～Ｇが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果がそれぞれ普通図柄Ａ～Ｇとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡ～Ｇがそれぞれ選択されることになる。以下、普電開閉シナリオＡ～Ｇの詳細について説明する。

【７３９６】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、５．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、１４０．０秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、普通電動役物３４ｂは、１回の開放時間である０．８秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が０．６秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球することがないように構成されている。

【７３９７】

普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、５．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒、総開放時間は１．６秒、開放と開放の間における普通電動役物３４ｂの閉鎖期間（普電インターバル期間）は、１３５．０秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、１４０．０秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、普通電動役物３４ｂは、総開放時間である１．６秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が０．６秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球することがないように構成されている。以下に説明する普電開閉シナリオＣ～Ｇにおいても同様である。

【７３９８】

普電開閉シナリオＣ～Ｇは、普電開閉シナリオＢと比較して普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数及び総開放時間が異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオＢと同じである。具体的には、普電開閉シナリオＣの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は３回であり、普電開閉シナリオＤの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は４回であり、普電開閉シナリオＥの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は５回であり、普電開閉シナリオＦの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は６回であり、普電開閉シナリオＧの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は７回である。

【７３９９】

このように、本実施形態では、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（１３５．０秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（１４０．０秒）は、いずれも、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）及びＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）よりも長い時間に設定されている。さらに、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（１３５．０秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（１４０．０秒）は、いずれも、上記合算時間Ａ（１２８．０秒）及び上記合算時間Ｂ（１２８．０秒）よりも長い時間に設定されている。このような構成を採用した理由については後述する。

【７４００】

なお、以下の説明では、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定に

おいて特別図柄Ａと判定されたことを、「特図抽選において特図小当たりＡに当選した」とも表現する。特別図柄Ｂについても同様である。また、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。普通図柄Ｂ～Ｇについても同様である。

【７４０１】

《Ｍ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【７４０２】

図７１３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【７４０３】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【７４０４】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【７４０５】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【７４０６】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【７４０７】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の

入力側には主制御装置６０、演出操作ボタン２４が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信するとともに、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号を受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【７４０８】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【７４０９】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【７４１０】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【７４１１】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【７４１２】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【７４１３】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【７４１４】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【７４１５】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【７４１６】

《Ｍ４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【７４１７】

図７１４は、本実施形態のパチンコ機１０において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。図７１５及び図７１６は、本実施形態のパチンコ機１０において実行される演出の一例を示す説明図である。

【７４１８】

本実施形態のパチンコ機１０において遊技を行なう遊技者は、はじめに、遊技盤３０の中央下部に設けられている普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように、操作ハンドル２５を操作して遊技球の発射強度を調整する。図７１４に示すように、遊技球が普図始動ゲート３５に入球すると、パチンコ機１０の主制御装置６０は、上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ１）。また、音声発光制御装置９０は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

【７４１９】

その後、設定された普図変動時間が経過すると、主制御装置６０は、普通図柄表示部３８ａおいて変動中の普通図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻ｔ２）。遊技者は、普通図柄表示部３８ａにおいて停止表示された普通図柄の表示態様又は図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、普図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、普図抽選の結果が普図当たりである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一である表示態様（例えば「５５５」）で停止表示させる。一方、普図抽選の結果が普図外れである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「１３５」）で停止表示させる。

【７４２０】

遊技者は、普図抽選において普図当たりに当選するまで、繰り返し普図始動ゲート３５に遊技球を入球させる。なお、本実施形態では、普図始動ゲート３５の下流に一般入賞口３２が設けられているため、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、そのまま一般入賞口３２に入球し、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【７４２１】

普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、普通図柄表示部３８ａおいて変動中の普通図柄を普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した表示態様で停止表示させ、その後、普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオを選択し、当該選択した普電開閉シナリオに基づいた普電開閉実行モードを開始する（時刻ｔ２）。一方、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、普図当たりの当選後に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した表示態様で停止表示させる。

【７４２２】

具体的には、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が１回である普図当たりＡに当選した場合には、変動中の装飾図柄を「１↓１」といった表示態様（中央の装飾図柄列Ｚ２の装飾図柄のみがスクロールしている表示態様）で表示させてリーチを発生させた上で、「１１１」といった表示態様で停止表示させる。また、例えば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が２回である普図当たりＢに当選した場合には、図７１５（Ａ）に示すように、変動中の装飾図柄を「２↓２」といった表示態様で表示させてリーチを発生させた上で、図７１５（Ｂ）に示すように、「２２２」といった表示態様で停止表示させる。したがって、メイン表示領域ＭＡ

において変動中の装飾図柄でリーチが発生した場合には、遊技者は、普図当たりに当選した場合に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を認識することができるので、遊技者に対して、普図当たりに当選するか否かの期待感だけではなく、当選後の普通電動役物３４ｂの開放回数に対する期待感も付与することができる。遊技者が普通電動役物３４ｂの開放回数に対して期待感を持つ理由については後述する。

【７４２３】

以下、図７１４に示した例では、普図抽選の結果、普図当たりＢに当選した場合について説明する。

【７４２４】

普図抽選の結果、普図当たりＢに当選すると、主制御装置６０は、上述した普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードを開始し、当該普電開閉実行モードの普電オープニング期間を開始する（時刻ｔ２）。上述したように、普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードでは、普通電動役物３４ｂが２回開放する。また、普電オープニング期間が開始されると、音声発光制御装置９０は、普電オープニング演出及び右打ち報知処理を開始する。本実施形態では、図７１６（Ａ）に示すように、普電オープニング演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、後述するＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モード（いわゆる大当たり）が２回発生することを示唆する演出を実行する。また、本実施形態における右打ち報知処理では、図７１６（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像ＧＤ１を表示させ、スピーカー４６から「右打ち！」といった音声を出力させる。

【７４２５】

右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、操作ハンドル２５を操作して「右打ち」を行なう。遊技者が「右打ち」を行なうと、遊技球発射機構８１から発射された遊技球は、遊技盤３０の遊技領域ＰＡの右側に設けられた流通路３０１に到達する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の普通電動役物３４ｂの上を遊技球が通過するのに０．７秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していると、閉鎖状態の普通電動役物３４ｂの上を少なくとも１個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。

【７４２６】

そして、主制御装置６０は、普電オープニング期間が終了すると、普電開閉処理期間を開始し、普通電動役物３４ｂの１回目の開放を開始する（時刻ｔ３）。すると、当該普通電動役物３４ｂの上を通過中の遊技球は、開放した普通電動役物３４ｂの下方に落下し、当該普通電動役物３４ｂの下方に設けられている特図始動口３４ａに入球する（時刻ｔ４）。

【７４２７】

特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、主制御装置６０は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ４）。本実施形態では、特図変動時間は、特図抽選の結果に関わらず、毎回０．５秒に設定される。

【７４２８】

その後、設定された特図変動時間（本実施形態では０．５秒）が経過すると、主制御装置６０は、特別図柄表示部３７ａおいて変動中の特別図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻ｔ５）。上述したように、本実施形態では、特図抽選においては必ず特図小当たり（特図小当たりＡ又は特図小当たりＢ）に当選するように構成されており、例えば、特図抽選の結果が特図小当たりＡである場合には、音声発光制御装置９０は

、サブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を「７７７」といった表示態様で停止表示させ、特図抽選の結果が特図小当たりＢである場合には、サブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を「３３３」といった表示態様で停止表示させる。

【７４２９】

図７１４に示した例では、特図抽選の結果、特図小当たりＡに当選した場合について説明する。

【７４３０】

特図抽選の結果、特図小当たりＡに当選すると、主制御装置６０は、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードを開始し、当該特電開閉実行モードの特電オープニング期間を開始する（時刻ｔ５）。

【７４３１】

そして、主制御装置６０は、特電オープニング期間が終了すると、特電開閉処理期間を開始し、第１特別電動役物５７ｂの開放を開始する（時刻ｔ６）。上述したように、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間では、第１特別電動役物５７ｂが１回開放する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の第１特別電動役物５７ｂの上を遊技球が通過するのに１．０秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していれば、閉鎖状態の第１特別電動役物５７ｂの上を少なくとも１個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。したがって、第１特別電動役物５７ｂが開放すると、当該第１特別電動役物５７ｂの上を通過中の遊技球は、開放した第１特別電動役物５７ｂの下方に落下し、当該第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられている第１大入賞口５７ａに入球する（時刻ｔ７）。

【７４３２】

第１大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、当該遊技球はそのままＶ入賞口５７ａｖに入球する（時刻ｔ７）。すなわち、本実施形態では、遊技者は「右打ち」を継続していれば、第１特別電動役物５７ｂの開放中に第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに遊技球を容易に（確実に）入球させることが可能な構成となっている。

【７４３３】

Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことを示唆する演出であるＶ入賞演出と、１６ラウンドの特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出とを実行し、主制御装置６０は、実行中である特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後に、上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた１６ラウンドの特電開閉実行モードを開始する（時刻ｔ８）。

【７４３４】

Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、特電オープニング期間の０．５秒が経過した後に特電開閉処理期間が開始され、第２特別電動役物５８ｂの１６回の開放のうちの１回目の開放（第１ラウンドのラウンド遊技）が開始される（時刻ｔ９）。そして、第２特別電動役物５８ｂは、最大開放時間の５．０秒が経過したこと又は最大入球個数である１０個の遊技球が入球したことのいずれかの条件を満たした場合に、閉鎖状態となる。閉鎖状態となった後は、閉鎖期間（特電インターバル期間）の３．０秒が経過した後に第２特別電動役物５８ｂの２回目の開放（第２ラウンド目のラウンド遊技）が開始される。その後、第２特別電動役物５８ｂの１６回目の開放（第１６ラウンドのラウンド遊技）が終了して閉鎖した後、特電エンディング期間が開始され、特電エンディング期間の０．５秒が経過することによって、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが終了する（時刻ｔ１０）。遊技者は、このＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、第２特別電動役物５８ｂの開放中に遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることにより、大量の遊技球を賞球として獲得することができる。

【７４３５】
なお、上述したように、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡにおいては、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋３．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。すなわち、本実施形態におけるＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、開始されてから１２６．０秒で終了することになる。
【７４３６】
また、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放が開始した時点（時刻ｔ３）から、上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始した時点（時刻ｔ８）までに要する時間は、遊技者が右打ち報知処理の指示通りに「右打ち」を行なっている場合には、最大でも、４秒程度となるように構成されている。
【７４３７】
そして、本実施形態では、普電開閉シナリオＢに基づく普電開閉実行モードの普電開閉処理期間における閉鎖期間（普電インターバル期間）は１３５．０秒に設定されているため、普通電動役物３４ｂの１回目の閉鎖から１３５．０秒が経過した後に、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始することになる（時刻ｔ１１）。
【７４３８】
この結果、本実施形態では、図７１４に示すように、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始する前に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが終了することになる。
【７４３９】
そして、普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放によって遊技球が特図始動口３４ａに入球すると、主制御装置６０は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ１２）。
【７４４０】
その後の処理の流れは、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間（閉鎖期間）が普電エンディング期間に置き換わる点が異なるのみで、図７１４に示す時刻ｔ１３から時刻ｔ１８までの処理の流れは、上述した時刻ｔ５から時刻ｔ１０までの処理の流れと同じである。そして、普電開閉シナリオＢに基づく普電開閉実行モードの普電エンディング期間の時間的長さは１４０．０秒に設定されているので、仮に保留普図抽選が存在していたとしても、普通電動役物３４ｂの２回目の閉鎖後に開始される普電エンディング期間の１４０．０秒が経過するまでは次の普図抽選は実行されない。すなわち、２回目のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するよりも早く次の普図抽選が実行されないように構成されている。その後、普電エンディング期間の１４０．０秒が経過して普電開閉実行モードが終了する（時刻ｔ１９）。
【７４４１】

なお、本実施形態では、普電エンディング期間の終了前の５秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する普電エンディング演出を実行する。本実施形態では、図７１６（Ｂ）に示すように、普電エンディング演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。

【７４４２】

以上説明したように、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した回数分だけ時刻ｔ３から時刻ｔ１０までの処理が繰り返されることになる。換言すれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した回数分だけ、１６ラウンド又は１２ラウンドのＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されることになる。

【７４４３】

なお、図７１４に示した例では、１回目及び２回目の特図抽選において特図小当たりＡに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選した場合について説明したが、１回目又は２回目の特図抽選において特図小当たりＢに当選していた場合であって、その後に遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間において上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードを開始することになる。

【７４４４】

また、本実施形態では、特図始動口３４ａには特図保留機能が設けられていないため、仮に、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始して特図始動口３４ａに遊技球が入球した時点においてもＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードが終了していなかった場合には、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づく特図抽選が実行されない。この結果、特図抽選において特図小当たりに当選することもなく、Ｖ入賞大当たりに当選することも不可能となる。

【７４４５】

また、図７１４に示した例とは異なり、右打ち報知処理が実行されているにもかかわらずに遊技者が「右打ち」を行なわなかった場合には、普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球を特図始動口３４ａに入球させることができず、または、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球を第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに入球させることができない。この場合には、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードや、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードは開始されず、遊技者は、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの閉鎖期間（普電インターバル期間）や普電エンディング期間が終了するのを待つことになる。

【７４４６】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【７４４７】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４４８】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパ

チンコ機を設計・製造することが可能となる。
【７４４９】
また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。
【７４５０】
また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。
【７４５１】
また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。
【７４５２】
また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。
【７４５３】
また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、当該第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。
【７４５４】
そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図７１４の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口３４ａに入球可能となる場合がある。
【７４５５】
そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放す

る普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球することが可能となる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４５６】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【７４５７】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【７４５８】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても、普通電動役物３４ｂの１回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【７４５９】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口３４ａに遊技球が入球したタイミングにおいてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口３４ａに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モー

ドが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【７４６０】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【７４６１】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【７４６２】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも短い時間（例えば８０．０秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【７４６３】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目と３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【７４６４】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当た

りに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける３回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの４回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目と４回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【７４６５】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【７４６６】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

【７４６７】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【７４６８】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【７４６９】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物３４ｂが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口３４ａに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわ

ち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物３４ｂが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【７４７０】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１４０．０秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【７４７１】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【７４７２】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【７４７３】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【７４７４】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４７５】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に

、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４７６】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図７１５、図７１６（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４７７】

特に本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数（すなわち、Ｖ入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインＬ１上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【７４７８】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物３４ｂの開放（図７１４の時刻ｔ３）からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミング（図７１４の時刻ｔ３）で開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミング（図７１４の時刻ｔ１１）で普通電動役物３４ｂが開放するように制御する。したがって、普図抽選における１回の普図当たりに対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。

【７４７９】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【７４８０】

また、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりについて複数の種別（Ｖ入賞大当たりＡ及びＢ）が設定されているので、１回の普電開閉実行モードにおいて当選するＶ入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のＶ入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【７４８１】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した合算時間Ａ（１２８．０秒

）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した合算時間Ｂと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物３４ｂの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【７４８２】

また、本実施形態では、遊技盤３０の中央下部の位置に普図始動ゲート３５が設けられており、当該普図始動ゲート３５に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口３２が設けられているので、遊技盤３０の中央下部の位置に特図始動口３４ａが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【７４８３】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように操作ハンドル２５を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート３５に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が一般入賞口３２に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口３２による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることが可能となる。

【７４８４】

《Ｍ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【７４８５】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【７４８６】

＜タイマ割込み処理＞

図７１７は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【７４８７】

ステップＳｍ０１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｍ０１０２に進む。

【７４８８】

ステップＳｍ０１０２では、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値を更新する。具体的には、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値に１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０１０３に進む。

【７４８９】

ステップＳｍ０１０３では、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、普図リーチ判定カウンタＣｎ３、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値を更新する。具体的には、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、普図リーチ判定カウンタＣｎ３、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各判定カウンタＣｎ１～Ｃｎ３、Ｃｓ１、Ｃｓ２の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０１０４に進む。

【７４９０】

ステップＳｍ０１０４では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０４を実行した後、ステップＳｍ０１０５に進む。

【７４９１】

ステップＳｍ０１０５では、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づく特図始動口用の入球処理を実行する。特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０５を実行した後、ステップＳｍ０１０６に進む。

【７４９２】

ステップＳｍ０１０６では、Ｖ入賞口５７ａｖへの遊技球の入球に基づくＶ入賞口用の入球処理を実行する。Ｖ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【７４９３】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｍ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７４９４】

図７１８は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０２０１では普図始動ゲート３５に、遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｍ０２０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０２０２に進み、普図抽選保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、普図抽選保留個数ＳＮは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図抽選保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｍ０２０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｍ０２０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【７４９５】

ステップＳｍ０２０２において、普図抽選保留個数ＳＮが上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｍ０２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０２０３に進み、普図抽選保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｍ０２０４に進む。

【７４９６】

ステップＳｍ０２０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｍ０２０３において１を加算した普図抽選保留個数ＳＮに対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｍ０２０５に進む。

【７４９７】

ステップＳｍ０２０５では、普図先判定処理を実行する。普図先判定処理は、普図保留エリア６４ｄに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値の情報（普図保留情報）に基づいて、普図抽選の判定結果（普図当否判定の判定結果、普図種別判定の判定結果及び普図リーチ発生の有

無の判定結果等）を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｍ０２０５を実行した後、ステップＳｍ０２０６に進む。

【７４９８】

ステップＳｍ０２０６では、普図保留コマンドを設定する。具体的には、普図保留エリア６４ｄに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２及び普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値の情報（普図保留情報）に基づいて実行された普図先判定処理の判定結果を普図保留コマンドとして設定する。

【７４９９】

普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて取得された普図保留情報に対する普図先判定処理の判定結果を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。普図保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７２１：ステップＳｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、普図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の普図保留表示領域Ｄｎにおける表示を普図抽選保留個数ＳＮの増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の普図保留表示領域Ｄｎにおける表示を普図抽選保留個数ＳＮの増加に対応させて変更する。

【７５００】

ステップＳｍ０２０６を実行した後、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【７５０１】

一方、ステップＳｍ０２０２において、普図抽選保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｍ０２０２：ＮＯ）、すなわち、普図抽選保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【７５０２】

＜特図始動口用の入球処理＞

次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｍ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７５０３】

図７１９は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０３０１では、特図始動口３４ａに遊技球が入球したか否かを、特図始動口３４ａに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｍ０３０１において、特図始動口３４ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０３０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップＳｍ０３０３に進む。一方、ステップＳｍ０３０１において、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｍ０３０１：ＮＯ）、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【７５０４】

ステップＳｍ０３０３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、上述した特電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０３０３において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０３０３：ＮＯ）、すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０３０４に進む。

【７５０５】

ステップＳｍ０３０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動開始の際にＯＮとなり、特別図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０３０４において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０３０４：ＮＯ）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０３０５に進む。

【７５０６】

ステップＳｍ０３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の各値を主側ＲＡＭ６４の特図判定エリア６４ｃに記憶する。その後、ステップＳｍ０３０６に進む。

【７５０７】

ステップＳｍ０３０６では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動開始フラグをＯＮにする。特図変動開始フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させるためのフラグであり、後述するように、特別図柄の変動が開始された際にはＯＦＦとなる。ステップＳｍ０３０６を実行した後、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【７５０８】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７１７：Ｓｍ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７５０９】

図７２０は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０４０１では、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球したか否かを、Ｖ入賞口５７ａｖに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｍ０４０１において、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０４０２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機として特電開閉実行モードが開始され、当該特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、ステップＳｍ０４０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球した場合であっても後述するステップＳｍ０４０３からステップＳｍ０４０５の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【７５１０】

ステップＳｍ０４０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｍ０４０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ０４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ａフラグをオンにし、特図種別フラグとして特別図柄Ｂフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ｂフラグをオンにする。その後、ステップＳｍ０４０５に進む。

【７５１１】

ステップＳｍ０４０５では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したこと及び当該Ｖ入賞の種別をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７２１：ステップＳｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞の種別及び当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【７５１２】
ステップＳｍ０４０５を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【７５１３】
一方、ステップＳｍ０４０１においてＶ入賞口５７ａｖに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳｍ０４０１：ＮＯ）及びステップＳｍ０４０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ０４０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｍ０４０３からステップＳｍ０４０５の処理を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【７５１４】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【７５１５】
図７２１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｍ０５０２に進む。
【７５１６】
ステップＳｍ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｍ０５０３に進む。
【７５１７】
ステップＳｍ０５０３では、ステップＳｍ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていれば当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンドや、後述する各種の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｍ０５０３を実行した後、ステップＳｍ０５０４に進む。
【７５１８】
ステップＳｍ０５０４では、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値を更新する。具体的には、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値に１を加算すると共に、各カウンタ値が最大値に達した際には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０５０５に進む。
【７５１９】
ステップＳｍ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップＳｍ０５０６に進む。
【７５２０】
ステップＳｍ０５０６では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示に関する制御処理である普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、普図抽選や、普図抽選の抽選結果に基づいた普通図柄の変動表示の制御などを行う。普通図柄制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０６を実行した後、ステップＳｍ０５０７に進む。
【７５２１】
ステップＳｍ０５０７では、普通電動役物３４ｂに関する制御処理である普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、普通電動役物３４ｂを開閉させる普電開閉実行モードにおける制御などを行なう。普通電動役物制御処理の詳細については後述

する。ステップＳｍ０５０７を実行した後、ステップＳｍ０５０８に進む。
【７５２２】
ステップＳｍ０５０８では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示に関する制御処理である特別図柄制御処理を実行する。特別図柄制御処理では、特図抽選や、特図抽選の抽選結果に基づいた特別図柄の変動表示の制御などを行う。特別図柄制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０８を実行した後、ステップＳｍ０５０９に進む。
【７５２３】
ステップＳｍ０５０９では、特別電動役物に関する制御処理である特別電動役物制御処理を実行する。特別電動役物制御処理では、第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂを開閉させる特電開閉実行モードにおける制御などを行なう。特別電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０９を実行した後、ステップＳｍ０５１０に進む。
【７５２４】
ステップＳｍ０５１０では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳｍ０５１０を実行した後、ステップＳｍ０５１１に進む。
【７５２５】
ステップＳｍ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｍ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｍ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｍ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｍ０５１２及びステップＳｍ０５１３において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣｉｎｉ、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｍ０５１２において、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値に１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｍ０５１３において、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値に１を加算するとともに、その各カウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｍ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｍ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０５０３に戻り、ステップＳｍ０５０３からステップＳｍ０５１０までの各処理を実行する。
【７５２６】
なお、ステップＳｍ０５０３からステップＳｍ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣｉｎｉ、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタ値をランダムに更新することができる。
【７５２７】
＜普通図柄制御処理＞
次に、普通図柄制御処理について説明する。普通図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図７２１：Ｓｍ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７５２８】
図７２２は、普通図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０６０１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図

柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０６０１を実行した後、ステップＳｍ０６０２に進む。

【７５２９】

ステップＳｍ０６０２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０６０２を実行した後、本普通図柄制御処理を終了する。

【７５３０】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図７２２：Ｓｍ０６０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７５３１】

図７２３は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０７０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、普電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。

【７５３２】

ステップＳｍ０７０１において、普電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ０７０１：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ０７０１において、普電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｍ０７０２に進む。

【７５３３】

ステップＳｍ０７０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。普図変動中フラグは、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動開始の際にＯＮとなり、普通図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、普図変動中フラグは、普通図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０７０２において、普図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０７０２：ＮＯ）、すなわち、普通図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０７０３に進む。

【７５３４】

ステップＳｍ０７０３では、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｍ０７０３において、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上ではないと判定した場合には（Ｓｍ０７０３：ＮＯ）、本普通図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｍ０７０３において、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上であると判定した場合には（Ｓｍ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０７０４に進む。すなわち、普電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が変動中でもない状況において、普図抽選保留個数ＳＮが１以上である場合に、ステップＳｍ０７０４に進む。

【７５３５】

ステップＳｍ０７０４では、普図抽選保留個数ＳＮを１減算する。その後、ステップＳｍ０７０５に進む。

【７５３６】

ステップＳｍ０７０５では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせ

る。ステップＳｍ０７０５を実行した後、ステップＳｍ０７０６に進む。
【７５３７】
ステップＳｍ０７０６では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した普図当否判定テーブルとに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｍ０７０６を実行した後、ステップＳｍ０７０７に進む。
【７５３８】
ステップＳｍ０７０７では、普通図柄の種別を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果に応じて上述した普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、当該選択した普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｍ０７０７を実行した後、ステップＳｍ０７０８に進む。
【７５３９】
ステップＳｍ０７０８では、ステップＳｍ０７０７の普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、ステップＳｍ０７０７の普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにし、普通図柄Ｂであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｍ０７０８を実行した後、ステップＳｍ０７０９に進む。
【７５４０】
ステップＳｍ０７０９では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。普図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０７０９を実行した後、ステップＳｍ０７１０に進む。
【７５４１】
ステップＳｍ０７１０では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づくものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｍ０７０９で設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｍ０７１０を実行した後、ステップＳｍ０７１１に進む。
【７５４２】
ステップＳｍ０７１１では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。
【７５４３】
ステップＳｍ０７１０及びステップＳｍ０７１１にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図７２１）のコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｍ０７１１を実行後、ステップＳｍ０７１２に進む。
【７５４４】
ステップＳｍ０７１２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｍ０７１３に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図変動中フラグをＯＮにする。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。
【７５４５】
＜普図変動時間設定処理＞
次に、普図変動時間設定処理について説明する。普図変動時間設定処理は、普通図柄変動開始処理のサブルーチン（図７２３：Ｓｍ０７０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６

２によって実行される。
【７５４６】
図７２４は、普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａの普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値を取得する。その後、ステップＳｍ０８０２に進む。
【７５４７】
ステップＳｍ０８０２では、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている普図種別フラグのうち、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定し、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮである場合には、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定する。ステップＳｍ０８０２において、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定した場合には（Ｓｍ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０８０３に進む。
【７５４８】
ステップＳｍ０８０３では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当たり用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間タイマカウンタにセットする。この普図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ０８０４を実行した後、本普図変動時間設定処理を終了する。
【７５４９】
ステップＳｍ０８０２において、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではないと判定した場合には（Ｓｍ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｍ０８０５に進み、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｍ０８０２において今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではない場合に本処理（Ｓｍ０８０５）を実行することから、ステップＳｍ０８０５においては、普図当否判定の結果が普図当たりではない普通図柄の変動のうちリーチが発生する変動であるか否かの判定を行う。具体的には、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図リーチ判定テーブルを参照し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値が、普図リーチ判定テーブルにリーチ発生として設定されている値と一致している場合には、リーチが発生すると判定する。ステップＳｍ０８０５において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｍ０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０８０６に進む。
【７５５０】
ステップＳｍ０８０６では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図外れ（リーチ発生用）普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、本普図変動時間設定処理を終了する。
【７５５１】
ステップＳｍ０８０５において、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｍ０８０５：ＮＯ）、ステップＳｍ０８０７に進み、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【７５５２】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テ

ーブルに記憶されている変動時間情報は、普図抽選保留個数ＳＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、例えば、普図抽選保留個数ＳＮの数に依存しない構成としてもよく、普図抽選保留個数ＳＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、普図当たり用普図変動時間テーブル及び普図外れ（リーチ発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報に対して、上記構成を適用してもよい。

【７５５３】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図７２２：Ｓｍ０６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７５５４】

図７２５は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０９０１では、普図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ０９０１において、普図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ０９０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ０９０１において、普図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０９０２に進む。

【７５５５】

ステップＳｍ０９０２では、普図変動時間設定処理（図７２４）において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｍ０９０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｍ０９０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ０９０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｍ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０９０３に進む。

【７５５６】

ステップＳｍ０９０３では、普通図柄表示部３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｍ０９０３を実行した後、ステップＳｍ０９０４に進む。

【７５５７】

ステップＳｍ０９０４では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｍ０９０４において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０９０４：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｍ０９０５に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ０９０７に進み、普図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。

【７５５８】

一方、ステップＳｍ０９０４において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ０９０４：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｍ０９０６に進み、普電開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ０９０７に進み、普図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【７５５９】

＜普通電動役物制御処理＞

次に、普通電動役物制御処理について説明する。普通電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図７２１：Ｓｍ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７５６０】

図７２６は、普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１００１では、普電エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間の開始時にＯＮにされ、普電エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【７５６１】

ステップＳｍ１００１において、普電エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００１：ＮＯ）、ステップＳｍ１００２に進み、普電開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、普電開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【７５６２】

ステップＳｍ１００２において、普電開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００２：ＮＯ）、ステップＳｍ１００３に進み、普電オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間の開始時にＯＮにされ、普電オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【７５６３】

ステップＳｍ１００３において、普電オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００３：ＮＯ）、ステップＳｍ１００４に進み、普電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１００４において、普電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１００５以降の普電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。一方、ステップＳｍ１００４において、普電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００４：ＮＯ）、本普通電動役物制御処理を終了する。

【７５６４】

ステップＳｍ１００５では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、普図種別フラグとして普通図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、普電開閉シナリオＡが選択される。ステップＳｍ１００５を実行した後、ステップＳｍ１００６に進む。

【７５６５】

ステップＳｍ１００６では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１００６を実行した後、ステップＳｍ１００７に進む。

【７５６６】

ステップＳｍ１００７では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ

０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、普電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、普電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１００７を実行した後、ステップＳｍ１００８に進み、普電オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【７５６７】

ステップＳｍ１００３において、普電オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１００９に進む。

【７５６８】

ステップＳｍ１００９では、普電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１００９において、普電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１０に進み、普電オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０１１に進む。

【７５６９】

ステップＳｍ１０１１では、普電開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１０１２に進み、普電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された普電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉処理期間コマンドには、今回の普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉処理期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１０１２を実行した後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【７５７０】

ステップＳｍ１００２において、普電開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１３に進み、普電開閉処理を実行する。普電開閉処理では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオに基づいて普通電動役物３４ｂの開閉動作を制御する。普電開閉処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１０１３を実行した後、ステップＳｍ１０１４に進む。

【７５７１】

ステップＳｍ１０１４では、普電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオに基づいた普通電動役物３４ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、普通電動役物３４ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、普電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップＳｍ１０１４において、普電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１０１４：ＮＯ）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１０１４において、普電開閉処理期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１５に進み、普電開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０１６に進む。

【７５７２】

ステップＳｍ１０１６では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１０１６を実行した後、ステップＳｍ１０１７に進む。

【７５７３】

ステップＳｍ１０１７では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１０１７を実行した後、ステップＳｍ１０１８に進み、普電エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【７５７４】

ステップＳｍ１００１において、普電エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１９に進む。

【７５７５】

ステップＳｍ１０１９では、普電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１０１９において、普電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１０１９：ＮＯ）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１０１９において、普電エンディング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１０１９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０２０に進む。

【７５７６】

ステップＳｍ１０２０では、普電エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０２１に進み、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０２２に進む。

【７５７７】

ステップＳｍ１０２２では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｍ１０２３に進み、普電開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【７５７８】

＜普電開閉処理＞

次に、普電開閉処理について説明する。普電開閉処理は、普通電動役物制御処理のサブルーチン（図７２６：Ｓｍ１０１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７５７９】

図７２７は、普電開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１１０１では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１１０１において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１１０２に進む。

【７５８０】

ステップＳｍ１１０２では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１１０２において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０３に進む。

【７５８１】

ステップＳｍ１１０３では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１１０４に進む。

【７５８２】

ステップＳｍ１１０４では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７２１：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１１０４を実行した後、本普電開閉処

理を終了する。
【７５８３】
ステップＳｍ１１０２において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１１０２：ＮＯ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。
【７５８４】
ステップＳｍ１１０１において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０５に進む。
【７５８５】
ステップＳｍ１１０５では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１１０５において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０６に進む。
【７５８６】
ステップＳｍ１１０６では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１１０７に進む。
【７５８７】
ステップＳｍ１１０７では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７２１：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１１０７を実行した後、本普電開閉処理を終了する。
【７５８８】
ステップＳｍ１１０５において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１１０５：ＮＯ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。
【７５８９】
＜特別図柄制御処理＞
次に、特別図柄制御処理について説明する。特別図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図７２１：Ｓｍ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７５９０】
図７２８は、特別図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１２０１では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１２０１を実行した後、ステップＳｍ１２０２に進む。
【７５９１】
ステップＳｍ１２０２では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１２０２を実行した後、本特別図柄制御処理を終了する。
【７５９２】
＜特別図柄変動開始処理＞
次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図７２８：Ｓｍ１２０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７５９３】
図７２９は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１３０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。

【７５９４】
ステップＳｍ１３０１において、特電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１３０１：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０１において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１３０２に進む。
【７５９５】
ステップＳｍ１３０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１３０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１３０２：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０３以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、Ｖ入賞フラグがＯＮである場合には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｍ１３０３に進む。
【７５９６】
ステップＳｍ１３０３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動開始の際にＯＮとなり、特別図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ１３０３において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１３０３：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０４以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特図変動中フラグがＯＮである場合には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０３において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１３０３：ＮＯ）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ１３０４に進む。
【７５９７】
ステップＳｍ１３０４では、特図変動開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動開始フラグは、上述したように、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合にＯＮとなるフラグである。ステップＳｍ１３０４において、特図変動開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０４：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｍ１３０４において、特図変動開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１３０５に進む。すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、Ｖ入賞フラグがＯＮでもなく、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に、ステップＳｍ１３０５に進む。
【７５９８】
ステップＳｍ１３０５では、特図変動開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１３０６に進む。
【７５９９】
ステップＳｍ１３０６では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、特図判定エリア６４ｅに記憶された特図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した特図当否判定テーブルとに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｍ１３０６を実行した後、ステップＳｍ１３０７に進む。
【７６００】
ステップＳｍ１３０７では、特別図柄の種別を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果に応じて上述した特

図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶された特図種別判定カウンタＣｎ２の値と、当該選択した特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｍ１３０７を実行した後、ステップＳｍ１３０８に進む。

【７６０１】

ステップＳｍ１３０８では、ステップＳｍ１３０７の特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、ステップＳｍ１３０７の特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｍ１３０８を実行した後、ステップＳｍ１３０９に進む。

【７６０２】

ステップＳｍ１３０９では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）を設定する処理である。特図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１３０９を実行した後、ステップＳｍ１３１０に進む。

【７６０３】

ステップＳｍ１３１０では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づくものであることを示す情報及びステップＳｍ１３０９で設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｍ１３１０を実行した後、ステップＳｍ１３１１に進む。

【７６０４】

ステップＳｍ１３１１では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【７６０５】

ステップＳｍ１３１０及びステップＳｍ１３１１にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、通常処理（図７２１）のコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｍ１３１１を実行後、ステップＳｍ１３１２に進む。

【７６０６】

ステップＳｍ１３１２では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｍ１３１３に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグをＯＮにする。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【７６０７】

＜特図変動時間設定処理＞

次に、特図変動時間設定処理について説明する。特図変動時間設定処理は、特別図柄変動開始処理のサブルーチン（図７２９：Ｓｍ１３０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７６０８】

図７３０は、特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａの普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値を取得する。その後、ステップＳｍ１４０２に進む。

【７６０９】

ステップＳｍ１４０２では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルを参照して、今回の特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ１４０３に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた特図変動時間タイマカウン

タにセットする。この特図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１４０３を実行した後、本特図変動時間設定処理を終了する。

【７６１０】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図７２８：Ｓｍ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７６１１】

図７３１は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１５０１では、特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１５０１において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ１５０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ１５０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１５０２に進む。

【７６１２】

ステップＳｍ１５０２では、特図変動時間設定処理（図７３０）において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｍ１５０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｍ１５０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ１５０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｍ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１５０３に進む。

【７６１３】

ステップＳｍ１５０３では、特別図柄表示部３７ａにおいて変動中の特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、特別図柄表示部３７ａには、特図抽選の結果に対応した表示態様の特別図柄が停止表示される。ステップＳｍ１５０３を実行した後、ステップＳｍ１５０４に進む。

【７６１４】

ステップＳｍ１５０４では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｍ１５０４において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１５０４：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｍ１５０５に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１５０７に進み、特図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりであるので、ステップＳｍ１５０４において特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定してステップＳｍ１５０５に進むことはない。

【７６１５】

一方、ステップＳｍ１５０４において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ１５０４：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｍ１５０６に進み、特電開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１５０７に進み、特図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【７６１６】

＜特別電動役物制御処理＞

次に、特別電動役物制御処理について説明する。特別電動役物制御処理は、通常処理の

サブルーチン（図７２１：Ｓｍ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７６１７】

図７３２は、特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１６０１では、特電エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間の開始時にＯＮにされ、特電エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【７６１８】

ステップＳｍ１６０１において、特電エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０２に進み、特電開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、特電開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【７６１９】

ステップＳｍ１６０２において、特電開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０３に進み、特電オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間の開始時にＯＮにされ、特電オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【７６２０】

ステップＳｍ１６０３において、特電オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０４に進み、特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６０４において、特電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１６０７以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【７６２１】

一方、ステップＳｍ１６０４において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０５に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６０６に進み、特電開閉実行モードフラグと、Ｖ契機フラグとをＯＮにし、その後、後述するステップＳｍ１６０７以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。Ｖ契機フラグは、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものであるか否かを判別するためのフラグである。一方、ステップＳｍ１６０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ１６０５：ＮＯ）、本特別電動役物制御処理を終了する。すなわち、本実施形態では、特図抽選において特図当たりに当選した場合（特電開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【７６２２】

ステップＳｍ１６０７では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、Ｖ契機フラグと、Ｖ入賞種別フラグと、特図種別フラグと、上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、Ｖ契機フラグがＯＦＦであり、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、特図小当たり用特電開閉シナリオＡが選択される。また、例えば、Ｖ契機フラグがＯＮであり、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ａフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞大当たり用特電開閉

シナリオＡが選択される。ステップＳｍ１６０７を実行した後、ステップＳｍ１６０８に進む。

【７６２３】

ステップＳｍ１６０８では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１６０８を実行した後、ステップＳｍ１６０９に進む。

【７６２４】

ステップＳｍ１６０９では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、特電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６０９を実行した後、ステップＳｍ１６１０に進み、特電オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【７６２５】

ステップＳｍ１６０３において、特電オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１１に進む。

【７６２６】

ステップＳｍ１６１１では、特電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１６１１において、特電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６１１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１２に進み、特電オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６１３に進む。

【７６２７】

ステップＳｍ１６１３では、今回の特電開閉実行モードにおけるラウンド数をラウンド表示部３９に表示させる処理であるラウンド表示開始処理を実行する。具体的には、選択された特電開閉シナリオに設定されているラウンド数を読み出し、当該読み出したラウンド数をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｍ１６１３を実行した後、ステップＳｍ１６１４に進む。

【７６２８】

ステップＳｍ１６１４では、特電開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１６１５に進み、特電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された特電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉処理期間コマンドには、今回の特電開閉処理期間における第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉処理期間コマンドに基づいて、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６１５を実行した後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【７６２９】

ステップＳｍ１６０２において、特電開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１６に進み、特電開閉処理を実行する。特電開閉処理では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオに基づいて第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉動作を制御

する。特電開閉処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１６１６を実行した後、ステップＳｍ１６１７に進む。

【７６３０】

ステップＳｍ１６１７では、特電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオに基づいた第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、特電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップＳｍ１６１７において、特電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１６１７：ＮＯ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１６１７において、特電開閉処理期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１８に進み、特電開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６１９に進む。

【７６３１】

ステップＳｍ１６１９では、ラウンド表示部３９におけるラウンド数の表示を終了させる処理であるラウンド表示終了処理を実行する。その後、ステップＳｍ１６２０に進む。

【７６３２】

ステップＳｍ１６２０では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１６２０を実行した後、ステップＳｍ１６２１に進む。

【７６３３】

ステップＳｍ１６２１では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電エンディングコマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６２１を実行した後、ステップＳｍ１６２２に進み、特電エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【７６３４】

ステップＳｍ１６０１において、特電エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６２３に進む。

【７６３５】

ステップＳｍ１６２３では、特電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１６２３において、特電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１６２３：ＮＯ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１６２３において、特電エンディング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６２４に進む。

【７６３６】

ステップＳｍ１６２４では、特電エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６２５に進む。

【７６３７】

ステップＳｍ１６２５では、Ｖ契機フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６２５において、Ｖ契機フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１６２５：ＮＯ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものではなかった場合には、ステップＳｍ１６２６に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その

後、後述するステップＳｍ１６２８に進む。一方、ステップＳｍ１６２５において、Ｖ契機フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ１６２５：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものであった場合には、ステップＳｍ１６２７に進み、Ｖ契機フラグと、Ｖ入賞フラグと、Ｖ入賞種別フラグとをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６２８に進む。

【７６３８】

ステップＳｍ１６２８では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図７２１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を終了するように設定する。その後、ステップＳｍ１６２９に進み、特電開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【７６３９】

＜特電開閉処理＞

次に、特電開閉処理について説明する。特電開閉処理は、特別電動役物制御処理のサブルーチン（図７３２：Ｓｍ１６１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７６４０】

図７３３は、特電開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１７０１では、第１特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１７０１において、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１７０２に進む。

【７６４１】

ステップＳｍ１７０２では、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０２において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０３に進む。

【７６４２】

ステップＳｍ１７０３では、第１特別電動役物５７ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１７０４に進む。

【７６４３】

ステップＳｍ１７０４では、第１特電開放コマンドを設定する。第１特電開放コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７２１：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７０４を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【７６４４】

ステップＳｍ１７０２において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０２：ＮＯ）、後述するステップＳｍ１７０８に進む。

【７６４５】

ステップＳｍ１７０１において、第１特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０５に進む。

【７６４６】

ステップＳｍ１７０５では、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０５において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０

６に進む。
【７６４７】
　ステップＳｍ１７０６では、第１特別電動役物５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１７０７に進む。
【７６４８】
　ステップＳｍ１７０７では、第１特電閉鎖コマンドを設定する。第１特電閉鎖コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７２１：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７０７を実行した後、本特電開閉処理を終了する。
【７６４９】
　ステップＳｍ１７０５において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０５：ＮＯ）、後述するステップＳｍ１７０８に進む。
【７６５０】
　ステップＳｍ１７０８では、第２特別電動役物５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１７０８において、第２特別電動役物５８ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｍ１７０９に進む。
【７６５１】
　ステップＳｍ１７０９では、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂのの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０９において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１０に進む。
【７６５２】
　ステップＳｍ１７１０では、第２特別電動役物５８ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１７１１に進む。
【７６５３】
　ステップＳｍ１７１１では、第２特電開放コマンドを設定する。第２特電開放コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７２１：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７１１を実行した後、本特電開閉処理を終了する。
【７６５４】
　ステップＳｍ１７０９において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０９：ＮＯ）、そのまま本特電開閉処理を終了する。
【７６５５】
　ステップＳｍ１７０８において、第２特別電動役物５８ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１２に進む。
【７６５６】
　ステップＳｍ１７１２では、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７１２において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７１２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１３に進む。
【７６５７】
　ステップＳｍ１７１３では、第２特別電動役物５８ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１７１４に進む。
【７６５８】

ステップＳｍ１７１４では、第２特電閉鎖コマンドを設定する。第２特電閉鎖コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７２１：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７１４を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【７６５９】

ステップＳｍ１７１２において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７１２：ＮＯ）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【７６６０】

《Ｍ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【７６６１】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【７６６２】

図７３４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【７６６３】

ステップＳｍ３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｍ３１０１を実行した後、ステップＳｍ３１０２に進む。

【７６６４】

ステップＳｍ３１０２では、普図遊技回演出用処理を実行する。普図遊技回演出用処理では、普図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普図変動用コマンド及び普図種別コマンドを受信した場合には、当該普図変動用コマンドに含まれる普図変動時間や普図種別コマンドに含まれる普通図柄の種別に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップＳｍ３１０２を実行した後、ステップＳｍ３１０３に進む。

【７６６５】

ステップＳｍ３１０３では、普電開閉実行モード演出用処理を実行する。普電開閉実行モード演出用処理では、普電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普電オープニングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、普電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、普電開放コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した普電開放中演出を実行する。また、普電閉鎖コマンド又は普電エンディングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物３４ｂの閉鎖回数に対応した普電閉鎖中演出を実行する。また、普電エンディング期間の終了５秒前となった場合には、普電エンディング演出を実行する。ステップＳｍ３１０３を実行した後、ステップＳｍ

３１０４に進む。
【７６６６】
ステップＳｍ３１０４では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップＳｍ３１０４を実行した後、ステップＳｍ３１０５に進む。
【７６６７】
ステップＳｍ３１０５では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップＳｍ３１０５を実行した後、ステップＳｍ３１０６に進む。
【７６６８】
ステップＳｍ３１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップＳｍ３１０６を実行した後、ステップＳｍ３１０７に進む。
【７６６９】
ステップＳｍ３１０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｍ３１０７を実行した後、ステップＳｍ３１０８に進む。
【７６７０】
ステップＳｍ３１０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｍ３１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【７６７１】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【７６７２】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【７６７３】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行

する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【７６７４】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【７６７５】

図７３５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【７６７６】

ステップＳｍ６１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｍ６１０２に進む。

【７６７７】

ステップＳｍ６１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【７６７８】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【７６７９】

図７３６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ６２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【７６８０】

＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【７６８１】

図７３７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【７６８２】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画

処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【７６８３】

ステップＳｍ６３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図７３６）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【７６８４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｍ６３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【７６８５】

ステップＳｍ６３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｍ６３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｍ６３０３に進む。

【７６８６】

ステップＳｍ６３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｍ６３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｍ６３０４に進む。

【７６８７】

ステップＳｍ６３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｍ６３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｍ６３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【７６８８】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【７６８９】
本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７６９０】
また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。
【７６９１】
また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。
【７６９２】
また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。
【７６９３】
また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。
【７６９４】
また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。
【７６９５】
また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、当該第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。
【７６９６】
そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、Ｖ入賞

大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図７１４の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口３４ａに入球可能となる場合がある。

【７６９７】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球することが可能となる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７６９８】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【７６９９】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【７７００】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても、普通電動役物３４ｂの１回の開放

に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【７７０１】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口３４ａに遊技球が入球したタイミングにおいてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口３４ａに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【７７０２】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【７７０３】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【７７０４】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも短い時間（例えば８０．０秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【７７０５】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目と３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の開放状態において遊技

球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。
【７７０６】
次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける３回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの４回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目と４回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。
【７７０７】
このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。
【７７０８】
次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。
【７７０９】
まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。
【７７１０】
次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では

、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【７７１１】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物３４ｂが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口３４ａに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物３４ｂが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【７７１２】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１４０．０秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【７７１３】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【７７１４】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【７７１５】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同

様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【７７１６】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７１７】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７１８】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図７１５、図７１６（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７１９】

特に本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数（すなわち、Ｖ入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインＬ１上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【７７２０】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物３４ｂの開放（図７１４の時刻ｔ３）からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミング（図７１４の時刻ｔ３）で開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミング（図７１４の時刻ｔ１１）で普通電動役物３４ｂが開放するように制御する。したがって、普図抽選における１回の普図当たりに対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。

【７７２１】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、

遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【７７２２】

また、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりについて複数の種別（Ｖ入賞大当たりＡ及びＢ）が設定されているので、１回の普電開閉実行モードにおいて当選するＶ入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のＶ入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【７７２３】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した合算時間Ａ（１２８．０秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した合算時間Ｂと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物３４ｂの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【７７２４】

また、本実施形態では、遊技盤３０の中央下部の位置に普図始動ゲート３５が設けられており、当該普図始動ゲート３５に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口３２が設けられているので、遊技盤３０の中央下部の位置に特図始動口３４ａが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【７７２５】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように操作ハンドル２５を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート３５に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が一般入賞口３２に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口３２による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることが可能となる。

【７７２６】

《Ｍ７》第１３実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【７７２７】

《Ｍ７－１》変形例１：

上記実施形態において、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の終了間際に、普電開閉実行モードが終了することを示唆する擬似普電エンディング演出を実行することによって、遊技者に一旦、普電開閉実行モードが終了すると思わせた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【７７２８】
本変形例のパチンコ機１０では、上記実施形態における７種類の普通図柄Ａ～Ｇに加えて、普通図柄Ｈ（普図当たりＨ）が普図抽選における普図種別判定の結果として設定されており、上記実施形態における７種類の普電開閉シナリオＡ～Ｇに加えて、普電開閉シナリオＨが用意されている。そして、普図種別判定において普通図柄Ｈであると判定された場合には、普電開閉シナリオＨが選択される。
【７７２９】
普電開閉シナリオＨは、普電開閉シナリオＧ（普通電動役物３４ｂが７回開放）と比較して、普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの１回目の閉鎖から２回目の開放までの閉鎖期間（１回目の普電インターバル期間）の長さが異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオＧと同じである。具体的には、上述した普電開閉シナリオＧでは１回目の普電インターバル期間を含む全ての普電インターバル期間の長さが１３５．０秒に設定されているのに対し、普電開閉シナリオＨでは１回目の普電インターバル期間の長さが他の普電インターバル期間より１０．０秒長い１４５．０秒に設定されている。
【７７３０】
本変形例では、普図抽選において普図当たりＨに当選した場合には、普図当たりＡに当選した場合と同様に、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄が「１１１」といった表示態様で停止する。
【７７３１】
この装飾図柄の停止態様を認識した遊技者は、今回の普図当たりに基づいて実行される普電開閉実行モードにおいては普通電動役物３４ｂが１回開放し、当該普電開閉実行モードの実行中にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが１回実行されると認識する。
【７７３２】
その後、普電開閉シナリオＨに基づいた普電開閉実行モードの１回目の普電インターバル期間の終了１０秒前から５秒前までの５秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行する。なお、この擬似普電エンディング演出の内容は、上記実施形態において説明した普電エンディング期間の終了５秒前から終了までの５秒間において実行される通常の普電エンディング演出の内容（図７１６（Ｂ））と同じである。
【７７３３】
図７３８は、本変形例のパチンコ機１０において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、擬似普電エンディング演出として、図７３８（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。なお、この擬似普電エンディング演出の実行中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上の領域に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像ＧＤ２を表示する。この右打ち指示画像ＧＤ２は、図７１６（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ１よりも小さい大きさであり、遊技者に認識されにくい表示となっている。
【７７３４】
この擬似普電エンディング演出を認識した遊技者は、今回の普電開閉実行モードではＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数は１回であり、普電開閉実行モードが終了するものであると認識する。
【７７３５】
その後、１回目の普電インターバル期間の終了５秒前から終了までの５秒間において、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する。本変形例では、図７３８（Ｂ）に示すように、継続演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「びっくりした！？まだまだ大当たりが続くよ！」といった文字列を表示する。そして、この継続演出の実行中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上の領域に、図７３８（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ２よりも大きい右打ち指示画像ＧＤ１を表示し、「右打ち！」といった音声を出力する。こ

れにより、遊技者は、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを認識するとともに、「右打ち」をすべき状態であることを認識することができる。

【７７３６】

以上説明したように、本変形例では、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行した後に、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行するので、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７３７】

なお、本変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を「１１１」といった表示態様で停止させた上で、１回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としたが、擬似普電エンディング演出を実行する対象の普電インターバル期間は１回目に限らない。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を「３３３」といった表示態様で停止させた上で、３回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。すなわち、２回目以降のいずれかの普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、普電インターバル期間において毎回、擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７３８】

《Ｍ７－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞に基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の最終ラウンドの制御の態様を、他のラウンドの制御の態様とは異なる態様とし、当該最終ラウンドにおいて所定時間以内に最大入球個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させて当該最終ラウンドを早期に終了させなければ、次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといった構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【７７３９】

本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンド（第１６ラウンド）のラウンド遊技のみ、第２特別電動役物５８ｂが複数回開放するように構成されており、当該最終ラウンドにおける１回の開放時間は０．５秒、次の開放までの閉鎖時間は１．０秒、最大開放時間は３０．０秒、最大入球個数は１０個、そして特電エンディング期間は０．０秒に設定されている。このため、最終ラウンドにおいて１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球するまでは、第２特別電動役物５８ｂの開放時間の合計が最大開放時間に達しない限り当該最終ラウンドは終了しない。具体的には、０．５秒間の開放が６０回、１．０秒間の閉鎖が５９回に達するまで最終ラウンドが継続し、当該最終ラウンドの所要時間は最大で８９．０秒となる。一方、最終ラウンドにおける最大入球個数は１０個に設定されているので、第２大入賞口５８ａに１０個の遊技球が入球した時点で当該最終ラウンドは終了し、当該特電開閉実行モードも終了する。すなわち、本変形例のＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第１ラウンドから第１５ラウンドまでは遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、１ラウンドあたりの所要時間は５．０秒に固定されるが、第１６ラウンドのみ、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に依存して１ラウンドの所要時間が大幅に変化することになる。そして、本変形例のＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、１３０秒程度から最大で２０９．５秒の間で変化することになる。

【７７４０】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電インターバル期間は１３５．０秒で

あり、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが終了していなければ、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまい、遊技者に不利な状況となってしまう。そこで、本変形例のパチンコ機１０では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数（最大入球個数）の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行する。

【７７４１】

図７３９は、本変形例のパチンコ機１０において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、入球促進演出として、図７３９（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「時間内に球を入れてね！！」「がんばって！！」といった文字列を表示するとともに、普電インターバル期間の残時間を表示する演出を実行する。

【７７４２】

そして、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができた場合には、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されることを示唆する演出を実行する。具体的には、本変形例では、図７３９（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「おめでとう！！まだまだ大当たりが続くよ！」といった文字列を表示する。

【７７４３】

一方、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができなかった場合には、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまったことを示唆する消滅演出を実行する。具体的には、本変形例では、消滅演出として、図７３９（Ｃ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに悲しんでいる女性のキャラクターを表示し、「ごめんね。。次の大当たりが消えちゃった。。」といった文字列を表示する。そして、表示されていた右打ち指示画像ＧＤ１を、より小さい右打ち指示画像ＧＤ２に変更する。

【７７４４】

以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、普通電動役物３４ｂの次の開放までに最大入球個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させるという遊技を遊技者に提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。そして、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に、普通電動役物３４ｂの次の開放までに最終ラウンドが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７４５】

また、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行するので、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることによって当該特電開閉実行モードを普通電動役物３４ｂの次の開放までに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【７７４６】

また、本変形例では、普通電動役物３４ｂの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかった場合に消滅演出を実行するので、遊技者に、普通電動役物３４ｂの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【７７４７】
さらに、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡ（１６ラウンド、長さ変化）は、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢ（１２ラウンド、長さ固定）と比較して、ラウンド数が多い反面、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといったリスクも兼ね備えている。したがって、遊技者に、特典の多さ（ラウンド数の多さ）と引き換えにリスクも背負ったといった幸福感と緊張感の両方の感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７４８】
なお、本変形例では、最終ラウンドのみ所要時間が固定されない構成としたが、このような構成に限らず、特定のラウンド（例えば奇数のラウンド）のみ所要時間が固定されない構成や、全ラウンドの所要時間が固定されない構成としてもよい。すなわち、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が固定されない構成とすればよい。このような構成としても、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７４９】
《Ｍ７－３》変形例３：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間を構成する各ラウンド遊技の所要時間を、以下に説明する本変形例の構成を採用することによって固定化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。
【７７５０】
本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉実行シナリオにおいては、特電オープニング期間は１２．０秒、ラウンド数は１０、１ラウンドにおける第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回、最大開放時間は０．１秒、最大入球個数は５個、特電インターバル期間は１２．０秒、特電エンディング期間は５．０秒に設定されている。そして、本変形例では、第２特別電動役物５８ｂの上面に遊技球の通過速度を低減させる速度低減手段として複数の突部が設けられており、第２特別電動役物５８ｂに達した遊技球は当該第２特別電動役物５８ｂを通過するまでその上面に一時的に滞留することになる。
【７７５１】
そして、遊技球が流通路３０１に向けて０．６秒間隔で発射され、発射された遊技球が第２特別電動役物５８ｂに到達している状況において、第２特別電動役物５８ｂが５．０秒以上、閉鎖状態を維持すると、その閉鎖状態の間に、第２特別電動役物５８ｂの上面には最大で８個程度の遊技球が滞留するように構成されている。そして、第２特別電動役物５８ｂが開放すると、当該第２特別電動役物５８ｂの上面に滞留していた８個程度の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球する。なお、第２大入賞口５８ａへの遊技球の最大入球個数は５個に設定されているが、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球したことが検出される前に既に最大開放時間の０．１秒が経過してしまうため、第２特別電動役物５８ｂは、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しているか否かに関わらず、閉鎖状態となる。したがって、１ラウンドの所要時間は、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に関わらず、０．１秒に固定されることになる。
【７７５２】
この結果、本変形例におけるＶ入賞大当たり用特電開閉実行シナリオに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、１２．０秒（特電オープニング期間）＋０．１秒（１ラウンド）×１０（ラウンド数）＋１２．０秒（特電インターバル期間）×９（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。
【７７５３】
このような構成としても、上記実施形態と同様に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実

行モードの所要時間を固定化することができる。
【７７５４】
《Ｍ７－４》変形例４：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを構成する全てのラウンド遊技の所要時間が最大開放時間となった場合であっても、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までに当該特電開閉実行モードが確実に終了する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。
【７７５５】
本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオは１種類のみ設定されており、当該特電開閉シナリオにおいては、特電オープニング期間は５．０秒、ラウンド数は１６、１ラウンドにおける第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回、最大開放時間は２０．０秒、最大入球個数は１０個、特電インターバル期間は５．０秒、特電エンディング期間は５．０秒に設定されている。
【７７５６】
したがって、本変形例における各ラウンド遊技の最長の所要時間は２０．０秒となり、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最長の所要時間は、５．０秒（特電オープニング期間）＋２０．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、４０５．０秒となる。
【７７５７】
次に本変形例における各ラウンド遊技の最短の所要時間について説明する。本変形例においても、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒となっているので、１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球するのに要する最短時間は６．０秒程度となり、各ラウンド遊技の最短の所要時間は６．０秒程度となる。この結果、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最短の所要時間は、５．０秒（特電オープニング期間）＋約６．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、約１８１．０秒となる。
【７７５８】
そして、本変形例では、各普電開閉シナリオにおいて、普電インターバル期間は４１５．０秒、普電エンディング期間は４２０．０秒に設定されており、また、特図小当たりに基づいた特電開閉実行モードは２．０秒程度で終了する。したがって、本変形例では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放までに、当該特電開閉実行モードが確実に終了することになる。
【７７５９】
換言すれば、本変形例によれば、普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該特電開閉実行モードの終了後に、普通電動役物３４ｂを開放させ得るパチンコ機１０を実現することができる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる複数のラウンド遊技の所要時間がどのような長さになったかにかかわらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回確実に実行させることが可能となる。
【７７６０】
《Ｍ７－５》変形例５：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間のラウンド遊技の実行中に、当該実行中のラウンド遊技のラウンド数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表

示装置４１の表示面４１ａに「第１ラウンド中だよ！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

【７７６１】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、残りのラウンド遊技の回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、１６ラウンドのラウンド遊技によって構成されている特電開閉実行モードの、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、第１５ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１回」といった文字列を表示させ、第１６ラウンド（最終ラウンド）のラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

【７７６２】

このような構成によれば、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７６３】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【７７６４】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に、当該特電開閉実行モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、当該特電開閉実行モードの実行中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【７７６５】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、普図抽選において普図当たりに当選した直後には当該普図当たりに当選したことによる普通電動役物３４ｂの開放回数を遊技者に示唆しない構成とした上で、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの最終ラウンドのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物３４ｂが開放することになる場合（連荘する場合）には、例えば当該装飾図柄を「７７７」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物３４ｂが開放しない場合（連荘しない場合）には、例えば当該装飾図柄を「３２６」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、ラウンド遊技の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、遊技者に驚きの感情を抱かせることができるとともに、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかとい

った大きな期待感を遊技者に付与することができる。
【７７６６】
《Ｍ７－６》変形例６：
上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後（図７１４の時刻ｔ１０）から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放（時刻ｔ１１）までの期間において、遊技者によって「右打ち」が行なわれていない場合には、他の期間において実行される通常の右打ち報知処理よりも右打ちすべきことを強く（激しく）報知する特別右打ち報知処理を実行する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。
【７７６７】
本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放時間は短いため、遊技者が普通電動役物３４ｂが開放したのを確認してから遊技球を発射した場合には、当該遊技球が普通電動役物３４ｂに到達したときには既に普通電動役物３４ｂは閉鎖状態となっており、普通電動役物３４ｂの下方に設けれた特図始動口３４ａに遊技球を入球させることができない。そして、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまう。
【７７６８】
そこで、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行する。具体的には、特別右打ち報知処理では、図７１６（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ１よりも大きい文字及び矢印の右打ち指示画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させるとともに、「右打ちをして下さい」といった音声をスピーカー４６から最大音量で出力させる。
【７７６９】
なお、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する構成としては、種々の構成を採用することができる。例えば、本変形例では、流通路３０１の入口近傍に遊技球の通過を検出可能なセンサーが設けられており、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔（例えば２．０秒）以上であるか否かを判定することによって、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する。そして、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔以上であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていないと判定し、一方、当該間隔が所定間隔未満であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていると判定する。
【７７７０】
以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行するので、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【７７７１】
なお、特別右打ち報知処理の報知態様は、通常右打ち報知処理の報知態様よりも強く（激しく）報知する態様、すなわち、遊技者が右打ちすべきことをより認識しやすい報知態様であれば、上記報知態様に限定されない。例えば、特別右打ち報知処理において表示される右打ち指示画像が拡大と縮小とを繰り返す態様であってもよく、また、例えば、右打ち指示画像が虹色に発光して点滅する態様であってもよい。
【７７７２】

《Ｍ７－７》変形例７：
上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果に特図外れが含まれる構成としてもよい。このような構成によれば、普図抽選において普図当たりに当選し、普電開閉実行モードが実行されて遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない可能性があるので、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７７７３】
《Ｍ７－８》変形例８：
上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりに特電始動口を設ける構成としてもよい。特図始動口３４ａの代わりに設けられた特電始動口に遊技球が入球した場合には、上述した特図抽選が行なわれることなく、第１特別電動役物５７ｂが開閉する特電開閉実行モードが実行される。このような構成によれば、特図抽選のためのカウンタやテーブルを省略して制御を簡易化することができるとともに、上記実施形態及び上記各変形例と同様の効果を奏することができる。
【７７７４】
《Ｍ７－９》変形例９：
上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりにＶ入賞口を設けるとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球がＶ入賞口に入球すれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放して遊技球がＶ入賞口に入球すれば、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、１回の普図当たりにおいてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。
【７７７５】
なお、本変形例のように、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない構成や、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行期間がごく短い構成においては、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能であれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを、普電開閉実行モードの実行中に複数回実行可能な構成を実現することができる。
【７７７６】
《Ｍ７－１０》変形例１０：
上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されているとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。特図大当たりに基づく特電開閉実行モードでは、第２特別電動役物５８ｂの開閉処理が実行される。その後、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放して遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開

閉実行モードを介さずに、１回の普図当たりにおいて特図大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

【７７７７】

なお、特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されていなくてもよく、特図抽選の結果の一部として特図大当たりが設定されている構成としてもよい。例えば、特図抽選の結果の５０％が特図大当たりに設定されており、残りの５０％は特図外れに設定されている構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７７８】

《Ｍ７－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備える構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球したことに基づいて特定の利益としての高確率モードの開始を決定する構成とし、高確率モードの開始後、遊技者に有利な高確率モードにおける特図抽選が複数回（例えば１００回）実行されるという所定の終了条件が成立した場合に当該高確率モードを終了させる構成（回数切り確変機、ＳＴ（スペシャルタイム）機）としてもよい。

【７７７９】

また、この構成において、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数が１５回である場合には、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、高確率モードで実行される最後の特図抽選において特別図柄が変動している期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードで実行される特図抽選の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７８０】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【７７８１】

また、高確率モードの終了時に、当該高確率モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードから低確率モードに移行することなく特図大当たりに当選した回数（いわゆる連荘回数）や、当該連荘中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、高確率モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該高確率モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【７７８２】

また、複数種類の特定の利益（例えば特定の利益Ａ、Ｂ）の中から一の特定の利益を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードに加えて上述した高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）も備える構成とした上で、特定の利益Ａは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのい

ずれもが、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Ｂは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モードは、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了し、高頻度サポートモードは、特図大当たりに当選せずに３０回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。また、例えば、特定の利益Ａは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Ｂは、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに３０回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特定の利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定の利益が付与されるならば、どの種類の特定の利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【７７８３】

また、高確率モードにおける特図抽選の実行中（特別図柄の変動中）に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特図抽選において特図大当たりに当選することになる場合には、例えば当該装飾図柄を「７７７」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特図抽選において特図大当たりに当選しない場合には、例えば当該装飾図柄を「３２６」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【７７８４】

また、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる構成としてもよい。

【７７８５】

また、普通電動役物３４ｂの開放から高確率モードの終了までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミングで開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで普通電動役物３４ｂが開放するように制御する構成としてもよい。

【７７８６】

また、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する構成としてもよい。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる構成としてもよい。

【７７８７】

また、高確率モードにおける特図抽選は、遊技状態により実行時間が最も短い第１特図変動時間（例えば２秒）から最も長い第２特図変動時間（例えば１８０秒）の間で変化可能であり、第１タイミングの後に実行される１特別遊技回の、高確率モードにおける複数回の特図抽選が全て第２特図変動時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に普通電動役物３４ｂを開放させ得る構成としてもよい。

【７７８８】

このように、本変形例によれば、高確率モードを備えるので、上記実施形態及び上記各変形例以上に遊技の興趣向上を図ることができる。

【７７８９】

《Ｎ》第１４実施形態：

《Ｎ１》遊技機の構造：

図７４０は、本発明の第１４実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」

ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【７７９０】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【７７９１】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【７７９２】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【７７９３】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセン

サー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【７７９４】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【７７９５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【７７９６】

図７４１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【７７９７】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【７７９８】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【７７９９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【７８００】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【７８０１】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【７８０２】
図７４２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【７８０３】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０の正面視右側には遅延機構２０２及びＶ入賞機構２１０が配置されている。遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０については、後で詳細を説明する。
【７８０４】
さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【７８０５】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図７４１）から払い出される。
【７８０６】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【７８０７】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側下方に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【７８０８】
スルーゲート３５は、図示するように、遅延機構２０２の流路２０３に設けられている。スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選す

ると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【７８０９】

第１可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口３６ａを備えるとともに、第１大入賞口３６ａを開閉する第１開閉扉３６ｂを備えている。第１開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第１開閉扉３６ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間で状態変化する。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合に移行するモードであり、第１開閉扉３６ｂまたは後述する第２開閉扉２１２ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合には、第１大入賞口３６ａまたは第２開閉扉２１２ｂへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合にも、第１大入賞口３６ａまたは第２開閉扉２１２ｂへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、第１可変入賞装置３６の第１大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【７８１０】

ここで、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０について説明をする。

【７８１１】

図７４３は、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。図７４２から分かるように、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０は、遊技領域ＰＡの正面視右側に配置されており、遊技者が操作ハンドル２５を操作して遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流通させた場合に、遊技球が必ず遅延機構２０２を流通するように構成されている。

【７８１２】

図７４３に示すように、遅延機構２０２は、流路２０３を備える。流路２０３は、Ｖ入賞機構２１０に連通しており、流路２０３に流入した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に案内される。流路２０３は遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状をしており、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するまでの時間を、遊技盤３０の右側に釘が配置されている一般的な遊技機と比較して、遅らせる機能を有する。なお、遅延機構２０２は、蛇行した流路に限定されず、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよい。

【７８１３】

流路２０３には、遊技球が流通したことを検出する検出センサ２０５が配置されている。遊技盤３０の右側を流通する遊技球の流通態様を検出するために配置されている。換言すると、検出センサ２０５は、遊技者が操作ハンドル２５または遊技球発射ボタン２６を操作することによる遊技球の発射操作の態様を検出する。検出センサ２０５を用いた遊技球の流通態様の検出処理の内容については後述する。

【７８１４】

上述したように、流路２０３には、スルーゲート３５が配置されている。図示するように、本実施形態においては、流路２０３は、当該流路２０３を流通する遊技球がスルーゲート３５を通過する場合と、通過しない場合とが発生するように形成されている。

【７８１５】
Ｖ入賞機構２１０は、第２可変入賞装置２１２、検出センサ２１３、流路２１４、流路２１５、流路２１６、流路２１７を備える。第２可変入賞装置２１２は、第２大入賞口２１２ａを備えるとともに、第２大入賞口２１２ａを開閉する第２開閉扉２１２ｂを備える。上述した第１開閉扉３６ｂと同様に、第２開閉扉２１２ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第２開閉扉２１２ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間を状態変化する。
【７８１６】
図示するように、遅延機構２０２の流路２０３を流通した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが開放状態である場合には、第２大入賞口２１２ａに入球し、流路２１４を流通する。一方、遊技球がＶ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが閉鎖状態である場合には、遊技球は第２大入賞口２１２ａに入球せず、流路２０３から流出し、遊技領域ＰＡの右側の領域をさらに下方に流下する。
【７８１７】
検出センサ２１３は、第２大入賞口２１２ａに遊技球が入球したことを検出するセンサである。本実施形態では、第２可変入賞装置２１２の第２大入賞口２１２ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【７８１８】
流路２１４は、下流側で流路２１５と、流路２１６と、流路２１７とに分岐する。流路２１４上には、第１振分弁２１８と、第２振分弁２１９とが配置されており、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９との開閉状態の組み合わせ（以下、開閉パターンとも呼ぶ）によって流路２１４を流通する遊技球は、流路２１５、流路２１６、または流路２１７のいずれかの流路に振り分けられる。具体的には、第１振分弁２１８が閉状態の場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１５に振り分けられる。第１振分弁２１８が開状態であり第２振分弁２１９が閉状態である場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１６に振り分けられる。第１振分弁２１８が開状態であり第２振分弁２１９が開状態である場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１７に振り分けられる。第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンは、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開放状態となる契機となった大当たりまたは小当たりの種別に対応する。本実施形態においては、第２開閉扉２１２ｂは、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、当該小当たりを契機とする開閉実行モードの実行中に第２開閉扉２１２ｂが開放する。本実施形態においては、小当たりには複数の種別が設けられている。そして、各種別の小当たりごとに第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンが対応付けて設定されている。小当たりの種別と、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンとの対応については後述する。
【７８１９】
流路２１５は、Ｖ入賞機構２１０が備えるクルーン２２０に遊技球を案内する。クルーン２２０は、３つの第１Ｖ入賞口Ｖ１と、３つの排出口２２３とを有する。３つの第１Ｖ入賞口Ｖ１のいずれに遊技球が入球しても、パチンコ機１０によって同一の処理が実行される。すなわち、クルーン２２０上に配置されている３つの各第１Ｖ入賞口Ｖ１からパチンコ機１０の内部に連通する３つの流路は、内部で一つの流路または入賞口に合流している。流路２１５から流出した遊技球はクルーン２２０が備える凹面を旋回した後、３つ第１Ｖ入賞口Ｖ１または３つ排出口２２３のいずれかに入球する。
【７８２０】
流路２１６は、排出口２２５に遊技球を案内する。流路２１７は、Ｖ入賞機構２１０が備える第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球を案内する。
【７８２１】

本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合、大当たりが確定する。より具体的には、開閉実行モードが実行されている期間において、第２開閉扉２１２ｂが開放しているタイミングに遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球し、その後、当該遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりが確定する。そして、当該開閉実行モードの終了後に、当該確定した大当たり対する特典として、再び、開閉実行モードが実行される。第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球したことを契機として確定する大当たりの種別については後述する。以上、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０について説明した。

【７８２２】

説明を図７４２に戻す。遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、第１可変入賞装置３６または第２可変入賞装置２１２に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【７８２３】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【７８２４】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【７８２５】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【７８２６】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【７８２７】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【７８２８】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【７８２９】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第１可変入賞装置３６または第２可変入賞装置２１２に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【７８３０】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【７８３１】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【７８３２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり（または小当たり）に当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【７８３３】

図７４４は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７４４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図７４４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の１～８を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【７８３４】

図７４４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７４４（ａ）に示した数字１～８の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７４４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の液晶用図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始さ

れる。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【７８３５】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された乱数の値（特別情報とも呼ぶ）についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【７８３６】

さらに、図７４４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。また、本実施形態においては、保留された遊技球に対応して後に実行される遊技回であって、まだ実行されていない遊技回を保留遊技回とも呼ぶ。

【７８３７】

《Ｎ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【７８３８】

図７４５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【７８３９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としての

カウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【７８４０】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図７４１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【７８４１】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６、第２可変入賞装置２１２などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサおよび遅延機構２０２に設けられた検出センサ２０５（図７４３）と接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定、遊技球が遅延機構２０２を流通したか否かの判定（遊技球の流通態様の検出）などを行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【７８４２】

主制御基板６１の出力ポートには、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させる第１可変入賞駆動部３６ｃと、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂを開閉動作させる第２可変入賞駆動部２１２ｃと、第１振分弁２１８を開閉動作させる第１振分弁駆動部２１８ａと、第２振分弁２１９を開閉動作させる第２振分弁駆動部２１９ａと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【７８４３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉３６ｂが開閉されるように第１可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行し、さらに、第２開閉扉２１２ｂが開閉されるように第２可変入賞駆動部２１２ｃの駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいて、第１振分弁２１８が開閉されるように第１振分弁駆動部２１８ａの駆動制御を実行し、さらに、第２振分弁２１９が開閉されるように第２振分弁駆動部２１９ａの駆動制御を実行する。その他、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【７８４４】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出し

に対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【７８４５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【７８４６】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【７８４７】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【７８４８】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【７８４９】

図７４６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり結果の種別や、小当たり結果の種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【７８５０】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【７８５１】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａ

に適宜記憶される。
【７８５２】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【７８５３】
当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【７８５４】
当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【７８５５】
第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および小当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および、小当たりとなるか否かが判定される。
【７８５６】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および、小当たりとなるか否かが判定される。
【７８５７】
次に、当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別および小当たり種別を判定する際に用いられる。当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【７８５８】
当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【７８５９】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たり

である場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。また、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて小当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【７８６０】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合および小当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【７８６１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【７８６２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７４４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【７８６３】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【７８６４】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウン

タＣＳは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【７８６５】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【７８６６】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【７８６７】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【７８６８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態におけるパチンコ機１０は、当否テーブルとして、第１始動口用の当否テーブルと、第２始動口用の当否テーブルとを備える。

【７８６９】

図７４７は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図７４７に示すように、第１始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として、５～９の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１のうち、１０～１１９９の値が外れである。

【７８７０】

「小当たり」とは、可変入賞装置の開閉扉（本実施形態では第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂ）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【７８７１】

図７４８は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図７４８に示すように、第２始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数

カウンタＣ１の値として、５～１１９９の１１９５個の値が設定されている。なお、本実施形態の第２始動口用の当否テーブルには、小当たりではない外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値は設定されていない。

【７８７２】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置（本実施形態では第１可変入賞装置３６）の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【７８７３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させ、小当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂを開閉動作させる。

【７８７４】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける第１可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第１開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第１開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【７８７５】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の第１開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の第１開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【７８７６】

なお、第１開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第１開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に第１可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【７８７７】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【７８７８】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【７８７９】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【７８８０】
なお、電動役物３４ａは、スルーゲート３５への遊技球の流通態様が予め定められた流通条件を満たした場合（すなわち、スルーゲート３５を遊技球が流通した場合）には、電動役物開放抽選の結果に基づいて駆動し、スルーゲート３５を遊技球が流通しない場合には駆動しない。
【７８８１】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【７８８２】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たりの種別を振り分ける。また、当たり抽選の結果、小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、小当たりの種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別および小当たりの種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【７８８３】
図７４９は、第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図７４９（ａ）は第１始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図７４９（ｂ）第１始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【７８８４】
図７４９（ａ）に示すように、第１始動口用の大当たり振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＢとが設定されている。大当たりＡは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６が開閉動作する。図７４９（ａ）の第１始動口用の大当たり振分テーブルの［大当たり用の開閉シナリオ］の欄に［　］で示した記載は、大当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行うためのプログラム（以下、大当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。大当たりＡにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＡは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【７８８５】
大当たりＢは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＢにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＢは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。
【７８８６】
第１始動口用の大当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５４」が大当たりＡに対応しており、「５５～９９」が大当たりＢに対応している。
【７８８７】
図７４９（ｂ）に示すように、第１始動口用の小当たり振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりａと大当たりｂとが設定されている。
【７８８８】
小当たりａは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。図７４９（ｂ）の第１始動口用の小当たり振分テーブルの［小当たり用の開閉シナリオ］の欄に［　］で示した記載は、小当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂ、第１振分弁２１８、第２振分弁２１９の開閉制御を行うためのプログラム（以下、小当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。小当たりａにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１５に振り分けられクルーン２２０に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。
【７８８９】
また、小当たりａを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶａである。大当たりＶａの詳細については後述する。
【７８９０】
小当たりを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口に入球し大当たりが確定した場合、実行中の当該開閉実行モードの終了後に、再度、Ｖ入賞への遊技球の入球によって確定した大当たりに対応する開閉実行モードが開始される。そして、確定した大当たりの種別に従った開閉実行モードが実行され、高頻度サポートモードが設定されている場合には、当該開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードにおいて所定回数の遊技回が実行される。
【７８９１】
小当たりｂは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｂにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御

を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｂを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口に入球した場合には、大当たりＶｂが確定する。大当たりＶｂの詳細については後述する。

【７８９２】

第１始動口用の小当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が小当たりａに対応しており、「５０～９９」が小当たりｂに対応している。

【７８９３】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］および小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず遊技球がクルーン２２０に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによっては第２Ｖ入賞口Ｖ２または排出口２２５に案内される可能性もある。

【７８９４】

図７５０は、第２始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図７５０（ａ）は第２始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図７５０（ｂ）第２始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【７８９５】

図７５０（ａ）に示すように、第２始動口用の大当たり振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりＣと大当たりＤと大当たりＥとが設定されている。大当たりＣは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６が開閉動作する。大当たりＣの場合には、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＣは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【７８９６】

大当たりＤは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＤにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＤは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【７８９７】

大当たりＥは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＥにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＥは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【７８９８】

第２始動口用の大当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の

値のうち、「０～２８」が大当たりＣに対応しており、「２９～４３」が大当たりＤに対応しており、「４４～９９」が大当たりＥに対応している。

【７８９９】

図７５０（ｂ）の第２始動口用の小当たり振分テーブルに示すように、第２始動口用の小当たり振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりｃと大当たりｄと小当たりｅと小当たりｆと小当たりｇとが設定されている。

【７９００】

小当たりｃは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｃにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１５に振り分けられクルーン２２０に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【７９０１】

また、小当たりａを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｃである。大当たりＶｃの詳細については後述する。

【７９０２】

小当たりｄは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｄにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【７９０３】

また、小当たりｄを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｄである。大当たりＶｄの詳細については後述する。

【７９０４】

小当たりｅは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｅにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり

用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【７９０５】

また、小当たりｅを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｅである。大当たりＶｅの詳細については後述する。

【７９０６】

小当たりｆは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｆにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【７９０７】

また、小当たりｆを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｆである。大当たりＶｆの詳細については後述する。

【７９０８】

小当たりｇは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｇにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１６に振り分けられ排出口２２５に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【７９０９】

また、小当たりｇを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｇである。大当たりＶｇの詳細については後

述する。
【７９１０】
第２始動口用の小当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３２」が小当たりｃに対応しており、「３２～３８」が小当たりｄに対応しており、「３９～４４」が小当たりｅに対応しており、「４５～６６」が小当たりｆに対応しており、「６７～９９」が小当たりｇに対応している。
【７９１１】
なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ずクルーン２２０に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによっては第２Ｖ入賞口Ｖ２または排出口２２５に誘因される可能性もある。また、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］および小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによってはクルーン２２０または排出口２２５に誘因される可能性もある。さらに、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず排出口２２５に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによってはクルーン２２０または第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される可能性もある。
【７９１２】
次に、各小当たりａ～小当たりｇを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球（以下、Ｖ入賞とも呼ぶ）した場合に確定する大当たりＶａ～大当たりＶｇについて説明する。
【７９１３】
図７５１は、Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１、第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。
【７９１４】
図示するように、大当たりＶａは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶａにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶａは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。
【７９１５】
大当たりＶｂは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｂにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｂは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。
【７９１６】
大当たりＶｃは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｃにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制

御を行う。また、大当たりＶｃは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【７９１７】

大当たりＶｄは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｄにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｄは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【７９１８】

大当たりＶｅは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｅにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｅは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【７９１９】

大当たりＶｆは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｆにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｆは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【７９２０】

大当たりＶｇは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｇにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｇは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【７９２１】

なお、図７５１からわかるように、大当たりＶｃと大当たりＶｄ、および、大当たりＶｆと大当たりＶｇは、ラウンド遊技回数および高頻度サポートモード遊技回数が同じであるので実質的に大当たりに当選した後の処理は同じであるが、当該大当たりに当選する契機となる小当たりの種別が異なるため、処理上、異なる大当たりの種別として設定されている。

【７９２２】

図７５２は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【７９２３】

図７５２（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図７５２（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻

度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【７９２４】

図７５２（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図７５２（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【７９２５】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【７９２６】

《Ｎ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【７９２７】

図７５３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図７４５）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【７９２８】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。

【７９２９】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【７９３０】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【７９３１】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチッ

プ化された構成としてもよい。
【７９３２】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【７９３３】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【７９３４】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【７９３５】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【７９３６】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【７９３７】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【７９３８】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【７９３９】
《Ｎ４》遊技機による処理の概要：
［遊技の流れ］
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０は、所謂、１種２種混合機である。具体的には、小当たり当選を契機として役物が開放し、当該役物が開放したことによって遊技球がＶ入賞して大当たりが確定する。以下、本実施形態のパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。
【７９４０】
図７５４は、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。
【７９４１】
遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル２５を操作することによって、遊技領域ＰＡ

の正面視左側に遊技球を流通させる（以下、左打ちとも呼ぶ）。そして、第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を開始させる（Ｆ１０１）。以下、第１始動口３３に遊技球を入球させることによって開始される遊技回を第１始動口遊技回とも呼ぶ。なお、本説明においては、遊技回が開始された時点においては、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【７９４２】

そして、実行された第１始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（Ｆ１０３）、かつ、当該大当たり種別が大当たりＡ以外（大当たりＢ）の場合には（Ｆ１０３：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（Ｆ１０４）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【７９４３】

一方、Ｆ１０３において、大当たり種別が大当たりＡである場合には（Ｆ１０３：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１０５）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域ＰＡの正面視右側に遊技球を流通させ（以下、右打ちとも呼ぶ）、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【７９４４】

Ｆ１０１において実行される第１始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１０２：ＮＯ）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（Ｆ１０６：ＮＯ）、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【７９４５】

Ｆ１０１において実行される第１始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１０２：ＮＯ）、かつ、小当たりに当選した場合（Ｆ１０６：ＹＥＳ）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１０７）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第２開閉扉２１２ｂが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、遊技球をＶ入賞させた場合には（Ｆ１０８：ＹＥＳ）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって、クルーン２２０に遊技球が誘導され第１Ｖ入賞口Ｖ１に遊技球が入球した場合、または、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球した場合にＶ入賞となり大当たりが確定する。

【７９４６】

当該確定した大当たりの種別が大当たりＶａであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１０）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域ＰＡの正面視右側に遊技球を流通させ（右打ち）、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【７９４７】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｂであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１１）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【７９４８】

Ｆ１０８において、小当たりを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球がＶ入賞しなかった場合には（Ｆ１０８：ＮＯ）、遊技者は、開閉実行モードの終了後に、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【７９４９】
Ｆ１１２では、高頻度サポートモードの状態で、遊技者が右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口遊技回が実行される。第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（Ｆ１１３：ＹＥＳ）、かつ、当該大当たり種別が大当たりＣ、大当たりＤ以外（大当たりＥ）の場合には（Ｆ１１４：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（Ｆ１１５）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【７９５０】
一方、Ｆ１１２において実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たり種別が大当たりＣまたは大当たりＤである場合には（Ｆ１１４：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１６）。その後、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者は、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。
【７９５１】
Ｆ１１２において実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１１３：ＮＯ）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（Ｆ１１７：ＮＯ）、当該実行された第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（１００回）以内である場合には（Ｆ１１８：ＹＥＳ）、高頻度サポートモードは継続され、遊技者は、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。一方、当該実行された第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（１００回）を超える場合には（Ｆ１１８：ＮＯ）、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【７９５２】
Ｆ１１２において実行される第２始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１１３：ＮＯ）、かつ、小当たりに当選した場合（Ｆ１１７：ＹＥＳ）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１９）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第２開閉扉２１２ｂが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、遊技球をＶ入賞させた場合には（Ｆ１２０：ＹＥＳ）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって、クルーン２２０に遊技球が誘導され第１Ｖ入賞口Ｖ１に遊技球が入球した場合、または、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球した場合にＶ入賞となり大当たりが確定する。
【７９５３】
当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｃ、大当たりＶｄ又は大当たりＶｅであった場合には（Ｆ１２１：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１２２）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、再び右打ちをして、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。
【７９５４】
一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｆであった場合には（Ｆ１２１：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１２３）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【７９５５】

Ｆ１２０において、小当たりを契機とした開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞しなかった場合には（Ｆ１２０：ＮＯ）、Ｆ１１８に進む。Ｆ１１８は既に説明したので、説明を省略する。以上、パチンコ機１０による一連の遊技の流れについて説明した。

【７９５６】

図７５４に示した遊技の流れにおいて説明したように、遊技者は、高頻度サポートモード中においては右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて、第２始動口遊技回を実行させる。このとき、図７４８から分かるように、実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する。また、図７５０に示したように、第２始動口遊技回において当選する小当たりの種別は、小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、または、小当たりｇである。

【７９５７】

ここで、小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、小当たりｇの各小当たりに当選した場合の遊技者の有利性について考える。

【７９５８】

仮に、小当たりｃに当選した場合、小当たりｃを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球はクルーン２２０に誘因される。遊技球がクルーン２２０の第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球した場合には、大当たりＶｃが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。また、遊技球がクルーン２２０の排出口２２３に入球した場合には、当該実行された遊技回が高頻度サポートモードの制限遊技回数（１００回）未満である場合には、高頻度サポートモードは継続し、遊技者は、再度、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させることができる。すなわち、高頻度サポートモードの制限遊技回数（１００回）未満において小当たりｃに当選した場合、大当たりＶｃが確定するか（第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球した場合）、または、高頻度サポートモードが継続するか（排出口２２３に入球した場合）のいずれかであり、小当たりｃに当選したことによって遊技者が不利になることはない。

【７９５９】

仮に、小当たりｄに当選した場合、小当たりｄを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｄが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりｅに当選した場合も、小当たりｅを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｅが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりｆに当選した場合、小当たりｆを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｆが確定し、次回から実行される遊技回において、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【７９６０】

そして、小当たりｇに当選した場合、小当たりｇを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は排出口２２３に誘因される。遊技球が排出口２２３に入球した場合には、実行された当該第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回数の制限回数（１００回）未満である場合には次回の遊技回も高頻度サポートが継続する。

【７９６１】

これら小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、小当たりｇの各小当たりを遊技者の立場から見た場合、小当たりｃに当選した場合には、上述したよう、結果として不利になることはない。小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆは、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した時点では、いずれの小当たりか判別できない。そして、図７５０（ｂ）から分かるように、小当たりｄには６個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられ、小当たりｅには６個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられ、小当たりｆには１２個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられているので、第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球したことを前提とした場合、小当たりｄである割合は２５％、小当たりｅである割合は２５％、小当たりｆ

である割合は５０％である。すなわち、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定した場合には、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率が５０％となる。

【７９６２】

従って、遊技者は、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回において小当たりに当選した場合には、当該小当たりの種別が小当たりｃであることを期待する。

【７９６３】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回における演出を利用して遊技者に期待感を付与する。以下、詳しく説明をする。

【７９６４】

［遊技回における演出の設定処理］

本実施形態においては、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回において、小当たりｃに当選している可能性があることを示唆する特定の示唆演出（以下、特定示唆演出とも呼ぶ）を実行する。より具体的には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行する。なお、小当たりｃに当選していないその他の第２始動口遊技回においても、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回と比較して低い確率で特定示唆演出を実行する。

【７９６５】

図７５５は、特定示唆演出の一例を示す説明図である。図７５５（ａ）は、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回の開始直後の表示面４１ａを示している。図示するように、本実施形態においては、特定示唆演出として当該遊技回の開始直後に、女性のキャラクタＣＨを表示面４１ａに短時間（例えば、２秒）だけ表示することによって、当該遊技回における当たり抽選の結果が小当たりｃであることを示唆する。

【７９６６】

その後、図７５５（ｂ）に示すように、変動時間の終了時に、当該遊技回における当たり抽選の結果に対応した液晶用図柄を停止表示させる。

【７９６７】

上記図７５４で説明したように、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行するが、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを遊技者が認識した場合、遊技者は期待感を抱くとともに、その一方で、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球するのを回避するために、特定示唆演出が実行されない遊技回においては、右打ちをするのを停止する、または、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する虞がある。以下、特定の場合に、遊技者が右打ちを停止させる行為、および、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する行為を、止め打ちとも呼ぶ。上述したように、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定したことを前提とすると、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率は５０％であるので、遊技者は、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球に入球することを回避することを所望する。そのため、遊技者は、特定示唆演出が実行されない第２始動口遊技回において止め打ちをする虞がある。

【７９６８】

そこで、本実施形態においては、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において高い確率で特定示唆演出を実行し、かつ、止め打ちが検出された場合には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを停止する。このようにすることで、遊技者に対して期待感を付与しつつ、本来的に予定していない遊技者の不当な利益の取得を抑制する。以下、上記説明した処理の概要を簡易的なフローチャートを用いて説明する。なお、処理の詳細については、後述する。

【７９６９】

図７５６は、遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概

要を示すフローチャートである。
【７９７０】
Ｆ２０１では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。Ｆ２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりである場合には（Ｆ２０１：ＹＥＳ）、Ｆ２０２に進み、大当たり用の演出パターンを設定する。具体的には、演出パターンの設定対象の遊技回の変動時間に応じて、大当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。Ｆ２０２を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。
【７９７１】
一方、Ｆ２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりではない場合には（Ｆ２０１：ＮＯ）、Ｆ２０３に進む。Ｆ２０３では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。
【７９７２】
Ｆ２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりである場合には（Ｆ２０３：ＹＥＳ）、Ｆ２０４に進む。
【７９７３】
Ｆ２０４では、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。Ｆ２０４において、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃである場合には（Ｆ２０４：ＹＥＳ）、Ｆ２０５に進み、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、高頻度サポートモード中に実行されてきた第２始動口遊技回において、遊技者が止め打ちをおこなっていると判定した場合にＯＮになり、一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。
【７９７４】
詳細は後述するが、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定は、高頻度サポートモード中に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数とに基づいて行う。本実施形態においては、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（以下、流通頻度とも呼ぶ）と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（流通頻度）とが、予め定めた条件（以下、止め打ち条件とも呼ぶ）を満たしているか否かによって、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行う。止め打ち条件の詳細については後述する。
【７９７５】
Ｆ２０５において、止め打ちフラグがＯＮではないと判定された場合には（Ｆ２０５：ＮＯ）、Ｆ２０６に進み、小当たりｃ用の演出パターンを設定する。具体的には、上述したように、高い確率で特定示唆演出が実行される演出パターンを設定する。なお、当たり抽選の結果が小当たりｃである場合全てにおいて特定示唆演出を演出パターンとして設定するのではなく、特定示唆演出を設定しない場合もある。特定示唆演出を設定するか否かの決定は、乱数を用いた抽選によって行う。Ｆ２０５を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。
【７９７６】
Ｆ２０４において当該当選した小当たりの種別が小当たりｃではない場合（Ｆ２０４：ＮＯ）、または、Ｆ２０５において止め打ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｆ２０５：ＹＥＳ）、Ｆ２０７に進む。Ｆ２０７では、小当たり用の通常の演出パターンを設定する。具体的には、ほとんど特定示唆演出が実行されず、各小当たりの種別と当該遊技回の変動時間とに応じて、小当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。Ｆ２０７を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。なお、Ｆ２０７においては、演出パターンと

して特定示唆演出を全く設定しないのではなく、Ｆ２０６において小当たりｃ用の演出パターンを設定する場合と比較して、低い確率で特定示唆演出を演出パターンに設定する。
【７９７７】
Ｆ２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりではない場合には（Ｆ２０３：ＮＯ）、Ｆ２０８に進む。Ｆ２０８では、当該遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。Ｆ２０８においてリーチが発生する（リーチが発生する外れ）と判定した場合には（Ｆ２０８：ＹＥＳ）、Ｆ２０９に進み、リーチ発生用の演出パターンに設定する。Ｆ２０９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。
【７９７８】
Ｆ２０８において、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｆ２０８：ＮＯ）、Ｆ２１０に進み、リーチ非発生用の演出パターンに設定する。Ｆ２１０を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。
【７９７９】
このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、遊技者が止め打ちをしていると判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、止め打ちとなるような遊技者による遊技球の発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。
【７９８０】
換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりｃであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。
【７９８１】
また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。
【７９８２】
さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７９８３】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【７９８４】

《Ｎ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【７９８５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【７９８６】

＜タイマ割込み処理＞

図７５７は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【７９８７】

ステップＳｎ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｎ０１０２に進む。

【７９８８】

ステップＳｎ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０１０３に進む。

【７９８９】

ステップＳｎ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図７６２）において、その値を更新する。

【７９９０】

ステップＳｎ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０４を実行した後、ステップＳｎ０１０５に進む。

【７９９１】

ステップＳｎ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０５を実行した後、ステップＳｎ０１０６に進む。

【７９９２】

ステップＳｎ０１０６では、Ｖ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０６のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【７９９３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７５７：Ｓｎ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７９９４】

図７５８は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｎ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｎ０２０３に進む。

【７９９５】

ステップＳｎ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｎ０２０４に進む。

【７９９６】

ステップＳｎ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｎ０２０９に進む。

【７９９７】

ステップＳｎ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【７９９８】

ステップＳｎ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｎ０２０７に進む。一方、ステップＳｎ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【７９９９】

ステップＳｎ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｎ０２０８に進む。

【８０００】

ステップＳｎ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｎ０２０９に進む。

【８００１】

ステップＳｎ０２０９では、上述したステップＳｎ０２０４又はステップＳｎ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｎ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｎ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【８００２】
一方、ステップＳｎ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｎ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｎ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｎ０２１２に進む。
【８００３】
ステップＳｎ０２１２では、ステップＳｎ０１０３（図７５７）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｎ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｎ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｎ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｎ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｎ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｎ０２１２を実行した後、ステップＳｎ０２１３に進む。
【８００４】
ステップＳｎ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０２１３を実行した後、ステップＳｎ０２１４に進む。
【８００５】
ステップＳｎ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【８００６】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【８００７】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表

示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【８００８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｎ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【８００９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図７５８：Ｓｎ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８０１０】

図７５９は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【８０１１】

ステップＳｎ０３０１では、始動口用の入球処理（図７５８）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｎ０３０２に進み、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａであるかを判定する。

【８０１２】

ステップＳｎ０３０２において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｎ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３０３に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ３０５に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【８０１３】

一方、ステップＳｎ０３０２において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａではないと判定した場合には（Ｓｎ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０３０４に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ３０５に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【８０１４】

ステップＳｎ０３０５において、当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている大当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用の大当たり振分テーブルを参照する。ステップＳｎ０３０７を実行した後、ステップＳｎ０３０８に進む。

【８０１５】

ステップＳｎ０３０８では、大当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果格納エリア６４に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【８０１６】

ステップＳｎ０３０５において、当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｎ０３０９に進む。ステップＳｎ３０９では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｎ３０９において、当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たり

に対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３１０に進む。

【８０１７】

ステップＳｎ０３１０では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３１１に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている小当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用の小当たり振分テーブルを参照する。ステップＳｎ０３１１を実行した後、ステップＳｎ０３１２に進む。

【８０１８】

ステップＳｎ０３１２では、小当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた小当たり種別を小当たり情報として先判定処理結果格納エリア６４に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【８０１９】

ステップＳｎ０３０９において、当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３０９：ＮＯ）、ステップＳｎ０３１３に進む。

【８０２０】

ステップＳｎ０３１３では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３１４に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ０３１５に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【８０２１】

ステップＳｎ０３１５において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３１５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３１６に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｎ０３１５において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３１５：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【８０２２】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７５７：Ｓｎ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８０２３】

図７６０は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｎ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｎ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｎ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【８０２４】

ステップＳｎ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｎ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｎ０４０４に進む。

【８０２５】

ステップＳｎ０４０４では、ステップＳｎ０１０３（図７５７）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【８０２６】

一方、ステップＳｎ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｎ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【８０２７】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７５７：Ｓｎ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８０２８】

図７６１は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０５０１では、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞口入球許可フラグは、小当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードにおいて、第２開閉扉２１２ｂ、第１振分弁２１８、第２振分弁２１９を開閉させるための開閉シナリオを設定した際にＯＮにされ、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。

【８０２９】

ステップＳｎ０５０１において、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０２に進む。一方、ステップＳｎ０５０１において、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ０５０１：ＮＯ）、そのままＶ入賞口用の入球処理を終了する。

【８０３０】

ステップＳｎ０５０２では、Ｖ入賞口（本実施形態においては、第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｎ０５０２において、Ｖ入賞口に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｎ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０３に進む。

【８０３１】

ステップＳｎ０５０３では、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞種別フラグは、Ｖ入賞口に遊技球が入球したことによって大当たりが確定したときに、確定した大当たりの種別に対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。そして、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。具体的には、大当たりＶａが確定した場合にはＶ入賞Ｖａフラグ、大当たりＶｂが確定した場合にはＶ入賞Ｖｂフラグ、大当たりＶｃが確定した場合にはＶ入賞Ｖｃフラグ、大当たりＶｄが確定した場合にはＶ入賞Ｖｄフラグ、大当たりＶｅが確定した場合にはＶ入賞Ｖｅフラグ、大当たりＶｆが確定した場合にはＶ入賞Ｖｆフラグ、大当たりＶｇが確定した場合にはＶ入賞Ｖｇフラグを各々ＯＮにする。

【８０３２】

ステップＳｎ０５０３において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ０５０３：ＹＥＳ）、そのままＶ入賞口用の入球処理を終了する。ステップＳｎ０５０３において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ０５０３：ＮＯ）、ステップＳｎ０５０４に進む。

【８０３３】

ステップＳｎ０５０４では、当選した小当たりの種別に対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。ステップＳｎ０５０４を実行した後、ステップＳｎ０５０５に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。その後、Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【８０３４】

一方、ステップＳｎ０５０２において、Ｖ入賞口に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０５０６に進む。ステップＳｎ０５０６では、遊技球が排出口（排出口２２３、排出口２２５）に入球したかを判定する。

【８０３５】

ステップＳ０５０６において、遊技球が排出口に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０７に進む。ステップＳｎ０５０７では、非Ｖ入賞コマンドを設定する。その後、Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【８０３６】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【８０３７】

図７６２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０６０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｎ０６０２に進む。

【８０３８】

ステップＳｎ０６０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｎ０６０３に進む。

【８０３９】

ステップＳｎ０６０３では、ステップＳｎ０６０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｎ０６０３を実行した後、ステップＳｎ０６０４に進む。

【８０４０】

ステップＳｎ０６０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０６０５に進む。

【８０４１】

ステップＳｎ０６０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｎ０６０６に進む。ステップＳｎ０６０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０６０６を実行した後、ステップＳｎ０６０７に進む。

【８０４２】

ステップＳｎ０６０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｎ０６０８に進む。

【８０４３】

ステップＳｎ０６０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開

放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｎ０６０９に進む。

【８０４４】

ステップＳｎ０６０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｎ０６０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｎ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｎ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｎ０６１０及びステップＳｎ０６１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｎ０６１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｎ０６１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｎ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｎ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０６０３に戻り、ステップＳｎ０６０３からステップＳｎ０６０８までの各処理を実行する。

【８０４５】

なお、ステップＳｎ０６０３からステップＳｎ０６０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【８０４６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図７６２：Ｓｎ０６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８０４７】

図７６３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【８０４８】

ステップＳｎ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｎ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｎ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｎ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０７０２に進む。

【８０４９】

ステップＳｎ０７０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始

させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【８０５０】
ステップＳｎ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｎ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０７０３に進む。
【８０５１】
ステップＳｎ０７０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【８０５２】
一方、ステップＳｎ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｎ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０７０４に進む。
【８０５３】
ステップＳｎ０７０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【８０５４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図７６３：Ｓｎ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８０５５】
図７６４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｎ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｎ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｎ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｎ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０８０２に進む。
【８０５６】
ステップＳｎ０８０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｎ０８０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【８０５７】
ステップＳｎ０８０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０８０３を実行した後、ステップＳｎ０８０４に進む。
【８０５８】
ステップＳｎ０８０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０８０４を実行した後、ステップＳｎ０８０５に進む。
【８０５９】
ステップＳｎ０８０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｎ０８０４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｎ０８０５を実行した後、ステップＳｎ０８０６に進む。
【８０６０】
ステップＳｎ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たり抽選

による大当たりの有無、小当たりの有無、及び振分け判定の結果の情報、外れ結果の情報が含まれる。

【８０６１】

ステップＳｎ０８０５およびステップＳｎ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図７６２）におけるステップＳｎ０６０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｎ０８０６を実行した後、ステップＳｎ０８０７に進む。

【８０６２】

ステップＳｎ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｎ０８０７を実行した後、ステップＳｎ０８０８に進む。

【８０６３】

ステップＳｎ０８０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｎ０８０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【８０６４】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図７６４：Ｓｎ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８０６５】

図７６５は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。本実施形態のパチンコ機１０は、第２保留エリアＲｂ（図７４６）に記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７４６）のみに保留情報が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象とし、第２保留エリアＲｂ（図７４６）のみに保留情報が記憶されている場合には、第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象とし、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。

【８０６６】

なお、変形例として、時系列的に最先に記憶された保留情報から優先的に処理対象とする構成を採用してもよい。具体的には、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。このような構成を採用してもよい。

【８０６７】

ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると

判定した場合には（ステップＳｎ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０９０２～ステップＳｎ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｎ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０９０８～ステップＳｎ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【８０６８】

ステップＳｎ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｎ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｎ０９０４に進む。ステップＳｎ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｎ０９０５に進む。

【８０６９】

ステップＳｎ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｎ０９０５を実行した後、ステップＳｎ０９０６に進む。

【８０７０】

ステップＳｎ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｎ０９０７へ進む。

【８０７１】

ステップＳｎ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【８０７２】

ステップＳｎ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図７６２）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【８０７３】

ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｎ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０９０８に進む。

【８０７４】

ステップＳｎ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｎ０９０９に進む。ステップＳｎ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｎ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｎ０９１１に進む

。
【８０７５】
ステップＳｎ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｎ０９１１を実行した後、ステップＳｎ０９１２に進む。
【８０７６】
ステップＳｎ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｎ０９１３に進む。
【８０７７】
ステップＳｎ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【８０７８】
ステップＳｎ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図７６２）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【８０７９】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図７６４：Ｓｎ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８０８０】
図７６６は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１００１では、処理対象である当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１００２に進む。
【８０８１】
ステップＳｎ１００２では、では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１００２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１００２：ＮＯ）、ステップＳｎ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップＳｎ１００５に進む。
【８０８２】
一方、ステップＳｎ１００２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１００４に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップＳｎ１００５に進む。
【８０８３】
ステップＳｎ１００５では、当否判定の結果、大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｎ１００５において、大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｎ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１００６に進む。

【８０８４】
ステップＳｎ１００６では、当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１００７に進み、大当たり用振分テーブルを参照して、大当たりの種別を振り分ける。具体的には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第１始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第２始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。
【８０８５】
その後、ステップＳｎ１００８に進み、振り分けた大当たりの種別に対応した大当たりフラグをＯＮにする。具体的には、大当たりＡである場合には大当たりＡフラグをＯＮにし、大当たりＢである場合には大当たりＢフラグをＯＮにし、大当たりＣである場合には大当たりＣフラグをＯＮにし、大当たりＤである場合には大当たりＤフラグをＯＮにし、大当たりＥである場合には大当たりＥフラグをＯＮにする。なお、大当たりＶａ～大当たりＶｇ（以下、Ｖ入賞による大当たりをＶ入賞大当たりとも呼ぶ）は、遊技回における当たり抽選によって当選する大当たりではなく、小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞して確定する大当たりであるので、ステップＳｎ１００８において大当たりフラグがＯＮとなる対象の大当たりではない。Ｖ入賞大当たりが確定した場合の大当たりフラグはエンディング期間終了時の移行処理（図７７２）においてＯＮにする。ステップＳｎ１００８を実行した後、ステップＳｎ１００９に進む。
【８０８６】
ステップＳｎ１００９では、大当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｎ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１００９を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【８０８７】
一方、ステップＳｎ１００５において、大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１００５：ＮＯ）、ステップＳｎ１０１０に進む。ステップＳｎ１０１０では、当否判定の結果、小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｎ１０１０において、小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｎ１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１０１１に進む。
【８０８８】
ステップＳｎ１０１１では、当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１０１２に進み、小当たり用振分テーブルを参照して、小当たりの種別を振り分ける。具体的には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第１始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第２始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。
【８０８９】
その後、ステップＳｎ１０１３に進み、振り分けた小当たりの種別に対応した小当たりフラグをＯＮにする。具体的には、小当たりａである場合には小当たりａフラグをＯＮにし、小当たりｂである場合には大当たりｂフラグをＯＮにし、小当たりｃである場合には小当たりｃフラグをＯＮにし、小当たりｄである場合には大当たりｄフラグをＯＮにし、小当たりｅである場合には小当たりｅフラグをＯＮにし、小当たりｆである場合には小当たりｆフラグをＯＮにし小当たりｇである場合には小当たりｇフラグをＯＮにする。ステップＳｎ１０１３を実行した後、ステップＳｎ１０１４に進む。
【８０９０】

ステップＳｎ１０１４では、小当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３eに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｎ１０１２において振り分けた小当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１０１４を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【８０９１】

ステップＳｎ１０１０において、小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１０１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１０１５に進む。

【８０９２】

ステップＳｎ１０１５では、リーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出し、その後、ステップＳｎ１０１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ１０１７に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図７４５）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【８０９３】

ステップＳｎ１０１７において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｎ１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１０１８に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｎ１０１８を実行した後、ステップＳｎ１０１９に進む。

【８０９４】

一方、ステップＳｎ１０１７において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ１０１７：ＮＯ）、そのままステップＳｎ１０１９に進む。

【８０９５】

ステップＳｎ１０１９では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１０１９を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【８０９６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図７６４：Ｓｎ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８０９７】

図７６７は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を読み出す。その後、ステップＳｎ１１０２に進む。

【８０９８】

ステップＳｎ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０３に進む。

【８０９９】

ステップＳｎ１１０３では、大当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には

、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【８１００】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【８１０１】

ステップＳｎ１１０３を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。

【８１０２】

ステップＳｎ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０４に進む。

【８１０３】

ステップＳｎ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０５に進む。

【８１０４】

ステップＳｎ１１０５では、小当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【８１０５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【８１０６】

ステップＳｎ１１０５を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。

【８１０７】

ステップＳｎ１１０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０６に進む。

【８１０８】

ステップＳｎ１１０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０７に進む。

【８１０９】
　ステップＳｎ１１０７では、リーチ発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【８１１０】
　なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【８１１１】
　ステップＳｎ１１０７を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。
【８１１２】
　ステップＳｎ１１０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０８に進む。
【８１１３】
　ステップＳｎ１１０８では、リーチ非発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【８１１４】
　なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【８１１５】
　ステップＳｎ１１０８を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。
【８１１６】
　ステップＳｎ１１０９では、変動時間情報を記憶する。具体的には、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【８１１７】
＜変動終了処理＞
　次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図７６３：Ｓｎ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８１１８】
　図７６８は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｎ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエ

リア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図７６７）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【８１１９】

ステップＳｎ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｎ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【８１２０】

ステップＳｎ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｎ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。その後、ステップＳｎ１２０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｎ１２０３を実行した後、ステップＳｎ１２０４に進む。

【８１２１】

ステップＳｎ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の大当たりフラグ（大当たりＡフラグ～大当たりＥフラグのいずれか）または小当たりフラグ（小当たりａフラグ～小当たりｇフラグのいずれか）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１２０４において、いずれの大当たりフラグおよび小当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｎ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１２０６に進む。

【８１２２】

一方、ステップＳｎ１２０４において、いずれかの大当たりフラグまたは小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０５に進む。ステップＳｎ１２０５では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、変動終了処理を終了する。

【８１２３】

ステップＳｎ１２０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【８１２４】

ステップＳｎ１２０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０７に進む。一方、ステップＳｎ１２０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１２０６：ＮＯ）、そのまま変動終了処理を終了する。

【８１２５】

ステップＳｎ１２０７では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードとして実行する遊技回の回数（以下、保証遊技回数とも呼ぶ）をカウントするためのカウンタである。本実施形態においては、保障遊技回数を１００回として設定している。すなわち、　ステップＳｎ１２０７では、高頻度サポートモードとして遊技回を１回実行した場合に、遊技回数カウンタＰＮＣを１減算することによって、高頻度サポートモードとして実行可能な遊技回数をカウントしている。ステップＳｎ１２０７を実行した後、ステップＳｎ１２０８に進む。

【８１２６】

ステップＳｎ１２０８では、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。すなわち、保障遊技回数が１００回未満であるか否かを判定する。ステップＳｎ１２０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回る（保障遊技回が１００回未満である）と判定した場合には（Ｓｎ１２０８：ＹＥＳ）、そのまま変動終了処理を終了する。

【８１２７】

一方、ステップＳｎ１２０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回らない（保障遊技回が１００に達した）と判定した場合には（Ｓｎ１２０８：ＮＯ）、ステップＳｎ１２０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、変動終了処理を終了する。

【８１２８】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図７６２：Ｓｎ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８１２９】

図７６９は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【８１３０】

ステップＳｎ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂまたは第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【８１３１】

ステップＳｎ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【８１３２】

ステップＳｎ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３０５に進む。一方、ステップＳｎ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｎ１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【８１３３】

ステップＳｎ１３０５では、小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードが開始される契機が小当たり当選を契機としているのか否かを判定する。ステップＳｎ１３０５において、小当たりに当選していない、すなわち、今回の開閉実行モードが大当たり当選を契機としていると判定した場合には（Ｓｎ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０６に進む。

【８１３４】

ステップＳｎ１３０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードを開始する場合に、高頻度サポートモードを停止する。その後、ステップＳｎ１３０７に進む。

【８１３５】

一方、ステップＳｎ１３０５において、小当たりに当選している、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機としていると判定した場合には（Ｓｎ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３０６を実行せずに、ステップＳｎ１３０７に進む。

【８１３６】
ステップＳｎ１３０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技（大入賞口開閉処理）における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１２ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている。開閉シナリオ設定処理については、後述する。ステップＳｎ１３０７を実行した後、前述したステップＳｎ１３０８に進む。
【８１３７】
ステップＳｎ１３０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップＳｎ１３０８を実行した後、ステップＳｎ１３０９に進む。
【８１３８】
ステップＳｎ１３０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図７６２）におけるコマンド出力処理（Ｓｎ０６０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｎ１３０９を実行した後、ステップＳｎ１３１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【８１３９】
ステップＳｎ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１１に進む。
【８１４０】
ステップＳｎ１３１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴ３は、オープニング期間の時間をダウンカウントするタイマカウンタである。ステップＳｎ１３１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｎ１３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｎ１３１３に進む。
【８１４１】
ステップＳｎ１３１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｎ１３１３を実行した後、ステップＳｎ１３１４に進む。
【８１４２】
ステップＳｎ１３１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｎ１３１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１３１４を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【８１４３】
ステップＳｎ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１５に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｎ１３１５を実行した後、ステップＳｎ１３１６に進む。
【８１４４】
ステップＳｎ１３１６では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、実行されたラウンドの回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｎ１３１６において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｎ１３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１７に進む。一方、ステップＳｎ１３１６において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｎ１３１６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【８１４５】
ステップＳｎ１３１７では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｎ１３１８に進む。
【８１４６】
ステップＳｎ１３１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｎ１３１８を実行した後、ステップＳｎ１３１９に進む。
【８１４７】
ステップＳｎ１３１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｎ１３１９を実行した後、ステップＳｎ１３２０に進む。
【８１４８】
ステップＳｎ１３２０では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図７６２）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Ｓｎ１３２０）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップＳｎ１３２０を実行した後、ステップＳｎ１３２１に進む。
【８１４９】
ステップＳｎ１３２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【８１５０】
ステップＳｎ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３２２に進む。
【８１５１】
ステップＳｎ１３２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｎ１３１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｎ１３２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１３２２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３２３に進む。

【８１５２】
ステップＳｎ１３２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｎ１３２４に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｎ１３２４を実行した後、ステップＳｎ１３２５に進む。
【８１５３】
ステップＳｎ１３２５では、Ｖ入賞に起因する大当たりフラグ（以下、Ｖ入賞大当たりフラグとも呼ぶ）がＯＮであるか否かを判定する。具体的には、大当たりＶａフラグ、大当たりＶｂフラグ、大当たりＶｃフラグ、大当たりＶｄフラグ、大当たりＶｅフラグ、大当たりＶｆフラグ、大当たりＶｇフラグのいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１３２５において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３２５：ＮＯ）、ステップＳｎ１３２６に進む。
【８１５４】
ステップＳｎ１３２６では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、遊技状態移行処理を終了する。
【８１５５】
一方、ステップＳｎ１３２５において、Ｖ入賞に起因する大当たりフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機とするものであって、当該開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてＶ入賞口に入賞したことによる大当たりが確定した場合には（Ｓｎ１３２５：ＹＥＳ）、開閉実行モードフラグをＯＦＦにすることなく、遊技状態移行処理を終了する。小当たり当選を契機とする開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてＶ入賞口に遊技球が入賞し大当たりが確定した場合には、当該実行中の開閉実行モードの終了後に、再度、Ｖ入賞によって確定した大当たりに対応した開閉実行モードを実行するため、開閉実行モードフラグをＯＦＦにすることなくＯＮ状態を継続する。このようにすることで、次回に遊技状態移行処理が実行された際に、再度、開閉実行モードを開始することができる。
【８１５６】
＜開閉シナリオ設定処理＞
次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図７６９：Ｓｎ１３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８１５７】
図７７０は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１４０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理が実行される契機となるのは、大当たり当選が契機となる場合と小当たり当選が契機となる場合とがあり、本処理により、大当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのか、小当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのかを判定する。ステップＳｎ１４０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１４０２に進む。
【８１５８】
ステップＳｎ１４０２では、大当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、大当たりフラグの種類（大当たりＡフラグ～大当たりＥフラグ、大当たりフラグＶａ～大当たりＶｇ）に応じた開閉シナリオを設定する。図７４９、図７５０、図７５１で説明したように、大当たりＡまたは大当たりＢに当選した場合には、１０Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］が設定される。大当たりＣに当選した場合には、１５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］が設定される。大当たりＤまたは大当たりＥに当選した場合には、５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ５］が設定される。大当たりＶａまたは大当たりＶｂに当選した場合には、１０Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［

ＬＯＰ１０］が設定される。大当たりＶｃまたは大当たりＶｄに当選した場合には、１５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］が設定される。大当たりＶｅ、大当たりＶｆ、または大当たりＶｇに当選した場合には、５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ５］が設定される。

【８１５９】

ステップＳｎ１４０２の実行後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【８１６０】

ステップＳｎ１４０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１４０３に進む。ステップＳｎ１４０３では、小当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、小当たりフラグの種類（小当たりａフラグ～小当たりｇフラグ）に応じた開閉シナリオを設定する。図７４９、図７５０、図７５１で説明したように、小当たりａに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰａ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰａ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｂに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｃに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｄに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｅに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｆに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｇに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。ステップＳｎ１４０３を実行した後、ステップＳｎ１４０４に進む。

【８１６１】

ステップＳｎ１４０４では、Ｖ入賞口入球許可フラグをＯＮにする。Ｖ入賞口入球許可フラグは、小当たりを契機とした開閉シナリオが設定された場合にＯＮするフラグであり、当該Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮの場合のみ、Ｖ入賞口に入球した場合に、Ｖ入賞口への入球であると判定する（図７６１：Ｓｎ０５０１参照）。このようにすることで、予期しない何らかの不具合等によって不当にＶ入賞口に遊技球が入球した場合に大当たりを確定させることを抑制することができる。ステップＳｎ１４０４を実行した後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【８１６２】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図７６９：Ｓｎ１３１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８１６３】

図７７１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１５０１では、開閉シナリオ設定処理（図７６９：Ｓｎ１３０９）において設定された開閉シナリオを読み出す。その後、ステップＳ１５０２に進む。

【８１６４】

ステップＳｎ１５０２では、第１開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５０２において、第１開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０３に進む。

【８１６５】

ステップＳｎ１５０３では、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５０３において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０４に進む。

【８１６６】

ステップＳｎ１５０４では、第１開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｎ１５０５に進む。

【８１６７】

ステップＳｎ１５０５では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、第１開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５０５を実行した後、ステップＳｎ１５０９に進む。

【８１６８】

ステップＳｎ１５０３において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０４およびステップＳｎ１５０５を実行することなく、ステップＳｎ１５０９に進む。

【８１６９】

ステップＳｎ１５０２において、第１開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０６に進む。

【８１７０】

ステップＳｎ１５０６では、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５０６において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０７に進む。

【８１７１】

ステップＳｎ１５０７では、第１開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５０８に進む。

【８１７２】

ステップＳｎ１５０８では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、第１開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５０８を実行した後、ステップＳｎ１５０９に進む。

【８１７３】

ステップＳｎ１５０６において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０７およびステップＳｎ１５０８を実行することなく、ステップＳｎ１５０９に進む。

【８１７４】

ステップＳｎ１５０９では、第２開閉扉２１２ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２可変入賞駆動部２１２ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５０９において、第２開閉扉２１２ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５０９：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１０に進む。

【８１７５】

ステップＳｎ１５１０では、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１２ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１０において、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１１に進む。

【８１７６】

ステップＳｎ１５１１では、第２開閉扉２１２ｂを開放する。その後、ステップＳｎ１５１２に進む。

【８１７７】

ステップＳｎ１５１２では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、第２開閉扉２１２ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１２を実行した後、ステップＳｎ１５１６に進む。

【８１７８】

ステップＳｎ１５１０において、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１１およびステップＳｎ１５１２を実行することなく、ステップＳｎ１５１６に進む。

【８１７９】

ステップＳｎ１５０９において、第２開閉扉２１２ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１３に進む。

【８１８０】

ステップＳｎ１５１３では、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１３において、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１４に進む。

【８１８１】

ステップＳｎ１５１４では、第２開閉扉２１２ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５１５に進む。

【８１８２】

ステップＳｎ１５１５では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、第２開閉扉２１２ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１５を実行した後、ステップＳｎ１５１６に進む。

【８１８３】

ステップＳｎ１５１３において、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１４およびステップＳｎ１５１５を実行することなく、ステップＳｎ１５１６に進む。

【８１８４】

ステップＳｎ１５１６では、第１振分弁２１８は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１振分弁駆動部２１８ａの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５１６において、第１振分弁２１８は開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５１６：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１７に進む。

【８１８５】

ステップＳｎ１５１７では、第１振分弁２１８の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１振分弁２１８の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１７において、第１振分弁２１８の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１８に進む。

【８１８６】

ステップＳｎ１５１８では、第１振分弁２１８を開放する。その後、ステップＳｎ１５１９に進む。

【８１８７】

ステップＳｎ１５１９では、第１振分弁開放コマンドを設定する。第１振分弁開放コマンドは、第１振分弁２１８が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１９を実行した後、ステップＳｎ１５２３に進む。

【８１８８】

ステップＳｎ１５１７において、第１振分弁２１８の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１７：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１８およびステップＳｎ１５１９を実行することなく、ステップＳｎ１５２３に進む。

【８１８９】

ステップＳｎ１５１６において、第１振分弁２１８は開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５１６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２０に進む。

【８１９０】

ステップＳｎ１５２０では、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１振分弁２１８の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２０において、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２１に進む。

【８１９１】

ステップＳｎ１５２１では、第１振分弁２１８を閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５２２に進む。

【８１９２】

ステップＳｎ１５２２では、第１振分弁閉鎖コマンドを設定する。第１振分弁閉鎖コマンドは、第１振分弁２１８が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２２を実行した後、ステップＳｎ１５２３に進む。

【８１９３】

ステップＳｎ１５２０において、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２０：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２１およびステップＳｎ１５２２を実行することなく、ステップＳｎ１５２３に進む。

【８１９４】

ステップＳｎ１５２３では、第２振分弁２１９は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２振分弁駆動部２１９ａの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５２３において、第２振分弁２１９は開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５２３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２４に進む。

【８１９５】
ステップＳｎ１５２４では、第２振分弁２１９の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２振分弁２１９の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２４において、第２振分弁２１９の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２５に進む。
【８１９６】
ステップＳｎ１５２５では、第２振分弁２１９を開放する。その後、ステップＳｎ１５２６に進む。
【８１９７】
ステップＳｎ１５２６では、第２振分弁開放コマンドを設定する。第２振分弁開放コマンドは、第２振分弁２１９が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２６を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【８１９８】
ステップＳｎ１５２４において、第２振分弁２１９の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２４：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２５およびステップＳｎ１５２６を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【８１９９】
ステップＳｎ１５２３において、第２振分弁２１９は開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５２３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２７に進む。
【８２００】
ステップＳｎ１５２７では、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２振分弁２１９の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２７において、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２８に進む。
【８２０１】
ステップＳｎ１５２８では、第２振分弁２１９を閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５２９に進む。
【８２０２】
ステップＳｎ１５２９では、第２振分弁閉鎖コマンドを設定する。第２振分弁閉鎖コマンドは、第２振分弁２１９が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２９を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【８２０３】
ステップＳｎ１５２７において、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２７：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２８およびステップＳｎ１５２９を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【８２０４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図７６９：Ｓｎ１３２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８２０５】
図７７２は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１６０１では、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１６０１において、小当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０１：ＮＯ

）、ステップＳｎ１６０２に進む。
【８２０６】
ステップＳｎ１６０２では、当たり種別に対応した遊技回数カウンタＰＮＣの値を設定する。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードの終了後に、高頻度サポートモードを実行する場合に、当該高頻度モードとして実行される遊技回の回数を遊技回数カウンタＰＮＣとして設定する。より具体的には、図７４９、図７５０、図７５１の大当たり用の振分テーブルの、高頻度サポート遊技回数の欄に示す値が設定される。ステップＳｎ１６０２を実行した後、ステップＳｎ１６０３に進む。
【８２０７】
ステップＳｎ１６０３では、フラグ消去処理を実行する。具体的には遊技状態を示すフラグを消去する。その後、ステップＳｎ１６０４に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップＳｎ１６０４において、遊技回数カウンタＰＮＣが０よりも大きくない場合、すなわち、遊技回数カウンタＰＮＣが０である場合には（Ｓｎ１６０４：ＮＯ）、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。より具体的には、今回の開閉実行モードが実行される契機が大当たりであり、当該大当たりの種別が開閉実行モードの終了後に高頻度サポートに移行しない大当たり種別である場合（例えば、大当たりＢや大当たりＥなど）に、ステップＳｎ１６０２において遊技回数カウンタＰＮＣに０が設定され（Ｓｎ１６０４：ＮＯ）、処理の進行として、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【８２０８】
ステップＳｎ１６０４において、遊技回数カウンタＰＮＣが０ではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。ステップＳ１６０５を実行した後、ステップＳｎ１６０６に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【８２０９】
一方、ステップＳｎ１６０１において、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０７に進む。ステップＳｎ１６０７では、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞種別フラグはＶ入賞口に遊技球が入球した場合にＯＮとなるフラグである（図７６１：Ｓｎ０５０４参照）。ステップＳ１６０７において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０８に進む。
【８２１０】
ステップＳｎ１６０８では、Ｖ入賞種別フラグに対応した大当たりフラグをＯＮにする。具体的には、Ｖ入賞Ｖａフラグに対しては大当たりＶａフラグ、Ｖ入賞Ｖｂフラグに対しては大当たりＶｂフラグ、Ｖ入賞Ｖｃフラグに対しては大当たりＶｃフラグ、Ｖ入賞Ｖｄフラグに対しては大当たりＶｄフラグ、Ｖ入賞Ｖｅフラグに対しては大当たりＶｅフラグ、Ｖ入賞Ｖｆフラグに対しては大当たりＶｆフラグ、Ｖ入賞Ｖｇフラグに対しては大当たりＶｇフラグを各々ＯＮにする。
【８２１１】
ステップＳｎ１６０８を実行した後、ステップＳｎ１６０９に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【８２１２】
ステップＳｎ１６０７において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０７：ＮＯ）、ステップＳ１６０８を実行せずにステップＳ１６０９に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【８２１３】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図７６２：Ｓｎ０６０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行さ

れる。
【８２１４】
図７７３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｎ１７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１７０２に進む。
【８２１５】
ステップＳｎ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｎ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１７０２:ＮＯ）、ステップＳｎ１７０３に進む。
【８２１６】
ステップＳｎ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【８２１７】
ステップＳｎ１７０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｎ１７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０４に進む。
【８２１８】
ステップＳｎ１７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｎ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｎ１７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｎ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１７０６に進む。
【８２１９】
ステップＳｎ１７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｎ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｎ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０７に進む。
【８２２０】
ステップＳｎ１７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｎ１７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｎ１７０７において開閉実行モードではなく（Ｓｎ１７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｎ１７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｎ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする

。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｎ１７１０に進む。

【８２２１】

ステップＳｎ１７１０では、ステップＳｎ１７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｎ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ１７１２に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｎ１７１２において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【８２２２】

一方、ステップＳｎ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１７１１およびステップＳｎ１７１２の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【８２２３】

ステップＳｎ１７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｎ１７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｎ１７０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｎ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｎ１７１３に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｎ１７１４に進む。

【８２２４】

ステップＳｎ１７１４では、ステップＳｎ１７１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｎ１７１４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ１７１６に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｎ１７１６において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【８２２５】

ステップＳｎ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１７に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１８に進む。

【８２２６】

ステップＳｎ１７１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｎ１７１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯ

ＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【８２２７】
　ステップＳｎ１７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７２０に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップＳｎ１７２０を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。
【８２２８】
＜電役開閉処理＞
　次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図７７３：Ｓｎ１７２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８２２９】
　図７７４は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｎ１８０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１８０２に進む。
【８２３０】
　ステップＳｎ１８０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、電動役物３４ａの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物３４ａを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｎ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１８０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。
【８２３１】
　一方、ステップＳｎ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｎ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０３に進む。
【８２３２】
　ステップＳｎ１８０３では、電動役物３４ａを開放状態にする。ステップＳｎ１８０３を実行した後、ステップＳｎ１８０４に進む。
【８２３３】
　ステップＳｎ１８０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【８２３４】
　一方、ステップＳｎ１８０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０５に進む。
【８２３５】
　ステップＳｎ１８０５では、電動役物３４ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｎ１８０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１８０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｎ１８０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０６に進む。
【８２３６】
　ステップＳｎ１８０６では、電動役物３４ａを閉鎖状態にする。ステップＳｎ１８０６を実行した後、ステップＳｎ１８０７に進む。
【８２３７】
　ステップＳｎ１８０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図７６２：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置

９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【８２３８】

《Ｎ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【８２３９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【８２４０】

図７７５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【８２４１】

ステップＳｎ１９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｎ１９０１を実行した後、ステップＳｎ１９０２に進む。

【８２４２】

ステップＳｎ１９０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｎ１９０２を実行した後、ステップＳｎ１９０３に進む。

【８２４３】

ステップＳｎ１９０３では、遊技球流通態様検出処理を実行する。遊技球流通態様検出処理は、遊技者による操作ハンドル２５の操作よって発射され遊技領域を流通する遊技球の流通態様を検出するための処理である。当該遊技球流通態様検出処理を実行することによって、遊技者の止め打ちを検出する。遊技球流通態様検出処理については後述する。ステップＳｎ１９０３を実行した後、ステップＳｎ１９０４に進む。

【８２４４】

ステップＳｎ１９０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、開閉実行モード中に図柄表示装置４１に演出動画を表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｎ１９０４を実行した後、ステップＳｎ１９０５に進む。

【８２４５】

ステップＳｎ１９０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｎ１９０５を実行した後、ステップＳｎ１９０６に進む。

【８２４６】

ステップＳｎ１９０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｎ１９０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【８２４７】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７７５：Ｓｎ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【８２４８】
図７７６は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｎ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｎ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップＳｎ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｎ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２００２に進む。
【８２４９】
ステップＳｎ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりまたは小当たりの有無、大当たりまたは小当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｎ２００３に進む。
【８２５０】
ステップＳｎ２００３では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ２００３を実行した後、ステップＳｎ２００４に進む。
【８２５１】
ステップＳｎ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。
【８２５２】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果（小当たりを含む）であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｎ２００４を実行した後、ステップＳｎ２００５に進む。
【８２５３】
ステップＳｎ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｎ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｎ２００６に進む。
【８２５４】
ステップＳｎ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｎ２００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。

ステップＳｎ２００７を実行した後、ステップＳｎ２００８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｎ２００８を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【８２５５】

＜遊技回演出パターン設定処理＞

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図７７６：Ｓｎ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８２５６】

図７７７は、遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２１０１では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｎ２００２において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。ステップＳｎ２１０１において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｎ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０２に進む。

【８２５７】

ステップＳｎ２１０２では、大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、各大当たり種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における大当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【８２５８】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、大当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【８２５９】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【８２６０】

ステップＳｎ２１０１において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０３に進む。ステップＳｎ２１０３では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｎ２００２において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。

【８２６１】

ステップＳｎ２１０３において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｎ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０４に進む。

【８２６２】

ステップＳｎ２１０４では、当該小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。ステップＳｎ２１０４において、小当たりの種別が小当たりｃであると判定した場合には（Ｓｎ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０５に進む。

【８２６３】

ステップＳｎ２１０５では、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、遊技球流通態様検出処理において、遊技者が小当たりｃに当選している遊技回以外の遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合にＯＮにするフラグである

。当該止め打ちフラグは一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。ステップＳｎ２１０５において、止め打ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０６に進む。上記の遊技機による処理の概要において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、小当たりｃに当選している場合に特定示唆演出を実行するが、特定示唆演出が実行されない場合、すなわち、小当たりｃに当選している可能性が低い遊技回において遊技者が止め打ちをすることを抑制するために、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合には特定示唆演出を実行しないようにする。そのために止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【８２６４】

ステップＳｎ２１０６では、小当たりｃ用の演出パターンの設定処理を行う。具体的には、図７５４で説明したように、特定示唆演出を実行するための演出パターンを設定する。本実施形態においては、小当たりｃ用の演出パターンを複数種類用意しており、変動時間に応じて用意された演出パターンの中から、処理対象である遊技回における変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【８２６５】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たりｃ用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【８２６６】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【８２６７】

ステップＳｎ２１０４において、小当たりの種別が小当たりｃではないと判定した場合（Ｓｎ２１０４：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２１０５において、止め打ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０７に進む。

【８２６８】

ステップＳｎ２１０７では、小当たり用の通常の演出パターンの設定処理を実行する。当該演出パターンは、特定示唆演出を実行しない演出パターンである。具体的には、各小当たりの種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における小当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【８２６９】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【８２７０】

ステップＳｎ２１０７を実行した後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【８２７１】

ステップＳｎ２１０３において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｎ２１

０８に進む。ステップＳｎ２１０８では、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｎ２１０８において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｎ２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０９に進む。

【８２７２】

ステップＳｎ２１０９では、リーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【８２７３】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【８２７４】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【８２７５】

ステップＳｎ２１０８において、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ２１０８：ＮＯ）、ステップＳｎ２１１０に進む。ステップＳ２１１０では、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【８２７６】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【８２７７】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【８２７８】

＜遊技球流通態様検出処理＞

次に、遊技球流通態様検出処理について説明する。遊技球流通態様検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図７７５：Ｓｎ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８２７９】

図７７８は、遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２２０１では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、タイマ割込み処理（図７７５）におけるコマンド記憶処理（Ｓｎ１９０１）において、高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｎ２２０１において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｎ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０２に進む。

【８２８０】

ステップＳｎ２２０２では、遊技回が実行中であるか否かを判定する。具体的には、変動用コマンド及び種別コマンドを受信した際に、当該受信した情報に含まれる変動時間に基づいて、遊技回が実行中であるか否かを判定する。

【８２８１】
ステップＳｎ２２０２において、遊技回が実行中であると判定した場合には（Ｓｎ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０３に進み、遊技球数カウント処理を実行する。
【８２８２】
遊技球数カウント処理は、高頻度サポート中に実行される遊技回毎に、遅延機構２０２の検出センサ２０５（図７４３参照）において検出された遊技球の数（以下、遊技球流通数とも呼ぶ）をカウントする処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に実行される遊技回毎に、当たり抽選の抽選結果、変動時間、流通数の各情報を、表示制御装置１００のワークＲＡＭ１０４に設けられた遊技球数カウントメモリエリアに記憶する。
【８２８３】
図７７９は、遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。図示するように、遊技球数カウントメモリエリアには、一連の高頻度サポートモード（１回の大当たり当選を契機として実行される高頻度サポートモード）が開始されてから直近に実行が終了した遊技回までの期間における、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、遊技球流通数、流通頻度が記録されている。変動時間の欄は、受信した変動用コマンドに含まれる変動時間の情報に基づいて、各遊技回毎の変動時間の値が記録される。図４０Ｘには、４回分の遊技回に対応する情報を示したが、例えば、高頻度サポートモードにおいて遊技回がＮ回（Ｎは１以上の整数）実行されている場合には、当該Ｎ回分の遊技回に対応する情報が遊技球数カウントメモリエリアに記録される。
【８２８４】
流通数の欄には、各遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５において検出した遊技球の数が記録される。そして、流通頻度の欄には、単位時間当たり（本実施形態では１秒）に検出センサ２０５において検出した遊技球の数が記録される。当該流通頻度の値は、後述する止め打ち判定用演算処理（Ｓｎ２２０５）において、（遊技球流通数／変動時間）の演算を実行して算出される。
【８２８５】
説明を図７７８に戻す。ステップＳｎ２２０３を実行した後、ステップＳｎ２２０４に進み、遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。
【８２８６】
ステップＳｎ２２０４において、遊技回が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓｎ２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０５に進む。ステップＳｎ２２０５では、止め打ち判定用演算処理を実行する。具体的には、上述したように、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている各遊技回毎の変動時間と遊技球流通数の値から、（流通数／変動時間）の演算を実行し、算出した値を遊技球数カウントメモリエリアの流通頻度の欄に記録する。なお、本実施形態においては、流通頻度の単位は［個／秒］である。また以下の説明においては、流通頻度の単位の表記は省略する場合がある。ステップＳｎ２２０５を実行した後、ステップＳｎ２２０６に進む。
【８２８７】
ステップＳｎ２２０６では、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報（以下、流通態様情報とも呼ぶ）に基づいて、予め定めた止め打ち条件が成立しているか否かを判定する。止め打ち条件は、遊技者が当たり抽選が小当たりｃである遊技回以外の遊技回において止め打ちをしているか否かを判定する条件であり、止め打ち条件が成立した場合には、止め打ちが実行されていると判定する。
【８２８８】
本実施形態においては、以下の判定基準を用いで、止め打ち条件が成立しているか否かによって判定する。
・判定基準１：遊技球数カウントメモリエリアに、まだ流通態様情報が記録されていない場合には、止め打ち条件は成立しないと判定する。
・判定基準２：小当たりｃに当選した遊技回（以下、基準遊技回とも呼ぶ）における流通態様情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が１．０以上

であり、かつ、基準遊技回の前後の直近の小当たりｃ以外の抽選結果の遊技回のうちいずれか１回の遊技回で流通頻度が１．０未満の場合に止め打ち条件が成立していると判定する。
・判定基準３：基準遊技回における情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が１．０未満である場合には、他の遊技回における流通頻度が１．０未満であっても止め打ち条件は成立していないと判定する。
・判定基準４：基準遊技回がまだ実行されていない場合には、既に実行された基準遊技回以外の遊技回（小当たりｃ以外の抽選結果の遊技回）のいずれか１回で流通頻度が１．０回未満の場合に、止め打ち条件が成立したと判定する。
・判定基準５：上記の判定基準１～判定基準４以外の場合には、止め打ち条件は成立していないと判定する。
【８２８９】
ステップＳｎ２２０６では、上記のような判定基準に基づいて止め打ち条件が成立するか否かを判定する。なお、上記の判定基準１～判定基準５の内容の判定基準に限らず、他の判定基準を採用してもよい。例えば、小当たりｃである遊技回から次に小当たりｃである遊技回までの期間における小当たりｃ以外の遊技回における流通頻度の値の方が、小当たりｃである遊技回の流通頻度の値よりも、所定数以上小さい場合に止め打ちと判断するようにしてもよい。その他、種々の判断基準を用いてもよい。
【８２９０】
ステップＳｎ２２０６において、止め打ち条件が成立すると判定した場合には（Ｓｎ２２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０７に進み、止め打ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ２２０８に進む。
【８２９１】
一方、ステップＳｎ２２０１において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Ｓｎ２２０１：ＮＯ）または、、ステップＳ２２０２において遊技回の実行中ではないと判定した場合（Ｓｎ２２０２：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２２０４において遊技回終了タイミングではないと判定した場合（Ｓｎ２２０４：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２２０６において止め打ち条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ２２０６：ＮＯ）、ステップＳｎ２２０７を実行せずにステップＳｎ２２０８に進む。
【８２９２】
ステップＳｎ２２０８では、低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｎ２２０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｎ２２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０９に進み、遊技球数カウントメモリエリアをリセットする。すなわち、遊技球数カウントメモリエリアに記録された流通態様情報を消去する。ステップＳｎ２２０９を実行した後、ステップＳｎ２２１０に進み、止め打ちフラグをＯＦＦする。その後、遊技球流通態様検出処理を終了する。
【８２９３】
一方、ステップＳｎ２２０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｎ２２０８：ＮＯ）、そのまま、遊技球流通態様検出処理を終了する。
【８２９４】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【８２９５】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２

に対して送信される信号である。
【８２９６】
　ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【８２９７】
＜メイン処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【８２９８】
　図７８０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【８２９９】
　ステップＳｎ２３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｎ２３０２に進む。
【８３００】
　ステップＳｎ２３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【８３０１】
＜コマンド割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【８３０２】
　図７８１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【８３０３】
＜Ｖ割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【８３０４】
　図７８２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割

込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【８３０５】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【８３０６】

ステップＳｎ２５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図７８１）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【８３０７】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【８３０８】

なお、コマンド対応処理（Ｓｎ２５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【８３０９】

ステップＳｎ２５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｎ２５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｎ２５０３に進む。

【８３１０】

ステップＳｎ２５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｎ２５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｎ２５０４に進む。

【８３１１】

ステップＳｎ２５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｎ２５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれ

のキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｎ２５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【８３１２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回において、遊技球の流通態様として遊技者が止め打ちをしている流通態様である場合に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、遊技者による遊技球の発射操作として止め打ちとなる発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

【８３１３】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりｃであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【８３１４】

また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

【８３１５】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３１６】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮

して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【８３１７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する当たり抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において検出センサ２０５を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する遊技球数カウントメモリエリアを備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、当たり抽選の抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射態様（遊技者の反応）とに基づいた種々の処理を実行可能である。例えば、所定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択することが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技球数カウントメモリエリアは、各遊技回の変動時間も、当該各遊技回に対応させて記憶している。従って、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における種々の処理に応用することができる。例えば、止め打ちに限らず遊技者による遊技球の発射態様の傾向を検出し、当該検出結果をこれから実行する遊技回における演出を決定する際に用いることができる。

【８３１８】

上記実施形態においては、遊技状態が高頻度サポートモードであるか否かを判定し、高頻度サポートモードである場合に、止め打ち検出のための遊技球の流通態様の検出を行う。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、遊技球の流通態様の検出を行わない。より具体的には、低頻度サポートモードの場合には、検出センサ２０５を遊技球が通過したとしても、遊技球数カウントメモリエリアにすら記憶しない。よって、低頻度サポートモードにおける処理を簡易化することができる。

【８３１９】

また、本実施形態においては、Ｖ入賞機構２１０における流路２１５、クルーン２２０、および、流路２１７の構成上、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第１Ｖ入賞口Ｖ１に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達する時点までの時間よりも長くなるように構成されている。遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球する方が、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第１Ｖ入賞口Ｖ１に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達する時点までの時間よりも長いので、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９によって遊技球が流路２１５に振り分けられた場合には、遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９によって遊技球が流路２１７に振り分けられた場合には、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。

【８３２０】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、当たり抽選の結果によって、
第２大入賞口２１２ａから入球した遊技球の振り分けられる流路（流路２１５、流路２１６、流路２１７）が異なるため、当たり抽選の結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、当たり抽選の結果に加え、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を

図ることができる。
【８３２１】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、遅延機構２０２を備えることによって以下の効果を得ることができる。すなわち、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、当該当たり抽選の結果が報知されるよりも前に遊技領域ＰＡに発射された遊技球は、小当たりを契機として第２開閉扉２１２ｂが開放状態に遷移している期間に第２大入賞口２１２ａに到達することが可能であり、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、抽選の結果が報知された後に遊技領域ＰＡに発射された遊技球は、小当たりを契機として第２開閉扉２１２ｂが開放状態に遷移している期間に第２大入賞口２１２ａに到達することが不可能となる。
【８３２２】
従って、当たり抽選の結果が小当たりｃであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合に報知後に遊技球を発射させて、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させ、当たり抽選の結果が小当たりｃでないこと又は小当たりｃ以外の小当たりであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させないといった、遊技者による、当たり抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替え（例えば、止め打ち）を抑制することができる。
【８３２３】
《Ｎ７》第１４実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【８３２４】
《Ｎ７－１》変形例１：
上記第１４実施形態においては、図７５５に示したように、特定示唆演出として、表示面４１ａにキャラクタＣＨの画像を表示したが、特定示唆演出として他の演出を採用してもよい。例えば、可動役物を駆動させることによる特定示唆演出を実行してもよい。図７８３は、駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。
【８３２５】
図示するように、本変形例のパチンコ機１０は、遊技盤３０に動的な役物である可動役物ＭＹを供える。可動役物ＭＹは、遊技者に視認可能に駆動する駆動手段として機能する。遊技回において実行する演出として特定示唆演出が設定された場合には、可動役物ＭＹが所定時間（本変形例では２秒）の間、遊技者に視認可能に駆動する。
【８３２６】
本変形例のように特定示唆演出として遊技者に視認可能に可動役物ＭＹが駆動することにより、遊技者に対して特定示唆演出の実行を認識させることを容易にすることができる。その結果、可動役物ＭＹを駆動させることによって、遊技者に対して期待感を付与しやすくすることができる。
【８３２７】
《Ｎ７－２》変形例２：
上記第１４実施形態においては、遊技球の流通態様を検出するために、検出センサ２０５を遊技領域ＰＡの右側上方に配置したが、検出センサを他の位置に配置してもよい。図７８４は、検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。一例として、検出センサ２３０を遊技領域ＰＡの左側上方の、誘導レール３１より上部側に配置する。図７８４で示した位置に検出センサ２３０を配置することで、遊技球の発射操作がされたか否かを検出することができる。よって、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止を切り替えることによる止め打ちを検出することができる。
【８３２８】

その他の例として、流路２０３上の検出センサ２０５と、遊技領域ＰＡの左側上方の検出センサ２３０のいずれも備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、止め打ちの一態様として、当たり抽選の結果に応じて右打ちと左打ちとを切り替える態様による止め打ちと、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止とを切り替える態様の止め打ちとの、いずれの態様の止め打ちも検出することができる。

【８３２９】

《Ｎ７－３》変形例３：

上記第１４実施形態においては、図７４３に示したように、遅延機構２０２は、遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状の流路２０３を備える構成であってが、他の構成を採用してもよい。例えば、突起物が配置された流路を有することにより遊技球が流通する速度を原則させ構成を採用してもよい。その他、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよく、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

【８３３０】

《Ｎ７－４》変形例４：

遊技球数カウントメモリエリアに記録する情報として、実行した各遊技回毎に、特定示唆演出を実行したか否かの有無と、各遊技回が実行されている期間において検出センサ２０５を流通した遊技球の流通数と、各遊技回毎の変動時間とをを対応付けた情報を記録する構成を採用してもよい。そして、このような遊技球数カウントメモリエリアに記録された情報を用いて、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行ってもよい。この場合、止め打ち条件に用いた基準遊技回について、上記第１４実施形態では小当たりｃに当選した遊技回を基準遊技回としたが、本変形例では、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用する。そして、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用した止め打ち条件の判定基準に基づいて、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。このようにすることで、遊技者が直接的に特定示唆演出の実行の有無に反応して止め打ちを行っているか否かを判定することができる。

【８３３１】

《Ｎ７－５》変形例５：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることを特定するよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【８３３２】

図７８５は、変形例５の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定されるよりも前に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【８３３３】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり

ｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回Ｕ２または遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回Ｕ２または遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行しない。

【８３３４】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりｃであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【８３３５】

《Ｎ７－６》変形例６：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【８３３６】

図７８６は、変形例６の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【８３３７】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（本変形例では遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【８３３８】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりｃであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【８３３９】

《Ｎ７－７》変形例７：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【８３４０】

図７８７は、変形例７の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【８３４１】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回（本例では遊技回Ｕ４）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回（遊技回Ｕ４）において、特定示唆演出を実行しない。

【８３４２】

このようにすることで、遊技回において実行される演出によって当該遊技回における当たり抽選の結果を推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。また、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、小当たりｃである遊技回において実行する演出を決定することができる。

【８３４３】

《Ｎ７－８》変形例８：

上記第１４実施形態においては、遊技球数のカウント処理、止め打ち判定用演算処理、止め打ち条件が成立しているか否かの判定処理など、遊技者が止め打ちを行っているかの判定に関わる処理は、高頻度サポートモードにおいて遊技回を実行する場合にのみ実行したが、そのような構成に限らず、低頻度サポートモードの場合にも止め打ち判定に関わる処理を実行してもよい。この場合、流通数の検出を、検出センサ２０５ではなく、上記変形例で示した検出センサ２３０で行う。そして、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、検出センサ２３０における流通数、実行した演出の種類等の情報を、遊技球数カウントメモリエリアに記録する構成を採用してもよい。このような遊技球数カウントメモリエリアの構成を採用することで、小当たりｃに対する遊技者の反応に限らず、他の抽選結果に対しての遊技者の発射操作の態様（抽選結果に対する遊技者の反応）や、実行された演出の種類に対しての遊技者の発射操作の態様（各演出に対する遊技者の反応）など、遊技者による遊技球の発射操作に関する特性を把握することができ、当該特性を考慮した演出を実行することができる。

【８３４４】

《Ｎ７－９》変形例９：

上記第１４実施形態において、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させる旨（右打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（右打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。また、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合であって、低頻度サポートモード中に、検出センサ２０５やスルーゲート３５において遊技球が流通したことを検出した場合に、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技の流れに沿った遊技

態様を遊技者に促すことができる。
【８３４５】
《Ｎ７－１０》変形例１０：
先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得するよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【８３４６】
《Ｎ７－１１》変形例１１：
先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実効されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【８３４７】
《Ｎ７－１２》変形例１２：
先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間ににおける遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回において実行する演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回において実行される演出よって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【８３４８】
《Ｎ７－１３》変形例１３：
上記第１４実施形態において、小当たりｃに当選している場合に特定示唆演出が実行される可能性が高いことを予め遊技者に報知する演出や、止め打ちをしていることを検出した場合には、特定示唆演出を実行しない旨を予め遊技者に報知する演出を実行してもよい。このような演出を例えば、第１始動口用遊技回において大当たりに当選し、ラウンド遊技回が開始される前のオープニング期間にオープニング演出として実行してもよいし、客待ち用の動画演出（客待ち用動画演出、デモ動画演出）として実行してもよい。なお、客待ち用動画演出は、遊技回の実行が終了した時点で次に実行する遊技回がない場合、すなわち、特別情報（当たり乱数カウンタＣ１）の値が第１保留エリアＲａや第２保留エリアＲｂに記憶されていない場合であって、かつ、遊技球の流通を検知する検知センサで遊技球の流通が所定時間検知されていないといった所定の流通態様を満たす場合や、遊技者によって操作ハンドル２５の操作がなされていないなどの条件を満たした場合に実行される演出である。

【８３４９】
《Ｎ７－１４》変形例１４：
遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定に用いる止め打ち条件の判定基準は、上記第１４実施形態に記載した判定基準（判定基準１～判定基準５）に限らず、他の判定基準を採用することができる。例えば、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回の１つ前に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよいし、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回が実行された直後に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよい。このような簡易な判定基準を用いることで処理を簡易にすることができる。
【８３５０】
《Ｏ》第１５実施形態：
《Ｏ１》遊技機の構造：
図７８８は、本発明の第１５実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【８３５１】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【８３５２】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【８３５３】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【８３５４】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【８３５５】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【８３５６】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【８３５７】
図７８９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【８３５８】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【８３５９】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示

制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【８３６０】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【８３６１】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【８３６２】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【８３６３】

図７９０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【８３６４】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【８３６５】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図７８９）から払い出される。

【８３６６】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり

抽選が実行される。
【８３６７】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【８３６８】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【８３６９】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【８３７０】
遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【８３７１】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【８３７２】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。
【８３７３】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契

機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【８３７４】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【８３７５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【８３７６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【８３７７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【８３７８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【８３７９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【８３８０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示

を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【８３８１】

図７９１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７９１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図７９１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【８３８２】

図７９１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７９１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７９１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【８３８３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【８３８４】

さらに、図７９１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、

第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【８３８５】

図７９０に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【８３８６】

《Ｏ２》遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【８３８７】

図７９２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【８３８８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【８３８９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図７８９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【８３９０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【８３９１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御

を実行する。
【８３９２】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【８３９３】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【８３９４】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【８３９５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【８３９６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【８３９７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【８３９８】
図７９３は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各

種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【８３９９】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【８４００】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【８４０１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【８４０２】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【８４０３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【８４０４】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【８４０５】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリ

アＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【８４０６】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【８４０７】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【８４０８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【８４０９】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【８４１０】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【８４１１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７９１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【８４１２】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【８４１３】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【８４１４】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【８４１５】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。
【８４１６】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【８４１７】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【８４１８】
図７９４は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図７９４（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７９４（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【８４１９】
図７９４（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７９４（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【８４２０】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【８４２１】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【８４２２】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【８４２３】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【８４２４】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【８４２５】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである

。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【８４２６】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【８４２７】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図７９４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【８４２８】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【８４２９】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【８４３０】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【８４３１】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【８４３２】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する

大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【８４３３】

図７９５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図７９５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図７９５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【８４３４】

図７９５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【８４３５】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【８４３６】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【８４３７】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【８４３８】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【８４３９】

図７９５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【８４４０】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【８４４１】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【８４４２】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【８４４３】
図７９６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【８４４４】
図７９６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図７９６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【８４４５】
図７９６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図７９６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【８４４６】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【８４４７】
《Ｏ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【８４４８】
図７９７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図７９２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【８４４９】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【８４５０】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【８４５１】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【８４５２】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【８４５３】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【８４５４】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【８４５５】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【８４５６】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【８４５７】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像デ

ータ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【８４５８】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【８４５９】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【８４６０】

《Ｏ４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【８４６１】

図７９８は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図７９８（ａ）に示した例では、第１番目の保留と第２番目の保留とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。

【８４６２】

保留消化領域Ｄｍは、上底が下底よりも長い台形であり、図７９８（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【８４６３】

図７９８（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図７９８（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図７９８（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に

位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。
【８４６４】
図７９８（ｂ）に示した移動の結果、図７９８（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの上部に第１保留表示アイコンＨ１が載置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。
【８４６５】
上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【８４６６】
図７９９は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図７９８に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【８４６７】
第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。
【８４６８】
本実施形態のパチンコ機１０では、各保留表示アイコンは、複数の表示態様を取り得る。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様によって、当たり抽選において大当たり当選する可能性を示唆する構成とした。詳しくは、各保留表示アイコンに対応した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性を、各保留表示アイコンの表示態様によって示唆する構成とした。具体的には、各保留表示アイコンの表示態様として、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示アイコンの表示態様が複数の段階の中で上位

になる（ランクアップする）につれて、保留表示アイコンに対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性が高いことを示唆する。

【８４６９】

図８００は、本実施形態のパチンコ機１０において設定されている保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。図示するように、保留表示アイコンの表示態様は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様は、上位から順に、表示レベルＬｖｒ５、表示レベルＬｖｒ４、表示レベルＬｖｒ３、表示レベルＬｖｒ２、表示レベルＬｖｒ１の５段階のレベルに分けて設定される。表示レベルＬｖｒが上位にあるほと、大当たり当選する可能性が高い。

【８４７０】

本実施形態においては、各表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、表示レベルＬｖｒ５が金、表示レベルＬｖｒ４が赤、表示レベルＬｖｒ３が緑、表示レベルＬｖｒ２が青、表示レベルＬｖｒ１が白の表示態様で表現される。なお、各表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、形状で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各表示レベルＬｖｒの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

【８４７１】

本実施形態のパチンコ機１０では、上述した保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。例えば、白色の保留表示アイコンを青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを緑色に変化させる演出などを実行する。この演出を実行する契機は、本実施形態では、図柄表示装置４１に表示させている演出用画像の一種である花びらが、保留表示アイコンに付着することとした。

【８４７２】

図８０１は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの全体には、多数の花びらが表示される。各花びらは、上側から下側に向かって舞うように移動（落下）する。本実施形態では、各花びらは、第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４のうちのいずれかに分類される。

【８４７３】

図８０２は、第１～第４種花びらＰ１～Ｐ４の表示方法を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示を、背景を表示するための背景レイヤーＬ１と、背景レイヤーＬ１の上側（前面側）に配置され、図柄列や、第１始動口保留用領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２始動口保留用領域Ｄｓ２（図８０１）を表示するための図柄列レイヤーＬ２と、図柄列レイヤーＬ２の上側（前面側）に配置された上部レイヤーＬ３と、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なっている。

【８４７４】

第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示される。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第１種花びらＰ１が背景レイヤーＬ１に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第１種花びらＰ１が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第１種花びらＰ１は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【８４７５】

第１種花びらＰ１は、種々の方向に向かって移動する。第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の下を潜るように流れる。第１種花びらＰ１は、表示面４１ａを賑やかにす

るためのもので、それ以外の機能を持たない。第１種花びらＰ１は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。

【８４７６】

第１種花びらＰ１以外の花びら、すなわち、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、および第４種花びらＰ４は、上部レイヤーＬ３に表示される。

【８４７７】

本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第２種花びらＰ２が上部レイヤーＬ３に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第２種花びらＰ２が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第２種花びらＰ２は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【８４７８】

複数の第２種花びらＰ２は、種々の方向に向かって移動する。第２種花びらＰ２は、上部レイヤーＬ３に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の上を流れる。第２種花びらＰ２は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第２種花びらＰ２は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。

【８４７９】

第３種花びらＰ３は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて上側から第１始動口保留用領域Ｄｓ１に向かって舞うように移動する第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と、表示面４１ａの上側から第２始動口保留用領域Ｄｓ２に向かって舞うように移動する第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とに分類される。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１が、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第２始動口保留用第３種花びらＰ３２が、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１および第２始動口保留用第３種花びらＰ３２については、後ほど詳しく説明する。

【８４８０】

第４種花びらＰ４は、特定の抽選処理（花びら再変動抽選処理）において当選した遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側から図柄列に向かって舞うように移動し、図柄列に付着する。本実施形態のパチンコ機１０は、図柄列に第４種花びらＰ４が付着する場合に、図柄列の変動表示を変化させる演出を実行する。第４種花びらＰ４の動きと上記演出については、後ほど詳しく説明する。

【８４８１】

本実施形態では、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４を同一の絵図によって構成した。各花びらＰ１～Ｐ４は、向きを変えながら移動することから、形状や大きさが様々に変わるが、全体としては同一の絵図によって構成される。このため、遊技者は、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４の種類を識別することができない。なお、遊技者が種類を識別することが困難であれば、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４のそれぞれは、必ずしも同一の絵図である必要はなく、異なった絵図の画像データによって構成してもよい。また、変形例として、第３種花びらＰ３の絵図を、他の種類の花びらＰ１，Ｐ２，Ｐ４の絵図と相違する構成としてもよい。第３種花びらＰ３は、表示面４１ａを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第３種花びらＰ３の絵図を、あえて第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、および第４種花びらＰ４の絵図と相違する構成とすることもできる。さらに、変形例として、第４種花びらＰ４の絵図を、他の種類の花びらＰ１～Ｐ３の絵図と相違する構成としてもよい。第４種花びらＰ４は、

表示面４１ａを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（図柄列を再変動させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第４種花びらＰ４の絵図を、あえて第１～第３種花びらＰ１～Ｐ３の絵図と相違する構成とすることもできる。

【８４８２】

図８０３は、第３種花びらＰ３の挙動を示す説明図である。図示は、第３種花びらＰ３の内の第１始動口保留用第３種花びらＰ３１についてのものである。本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１には最大４つの保留表示アイコンが表示されるが、各保留表示アイコンに向かう４種類の第１始動口保留用第３種花びらＰ３１が用意されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留１用花びらＰａと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留２用花びらＰｂと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留３用花びらＰｃと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留４用花びらＰｄと呼ぶ。

【８４８３】

特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、向かう保留表示アイコンが相違するだけで、同じ動作を行うことから、特１・保留１用花びらＰａの動作について、代表して説明する。

【８４８４】

特１・保留１用花びらＰａは、予め用意した３種類の軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。３種類の軌道は、始点Ｒ１から特定の点Ｒ２まで共通する共通ルートＲＡと、特定の点Ｒ２から個別の方向に延びる個別ルートＲＢ１，ＲＢ２，ＲＢ３と、によって構成される。共通ルートＲＡは、各軌道の全長の８割を上回る長さで有り、第１保留表示アイコンＨ１の近くまで延びている。第１の個別ルートＲＢ１は、第１保留表示アイコンＨ１の位置に到達する。第２の個別ルートＲＢ２は、第１保留表示アイコンＨ１から右側にずれた位置に到達する。第３の個別ルートＲＢ３は、第１保留表示アイコンＨ１から左側にずれた位置に到達する。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第１の個別ルートＲＢ１とによって構成される軌道を、以下、目標保留到達軌道と呼ぶ。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第２の個別ルートＲＢ２とによって構成される軌道を、以下、第１目標保留外軌道と呼ぶ。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第３の個別ルートＲＢ３とによって構成される軌道を、以下、第２目標保留外軌道と呼ぶ。なお、目標保留到達軌道の終点は、保留表示アイコンの表示位置である。

【８４８５】

特１・保留１用花びらＰａの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかは、本実施形態では、特定の抽選処理（花びら軌道抽選処理）によって決定する構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに軌道を変えていく構成としてもよい。

【８４８６】

本実施形態では、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のそれぞれに沿って花びらが移動するのに要する時間的長さ（到達所要時間）を、例えば１０秒とした。また、各軌道における共通ルートＲＡを花びらが移動するのに要する時間的長さを８．５秒とし、各軌道における第１～第３の個別ルートＲＢ１～ＲＢ３を花びらが移動するのに要する時間的長さを１．５秒とした。これらの時間的長さは、あくまでも一例であり、他の数値に換えてもよい。

【８４８７】

特１・保留２用花びらＰｂ、特１・保留３用花びらＰｃ、および特１・保留４用花びら

Ｐｄのそれぞれは、上述した特１・保留１用花びらＰａと同様に、各花びらＰｂ～Ｐｄに対応して設けられた、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、および第２目標保留外軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。

【８４８８】

なお、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、対応する保留表示アイコンに向かうと説明したが、これは、対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在するものとして説明したためである。対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在しない場合にも、存在する場合と同じように特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示はなされる。例えば、第１保留個数カウンタの値が２であって、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に第３保留表示アイコンＨ３と第４保留表示アイコンＨ４とが存在しない場合には、特１・保留３用花びらＰｃは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内の右から３つめの位置（すなわち、第３保留表示アイコンＨ３が表示可能な位置）に向かって移動し、特１・保留４用花びらＰｄは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内の右から４つめの位置（すなわち、第４保留表示アイコンＨ４が表示可能な位置）に向かって移動する。すなわち、対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在してもしなくても、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示は開始され、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの軌道に差はない。換言すれば、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、対応する保留表示アイコンを表示するための表示位置に保留表示アイコンが存在するか否かにかかわらず、当該表示位置に向かって移動する。

【８４８９】

図８０４は、特１・保留１用花びらＰａが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第１保留表示アイコンＨ１の様子を示す説明図である。花びら軌道抽選処理において目標保留到達軌道を採用することに当選し、共通ルートＲＡから第１の個別ルートＲＢ１に進んだ特１・保留１用花びらＰａは、図８０４（ａ）に示すように、第１の個別ルートＲＢ１を第１保留表示アイコンＨ１に向かって移動する。そして、図８０４（ｂ）に示すように、特１・保留１用花びらＰａは、第１保留表示アイコンＨ１に到達する。到達後、特１・保留１用花びらＰａは、第１保留表示アイコンＨ１上に予め定められた時間（例えば、２秒）だけ留まる。これにより、遊技者は、特１・保留１用花びらＰａが第１保留表示アイコンＨ１に付着したと認めることができる。その後、図８０４（ｃ）に示すように、付着した特１・保留１用花びらＰａは消えて、第１保留表示アイコンＨ１の表示態様が変化する。例えば、第１保留表示アイコンＨ１が白色から青色に変化する。すなわち、パチンコ機１０は、特１・保留１用花びらＰａが第１保留表示アイコンＨ１に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、第１保留表示アイコンＨ１の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、第１保留表示アイコンＨ１を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを赤色に変化させる演出などを実行する。本明細書では、花びらが保留表示アイコンに予め定められた時間だけ留まることを、花びらが保留表示アイコンに付着すると表現する。

【８４９０】

特１・保留２用～特１・保留４用花びらＰｂ～Ｐｄのそれぞれは、上述した特１・保留１用花びらＰａと同様な動作を行う。パチンコ機１０は、各花びらＰｂ～Ｐｄが、対応する各保留表示アイコンＨ２～Ｈ４に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、花びらＰｂ～Ｐｄが付着した保留表示アイコンＨ２～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、保留表示アイコンＨ２～Ｈ４を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンＨ２～Ｈ４を赤色に変化させる演出などを実行する。

【８４９１】

上述した説明では、各花びらＰａ～Ｐｄが各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）、留まる場合に、各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表

示態様を変化させる演出を実行する構成としたが、実際は、各花びらＰａ～Ｐｄが各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに、下記の２つの条件が成立するか否かを判定し、２つの条件が成立した場合に限り、各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する構成とした。２つの条件は次の通りである。

【８４９２】

・条件１：

花びらが保留表示アイコンに到達したときから予め定められた時間（例えば、２秒）が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないこと。

・条件２：

花びらが到達した保留表示アイコンの表示態様（表示レベルＬｖｒ）が予め設定された上限値（以下、表示レベル上限値Ｌｖｍと呼ぶ）未満であること。

【８４９３】

パチンコ機１０は、具体的には次の通りの処理を行う。第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得されたときに、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒの値を１に設定し、保留表示アイコンの表示レベル上限値Ｌｖｍの値を大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて設定する。そして、花びらＰａ～Ｐｄが保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに、当該到達時から２秒間が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かを判定する（条件１の判定を行う）。

【８４９４】

上記の期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないと判定された場合（条件１が成立した場合）に、花びらＰａ～Ｐｄが到達した保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に設定された表示レベルＬｖｒが、同じく設定された表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する（条件２の判定を行う）。ここで、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合（すなわち、条件１と条件２の両方が成立した場合）に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを、当該保留表示アイコンの位置で継続して表示し（上記期間終了後に花びらを消去）、その後、保留表示アイコンに対応した表示レベルＬｖｒを１段階だけアップするとともに、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。

【８４９５】

一方、上記の表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かの判定において、下回らない、すなわち表示レベル上限値Ｌｖｍに達していると判定された場合（すなわち、条件１が成立し、かつ、条件２が不成立の場合）には、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを継続して表示することは行う（上記期間終了後に花びらを消去）が、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【８４９６】

また、上記期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かの判定において、シフトが発生すると判定された場合（すなわち、条件１が不成立の場合）には、条件２が成立するか否かにかかわらず、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、花びらＰａ～Ｐｄが保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに当該花びらを消去し、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【８４９７】

上述した動作を行う特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される期間において、繰り返し表示される。具体的には、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄについて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される期間において、所定期間（例えば、５秒）の間隔を空けて、順に１つずつ表示が開始される。すなわち、パチンコ機１０は、上記期間において、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄについて、この順に、前記所定期間の間隔を空けて、１つずつ表示を開始し、特１・

保留４用花びらＰｄの表示を開始した後は、前記所定期間を空けて、特１・保留１用花びらＰａに戻って表示を開始する。このようにして、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示を繰り返し行う。

【８４９８】

パチンコ機１０は、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄのそれぞれの表示を開始する際に、花びら軌道抽選処理を行い、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを決定する。花びら軌道抽選処理において、目標保留到達軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第１の個別ルートＲＢ１とからなる目標保留到達軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第１目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第２の個別ルートＲＢ２とからなる第１目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第２目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第３の個別ルートＲＢ３とからなる第２目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動した花びらは保留表示アイコンに到達することはなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が行われることはない。

【８４９９】

なお、第３種花びら特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、上述したように、遊技者が遊技を行っている最中に繰り返し表示されるため、一つの保留表示アイコンに対して、複数回、花びらＰａ～Ｐｄが付着することもあり得る。この場合、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍ未満であれば、花びらＰａ～Ｐｄが付着する毎に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出が実行される。例えば、白色の各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に対して、２回、花びらＰａ～Ｐｄが付着した場合、１回目で白色から青色に変化させる演出が実行され、２回目で青色から緑色に変化させる演出が実行される。

【８５００】

図８０３および図８０４を用いて説明してきたのが、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１についての動作である。これに対して、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２も、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と同様な動作を行う。すなわち、パチンコ機１０は、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２としての特２・保留１用～特２・保留４用花びらのそれぞれが、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う。条件１および条件２が成立した場合に限って、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う点についても、第１始動口保留用側と同様である。

【８５０１】

先に説明した、図柄表示装置４１の表示面４１ａを賑やかにする機能を有する第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２は、繰り返し、多数表示されるが、本実施形態では、それら多数のうちの一つは、上述した第３種花びらＰ３の目標保留到達軌道と同一の軌道に沿って移動し、保留表示アイコンに到達後、さらに下方に進むように表示される構成とした。この種の第１種花びらＰ１または第２種花びらＰ２は、例え保留表示アイコンに到達したとしても、当該保留表示アイコンを通過して、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は実行されることはない。

【８５０２】

図８０５は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された図柄に第４種花びらＰ４が作用する様子を示す説明図である。図８０５（ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、図柄列Ｚ１および図柄Ｚ３において同一の図柄が停止表示され、真ん中の図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われている状態を示している。この状態において、第４種花びらＰ４が図柄列Ｚ２に向かって舞うように移動する。

【８５０３】

図８０５（ａ）の状態から図８０５（ｂ）の状態に移行し、図柄列Ｚ２が停止表示される。なお、このとき、図柄列Ｚ２において停止表示される図柄は、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３において停止表示された図柄とは相違する。この状態で、第４種花びらＰ４が最後に停止した図柄列Ｚ２に到達し、到達後、第４種花びらＰ４は、当該図柄上に予め定められた時間（例えば、２秒）だけ停止する。これにより、遊技者は、第４種花びらＰ４が、停止した状態の図柄列Ｚ２に付着したと認めることができる。

【８５０４】

その後、図８０５（ｃ）に示すように、付着した第４種花びらＰ４は消えて、図柄列Ｚ２が再度、変動表示を開始する。続いて、図８０５（ｄ）に表示するように、図柄列Ｚ２が停止表示される。なお、この変動表示が再開された後に停止表示された図柄列Ｚ２の図柄は、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３において停止表示された図柄と一致する。すなわち、図柄列Ｚ１～Ｚ３は、大当たり当選である同一の図柄の組み合わせとなる。

【８５０５】

上記のように、第４種花びらＰ４は、変動表示中の図柄列に向かって移動し、図柄列の変動表示が停止した直後の図柄に付着する。そして、第４種花びらＰ４が付着する場合に、図柄列を再変動させる演出を実行する。

【８５０６】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）留まる（すなわち、付着する）場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出（以下、保留変化示唆演出と呼ぶ）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機（以下、従来１のパチンコ機と呼ぶ）では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【８５０７】

また、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、特別なキャラクターが保留表示アイコン上に出現して、このキャラクターが出現したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、特別なキャラクターが出現しない場合には、上記演出は決して実行されることはなく、特別なキャラクターが出現した場合に、上記演出は必ず実行されることから、従来１のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【８５０８】

さらに、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、ミニゲーム的な保留変化用演出を実行して、そのミニゲームに勝利したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、上記の保留変化用演出が出現しない場合には、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は決して実行されることはないことから、従来１のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【８５０９】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに

、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、
（ｉ）それら花びらの大多数は（第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２）、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、
（ii）それら花びらの内の一つ（第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、
（iii）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、
（iv）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、
（v）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【８５１０】

このため、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に（いずれかの花びらが表示されている限り常に）付与することができるとともに、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒが、設定された表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった
といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８５１１】

そもそも、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の表示面４１ａを漂う演出用画像は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面４１ａを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【８５１２】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第４種花びらＰ４が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなこ

とがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第４種花びらＰ４が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなって一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【８５１３】

《Ｏ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【８５１４】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【８５１５】

＜タイマ割込み処理＞

図８０６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【８５１６】

ステップＳｏ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｏ０１０２に進む。

【８５１７】

ステップＳｏ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０１０３に進む。

【８５１８】

ステップＳｏ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図８１０）において、その値を更新する。

【８５１９】

ステップＳｏ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｏ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０１０４を実行した後、ステップＳｏ０１０５に進む。

【８５２０】

ステップＳｏ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｏ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【８５２１】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８０６：Ｓｏ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８５２２】
図８０７は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｏ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｏ０２０３に進む。
【８５２３】
ステップＳｏ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｏ０２０４に進む。
【８５２４】
ステップＳｏ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｏ０２０９に進む。
【８５２５】
ステップＳｏ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｏ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【８５２６】
ステップＳｏ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｏ０２０７に進む。一方、ステップＳｏ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｏ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【８５２７】
ステップＳｏ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｏ０２０８に進む。
【８５２８】
ステップＳｏ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｏ０２０９に進む。
【８５２９】
ステップＳｏ０２０９では、上述したステップＳｏ０２０４又はステップＳｏ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｏ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｏ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【８５３０】
一方、ステップＳｏ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｏ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留

個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｏ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｏ０２１２に進む。

【８５３１】

ステップＳｏ０２１２では、ステップＳｏ０１０３（図８０６）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｏ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｏ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｏ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｏ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｏ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０２１２を実行した後、ステップＳｏ０２１３に進む。

【８５３２】

ステップＳｏ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０２１３を実行した後、ステップＳｏ０２１４に進む。

【８５３３】

ステップＳｏ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【８５３４】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図８１０：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【８５３５】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【８５３６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｏ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【８５３７】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図８０７：Ｓｏ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８５３８】

図８０８は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【８５３９】

ステップＳｏ０３０１では、始動口用の入球処理（図８０７）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【８５４０】

ステップＳｏ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｏ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図７９４（ａ））を参照する。その後、ステップＳｏ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【８５４１】

一方、ステップＳｏ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｏ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図７９４（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｏ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【８５４２】

ステップＳｏ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｏ０３０７を実行した後、ステップＳｏ０３０８に進む。

【８５４３】

ステップＳｏ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｏ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｏ０３０８において、確

変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｏ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【８５４４】

ステップＳｏ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｏ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｏ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【８５４５】

ステップＳｏ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｏ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【８５４６】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８０６：Ｓｏ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８５４７】

図８０９は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｏ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｏ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｏ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【８５４８】

ステップＳｏ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｏ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｏ０４０４に進む。

【８５４９】

ステップＳｏ０４０４では、ステップＳｏ０１０３（図８０６）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【８５５０】

一方、ステップＳｏ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｏ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【８５５１】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行さ

れる。
【８５５２】
図８１０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｏ０５０２に進む。
【８５５３】
ステップＳｏ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｏ０５０３に進む。
【８５５４】
ステップＳｏ０５０３では、ステップＳｏ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｏ０５０３を実行した後、ステップＳｏ０５０４に進む。
【８５５５】
ステップＳｏ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０５０５に進む。
【８５５６】
ステップＳｏ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｏ０５０６に進む。ステップＳｏ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０５０６を実行した後、ステップＳｏ０５０７に進む。
【８５５７】
ステップＳｏ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｏ０５０８に進む。
【８５５８】
ステップＳｏ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｏ０５０９に進む。
【８５５９】
ステップＳｏ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｏ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｏ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｏ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｏ０５１０及びステップＳｏ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｏ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カ

ウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｏ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｏ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｏ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０５０３に戻り、ステップＳｏ０５０３からステップＳｏ０５０８までの各処理を実行する。

【８５６０】

なお、ステップＳｏ０５０３からステップＳｏ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【８５６１】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図８１０：Ｓｏ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８５６２】

図８１１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【８５６３】

ステップＳｏ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｏ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｏ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｏ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０６０２に進む。

【８５６４】

ステップＳｏ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【８５６５】

ステップＳｏ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｏ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｏ０６０３に進む。

【８５６６】

ステップＳｏ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【８５６７】

一方、ステップＳｏ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｏ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０６０４に進む。

【８５６８】

ステップＳｏ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【８５６９】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図８１１：Ｓｏ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８５７０】

図８１２は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｏ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｏ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｏ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｏ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０７０２に進む。

【８５７１】

ステップＳｏ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｏ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【８５７２】

ステップＳｏ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０７０３を実行した後、ステップＳｏ０７０４に進む。

【８５７３】

ステップＳｏ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０７０４を実行した後、ステップＳｏ０７０５に進む。

【８５７４】

ステップＳｏ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｏ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｏ０７０５を実行した後、ステップＳｏ０７０６に進む。

【８５７５】

ステップＳｏ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【８５７６】

ステップＳｏ０７０５およびステップＳｏ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｏ０７０６を実行した後、ステップＳｏ０７０７に進む。

【８５７７】

ステップＳｏ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｏ０７０７を実行した後、ステップＳｏ０７０８に進む。

【８５７８】

ステップＳｏ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｏ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【８５７９】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８１２：Ｓｏ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８５８０】

図８１３は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７９３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７９３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｏ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【８５８１】

ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｏ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０８０２～ステップＳｏ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｏ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０８０８～ステップＳｏ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【８５８２】

ステップＳｏ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｏ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｏ０８０４に進む。ステップＳｏ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｏ０８０５に進む。

【８５８３】

ステップＳｏ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エ

リア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ０８０５を実行した後、ステップＳｏ０８０６に進む。

【８５８４】

ステップＳｏ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｏ０８０７へ進む。

【８５８５】

ステップＳｏ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｏ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【８５８６】

ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｏ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０８０８に進む。

【８５８７】

ステップＳｏ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｏ０８０９に進む。ステップＳｏ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｏ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｏ０８１１に進む。

【８５８８】

ステップＳｏ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ０８１１を実行した後、ステップＳｏ０８１２に進む。

【８５８９】

ステップＳｏ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｏ０８１３に進む。

【８５９０】

ステップＳｏ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【８５９１】

ステップＳｏ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光

制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【８５９２】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８１２：Ｓｏ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８５９３】

図８１４は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【８５９４】

ステップＳｏ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｏ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７９４（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９０４に進む。

【８５９５】

一方、ステップＳｏ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｏ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７９４（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９０４に進む。

【８５９６】

ステップＳｏ０９０４では、ステップＳｏ０９０２又はステップＳｏ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｏ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０５に進む。

【８５９７】

ステップＳｏ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｏ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図７９５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【８５９８】

一方、ステップＳｏ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図７９５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｏ０９０８に進む。

【８５９９】

ステップＳｏ０９０８では、ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７において

振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｏ０９０８を実行した後、ステップＳｏ０９０９に進む。

【８６００】

ステップＳｏ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図７９２）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【８６０１】

ステップＳｏ０９０４において、ステップＳｏ０９０２又はステップＳｏ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｏ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｏ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図７９２）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９１１に進む。

【８６０２】

ステップＳｏ０９１１において、ステップＳｏ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｏ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｏ０９１２を実行した後、ステップＳｏ０９１３に進む。

【８６０３】

一方、ステップＳｏ０９１１において、ステップＳｏ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｏ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｏ０９１２を実行することなく、ステップＳｏ０９１３に進む。

【８６０４】

ステップＳｏ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【８６０５】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８１２：Ｓｏ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８６０６】

図８１５は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに

格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｏ１００２に進む。

【８６０７】

ステップＳｏ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｏ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１００３に進む。

【８６０８】

ステップＳｏ１００３では、花びら再変動抽選処理を実行する。本実施形態では、大当たり当選した場合の変動時間として、通常の大当たり用変動時間と、再変動を伴う大当たり用変動時間との２種類が用意されている。ここで言う「再変動」は、図８０５を用いて説明した、第４種花びらＰ４の付着に起因する図柄列の再変動を意味し、この再変動が実行される大当たり当選時の遊技回に必要な変動時間として、再変動を伴う大当たり用変動時間が用意されている。花びら再変動抽選処理は、大当たり当選時に再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、ＲＯＭ６３に記憶された抽選用のテーブルデータにおいて「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する値があるか否かを判定する。「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数の値に該当する値がある場合に、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると決定し、取得した乱数の値に該当する値がない場合には再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと決定する。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。ステップＳｏ１００３を実行した後、ステップＳｏ１００４に進む。

【８６０９】

ステップＳｏ１００４では、上記花びら再変動抽選処理の結果に基づいて、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを判定する。ステップＳｏ１００４において、花びら再変動抽選処理において当選した場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると判定した場合には（Ｓｏ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１００５に進む。

【８６１０】

ステップＳｏ１００５では、花びら再変動抽選当選コマンドを設定する。花びら再変動抽選当選コマンドは、花びら再変動抽選処理において当選したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｏ１００５において設定された花びら再変動抽選当選コマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１００５を実行した後、ステップＳｏ１００６に進む。

【８６１１】

ステップＳｏ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている、再変動を伴う大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【８６１２】

一方、ステップＳｏ１００４において、花びら再変動抽選処理において当選しなかった場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと判定した場合には（Ｓｏ１００４：ＮＯ）、ステップＳｏ１００８に進む。

【８６１３】

ステップＳｏ１００８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている、通常大当たり用の変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳ

の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｏ１００６に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【８６１４】

ステップＳｏ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｏ１００２：ＮＯ）、ステップＳｏ１００９に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｏ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｏ１００９）を実行することから、Ｓｘ１００９においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｏ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１０１０に進む。

【８６１５】

ステップＳｏ１０１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｏ１０１１に進む。

【８６１６】

ステップＳｏ１０１１では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【８６１７】

ステップＳｏ１００９において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｏ１００９：ＮＯ）、ステップＳｏ１０１２に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【８６１８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図８１１：Ｓｏ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８６１９】

図８１６は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｏ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図８１５）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【８６２０】

ステップＳｏ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｏ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【８６２１】

ステップＳｏ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｏ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表

示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｏ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１１０３を実行した後、ステップＳｏ１１０４に進む。

【８６２２】

ステップＳｏ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０５に進む。

【８６２３】

ステップＳｏ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【８６２４】

ステップＳｏ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｏ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｏ１１０７を実行した後、ステップＳｏ１１０８に進む。一方、ステップＳｏ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｏ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０７を実行することなく、ステップＳｏ１１０８に進む。

【８６２５】

ステップＳｏ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【８６２６】

ステップＳｏ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｏ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【８６２７】

ステップＳｏ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｏ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｏ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【８６２８】

ステップＳｏ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｏ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｏ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｏ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｏ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｏ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｏ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｏ１０６～ステップＳｏ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【８６２９】

一方、ステップＳｏ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｏ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の

各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｏ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【８６３０】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図８１０：Ｓｏ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８６３１】

図８１７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【８６３２】

ステップＳｏ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【８６３３】

ステップＳｏ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【８６３４】

ステップＳｏ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２０５に進む。一方、ステップＳｏ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｏ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【８６３５】

ステップＳｏ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２０６に進む。ステップＳｏ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２０７に進む。

【８６３６】

ステップＳｏ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【８６３７】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【８６３８】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【８６３９】
ステップＳｏ１２０７を実行した後、前述したステップＳｏ１２０８に進む。
【８６４０】
ステップＳｏ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｏ１２０８を実行した後、ステップＳｏ１２０９に進む。
【８６４１】
ステップＳｏ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｏ１２０９を実行した後、ステップＳｏ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【８６４２】
ステップＳｏ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１１に進む。
【８６４３】
ステップＳｏ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｏ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２１３に進む。
【８６４４】
ステップＳｏ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｏ１２１３を実行した後、ステップＳｏ１２１４に進む。
【８６４５】
ステップＳｏ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｏ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図８１０：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１２１５を実行した後、本遊技状態移行

処理を終了する。
【８６４６】
ステップＳｏ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｏ１２１６を実行した後、ステップＳｏ１２１７に進む。
【８６４７】
ステップＳｏ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｏ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｏ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１８に進む。一方、ステップＳｏ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｏ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【８６４８】
ステップＳｏ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｏ１２１９に進む。
【８６４９】
ステップＳｏ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｏ１２１９を実行した後、ステップＳｏ１２２０に進む。
【８６５０】
ステップＳｏ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｏ１２２０を実行した後、ステップＳｏ１２２１に進む。
【８６５１】
ステップＳｏ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｏ１２２１を実行した後、ステップＳｏ１２２２に進む。
【８６５２】
ステップＳｏ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【８６５３】
ステップＳｏ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２３に進む。
【８６５４】
ステップＳｏ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｏ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２４に進む。

【８６５５】
ステップＳｏ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｏ１２２５を実行した後、ステップＳｏ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｏ１２２６を実行した後、ステップＳｏ１２２７に進む。
【８６５６】
ステップＳｏ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｏ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２８に進む。
【８６５７】
ステップＳｏ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図８１０）におけるステップＳｏ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【８６５８】
一方、ステップＳｏ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｏ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｏ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｏ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【８６５９】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１７：Ｓｏ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８６６０】
図８１８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｏ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｏ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０２に進む。
【８６６１】
ステップＳｏ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｏ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０３に進む。
【８６６２】
ステップＳｏ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｏ１３０４に進む。
【８６６３】
ステップＳｏ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図８１０：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１３０４を実行した後、大入

賞口開閉処理を終了する。
【８６６４】
ステップＳｏ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｏ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０３およびステップＳｏ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【８６６５】
ステップＳｏ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｏ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０５に進む。
【８６６６】
ステップＳｏ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｏ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０６に進む。
【８６６７】
ステップＳｏ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｏ１３０７に進む。
【８６６８】
ステップＳｏ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図８１０：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【８６６９】
ステップＳｏ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｏ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０６およびステップＳｏ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【８６７０】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８１７：Ｓｏ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【８６７１】
図８１９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【８６７２】
ステップＳｏ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１４０２を実行した後、ステップＳｏ１４０３に進む。
【８６７３】
ステップＳｏ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｏ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｏ１４０５に進む。
【８６７４】
ステップＳｏ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技

回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｏ１４０６に進む。

【８６７５】

ステップＳｏ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｏ１４１１に進む。

【８６７６】

一方、ステップＳｏ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｏ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｏ１４０８に進む。

【８６７７】

ステップＳｏ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｏ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｏ１４１０に進む。

【８６７８】

ステップＳｏ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｏ１４１１に進む。

【８６７９】

ステップＳｏ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【８６８０】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図８１０：Ｓｏ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８６８１】

図８２０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｏ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１５０２に進む。

【８６８２】

ステップＳｏ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｏ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｏ１５０３に進む。

【８６８３】

ステップＳｏ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込

み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【８６８４】
ステップＳｏ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０４に進む。
【８６８５】
ステップＳｏ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｏ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｏ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｏ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｏ１５０６に進む。
【８６８６】
ステップＳｏ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｏ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｏ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０７に進む。
【８６８７】
ステップＳｏ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｏ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｏ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｏ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｏ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｏ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｏ１５１０に進む。
【８６８８】
ステップＳｏ１５１０では、ステップＳｏ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｏ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【８６８９】
一方、ステップＳｏ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｏ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【８６９０】
ステップＳｏ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｏ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｏ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｏ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｏ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１

４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｏ１５１３に進む。

【８６９１】

ステップＳｏ１５１３では、ステップＳｏ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｏ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【８６９２】

ステップＳｏ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１６に進む。

【８６９３】

ステップＳｏ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｏ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【８６９４】

ステップＳｏ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【８６９５】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図８２０：Ｓｏ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【８６９６】

図８２１は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｏ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０２に進む。

【８６９７】

ステップＳｏ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【８６９８】

ステップＳｏ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０３に進み、電動役物３

４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｏ１６０３を実行した後、ステップＳｏ１６０４に進む。

【８６９９】

ステップＳｏ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｏ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｏ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【８７００】

ステップＳｏ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｏ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｏ１６０９に進む。

【８７０１】

ステップＳｏ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｏ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【８７０２】

ステップＳｏ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｏ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【８７０３】

一方、ステップＳｏ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｏ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｏ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｏ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｏ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【８７０４】

《Ｏ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【８７０５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【８７０６】

図８２２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【８７０７】

ステップＳｏ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｏ１７０１を実行した後、ステップＳｏ１７０２に進む。

【８７０８】

ステップＳｏ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｏ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０２を実行した後、ステップＳｏ１７０３に進む。

【８７０９】

ステップＳｏ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０３を実行した後、ステップＳｏ１７０４に進む。

【８７１０】

ステップＳｏ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｏ１７０４を実行した後、ステップＳｏ１７０５に進む。

【８７１１】

ステップＳｏ１７０５では、第２種花びら演出用処理を実行する。第２種花びら演出用処理では、第２種花びらＰ２（図８０１、図８０２参照）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、複数の第２種花びらＰ２が上側から下側に向かって舞うように移動する演出の実行を指示する演出コマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該演出コマンドは、第２種花びらＰ２の表示先を上部レイヤーＬ３とする旨のコマンドも含む。当該演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に上述した第２種花びらＰ２を表示させる。なお、上記演出コマンドを送信する構成に換えて、複数の第２種花びらＰ２が上側から下側に向かって舞うように移動する映像（動画）データの再生を指示するコマンドを表示制御装置１００に送信することによって、上記映像データを図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。ステップＳｏ１７０５を実行した後、ステップＳｏ１７０６に進む。

【８７１２】

ステップＳｏ１７０６では、第３種花びら演出設定処理を実行する。第３種花びら演出設定処理では、第３種花びらＰ３（図８０１～図８０３参照）を図柄表示装置４１に表示させる演出の設定を行う。第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０６を実行した後、ステップＳｏ１７０７に進む。

【８７１３】

ステップＳｏ１７０７では、保留表示変化設定処理を実行する。保留表示変化設定処理では、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出の設定を行う。保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０７を実行した後、ステップＳｏ１７０８に進む。

【８７１４】

ステップＳｏ１７０８では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。なお、これら背景動画には、複数の第１種花びらＰ１（図８０１、図８０２参照）が上側から下側に向かって舞うように移動する映像が含まれる。ステップＳｏ１７０８を実行した後、ステップＳｏ１７０９に進む。

【８７１５】

ステップＳｏ１７０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｏ１７０９を実行した後、ステップＳｏ１７１０に進む。

【８７１６】

ステップＳｏ１７１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｏ１７１０を実行した後、ステップＳｏ１７１１に進む。

【８７１７】

ステップＳｏ１７１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｏ１７１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【８７１８】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８２２：Ｓｏ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７１９】

図８２３は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｏ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｏ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１８０２に進む。

【８７２０】

ステップＳｏ１８０２では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｏ１８０２の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｏ１８０２を実行した後、ステップＳｏ１８０３に進む。

【８７２１】

ステップＳｏ１８０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｏ１８０２において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は

、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において保留表示アイコンＨ１～Ｈ４を表示するための各表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンを表示するための各表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。ステップＳｏ１８０３を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【８７２２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図８２３：Ｓｏ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７２３】

図８２４は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｏ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｏ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｏ１９０２を実行した後、ステップＳｏ１９０４に進む。

【８７２４】

ステップＳｏ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｏ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｏ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｏ１９０３を実行した後、ステップＳｏ１９０４に進む。

【８７２５】

ステップＳｏ１９０２及びステップＳｏ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制するこ

とができる。
【８７２６】
　ステップＳｏ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｏ１９０４を実行した後、ステップＳｏ１９０５に進む。
【８７２７】
　ステップＳｏ１９０５では、保留演出用パラメータ設定処理を実行する。保留演出用パラメータ設定処理では、保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータの設定を行う。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。ステップＳｏ１９０５を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。
【８７２８】
　ステップＳｏ１９０５の保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて、次に説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に設けられた保留演出用記憶エリア９４ｄに記憶される。
【８７２９】
　図８２５は、保留演出用記憶エリア９４ｄを説明する説明図である。保留演出用記憶エリア９４ｄは、第１始動口保留演出用記憶エリアと第２始動口保留演出用記憶エリアとを備える。図８２５（ａ）には第１始動口保留演出用記憶エリアを示し、図８２５（ｂ）には第２始動口保留演出用記憶エリアを示した。
【８７３０】
　第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第２始動口保留演出用記憶エリアは、第２始動口保留用領域Ｄｓ２の保留表示アイコンの表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第１始動口保留演出用記憶エリアと第２始動口保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図８２５（ａ）に示した第１始動口保留演出用記憶エリアについて説明し、図８２５（ｂ）に示した第２始動口保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。
【８７３１】
　図８２５（ａ）に示すように、第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータを記憶する。図示した第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１～４）は、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に対応している。すなわち、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。
【８７３２】
　図示するように、第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータとしての表示レベル上限値Ｌｖｍと表示レベルＬｖｒを記憶する。
【８７３３】
　表示レベル上限値Ｌｖｍは、保留表示アイコンの表示態様を変化させる場合に、表示レベルＬｖｒをどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限値を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍが５である保留表示アイコンは、表示レベルＬｖｒを５まで変化させることが可能である。表示レベル上限値Ｌｖｍが３である保留表示アイコンは、表示レベルＬｖｒを３まで変化させることはできるが、表示レベルＬｖｒを４や５など、３より上位の表示レベルＬｖｒまで変化させることはできない。

【８７３４】
表示レベルＬｖｒは、図８００を用いて説明したように、現在の保留表示アイコンの表示態様のレベルを示すパラメータである。
【８７３５】
表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒは、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図８２５（ａ）および図８２５（ｂ）に示したように、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの各パラメータは、遊技回が１回実行されると、第１始動口保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が１回実行されると、第１始動口保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトする。
【８７３６】
なお、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在することになった場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図８２５（ｂ）に一例を示すように、例えば、ある時点において第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）および第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝４）が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの値は記憶されない。保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理について、次に説明する。
【８７３７】
＜保留演出用パラメータ設定処理＞
図８２６は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入球時の更新処理のサブルーチン（図８２４：Ｓｏ１９０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【８７３８】
ステップＳｏ２００１では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値Ｌｖｍを設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップＳｏ２００１において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップＳｏ２００２に進む。
【８７３９】
ステップＳｏ２００２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の表示レベルＬｖｒに１を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップＳｏ２００２では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第１始動口保留演出用記憶エリアまたは第２始動口保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルＬｖｒに１を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の表示レベルＬｖｒに１を設定するので、表示態様は、表示レベルＬｖｒの１に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルＬｖｒに１を設定するが、例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍ以下の範囲内において、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、表示レベルＬｖｒを２に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選に該当する値である場合には、表示レベルＬｖｒを２以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンターの値に基づいて表示レベルＬｖｒを決定してもよい。ステップＳｏ２００２を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。
【８７４０】
＜表示レベル上限値設定処理＞
図８２７は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限

値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図８２６：Ｓｏ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７４１】

ステップＳｏ２１０１では、上限値設定用カウンタＣｍの値を取得する。上限値設定用カウンタＣｍは音光側ＭＰＵ９２が表示レベル上限値Ｌｖｍを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタＣｍは、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。ステップＳｏ２１０１を実行した後、ステップＳｏ２１０２に進む。

【８７４２】

ステップＳｏ２１０２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【８７４３】

ステップＳｏ２１０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｏ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２１０３に進む。

【８７４４】

ステップＳｏ２１０３では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。

【８７４５】

図８２８は、上限値テーブルを示す説明図である。図８２８（ａ）には、大当たり用上限値テーブルを示した。

【８７４６】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側ＭＰＵ９２は、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【８７４７】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの値として２０～９９の８０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝５に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１０～１９の１０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝４に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として５～９の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝３に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１～４の４個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝２に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として０である１個の上限値設定用カウンタＣｍの値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝１に対応して設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たり当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが５となる確率が最も高くなるように構成されている。

【８７４８】

図８２８（ｂ）には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップＳｏ２１０５において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが４となる確率が最も高く、次いで、５または３となる確率が高くなるように構成されている。

【８７４９】

図８２８（ｃ）には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップＳｏ２１０６において用いる上限値テーブルである。リー

チ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが１となる確率が最も高く、次いで、２となる確率が高くなるように構成されている。

【８７５０】

説明を図８２７に戻す。ステップＳｏ２１０３において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップＳｏ２１０７に進む。

【８７５１】

一方、ステップＳｏ２１０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり当選していないと判定した場合には（Ｓｏ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｏ２１０４に進む。

【８７５２】

ステップＳｏ２１０４では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【８７５３】

ステップＳｏ２１０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していると判定した場合には（Ｓｏ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２１０５に進む。

【８７５４】

ステップＳｏ２１０５では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳｏ２１０７に進む。

【８７５５】

一方、ステップＳｏ２１０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には（Ｓｏ２１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ２１０６に進む。

【８７５６】

ステップＳｏ２１０６では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳｏ２１０７に進む。

【８７５７】

ステップＳｏ２１０７では、ステップＳｏ２１０３、ステップＳｏ２１０５、または、ステップＳｏ２１０６のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、第１始動口保留演出用記憶エリアまたは第２始動口保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値Ｌｖｍの記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。

【８７５８】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８２２：Ｓｏ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７５９】

図８２９は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２２０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｏ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｏ２２０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方

、ステップＳｏ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｏ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２２０２に進む。

【８７６０】

ステップＳｏ２２０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｏ２２０３に進む。

【８７６１】

ステップＳｏ２２０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２２０３を実行した後、ステップＳｏ２２０４に進む。

【８７６２】

ステップＳｏ２２０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【８７６３】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｏ２２０４を実行した後、ステップＳｏ２２０５に進む。

【８７６４】

ステップＳｏ２２０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｏ２２０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図７９７）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｏ２２０６に進む。

【８７６５】

ステップＳｏ２２０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｏ２２０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｏ２２０７を実行した後、ステップＳｏ２２０８に進む。

【８７６６】

ステップＳｏ２２０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理

では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２２０８を実行した後、ステップＳｏ２２０９に進む。

【８７６７】

ステップＳｏ２２０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図８２３）のステップＳｏ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｏ２２０８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において保留表示アイコンＨ１～Ｈ４を表示するための４つの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンを表示するための４つの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。さらに、ステップＳｏ２２０９の保留表示制御処理では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンを表示させることを併せて行う。ステップＳｏ２２０９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【８７６８】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図８２９：Ｓｏ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７６９】

図８３０は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃ（図７９７）から、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｏ２３０２に進む。

【８７７０】

ステップＳｏ２３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図８２９）のステップＳｏ２２０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ２３０２において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｏ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０３に進む。

【８７７１】

ステップＳｏ２３０３では、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｏ２３０３において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信していないと判定された場合には（Ｓｏ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０４に進む。

【８７７２】

ステップＳｏ２３０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図７９７）に記憶されている、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した通常の大当たり用演出パターンを取得する。音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たり当選した場合の演出パターンを記憶する演出パターンテーブルとして、通常の大当たり用演出パターンテーブルと、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルとの２種類が用意されている。ステップＳｏ２３０４では、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照する。ステップＳｏ２３０

４を実行する際にステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図８１５）において、ステップＳｏ１００８およびステップＳｏ１００７を実行して得られた通常の大当たり用変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた通常の大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０４の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【８７７３】

一方、ステップＳｏ２３０３において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したと判定された場合には（Ｓｏ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０５に進む。

【８７７４】

ステップＳｏ２３０５では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図７９７）に記憶されている、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した再変動を伴う大当たり用演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０６を実行する際にステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図８１５）において、ステップＳｏ１００６およびステップＳｏ１００７を実行して得られた再変動を伴う大当たり用変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた再変動を伴う大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０５の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。再変動を伴う大当たり用演出パターンは、図８０５に示した再変動を伴う大当たり用演出を表すもので、第４種花びらＰ４も含む。

【８７７５】

一方、ステップＳｏ２３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｏ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図８２４）のステップＳｏ２２０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｏ２３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｏ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０７に進む。

【８７７６】

ステップＳｏ２３０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図７９７）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０７を実行する際にステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図８１５）において、ステップＳｏ１０１１およびステップＳｏ１００７を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０７の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【８７７７】

ステップＳｏ２３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｏ２３０６：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０８に進む。

【８７７８】

ステップＳｏ２３０８では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図７９７）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０８を実行する際にステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出される変動時間は、

主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図８１５）において、ステップＳｏ１０１２およびステップＳｏ１００７を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０８によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０８の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【８７７９】

ステップＳｏ２３０９では、ステップＳｏ２３０４、ステップＳｏ２３０５、ステップＳｏ２３０７、またはステップＳｏ２３０８によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｏ２３０９の実行後、ステップＳｏ２３１０に進む。

【８７８０】

ステップＳｏ２３１０では、遊技回残時間設定処理を実行する。遊技回残時間設定処理は、今回の遊技回の残時間（遊技回残時間と呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０に、ステップＳｏ２２０２（図８２９）によって読み出された変動時間に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ３０は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ３０にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２３１０を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【８７８１】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図８２９：Ｓｏ２２０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７８２】

図８３１は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｏ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｏ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２４０２に進む。

【８７８３】

ステップＳｏ２４０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳｏ２４０３に進む。

【８７８４】

ステップＳｏ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図８２５（ａ）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒ）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ２４０３を実行した後、ステップＳｏ２４０６に進む。

む。

【８７８５】

一方、ステップＳｏ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｏ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｏ２４０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳｏ２４０５に進む。

【８７８６】

ステップＳｏ２４０５では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２始動口保留演出用記憶エリア（図８２５（ｂ）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒ）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ２４０５を実行した後、ステップＳｏ２４０６に進む。

【８７８７】

ステップＳｏ２４０６では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【８７８８】

＜第３種花びら演出設定処理＞

次に、第３種花びら演出設定処理について説明する。第３種花びら演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８２２：Ｓｏ１７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７８９】

図８３２は、第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２５０１では、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を実行する。第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２５０１を実行した後、ステップＳｏ２５０２に進む。

【８７９０】

ステップＳｏ２５０２では、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を実行する。第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２５０２を実行した後、本第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８７９１】

＜第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理＞

次に、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理について説明する。第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理は、第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図８３２：Ｓｏ２５０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８７９２】

図８３３は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２６０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｏ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０３に進む。

【８７９３】

一方、ステップＳｏ２６０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｏ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０２に進み、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を前回実行してから５秒以上経過したか否かを判定する。ステップＳｏ２６０２において、５秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓｏ２６０２：ＮＯ）、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８７９４】

ステップＳｏ２６０２において、５秒以上経過していると判定された場合には（Ｓｏ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０３に進む。すなわち、ステップＳｏ２６０１とステップＳｏ２６０２の処理によって、ステップＳｏ２６０３以後の処理が、電源投入時から５秒間隔で繰り返し実行されることになる。

【８７９５】

ステップＳｏ２６０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数Ｊを値１だけ加算する。なお、変数Ｊは、電源投入時に値０に初期設定されているものとする。ステップＳ

ｏ２６０３を実行した後、ステップＳｏ２６０４に進む。
【８７９６】
ステップＳｏ２６０４では、変数Ｊが１であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０４において、変数Ｊが１であると判定された場合には（Ｓｏ２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０５に進む。
【８７９７】
ステップＳｏ２６０５では、特１・保留１用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留１用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１に向かう特１・保留１用花びらＰａ（図８０３参照）についての演出処理である。特１・保留１用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０５を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【８７９８】
一方、ステップＳｏ２６０４において、変数Ｊが１でないと判定された場合には（Ｓｏ２６０４：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０６に進み、変数Ｊが２であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０６において、変数Ｊが２であると判定された場合には（Ｓｏ２６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０７に進む。
【８７９９】
ステップＳｏ２６０７では、特１・保留２用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２に向かう特１・保留２用花びらＰｂ（図８０３参照）についての演出処理である。特１・保留２用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０７を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【８８００】
ステップＳｏ２６０６において、変数Ｊが２でないと判定された場合には（Ｓｏ２６０６：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０８に進み、変数Ｊが３であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０８において、変数Ｊが３であると判定された場合には（Ｓｏ２６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０９に進む。
【８８０１】
ステップＳｏ２６０９では、特１・保留３用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留３用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３に向かう特１・保留３用花びらＰｃ（図８０３参照）についての演出処理である。特１・保留３用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０９を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【８８０２】
ステップＳｏ２６０８において、変数Ｊが３でないと判定された場合、すなわち変数Ｊが４である場合には（Ｓｏ２６０８：ＮＯ）、ステップＳｏ２６１０に進む。
【８８０３】
ステップＳｏ２６１０では、特１・保留４用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留４用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４に向かう特１・保留４用花びらＰｄ（図８０３参照）についての演出処理である。特１・保留４用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６１０を実行した後、ステップＳｏ２６１１に進む。
【８８０４】
ステップＳｏ２６１１では、変数Ｊを０にセットする。ステップＳｏ２６１１を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【８８０５】

＜特１・保留１用花びら演出設定処理＞
次に、特１・保留１用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留１用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図８３３：Ｓｏ２６０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【８８０６】
図８３４は、特１・保留１用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２７０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留１用花びらＰａの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。
【８８０７】
図８３５は、花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。図８３５に示すように、「０～１１９９」の花びら軌道抽選用の乱数カウンタの値のうち、「０～３９９」が目標保留到達軌道に対応しており、「４００～７９９」が第１目標保留外軌道に対応しており、「８００～１１９９」が第２目標保留外軌道に対応している。
【８８０８】
花びら軌道抽選処理では、取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「目標保留到達軌道」と対応づけられた「０～３９９」の範囲内に該当する場合に、目標保留到達軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第１目標保留外軌道」と対応づけられた「４００～７９９」の範囲内に該当する場合に、第１目標保留外軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第２目標保留外軌道」と対応づけられた「８００～１１９９」の範囲内に該当する場合に、第２目標保留外軌道を採用すると決定する。
【８８０９】
なお、本実施形態では、花びら軌道抽選用テーブルにおける目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道の振り分け比率は１：１：１としたが、これに限る必要はなく、目標保留到達軌道に振り分けられる比率が、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道に振り分けられる比率より大きくてもよいし、小さくてもよい。
【８８１０】
図８３４に戻る。ステップＳｏ２７０１の花びら軌道抽選処理を実行した後、ステップＳｏ２７０２に進む。
【８８１１】
ステップＳｏ２７０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。
【８８１２】
花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第１目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させ

る。
【８８１３】
花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第２目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。ステップＳｏ２７０２を実行した後、ステップＳｏ２７０３に進む。
【８８１４】
ステップＳｏ２７０３では、ステップＳｏ２７０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２７０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２７０４に進み、特１・保留１用花びらＰａの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１１に１を設定する。ステップＳｏ２７０４の実行後、ステップＳｏ２７０５に進む。
【８８１５】
ステップＳｏ２７０５では、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留１用到達所要時間設定処理は、特１・保留１用花びらＰａが到達先である第１保留表示アイコンＨ１に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１１に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１１は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２７０５を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。
【８８１６】
一方、ステップＳｏ２７０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２７０６に進み、特１・保留１用花びらＰａの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１１に０を設定する。ステップＳｏ２７０６を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。
【８８１７】
＜特１・保留２用花びら演出設定処理＞
次に、特１・保留２用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図８３３：Ｓｏ２６０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【８８１８】
図８３６は、特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２８０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留２用花びらＰｂの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図８３４）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ２８０１を実行した後、ステップＳｏ２８０２に進む。
【８８１９】
ステップＳｏ２８０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動

する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ２８０２を実行した後、ステップＳｏ２８０３に進む。

【８８２０】

ステップＳｏ２８０３では、ステップＳｏ２８０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２８０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２８０４に進み、特１・保留２用花びらＰｂの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１２に１を設定する。ステップＳｏ２８０４の実行後、ステップＳｏ２８０５に進む。

【８８２１】

ステップＳｏ２８０５では、特１・保留２用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留２用到達所要時間設定処理は、特１・保留２用花びらＰｂが到達先である第２保留表示アイコンＨ２に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１２に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１２は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２８０５を実行した後、本特１・保留２用花びら演出設定処理を終了する。

【８８２２】

一方、ステップＳｏ２８０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２８０６に進み、特１・保留２用花びらＰｂの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１２に０を設定する。ステップＳｏ２８０６を実行した後、本特１・保留２用花びら演出設定処理を終了する。

【８８２３】

＜特１・保留３用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留３用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留３用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図８３３：Ｓｏ２６０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８８２４】

図８３７は、特１・保留３用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２９０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留３用花びらＰｃの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図８３４）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ２９０１を実行した後、ステップＳｏ２９０２に進む。

【８８２５】

ステップＳｏ２９０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保

留３用花びらＰｃを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ２８０２を実行した後、ステップＳｏ２８０３に進む。

【８８２６】

ステップＳｏ２９０３では、ステップＳｏ２９０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２９０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２９０４に進み、特１・保留３用花びらＰｃの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１３に１を設定する。ステップＳｏ２９０４の実行後、ステップＳｏ２９０５に進む。

【８８２７】

ステップＳｏ２９０５では、特１・保留３用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留３用到達所要時間設定処理は、特１・保留３用花びらＰｃが到達先である第３保留表示アイコンＨ３に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１３に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１３は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１３にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２９０５を実行した後、本特１・保留３用花びら演出設定処理を終了する。

【８８２８】

一方、ステップＳｏ２９０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２９０６に進み、特１・保留３用花びらＰｃの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１３に０を設定する。ステップＳｏ２９０６を実行した後、本特１・保留３用花びら演出設定処理を終了する。

【８８２９】

＜特１・保留４用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留４用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留４用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図８３３：Ｓｏ２６１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８８３０】

図８３８は、特１・保留４用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３００１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留４用花びらＰｄの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図８３４）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ３００１を実行した後、ステップＳｏ３００２に進む。

【８８３１】
　ステップＳｏ３００２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ３００２を実行した後、ステップＳｏ３００３に進む。
【８８３２】
　ステップＳｏ３００３では、ステップＳｏ３００１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ３００３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３００３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３００４に進み、特１・保留４用花びらＰｄの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１４に１を設定する。ステップＳｏ３００４の実行後、ステップＳｏ３００５に進む。
【８８３３】
　ステップＳｏ３００５では、特１・保留４用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留４用到達所要時間設定処理は、特１・保留４用花びらＰｄが到達先である第４保留表示アイコンＨ４に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１４に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１４は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１４にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ３００５を実行した後、本特１・保留４用花びら演出設定処理を終了する。
【８８３４】
　一方、ステップＳｏ３００３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ３００３：ＮＯ）、ステップＳｏ３００６に進み、特１・保留４用花びらＰｄの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１４に０を設定する。ステップＳｏ３００６を実行した後、本特１・保留４用花びら演出設定処理を終了する。
【８８３５】
＜第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理＞
　次に、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理について説明する。第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理は、第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図８３２：Ｓｏ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【８８３６】
　図８３９は、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３１０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｏ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０３に進む。
【８８３７】
　一方、ステップＳｏ３１０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した

場合には（Ｓｏ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０２に進み、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を前回実行してから５秒以上経過したか否かを判定する。ステップＳｏ３１０２において、５秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓｏ３１０２：ＮＯ）、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８８３８】

ステップＳｏ３１０２において、５秒以上経過していると判定された場合には（Ｓｏ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０３に進む。すなわち、ステップＳｏ３１０１とステップＳｏ３１０２の処理によって、ステップＳｏ３１０３以後の処理が、電源投入時から５秒間隔で繰り返し実行されることになる。

【８８３９】

ステップＳｏ３１０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数Ｋを値１だけ加算する。なお、変数Ｋは、電源投入時に値０に初期設定されているものとする。ステップＳｏ３１０３を実行した後、ステップＳｏ３１０４に進む。

【８８４０】

ステップＳｏ３１０４では、変数Ｋが１であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０４において、変数Ｋが１であると判定された場合には（Ｓｏ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０５に進む。

【８８４１】

ステップＳｏ３１０５では、特２・保留１用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留１用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において最も左側に位置する第１保留表示アイコンに向かう特２・保留１用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留１用花びら演出設定処理は、図８３４の特１・保留１用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特１・保留１用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留１用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ１１に値１をセットし、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行するのに対して、特２・保留１用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留１用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２１に値１をセットし、特２・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０５を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８８４２】

一方、ステップＳｏ３１０４において、変数Ｋが１でないと判定された場合には（Ｓｏ３１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０６に進み、変数Ｋが２であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０６において、変数Ｋが２であると判定された場合には（Ｓｏ３１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０７に進む。

【８８４３】

ステップＳｏ３１０７では、特２・保留２用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留２用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から２番目に位置する第２保留表示アイコンに向かう特２・保留２用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留２用花びら演出設定処理は、図８３６の特１・保留２用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留２用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留２用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２２に値１をセットし、特２・保留２用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０７を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８８４４】

ステップＳｏ３１０６において、変数Ｋが２でないと判定された場合には（Ｓｏ３１０６：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０８に進み、変数Ｋが３であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０８において、変数Ｋが３であると判定された場合には（Ｓｏ３１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０９に進む。

【８８４５】

ステップＳｏ３１０９では、特２・保留３用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留３用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から３番目に位置する第３保留表示アイコンに向かう特２・保留３用花びらＰｃについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留３用花びら演出設定処理は、図８３７の特１・保留３用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留３用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留３用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２３に値１をセットし、特２・保留３用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０９を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８８４６】

ステップＳｏ３１０８において、変数Ｋが３でないと判定された場合、すなわち変数Ｋが４である場合には（Ｓｏ３１０８：ＮＯ）、ステップＳｏ３１１０に進む。

【８８４７】

ステップＳｏ３１１０では、特２・保留４用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留４用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から４番目に位置する第４保留表示アイコンに向かう特２・保留４用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留４用花びら演出設定処理は、図８３８の特１・保留４用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留４用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留４用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２４に値１をセットし、特２・保留４用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１１０を実行した後、ステップＳｏ３１１１に進む。

【８８４８】

ステップＳｏ３１１１では、変数Ｋを０にセットする。ステップＳｏ３１１１を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【８８４９】

＜保留表示変化設定処理＞

次に、保留表示変化設定処理について説明する。保留表示変化設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８２２：Ｓｏ１７０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８８５０】

図８４０は、保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３２０１では、第１始動口保留表示変化設定処理を実行する。第１始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３２０１を実行した後、ステップＳｏ３２０２に進む。

【８８５１】

ステップＳｏ３２０２では、第２始動口保留表示変化設定処理を実行する。第２始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３２０２を実行した後、本保留表示変化設定処理を終了する。

【８８５２】

＜第１始動口保留表示変化設定処理＞

次に、第１始動口保留表示変化設定処理について説明する。第１始動口保留表示変化設

定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図８４０：Ｓｏ３２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８８５３】

図８４１は、第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３３０１では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数ｘに１をセットする。ステップＳｏ３３０１を実行した後、ステップＳｏ３３０２に進む。

【８８５４】

ステップＳｏ３３０２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１であるか否かを判定する。フラグＦ１ｘは、図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定されたフラグであり、変数ｘが１である場合には特１・保留１用花びら演出設定処理（図８３４）によって設定されたフラグＦ１１に該当し、変数ｘが２である場合には特１・保留２用花びら演出設定処理（図８３６）によって設定されたフラグＦ１２に該当し、変数ｘが３である場合には特１・保留３用花びら演出設定処理（図８３７）によって設定されたフラグＦ１３に該当し、変数ｘが４である場合には特１・保留４用花びら演出設定処理（図８３８）によって設定されたフラグＦ１４に該当する。ステップＳｏ３３０２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値１であるか否かを判定する。

【８８５５】

ステップＳｏ３３０２において、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１であると判定された場合、すなわち、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０３に進む。

【８８５６】

ステップＳｏ３３０３では、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定された、変数ｘの値に対応したタイマカウンタエリアＴ１ｘの値が「０」であるか否かを判定する。これによって、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置（以下、単に保留表示アイコンの表示位置とも呼ぶ）に到達したか否かが判定される。変数ｘが１である場合にはタイマカウンタエリアＴ１１の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留１用花びらＰａが保留表示アイコンＨ１の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが２である場合にはタイマカウンタエリアＴ１２の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留２用花びらＰｂが保留表示アイコンＨ２の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが３である場合にはタイマカウンタエリアＴ１３の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留３用花びらＰｃが保留表示アイコンＨ３の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが４である場合にはタイマカウンタエリアＴ１４の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留４用花びらＰｄが保留表示アイコンＨ４の表示位置に到達したか否かが判定される。

【８８５７】

ステップＳｏ３３０３において、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップＳｏ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０４に進む。

【８８５８】

ステップＳｏ３３０４では、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４が存在するか否かを判定する（ステップＳｏ３３０４）。具体的には、第１保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【８８５９】

ステップＳｏ３３０４において、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップＳｏ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０５に進む。

【８８６０】
ステップＳｏ３３０５では、現時点（ステップＳｏ３３０４において、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、２秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップＳｏ３３０５では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図８３０）のステップＳｏ２３１０によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０の値が、上記所定時間（２秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップＳｏ３３０５において、タイマカウンタエリアＴ３０の値が２秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップＳｏ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０６に進む。
【８８６１】
ステップＳｏ３３０６では、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンに到達した状態にある特１・保留Ｘ用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特１・保留Ｘ用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップＳｏ３３０６でコマンドを送信した後、ステップＳｏ３３０７に進む。
【８８６２】
ステップＳｏ３３０７では、第１始動口保留演出用記憶エリア（図８２５（ａ）参照）に記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳｏ３３０７を実行後、ステップＳｏ３３０８に進む
【８８６３】
ステップＳｏ３３０８では、第１始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを読み込む。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳｏ３３０８を実行後、ステップＳｏ３３０９に進む。
【８８６４】
ステップＳｏ３３０９では、読み込んだ表示レベルＬｖｒが、読み込んだ表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する。ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３１０に進む。
【８８６５】
ステップＳｏ３３１０では、第１始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変

数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。ステップＳｏ３３１０を実行後、ステップＳｏ３３１１に進む。

【８８６６】

ステップＳｏ３３１１では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における変数ｘの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。具体的には、ステップＳｏ３３１０において更新された第１始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右からｘ番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップＳｏ３３１０において更新された第１始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応させて変更する。ステップＳｏ３３１１を実行した後、ステップＳｏ３３１２に進む。

【８８６７】

ステップＳｏ３３１２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘに０をセットする。その後、ステップＳｏ３３１３に進み、変数ｘを値１だけ加算する。ステップＳｏ３３１３を実行した後、ステップＳｏ３３１４に進む。

【８８６８】

ステップＳｏ３３１４では、変数ｘが４を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ３３１４において、変数ｘが４を上回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３１４：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０２に進み、ステップＳｏ３３０２からステップＳｏ３３１４までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップＳｏ３３１４において、変数ｘが４を上回ると判定された場合には（Ｓｏ３３１４：ＹＥＳ）、本第１始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【８８６９】

ステップＳｏ３３０２において、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１でないと判定された場合（ステップＳｏ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０３において、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップＳｏ３３０３：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０４において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合（ステップＳｏ３３０４：ＮＯ）、または、ステップＳｏ３３０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合（ステップＳｏ３３０５：ＮＯ）には、ステップＳｏ３３１３に進み、変数ｘを値１だけ加算した上で、ステップＳｏ３３１４に進む。

【８８７０】

ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３３１０およびステップＳｏ３３１１を実行することなく、ステップＳｏ３３１２に進む。

【８８７１】

＜第２始動口保留表示変化設定処理＞

次に、第２始動口保留表示変化設定処理について説明する。第２始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図８４０：Ｓｏ３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【８８７２】

図８４２は、第２始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３４０１では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数ｙに１をセットする。ステップＳｏ３４０１を実行した後、ステップＳｏ３４０２に進む。

【８８７３】

ステップＳｏ３４０２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１であるか否かを判

定する。フラグＦ２ｙは、図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定されたフラグである。ステップＳｏ３４０２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値１であるか否かを判定する。

【８８７４】

ステップＳｏ３４０２において、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１であると判定された場合、すなわち、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０３に進む。

【８８７５】

ステップＳｏ３４０３では、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図８３３の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定された、変数ｙの値に対応したタイマカウンタエリアＴ２ｙの値が「０」であるか否かを判定する。これによって、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置に到達したか否かが判定される。

【８８７６】

ステップＳｏ３４０３において、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップＳｏ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０４に進む。

【８８７７】

ステップＳｏ３４０４では、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する（ステップＳｏ３４０４）。具体的には、第２保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【８８７８】

ステップＳｏ３４０４において、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップＳｏ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０５に進む。

【８８７９】

ステップＳｏ３４０５では、現時点（ステップＳｏ３４０４において、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、２秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップＳｏ３４０５では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図８３０）のステップＳｏ２３１０によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０の値が、上記所定時間（２秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップＳｏ３４０５において、タイマカウンタエリアＴ３０の値が２秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップＳｏ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０６に進む。

【８８８０】

ステップＳｏ３４０６では、花びら到達後所定期間、特２・保留ｙ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンに到達した状態にある特２・保留ｙ用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特２・保留ｙ用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップＳｏ３４０６でコマンドを送信した後、ステップＳｏ３４０７に進む。

【８８８１】

ステップＳｏ３４０７では、第２始動口保留演出用記憶エリア（図８２５（ｂ）参照）に記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回（ｙ）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳｏ３４０７を実行後、ステップＳｏ３４０８に進む

【８８８２】

ステップＳｏ３４０８では、第２始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳｏ３４０８を実行後、ステップＳｏ３４０９に進む。

【８８８３】

ステップＳｏ３４０９では、読み込んだ表示レベルＬｖｒが、読み込んだ表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する。ステップＳｏ３４０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合には（Ｓｏ３４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４１０に進む。

【８８８４】

ステップＳｏ３４１０では、第２始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。ステップＳｏ３４１０を実行後、ステップＳｏ３４１１に進む。

【８８８５】

ステップＳｏ３４１１では、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における変数ｙの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。具体的には、ステップＳｏ３４１０において更新された第２始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における左からｙ番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップＳｏ３４１０において更新された第２始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応させて変更する。ステップＳｏ３４１１を実行した後、ステップＳｏ３４１２に進む。

【８８８６】

ステップＳｏ３４１２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙに０をセットする。その後、ステップＳｏ３４１３に進み、変数ｙを値１だけ加算する。ステップＳｏ３４１３を実行した後、ステップＳｏ３４１４に進む。

【８８８７】

ステップＳｏ３４１４では、変数ｙが４を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ３４１４において、変数ｙが４を上回らないと判定された場合には（Ｓｏ３４１４：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０２に進み、ステップＳｏ３４０２からステップＳｏ３４１４までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップＳｏ３４１４において、変数ｙが４を上回ると判定された場合には（Ｓｏ３４１４：ＹＥＳ）、本第２始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【８８８８】

ステップＳｏ３４０２において、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１でないと判定された場合（ステップＳｏ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０３において、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップＳｏ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０４において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合（ステップＳｏ３４０４：ＮＯ）、または、ステップＳｏ３４０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合（ステップＳｏ３４０５：ＮＯ）には、ステップＳｏ３４１３に進み、変数ｙを値１だけ加算した上で、ステップＳｏ３４１４に進む。

【８８８９】

ステップＳｏ３４０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３４０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３４１０およびステップＳｏ３４１１を実行することなく、ステップＳｏ３４１２に進む。

【８８９０】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【８８９１】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【８８９２】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【８８９３】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【８８９４】
図８４３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【８８９５】
ステップＳｏ３５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｏ３５０２に進む。
【８８９６】
ステップＳｏ３５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【８８９７】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【８８９８】
図８４４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理の

コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【８８９９】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【８９００】
図８４５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【８９０１】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【８９０２】
ステップＳｏ３７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図８３０）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【８９０３】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【８９０４】
なお、コマンド対応処理（Ｓｏ３７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【８９０５】
ステップＳｏ３７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｏ３７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｏ３７０３に進む。

【８９０６】
　ステップＳｏ３７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｏ３７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｏ３７０４に進む。
【８９０７】
　ステップＳｏ３７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｏ３７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｏ３７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【８９０８】
《Ｏ７》作用・効果：
　以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）留まる（すなわち、付着する）場合にて、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。
【８９０９】
　これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、
（ｉ）それら花びらの大多数は（第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２）、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、
（ii）それら花びらの内の一つ（第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、
（iii）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、
（iv）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに既

に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、
（ｖ）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。
【８９１０】
このため、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に（いずれかの花びらが表示されている限り常に）付与することができるとともに、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒが、設定された表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった
といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８９１１】
さらに、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の表示面４１ａを漂う演出用画像は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面４１ａを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。
【８９１２】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第４種花びらＰ４が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第４種花びらＰ４が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなって一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【８９１３】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図８４１のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。このために、遊技回の途中で、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球

に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加されたときに、その追加された保留表示アイコンに対しても第３種花びらＰ３は作用し、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行することが可能となる。この遊技回の途中で、保留表示アイコンが新たに追加される際に、第３種花びらＰ３の表示が開始されたタイミングでは、第３種花びらＰ３に対応する保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示せずに、第３種花びらＰ３が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に保留表示アイコンを表示する場合があることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、花びらへの期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。

【８９１４】

《Ｏ８》第１５実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【８９１５】

《Ｏ８－１》変形例１：

上記第１５実施形態では、第１始動口保留表示変化設定処理（図８４１）および第２始動口保留表示変化設定処理（図８４２）において、花びらが保留表示アイコンに到達し、到達後から所定期間、保留表示アイコンについてのシフトが非発生である場合に、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、特段の処理をすることはなかったが、これに対して、変形例として、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、抽選（後述する表示レベル上限値到達時抽選処理）を行なって、抽選に当選した場合に、花びら到達後所定期間、到達した花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させ、抽選に当選しなかった場合に、到達した花びらを保留表示アイコンを通り過ぎるように表示させる構成としてもよい。すなわち、第１５実施形態では、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは消えて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない構成であったのに対して、本変形例１では、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第１のモード（抽選に当選しなかった場合）と、保留表示アイコンに到達した花びらは所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第２のモード（抽選に当選した場合）と、のうちのいずれかを選択的に取り得る構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに第１のモードと第２のモードとを切り替えていく構成としてもよい。

【８９１６】

以下、第１始動口保留表示変化設定処理について、具体的な制御を説明する。なお、第２始動口保留表示変化設定処理は、第１始動口保留表示変化設定処理を第２始動口用に変更したもので、同様の処理であるので、説明は省略する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１５実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。また、ソフトウェアについて、第１始動口保留表示変化設定処理および第２始動口保留表示変化設定処理以外の処理についても、第１５実施形態と同一である。

【８９１７】

図８４６は、変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理は、第１５実施形態における、第１始動口保留表示変化設定処理（図８４１）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。同一の処理内容のステップについては、図８４１と同一の符号を付

けた。
【８９１８】
第１５実施形態における第１始動口保留表示変化設定処理（図８４１）では、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する処理、すなわち、ステップＳｏ３３０６の処理を、ステップＳｏ３３０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された（ステップＳｏ３３０５：ＹＥＳ）直後に実行する構成とした。これに対して、本変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理（図８４６）では、ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された（Ｓｏ３３０９：ＹＥＳ）直後に実行する構成とした。
【８９１９】
その上で、ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０９ａに進み、花びら表示変更処理を実行する。花びら表示変更処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３３０９ａを実行した後、ステップＳｏ３３１２に進む。
【８９２０】
図８４７は、花びら表示変更処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３８０１では、表示レベル上限値到達時抽選処理を実行する。表示レベル上限値到達時抽選処理は、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合に、上記第１のモードと第２のモードとのうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された表示レベル上限値到達時抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。
【８９２１】
表示レベル上限値到達時抽選用テーブルは、「０～１１９９」の表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタの値のうち、「０～５９９」が第１のモードに対応しており、「６００～１１９９」が第２のモードに対応している。なお、これは一例であり、第１のモードに当選する割合と第２のモードに当選する割合とが相違していても良い。ステップＳｏ３８０１を実行した後、ステップＳｏ３８０２に進む。
【８９２２】
ステップＳｏ３８０２では、ステップＳｏ３８０１で実行された表示レベル上限値到達時抽選処理の抽選結果が第２のモードであるか否かを判定する。ステップＳｏ３８０２において、抽選結果が第２のモードであると判定された場合には（ステップＳｏ３８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３８０３に進み、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、保留アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。この処理は、図８４６のステップＳｏ３３０６と同一の処理内容である。ステップＳｏ３８０３の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。
【８９２３】
一方、ステップＳｏ３８０２において、抽選結果が第２のモードでない、すなわち、抽選結果が第１のモードであると判定された場合には（ステップＳｏ３８０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３８０４に進み、特１・保留Ｘ用花びらを保留表示アイコンに到達した位置から下方に移動するように表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、特１・保留Ｘ用花びらを下方に移動するように表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特１・保留Ｘ用花びらは、保留表示アイコンに留まることなく、通り抜ける。ステップＳｏ３８０４の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。
【８９２４】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達した時に、第３種花びらＰ３は保留表示アイコンを通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、第３種花びらＰ３が所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行なわない第２のモードとを取り得る。また、第１始動口保留表示変化設定処理（図８４６）において、ステップＳｏ３３０６、ステップＳｏ３３１０、およびステップＳｏ３３１１を実行することによって、保留表示アイコンの表示態様を変化させる第３のモードも取り得る。すなわち、第３種花びらが保留表示アイコンに到達した時に、上記第１～第３のモードのうちから選択的に一つが実行される。このため、変形例１のパチンコ機によれば、花びらが表示されたとしても、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、保留表示アイコンを通り抜けてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、変形例１のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８９２５】

なお、この変形例１の他の形態として、花びら表示変更処理（図８４７）のステップＳｏ３８０４の処理を無くした構成としてもよい。この構成によれば、第１のモードにおいて、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、その直後に花びらは消えてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となり、変形例１のパチンコ機と同様の効果を奏することができる。

【８９２６】

《Ｏ８－２》変形例２：

上記第１５実施形態およびその変形例では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図８４１のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例として、第３種花びらＰ３の表示を開始した時に、上記３つの判定を実行する構成としてもよい。この構成によれば、制御処理が簡潔になるという効果を奏する。

【８９２７】

《Ｏ８－３》変形例３：

上記第１５実施形態およびその変形例では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図８４１のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例３として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理を実行し、保留表示アイコンが存在すると判定された場合に、他の２つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例２の他の形態として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理とを実行し、他の１つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例２の他の形態として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理とを実行し、他の１つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。

【８９２８】
《Ｏ８－４》変形例４：
上記第１５実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体として、花びら（第３種花びらＰ３）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の他の絵柄としてもよい。また、第１５実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体として、花びら（第４種花びらＰ４）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄としてもよい。花びらを始め、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の移動体は、表示面４１ａを賑やかにし、演出の雰囲気を高める機能を有するが、第１５実施形態や本変形例４によれば、こうした移動体を用いて、保留表示アイコンの表示態様や図柄の表示態様を変化させることができることから、移動体を有効利用することができるという効果を奏する。
【８９２９】
《Ｏ８－５》変形例５：
上記第１５実施形態およびその変形例では、移動体としての複数の花びらは、表示面４１ａにおいて、上側から下側に向かって舞って移動（落下）するように、表示される構成とした。これに対して、移動体をチョウとした構成においては、チョウが、表示面４１ａ内をループ状に移動するように、表示される構成とする。そのループ状の移動の途中で、チョウは、保留表示アイコンに向かって移動して、保留表示アイコンに到達する。この到達する場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。この構成によれば、移動体を様々な方向に向かわすことができることから、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層付与することができる。なお、上記チョウの移動する範囲は、表示面４１ａの全体としたが、これに換えて、表示面４１ａ内に設定された所定領域において移動する構成としてもよい。所定領域は、保留表示アイコンの表示位置を少なくとも含む。この構成によれば、チョウの発生する範囲を、表示面４１に表示された演出の一部の領域に限定することができ、種々の演出に対応することができる。また、上記チョウは、ループ状に移動する構成としたが、必ずしも一つの環状である必要はなく、移動の軌跡が交差するような形状としてもよく、要は、上記移動する範囲内において、所定期間の間、常時、表示される構成であれば、どのような形に移動するものであってもよい。
【８９３０】
すなわち、移動体は、例えば花びらのように、繰り返し表示される構成としてもよいし、例えばチョウのように、所定の期間の間、常に存在するように、表示される構成としてもよい。なお、上記繰り返し表示される構成においては、所定期間の間、表示面４１ａに１枚以上の花びらが常に現る構成としてもよいし、１枚の花びらも存在しない時が途中に発生する構成としてもよい。なお、上述してきた第１５実施形態および変形例では、移動体は、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の有体物としたが、有体物に限る必要はなく、光線や、レーザー光、電波等の無体物に換えることもできる。換言すれば、移動体は、上述した有体物および無体物を含む、保留表示アイコンや図柄列に作用するための作用体と捉えることができる。
【８９３１】
《Ｏ８－６》変形例６：
上記第１５実施形態およびその変形例では、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１として、特１・保留１用花びらＰａと、特１・保留２用花びらＰｂと、特１・保留３用花びらＰｃと、特１・保留４用花びらＰｄとの４種類が用意されていた。これに対して、変形例として、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１として２種類の花びらを用意し、一方の種類の花びらを、特１・保留１用と特１・保留２用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特１・保留３用と特１・保留４用というように共用させる構成としてもよい。すなわち、第１番目の種類の花びらは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から１番目に位置する第１保留表示アイコンＨ１の表示位置と、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成とし、第２番目の種類

の花びらは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３の表示位置と、右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成としてもよい。また、２種類の花びらのうちの一方で、特１・保留１用と特１・保留２用と特１・保留３用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特１・保留４用というように共用させる構成としてもよい。要は、１種類の花びらが、２つ以上の保留表示アイコンの表示位置用（組み合わせについてはいずれの組み合わせでも可）として共用させる構成としてもよい。なお、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２についても、同様に、１種類の花びらが、２つ以上の保留表示アイコンの表示位置用として共用させる構成としてもよい。本変形例６によれば、一種類の花びらが複数の保留表示アイコンの表示位置のいずれに向かうかが、遊技者にとって判断が難しいことから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【８９３２】

《Ｏ８－７》変形例７：

上記第１５実施形態およびその変形例では、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とを表示し、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンの両方について、表示態様を変化させることが可能な構成とした。これに対して、変形例として、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とのうちの一方だけを表示し、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンとのうちの一方だけについて、表示態様を変化させることが可能な構成としてもよい。また、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２との両方を表示可能な構成として、遊技状態に応じて、両方の内の少なくとも一方を表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率遊技状態のときには、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２だけを表示し、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１だけを表示する構成としてもよい。この構成によれば、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。

【８９３３】

《Ｏ８－８》変形例８：

上記第１５実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体としての第３種花びらＰ３は、表示開始点から出現して、対応する保留表示アイコンに向かって移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、対応する保留表示アイコンに向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。この構成によれば、例えば、第１保留個数が３つであり、かつ、キャラクターが、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右側から第３番目の保留表示アイコンに向けて移動体としての玉を投げた場合に、その玉を投げたタイミングでは、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置には保留表示アイコンを表示せずに、投げた玉が第３番目の保留表示アイコンに到達するまでに、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加された場合に、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示する構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、移動体への期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになり、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。また、第１５実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体としての第４種花びらＰ４は、表示開始点から出現して、図柄に向けて移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、図柄に向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。

【８９３４】

《Ｏ８－９》変形例９：

上記第１５実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る第３種

花びらＰ３は、保留１用から保留４用まで順に定期的に表示を開始する構成としたが、これに換えて、保留１用から保留４用までランダムに表示を開始する構成としてもよい。この構成によれば、遊技者にとって、花びらが保留表示アイコンの表示位置に到達するタイミングを計るのがより困難となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【８９３５】

《Ｏ８－１０》変形例１０：

上記第１５実施形態およびその変形例では、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された場合に、花びら到達後所定期間、花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させる構成とした。これは、保留表示アイコンに到達した花びらを、到達した状態のまま、表示を継続するものである。これに対して、花びら到達後所定期間において、到達した保留表示アイコンの表示位置で、花びらを点滅させたり、花火のように光らせたり、花びらの色を金色や虹色等の他の色に変えたりというように、花びらの表示形態を変化させてもよい。この構成によれば、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出をより強調することができ、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【８９３６】

《Ｏ８－１１》変形例１１：

上記第１５実施形態およびその変形例では、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４は、再変動を伴う大当たり用演出パターンに含まれる構成としたが、これに対して、大当たり用演出パターンの表示とは別のルーチンで第４種花びらＰ４を表示する構成としてもよい。この構成によれば、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４の移動経路の変更が容易となる。例えば、第４種花びらＰ４の移動経路を、第３種花びらＰ３と同様に、目標とする図柄の表示位置に到達する目標到達軌道と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から図柄の表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る構成とすることができる。この構成によれば、第４種花びらＰ４が表示されても、図柄の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、本変形例１１によれば、遊技者は、第４種花びらＰ４が表示されたとしても、遊技者に対して、図柄の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、第４種花びらＰ４が表示されたけど、図柄の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【８９３７】

《Ｏ８－１２》変形例１２：

上記第１５実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンの表示形態は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応していたが、これに限る必要はなく、他の意味を持つものとしてもよい。

【８９３８】

《Ｏ８－１３》変形例１３：

上記第１５実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された絵柄であったが、これに換えて、図柄表示装置４１とは別に、予め定められた規定数のランプを設置し、このランプの点灯する色を変えることによって、保留識別情報の表示形態を変化させる構成としてもよい。

【８９３９】

《Ｏ８－１４》変形例１４：

上記第１５実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１５実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１５実施形

態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１５実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１５実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【８９４０】

《Ｏ８－１５》変形例１５：

上記第１５実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、移動体としての花びらが表示される構成とした。また、先に説明したように、変形例として、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成とした。さらに、変形例１５として、移動体を、常時表示する所定期間を、次のように変更することもできる。

【８９４１】

所定期間は、パチンコ機１０の電源投入後に設定される期間である。先に説明したように、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。また、所定期間は、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのノーマルリーチが発生して実行されるノーマルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスーパーリーチが発生して実行されるスーパーリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスペシャルリーチが発生して実行されるスペシャルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）演出が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、遊技全体の演出の類型を指定するモード選択において特定のモードが選択され、当該特定のモードで遊技が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、デモ画像が表示されている期間を含まない構成としてもよい。なお、所定期間から除く期間は、上述したように１つの期間でなくてもよく、所定期間は、上述した種々の期間の中から選択された複数の期間を除いたものであってもよい。例えば、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間と、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。本変形例１５の構成によれば、移動体が表示される期間を、保留表示アイコンの表示態様を変化させるのに有効な期間に絞ることができる。

【８９４２】

《Ｏ８－１６》変形例１６：

上記第１５実施形態およびその変形例では、移動体としての第３種花びらＰ３が特定識別情報としての保留表示アイコンの表示態様を変化させ、移動体としての第４種花びらＰ４が特定識別情報としての図柄の表示態様を変化させる構成とした。これに対して、変形例として、特定識別情報を、保留表示アイコンや図柄以外のもので、特別情報に対応する特定の識別情報とする構成としてもよい。

【８９４３】

《Ｐ》第１６実施形態：

《Ｐ１》遊技機の構造：

図８４８は、本発明の第１６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１

７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【８９４４】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【８９４５】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【８９４６】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【８９４７】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【８９４８】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強

度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【８９４９】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【８９５０】

図８４９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【８９５１】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【８９５２】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【８９５３】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【８９５４】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【８９５５】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【８９５６】
図８５０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【８９５７】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【８９５８】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図８４９）から払い出される。

【８９５９】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【８９６０】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【８９６１】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【８９６２】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽

選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【８９６３】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【８９６４】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【８９６５】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【８９６６】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【８９６７】

第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【８９６８】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【８９６９】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様

の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【８９７０】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【８９７１】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【８９７２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００（図８４９）によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【８９７３】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【８９７４】

図８５１は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が変動表示される。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字１～８を示す図柄が数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。スクロールによる変動表示の後、図８５１に示すように、図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。

【８９７５】

図８５２は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図８５２（ａ）は数字の１～８を示す図柄のうち偶数を示す図柄についてのものであり、図８５２（ｂ）および図８５２（ｃ）は数字の１～８を示す図柄のうち奇数（図示では７と５）を示す図柄についてのものである。本実施形態では、図柄表示装置４１において変動表示される図柄は、数字だけを示す図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類に分けられる。数字だけを示す図柄は、偶数を示す図柄に適用されている。すなわち、図８５２（ａ）に示すように、数字の２を示す図柄、数字の４を示す図柄、数字の６を示す図柄、および数字の８を示す図柄は、当該数字だけを示す図柄となっている。

【８９７６】

一方、数字に戦士キャラクターが付加された図柄は、奇数を示す図柄に適用されている。すなわち、図８５２（ｂ）に示すように、数字の７を示す図柄は、数字の７に戦士キャラクターＡが付加された図柄となっている。図８５２（ｃ）に示すように、数字の５を示

す図柄は、数字の５に戦士キャラクターＢが付加された図柄となっている。なお、数字の３を示す図柄は、図示はしないが、数字の３に戦士キャラクターＣが付加された図柄となっている。数字の１を示す図柄は、図示はしないが、数字の１に戦士キャラクターＤが付加された図柄となっている。本実施形態では、戦士キャラクターＡは、図８５２（ｂ）に示すように、例えば、美少女戦士キャラクターである。戦士キャラクターＢは、図８５２（ｃ）に示すように、例えば、青年戦士キャラクターである。

【８９７７】

なお、本実施形態では、変動表示される図柄が、数字の図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類によって構成されていたが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄を、上記２種類のうちの一種によって構成してもよい。すなわち、変動表示される図柄を、数字の図柄だけによって構成してもよいし、数字に戦士キャラクターが付加された図柄だけによって構成してもよい。また、戦士キャラクターの数は、４つに限る必要はなく、図柄の数以下であればいずれの数としてもよい。なお、図柄が数字だけによって構成されている場合には、後述する演出に登場する戦士キャラクターの数は、図柄の数を上回る数としてもよい。

【８９７８】

ここで、戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【８９７９】

次に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図８５１）の変動の様子を詳しく説明する。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【８９８０】

ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定

の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【８９８１】
さらに、図８５１に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。また、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。
【８９８２】
図８５０に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。
【８９８３】
《Ｐ２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【８９８４】
図８５３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【８９８５】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【８９８６】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図８４９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【８９８７】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づい

て、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【８９８８】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【８９８９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【８９９０】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【８９９１】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【８９９２】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【８９９３】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【８９９４】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光

制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【８９９５】

図８５４は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【８９９６】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【８９９７】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【８９９８】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【８９９９】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【９０００】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【９００１】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリ

ア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【９００２】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【９００３】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【９００４】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【９００５】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【９００６】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【９００７】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【９００８】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の

組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図８５１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【９００９】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その画面演出において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【９０１０】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されている。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチ時の各演出については、後ほど詳述する。

【９０１１】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【９０１２】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値、又は第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を用いて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルを参照することによって、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間を決定する。

【９０１３】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタ

Ｃ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【９０１４】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳの値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、変動種別カウンタＣＳの値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【９０１５】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【９０１６】

図８５５は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図８５５（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８５５（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【９０１７】

図８５５（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図８５５（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【９０１８】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【９０１９】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【９０２０】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【９０２１】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【９０２２】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【９０２３】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【９０２４】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【９０２５】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図８５５を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【９０２６】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【９０２７】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サ

ポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【９０２８】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【９０２９】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【９０３０】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【９０３１】

図８５６は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８５６（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８５６（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【９０３２】

図８５６（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【９０３３】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【９０３４】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【９０３５】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のう

ち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【９０３６】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度合の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【９０３７】

図８５６（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【９０３８】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【９０３９】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【９０４０】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【９０４１】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。

【９０４２】

図８５７は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図８５７に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。

【９０４３】

図８５８は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【９０４４】
図８５８（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図８５８（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【９０４５】
図８５８（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図８５８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【９０４６】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【９０４７】
《Ｐ３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【９０４８】
図８５９は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図８５３）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【９０４９】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【９０５０】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【９０５１】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【９０５２】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【９０５３】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【９０５４】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【９０５５】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【９０５６】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【９０５７】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【９０５８】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【９０５９】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【９０６０】
《Ｐ４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ表示する処理を行って

いる。
【９０６１】
背景画像について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、ステージと呼ばれる背景画像を表示している。ステージとは、演出態様を規定する演出モードの一形態であり、各ステージには、ストーリー性のある動画像が用意されている。
【９０６２】
本実施形態のパチンコ機１０では、ステージとして、キャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの２種類が用意されている。キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応するステージである。非キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応していないステージである。
【９０６３】
図８６０は、キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとして、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応する４つのキャラクター系ステージが用意されている。具体的には、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージとして、図８６０（ａ）に示す美少女戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。また、戦士キャラクターＢに対応するキャラクター系ステージとして、図８６０（ｂ）に示す青年戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＢとしての青年戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。その他、図示はしないが、戦士キャラクターＣに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＣの部屋のステージと、戦士キャラクターＤに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＤの部屋のステージとが用意されている。
【９０６４】
すなわち、キャラクター系ステージに該当する各ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられており、対応づけられた戦士キャラクターが登場する動画像が割り当てられている。なお、戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージのそれぞれは、部屋の所有者である戦士キャラクターが登場する演出であるが、当該戦士キャラクターに加えて他の戦士キャラクターが登場することを妨げない。また、変形例として、キャラクター系ステージの各ステージの動画像に、対応づけられた戦士キャラクターが登場しない構成としてもよい。要は、パチンコ機１０では、内部的に、キャラクター系ステージに該当する各ステージに対して、一の戦士キャラクターが紐付けされていればよく、ステージの動画像に当該戦士キャラクターが登場するか否かを問わない。本実施形態では、キャラクター系ステージに該当する各ステージは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターに対応づけされているが、これに対して変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターとは無関係のキャラクターに対応づけされたキャラクター系ステージとすることができる。この場合、キャラクター系ステージの数は４つに限る必要はなく、他の数としてもよい。
【９０６５】
図８６１は、非キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの一つとして、図８６１（ａ）に例示する田舎のステージが用意されている。このステージでは、田舎の風景が表される。また、パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの他の一つとして、図８６１（ｂ）に例示する都会のステージが用意されている。このステージでは、都会の風景が表される。パチンコ機１０では、その他の非キャラクター系ステージとして、海洋のステージ（図示せず）と、全員のステージ（図示せず）とが用意されている。海洋のステージでは、海洋の風景が表される。全員のステージでは、戦士キャラクターＡ～Ｄの全員が登場する様子が表される。非キャラクター系ステージは、戦士キャラクターに対応していないステージであるが、１人の戦士キャラクターだけが登場することや、複数の戦士キャラクターが登場することを妨げない。要は、キャラクター系ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられているの

に対して、非キャラクター系ステージには、戦士キャラクターの対応づけがなされていない。本実施形態では、非キャラクター系ステージの数は４つとしたが、これに換えて、他の数としてもよい。

【９０６６】

本実施形態では、キャラクター系ステージとしての各ステージ、および非キャラクター系ステージとしての各ステージには、「美少女戦士キャラクターの部屋のステージ」、「田舎のステージ」といったステージ名が表示されているが、これに換えて、各ステージにはステージ名が表示されていない構成としてもよい。また、ステージが切り替わった直後の所定期間だけステージ名を表示し、所定期間が経過した後にステージ名を非表示とする構成としてもよい。

【９０６７】

パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとしての各ステージと、非キャラクター系ステージとしての各ステージとの中から一のステージが選択されて、選択されたステージが背景画像として表示される

【９０６８】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【９０６９】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【９０７０】

スーパーリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。具体的には、例えば、上記主人公としての戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像によって、画面演出は構成される。戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像は、例えば、戦士キャラクターがトレーニングを行ったり、技を考案したり、瞑想したりする動画像である。当該画面演出は、後述する敵キャラクターとの対決を伴わない演出である。当該演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【９０７１】

なお、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【９０７２】

スペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公として

の戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。

【９０７３】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。なお、本実施形態では、結果告知演出は、バトル演出において戦士キャラクターが勝利した場合には当該戦士キャラクターは生き残り、戦士キャラクターが敗北した場合には当該戦士キャラクターは死亡するといった、所謂、デッド・オア・アライヴの演出となっている。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【９０７４】

図８６２は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図８６２（ａ）はバトル演出の一例を示し、図８６２（ｂ）は結果告知演出としての勝利演出の一例を示し、図８６２（ｃ）は結果告知演出としての敗北演出の一例を示している。図８６２（ａ）に示したバトル演出は、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターと敵キャラクターとしての怪物が対決する画像（動画像）を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【９０７５】

図８６２（ｂ）に示した勝利演出は、戦士キャラクターＡが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【９０７６】

図８６２（ｃ）に示した敗北演出は、戦士キャラクターＡが死亡した画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【９０７７】

なお、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【９０７８】

上記スペシャルリーチの際に実行される画面演出（バトル演出）や、スーパーリーチの際に実行される画面演出（バトルを伴わない演出）は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【９０７９】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの判定の結果が遊技回においてスーパーリーチが発生するというものである場合、またはスペシャルリーチが発生するというものである場合に、当該遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、先に説明したように、スーパーリーチとスペシャルリーチのそれぞれに固有の画面演出が表示される。

【９０８０】

次のように言うこともできる。本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージのそれぞれには一の戦士キャラクターが紐付けされており、当該キャラクター系ステージにある遊技回において、リーチ演出として、前記紐付けされた戦士キャラクターを主

人公とした演出を２種類、実行可能な構成とした。２種類の演出のうちの一つは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決するバトル演出であり、残りの一つはバトルを伴わない演出である。

【９０８１】

図８６３は、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図柄）、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出（以下、特別リーチ画面演出とも呼ぶ）、および背景画像としてのステージについての表示態様を示すタイミングチャートである。図中には、遊技結果がリーチ非発生・外れ、ノーマルリーチ・外れ、スーパーリーチ・外れの順に進行する複数の遊技回が示されている。リーチ非発生・外れは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合である。ノーマルリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がノーマルリーチである場合である。スーパーリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がスーパーリーチである場合である。

【９０８２】

背景画像としてのステージは、リーチ非発生・外れの遊技回と、ノーマルリーチ・外れの遊技回と、スーパーリーチ・外れの遊技回における始点ｔ１から点ｔ２までの期間（以下、ｔ１－ｔ２期間と呼ぶ）とにおいて、表示される。ここでは、例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージが表示されるものとする。スーパーリーチ・外れの遊技回における点ｔ２から終点ｔ３までの期間（以下、ｔ２－ｔ３期間と呼ぶ）において、背景画像としてのステージは非表示となる。

【９０８３】

リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。

【９０８４】

スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ１－ｔ２期間において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、ｔ１－ｔ２期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。

【９０８５】

スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ２－ｔ３期間において、特別リーチ画面演出が表示される。一方、ｔ２－ｔ３期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は縮小表示となる。この結果、背景画像としてのステージに換えて、スーパーリーチが発生した際の特別リーチ画面演出が表示されることになる。

【９０８６】

スーパーリーチ・外れの遊技回に続く遊技回（ここでは、リーチ非発生・外れであるとする）では、背景画像としてのステージは、非表示となる前のステージが継続して表示され、特別リーチ画面演出は非表示となる。なお、スーパーリーチ・大当たり、スペシャルリーチ・外れ、スペシャルリーチ・大当たりの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様は、図８６３に示したスーパーリーチ・外れの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様と同一である。

【９０８７】

本実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチ又はスペシャルリーチが発生する遊技回において、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージがキャラクター系ステージである場合に、当該キャラクター系ステージに紐付けされた戦士キャラクターと一致する

戦士キャラクターが、特別リーチ画面演出において、主人公として登場するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。

【９０８８】

なお、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、当該特別リーチ画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターは、抽選によって任意に定められる構成とした。なお、この構成に換えて、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、当該特別リーチ画面演出は、戦士キャラクターと無関係な演出としてもよい。

【９０８９】

図８６４は、パチンコ機１０において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。パチンコ機１０は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行を繰り返しながら遊技を行う。また、キャラクター系ステージの中でステージを移行したり、非キャラクター系ステージの中でステージを移行したりしながら遊技を行う。これらのステージ移行は、当たり抽選の当否判定結果や、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別などの遊技結果、および保留情報に基づいて実行される。

【９０９０】

図８６５は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。図８６５において、遊技回の遊技結果が「リーチ非発生・外れ」とは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合に該当する。遊技回の遊技結果が「ノーマルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スーパーリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スペシャルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合に該当する。「大当たり」とは、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回に該当し、リーチ発生の有無、リーチ種別は問わない。

【９０９１】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続（維持）し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

【９０９２】

また、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【９０９３】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行は行わない（すなわち、ステージ移行を制限する）構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。

このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【９０９４】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される（図８６２（ｃ）参照）。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０９５】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときに、非キャラクター系ステージへのステージ移行は実行せずに、異なる処理を行う。すなわち、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在しないときに限り、上述した、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する処理を行う。なお、上記スーパーリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スーパーリーチは、スーパーリーチ・外れとスーパーリーチ・大当たりとを含む。上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【９０９６】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。換言すれば、ステージ移行を制限することによって、当該遊技回におけるステージを継続する構成とした。この構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａ

には、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が継続して表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、ステージ移行がなされないことを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、ステージ移行がなされないことは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０９７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在する場合には、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。

【９０９８】

例外２の構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。スーパーリーチは、スペシャルリーチよりは有利度合は低いが、ノーマルリーチよりは有利度合が高いため、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、ステージ移行後の新たなキャラクター（＝死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター）は、移行後のステージや、スーパーリーチに該当する保留情報の消化時に出現することになることから、遊技者は、それまでに登場していたキャラクターとは違うキャラクターとなっても直ぐに馴染むことができ、演出に対する感情移入が高まる。このために、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【９０９９】

なお、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行するという原則に対する例外として、上述した例外１と例外２とを用意し

たが、変形例として、上述した例外１だけを用意し、例外２を除いた構成としてもよい。
【９１００】
本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【９１０１】
図８６６は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。
【９１０２】
また、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【９１０３】
非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。
【９１０４】
非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクター

が次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１０５】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。なお、上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【９１０６】

例外Ａの構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、非キャラクター系ステージにおけるスペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、非キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たすこともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９１０７】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合

のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【９１０８】

《Ｐ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【９１０９】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【９１１０】

＜タイマ割込み処理＞

図８６７は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【９１１１】

ステップＳｐ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｐ０１０２に進む。

【９１１２】

ステップＳｐ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０３に進む。

【９１１３】

ステップＳｐ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図８７１）において、その値を更新する。

【９１１４】

ステップＳｐ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０４を実行した後、ステップＳｐ０１０５に進む。

【９１１５】

ステップＳｐ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【９１１６】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８６７：Ｓｐ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９１１７】
図８６８は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０３に進む。
【９１１８】
ステップＳｐ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０４に進む。
【９１１９】
ステップＳｐ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。
【９１２０】
ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【９１２１】
ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０７に進む。一方、ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【９１２２】
ステップＳｐ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０８に進む。
【９１２３】
ステップＳｐ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。
【９１２４】
ステップＳｐ０２０９では、上述したステップＳｐ０２０４又はステップＳｐ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｐ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【９１２５】
一方、ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｐ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留

個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｐ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｐ０２１２に進む。

【９１２６】

ステップＳｐ０２１２では、ステップＳｐ０１０３（図８６７）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値と、後述する通常処理（図８７１）において更新した変動種別カウンタＣＳの値とを、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｐ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０２１２を実行した後、ステップＳｐ０２１３に進む。

【９１２７】

ステップＳｐ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）の判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、および変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０２１３を実行した後、ステップＳｐ０２１４に進む。

【９１２８】

ステップＳｐ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。先判定処理の判定結果としては、上述した当たり抽選の当否判定結果（大当たりの有無とも呼ぶ）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、および変動時間を含む。

【９１２９】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図８７１：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【９１３０】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加

に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【９１３１】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｐ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【９１３２】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図８６８：Ｓｐ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９１３３】

図８６９は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【９１３４】

ステップＳｐ０３０１では、始動口用の入球処理（図８６８）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【９１３５】

ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｐ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図８５５（ａ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【９１３６】

一方、ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｐ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図８５５（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【９１３７】

ステップＳｐ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｐ０３０７を実行した後、ステップＳｐ０３０８に進む。

【９１３８】

ステップＳｐ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別

カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、後述するステップＳｐ０３１５に進む。

【９１３９】

ステップＳｐ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｐ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【９１４０】

ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｐ０３１５に進む。一方、ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＮＯ）、そのままステップＳｐ０３１５に進む。

【９１４１】

ステップＳｐ０３１５では、変動時間を先に判定する変動時間先判定処理を実行する。具体的には、始動口用の入球処理（図８６８）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳと、ステップＳｐ０３１５までに求められた当たり抽選の当否判定結果およびリーチの発生の有無の判定結果と、に基づいて、変動時間を求める処理を行う。この処理は、後述する変動時間設定処理（図８７６）と同様の処理によって変動時間を求めるものである。ステップＳｐ０３１５を実行した後、本先判定処理を終了する。

【９１４２】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８６７：Ｓｐ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９１４３】

図８７０は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｐ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｐ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【９１４４】

ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｐ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｐ０４０４に進む。

【９１４５】

ステップＳｐ０４０４では、ステップＳｐ０１０３（図８６７）において更新した電動

役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【９１４６】

一方、ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｐ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【９１４７】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【９１４８】

図８７１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｐ０５０２に進む。

【９１４９】

ステップＳｐ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｐ０５０３に進む。

【９１５０】

ステップＳｐ０５０３では、ステップＳｐ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｐ０５０３を実行した後、ステップＳｐ０５０４に進む。

【９１５１】

ステップＳｐ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０５０５に進む。

【９１５２】

ステップＳｐ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｐ０５０６に進む。ステップＳｐ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０５０６を実行した後、ステップＳｐ０５０７に進む。

【９１５３】

ステップＳｐ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０８に進む。

【９１５４】

ステップＳｐ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開

放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０９に進む。

【９１５５】

ステップＳｐ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｐ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｐ０５１０及びステップＳｐ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｐ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｐ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０５０３に戻り、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８までの各処理を実行する。

【９１５６】

なお、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【９１５７】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図８７１：Ｓｐ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９１５８】

図８７２は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【９１５９】

ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０２に進む。

【９１６０】

ステップＳｐ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始

させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【９１６１】
ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０３に進む。
【９１６２】
ステップＳｐ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【９１６３】
一方、ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０４に進む。
【９１６４】
ステップＳｐ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【９１６５】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図８７２：Ｓｐ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９１６６】
図８７３は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０７０２に進む。
【９１６７】
ステップＳｐ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｐ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【９１６８】
ステップＳｐ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０３を実行した後、ステップＳｐ０７０４に進む。
【９１６９】
ステップＳｐ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０４を実行した後、ステップＳｐ０７０５に進む。
【９１７０】
ステップＳｐ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｐ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｐ０７０５を実行した後、ステップＳｐ０７０６に進む。
【９１７１】
ステップＳｐ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの

有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【９１７２】

ステップＳｐ０７０５およびステップＳｐ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図８７１）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ０７０６を実行した後、ステップＳｐ０７０７に進む。

【９１７３】

ステップＳｐ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｐ０７０７を実行した後、ステップＳｐ０７０８に進む。

【９１７４】

ステップＳｐ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｐ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【９１７５】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８７３：Ｓｐ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９１７６】

図８７４は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図８５４）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図８５４）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｐ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【９１７７】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０８０２～ステップＳｐ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８～ステップＳｐ０８１３の第２保留

エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【９１７８】
ステップＳｐ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｐ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０４に進む。ステップＳｐ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８０５に進む。
【９１７９】
ステップＳｐ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８０５を実行した後、ステップＳｐ０８０６に進む。
【９１８０】
ステップＳｐ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｐ０８０７へ進む。
【９１８１】
ステップＳｐ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｐ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図８７１）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。
【９１８２】
ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８に進む。
【９１８３】
ステップＳｐ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０９に進む。ステップＳｐ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｐ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８１１に進む。
【９１８４】
ステップＳｐ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８１１を実行した後、ステップＳｐ０８１２に進む。
【９１８５】
ステップＳｐ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。そ

の後、ステップＳｐ０８１３に進む。
【９１８６】
ステップＳｐ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【９１８７】
ステップＳｐ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図８７１）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【９１８８】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８７３：Ｓｐ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９１８９】
図８７５は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【９１９０】
ステップＳｐ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８５５（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【９１９１】
一方、ステップＳｐ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８５５（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【９１９２】
ステップＳｐ０９０４では、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｐ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０５に進む。
【９１９３】
ステップＳｐ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８５６（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア

ＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【９１９４】

一方、ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８５６（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｐ０９０８に進む。

【９１９５】

ステップＳｐ０９０８では、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｐ０９０８を実行した後、ステップＳｐ０９０９に進む。

【９１９６】

ステップＳｐ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図８５３）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【９１９７】

ステップＳｐ０９０４において、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｐ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図８５３）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９１１に進む。

【９１９８】

ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｐ０９１２を実行した後、ステップＳｐ０９１３に進む。

【９１９９】

一方、ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１２を実行することなく、ステップＳｐ０９１３に進む。

【９２００】

ステップＳｐ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テー

ブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【９２０１】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８７３：Ｓｐ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９２０２】

図８７６は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｐ１００２に進む。

【９２０３】

ステップＳｐ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｐ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００３に進む。

【９２０４】

ステップＳｐ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【９２０５】

ステップＳｐ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｐ１００２：ＮＯ）、ステップＳｐ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｐ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｐ１００５）を実行することから、ステップＳｐ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｐ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００６に進む。

【９２０６】

ステップＳｐ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【９２０７】

ステップＳｐ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｐ１００５：ＮＯ）、ステップＳｐ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【９２０８】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図８７２：Ｓｐ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９２０９】
図８７７は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｐ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図８７６）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【９２１０】
ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【９２１１】
ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｐ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１０３を実行した後、ステップＳｐ１１０４に進む。
【９２１２】
ステップＳｐ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０５に進む。
【９２１３】
ステップＳｐ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【９２１４】
ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｐ１１０７を実行した後、ステップＳｐ１１０８に進む。一方、ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０７を実行することなく、ステップＳｐ１１０８に進む。
【９２１５】
ステップＳｐ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【９２１６】
ステップＳｐ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が

０を上回るか否かを判定する。
【９２１７】
ステップＳｐ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｐ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【９２１８】
ステップＳｐ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｐ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｐ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｐ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｐ１１０６～ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。
【９２１９】
一方、ステップＳｐ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｐ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【９２２０】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図８７１：Ｓｐ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９２２１】
図８７８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【９２２２】
ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【９２２３】
ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【９２２４】
ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２０５に進む。一方、ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定し

た場合には（Ｓｐ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【９２２５】
ステップＳｐ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０６に進む。ステップＳｐ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０７に進む。
【９２２６】
ステップＳｐ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈ（図８５３）に記憶されている
【９２２７】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【９２２８】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【９２２９】
ステップＳｐ１２０７を実行した後、前述したステップＳｐ１２０８に進む。
【９２３０】
ステップＳｐ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２０８を実行した後、ステップＳｐ１２０９に進む。
【９２３１】
ステップＳｐ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図８７１）におけるステップＳｐ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ１２０９を実行した後、ステップＳｐ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【９２３２】
ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１１に進む。
【９２３３】
ステップＳｐ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的に

は、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２１３に進む。

【９２３４】

ステップＳｐ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｐ１２１３を実行した後、ステップＳｐ１２１４に進む。

【９２３５】

ステップＳｐ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｐ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図８７１：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【９２３６】

ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｐ１２１６を実行した後、ステップＳｐ１２１７に進む。

【９２３７】

ステップＳｐ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１８に進む。一方、ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【９２３８】

ステップＳｐ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｐ１２１９に進む。

【９２３９】

ステップＳｐ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｐ１２１９を実行した後、ステップＳｐ１２２０に進む。

【９２４０】

ステップＳｐ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２２０を実行した後、ステップＳｐ１２２１に進む。

【９２４１】
ステップＳｐ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図８７１）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｐ１２２１を実行した後、ステップＳｐ１２２２に進む。
【９２４２】
ステップＳｐ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【９２４３】
ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２３に進む。
【９２４４】
ステップＳｐ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｐ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２４に進む。
【９２４５】
ステップＳｐ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｐ１２２５を実行した後、ステップＳｐ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｐ１２２６を実行した後、ステップＳｐ１２２７に進む。
【９２４６】
ステップＳｐ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２８に進む。
【９２４７】
ステップＳｐ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図８７１）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【９２４８】
一方、ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｐ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【９２４９】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７８：Ｓｐ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９２５０】
図８７９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０２に進む。
【９２５１】
ステップＳｐ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０３に進む。
【９２５２】
ステップＳｐ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｐ１３０４に進む。
【９２５３】
ステップＳｐ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図８７１：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【９２５４】
ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０３およびステップＳｐ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【９２５５】
ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０５に進む。
【９２５６】
ステップＳｐ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０６に進む。
【９２５７】
ステップＳｐ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｐ１３０７に進む。
【９２５８】
ステップＳｐ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図８７１：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【９２５９】
ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０６およびステップＳｐ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【９２６０】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７８：Ｓｐ１２２５）として主制

御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９２６１】
図８８０は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【９２６２】
ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１４０２を実行した後、ステップＳｐ１４０３に進む。
【９２６３】
ステップＳｐ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｐ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｐ１４０５に進む。
【９２６４】
ステップＳｐ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｐ１４０６に進む。
【９２６５】
ステップＳｐ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【９２６６】
一方、ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｐ１４０８に進む。
【９２６７】
ステップＳｐ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｐ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｐ１４１０に進む。
【９２６８】
ステップＳｐ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【９２６９】
ステップＳｐ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【９２７０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図８７１：Ｓｐ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【９２７１】

図８８１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０２に進む。

【９２７２】

ステップＳｐ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｐ１５０３に進む。

【９２７３】

ステップＳｐ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆ（図８５３）に設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【９２７４】

ステップＳｐ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０４に進む。

【９２７５】

ステップＳｐ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０６に進む。

【９２７６】

ステップＳｐ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０７に進む。

【９２７７】

ステップＳｐ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｐ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｐ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｐ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｐ１５１０に進む。

【９２７８】
ステップＳｐ１５１０では、ステップＳｐ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【９２７９】
一方、ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【９２８０】
ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｐ１５１３に進む。
【９２８１】
ステップＳｐ１５１３では、ステップＳｐ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【９２８２】
ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１６に進む。
【９２８３】
ステップＳｐ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｐ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【９２８４】
ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【９２８５】
＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図８８１：Ｓｐ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【９２８６】

図８８２は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０２に進む。

【９２８７】

ステップＳｐ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【９２８８】

ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｐ１６０３を実行した後、ステップＳｐ１６０４に進む。

【９２８９】

ステップＳｐ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｐ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【９２９０】

ステップＳｐ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｐ１６０９に進む。

【９２９１】

ステップＳｐ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【９２９２】

ステップＳｐ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（

Ｓｐ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【９２９３】

一方、ステップＳｐ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｐ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【９２９４】

《Ｐ６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【９２９５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【９２９６】

図８８３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【９２９７】

ステップＳｐ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｐ１７０１を実行した後、ステップＳｐ１７０２に進む。

【９２９８】

ステップＳｐ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｐ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０２を実行した後、ステップＳｐ１７０３に進む。

【９２９９】

ステップＳｐ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０３を実行した後、ステップＳｐ１７０４に進む。

【９３００】

ステップＳｐ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｐ１７０４を実行した後、ステップＳｐ１７０５に進む。

【９３０１】

ステップＳｐ１７０５では、ステージ演出用処理を実行する。ステージ演出用処理では、先に説明したステージに対応した画面演出を表示させる処理を行う。ステージ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０５を実行した後、ステップＳｐ１７０

６に進む。
【９３０２】
ステップＳｐ１７０６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｐ１７０６を実行した後、ステップＳｐ１７０７に進む。
【９３０３】
ステップＳｐ１７０７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｐ１７０７を実行した後、ステップＳｐ１７０８に進む。
【９３０４】
ステップＳｐ１７０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｐ１７０８を実行した後、ステップＳｐ１７０９に進む。
【９３０５】
ステップＳｐ１７０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｐ１７０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【９３０６】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８８３：Ｓｐ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【９３０７】
図８８４は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｐ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１８０２に進む。
【９３０８】
ステップＳｐ１８０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｐ１８０２を実行した後、ステップＳｐ１８０３に進む。
【９３０９】
ステップＳｐ１８０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｐ１８０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｐ１８０３を実行した後、ステップＳｐ１８０４に進む。
【９３１０】

ステップＳｐ１８０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｐ１８０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｐ１８０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【９３１１】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図８８４：Ｓｐ１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【９３１２】

図８８５は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｐ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０２を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【９３１３】

ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｐ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｐ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０３を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【９３１４】

ステップＳｐ１９０２及びステップＳｐ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装

置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【９３１５】

ステップＳｐ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ１９０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【９３１６】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８８３：Ｓｐ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【９３１７】

図８８６は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２００２に進む。

【９３１８】

ステップＳｐ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｐ２００３に進む。

【９３１９】

ステップＳｐ２００３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００３を実行した後、ステップＳｐ２００４に進む。

【９３２０】

ステップＳｐ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合

せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【９３２１】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｐ２００４を実行した後、ステップＳｐ２００５に進む。
【９３２２】
ステップＳｐ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｐ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図８５９）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｐ２００６に進む。
【９３２３】
ステップＳｐ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｐ２００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｐ２００７を実行した後、ステップＳｐ２００８に進む。
【９３２４】
ステップＳｐ２００８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００８を実行した後、ステップＳｐ２００９に進む。
【９３２５】
ステップＳｐ２００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図８８４）のステップＳｐ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｐ２００８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。ステップＳｐ２００９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。
【９３２６】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図８８６：Ｓｐ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【９３２７】
図８８７は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２１０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ２１０１において、当たり抽選の結果が大

当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０２に進む。

【９３２８】

ステップＳｐ２１０２では、大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選したことを示す演出について演出パターンを実行するように設定する処理である。大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【９３２９】

ステップＳｐ２１０１において、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０３に進む。

【９３３０】

ステップＳｐ２１０３では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図８８６のステップＳｐ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０４に進む。

【９３３１】

ステップＳｐ２１０４では、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【９３３２】

一方、ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０５に進み、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ非発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であってリーチも発生しない場合の演出を実行するように設定する処理である。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０５を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【９３３３】

＜大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図８８７：Ｓｐ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【９３３４】

図８８８は、大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２２０１では、大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図８５９）に、大当たり時用のリーチ振分テーブルとリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルとを記憶している。

【９３３５】

図８８９は、リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。図８８９（ａ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示し、図８８９（ｂ）はリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【９３３６】
図８８９（ａ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図８７６）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【９３３７】
図８８９（ｂ）に示すように、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図８７６）によって設定されたリーチ発生・外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【９３３８】
図８８８のステップＳｐ２２０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図８８９（ａ）に示した大当たり時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２２０２に進み、ステップＳｐ２２０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【９３３９】
ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０３に進む。
【９３４０】
ステップＳｐ２２０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されているノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｐ２２０３を実行した後、ステップＳｐ２２０４に進む。
【９３４１】
ステップＳｐ２２０４では、ステップＳｐ２２０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２２０４の実行後、本大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【９３４２】
一方、ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０５に進み、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【９３４３】
ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（

Ｓｐ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０６に進む。
【９３４４】
ステップＳｐ２２０６では音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されているスーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スーパーリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０６を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０６によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【９３４５】
ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０７に進む。ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２２０７に進む。
【９３４６】
ステップＳｐ２２０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されているスペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スペシャルリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スペシャルリーチ・外れ用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【９３４７】
＜リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図８８７：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、本大当たり時用演出パターン設定処理と同様に、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じたリーチ発生・外れ時用の演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【９３４８】
図８９０は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２３０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図８８９（ｂ）に示したリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２３０２に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によ

って音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【９３４９】

ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０３に進む。

【９３５０】

ステップＳｐ２３０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されているノーマルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２３０３を実行した後、ステップＳｐ２３０４に進む。

【９３５１】

ステップＳｐ２３０４では、ステップＳｐ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２３０４の実行後、本リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。

【９３５２】

一方、ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０５に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【９３５３】

ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０６に進む。

【９３５４】

ステップＳｐ２３０６では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを１に設定する。リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別を判定するための値であり、１のときに前記種別がスーパーリーチであることを意味し、２のときに前記種別がスペシャルリーチであることを意味し、０であるときにスーパーリーチおよびスペシャルリーチのいずれでもないことを意味する。ステップＳｐ２３０６を実行した後、ステップＳｐ２３０７に進む。

【９３５５】

ステップＳｐ２３０７では、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スーパーリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【９３５６】

ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０８に進む。ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２３０８に進む。

【９３５７】

ステップＳｐ２３０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを２に設定する。すなわち、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別がスペシャルリーチであることを意味する値２に、リーチ発生・外れ

時リーチ種別判定値ＶＲを設定する。ステップＳｐ２３０８を実行した後、ステップＳｐ２３０９に進む。

【９３５８】

ステップＳｐ２３０９では、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スペシャルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０９を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０９によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【９３５９】

＜スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図８９０：Ｓｐ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【９３６０】

図８９１は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２４０１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、先に説明したステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２４０２に進む。

【９３６１】

ステップＳｐ２４０２では、戦士キャラクター抽選処理を実行する。戦士キャラクター抽選処理は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのうちから一つの戦士キャラクターを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ５は、短時間の間隔で更新される。

【９３６２】

図８９２は、戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図８９２に示すように、「０～９９」の、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５の値のうち、「０～２４」が戦士キャラクターＡに対応しており、「２５～４９」が戦士キャラクターＢに対応しており、「５０～７４」が戦士キャラクターＣに対応しており、「７５～９９」が戦士キャラクターＤに対応している。本実施形態では、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各戦士キャラクターＡ～Ｄの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２４０２を実行した後、ステップＳｐ２４０３に進む。

【９３６３】

ステップＳｐ２４０３では、ステップＳｐ２４０２に得られた抽選結果に基づいて、戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、抽選結果を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター判定値対応テーブルと照合することにより、戦士キャラクター判定値ＶＣの設定を行う。

【９３６４】

図８９３は、戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。図８９３に示すように、戦士キャラクターＡの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＩが対応しており、戦士キャラクターＢの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＲが対応しており、戦士キャラクターＣの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＳが対応しており、戦士キャラクターＤの抽選結果に戦士キャラクター判定値ＶｃとしてＴが対応している。図８９１のステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０４に進む。

【９３６５】

ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２４０２およびステップＳｐ２４０３を実行することなく、ステップＳｐ２４０４に進む。

【９３６６】

ステップＳｐ２４０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されているスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群には、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応したスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、すなわち、戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルが備えられている。ステップＳｐ２４０４では、戦士キャラクター判定値ＶＣが１であるときに戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが２であるときに戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが３であるときに戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが４であるときに戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２４０４を実行した後、ステップＳｐ２４０５に進む。

【９３６７】

ステップＳｐ２４０５では、ステップＳｐ２４０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２４０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【９３６８】

スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図８９０）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２４０５（図８９１）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【９３６９】

＜スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図８９０：Ｓｐ２３０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【９３７０】

図８９４は、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２５０１～Ｓｐ２５０３は、スーパーリーチ・外れ時用演

出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０１～Ｓｐ２４０３と同一の処理である。

【９３７１】

ステップＳｐ２５０４は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０４に対応する処理である。具体的には、ステップＳｐ２５０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されているスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２５０４を実行した後、ステップＳｐ２５０５に進む。

【９３７２】

ステップＳｐ２５０５では、ステップＳｐ２５０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２５０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【９３７３】

スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図８９０）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２５０５（図８９４）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【９３７４】

＜リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理＞

次に、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図８８７：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【９３７５】

図８９５は、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２６０１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図８５９）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。リーチ非発生・外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインＬ上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｐ２６０１を実行した後、ステップＳｐ２６０２に進み、ステップＳｐ２６０１によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２６０２の実行後、本リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。

【９３７６】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図８８６：Ｓｐ２００８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【９３７７】

図８９６は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２７０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＹＥＳ）、ステ

ップＳｐ２７０２に進む。
【９３７８】
　ステップＳｐ２７０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０２を実行した後、ステップＳｐ２７０３に進む。
【９３７９】
　ステップＳｐ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図示せず）に格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０６に進む。
む。
【９３８０】
　一方、ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０３を実行した後、ステップＳｐ２７０４に進む。
【９３８１】
　ステップＳｐ２７０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【９３８２】
＜ステージ演出用処理＞
　次に、ステージ演出用処理について説明する。ステージ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８８３：Ｓｐ１７０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【９３８３】
　図８９７は、ステージ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２８０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０２に進む。
【９３８４】
　ステップＳｐ２８０２では、田舎のステージ（図８６１（ａ）参照）に対応した画面演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、田舎のステージに対応した画面演出を表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、田舎のステージに対応した画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ２８０２を実行した後、ステップＳｐ２８０３に進む。
【９３８５】
　ステップＳｐ２８０３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。ステップＳｐ２８０３を実行した後、ステップＳｐ２８０４に進む。
【９３８６】
　一方、ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０２およびステップＳｐ２８０３を実行することなく、ステップＳｐ２８０４に進む。
【９３８７】
　ステップＳｐ２８０４では、遊技回の終了時であるか否かを判定する。本実施形態では

、遊技回演出設定処理（図８８６）のステップＳｐ２００２によって読み出した変動時間に相当する時間が、この読み出した時点から経過したか否かを判定することによって、遊技回の終了時に達したか否かを判定する。ステップＳｐ２８０４において、遊技回の終了時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０５に進む。

【９３８８】

ステップＳｐ２８０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０６に進む。

【９３８９】

ステップＳｐ２８０６では、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０６を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。

【９３９０】

一方、ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０７に進む。

【９３９１】

ステップＳｐ２８０７では、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０７を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。

【９３９２】

ステップＳｐ２８０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを０に設定する。ステップＳｐ２８０６またはステップＳｐ２８０７が実行された後においては、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを一旦、０にクリアする。ステップＳｐ２８０８を実行した後、本ステージ演出用処理を終了する。

【９３９３】

＜キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞

次に、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージがキャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図８６５の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図８９７：Ｓｐ２８０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【９３９４】

図８９８は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２９０１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。

【９３９５】

ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合

のいずれの場合にも、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了するこ

とによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。
【９３９６】
一方、ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０２に進む。
【９３９７】
ステップＳｐ２９０２では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。具体的には、保留コマンド対応処理（図８８４）のステップＳｐ１８０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間との把握を行う。ステップＳｐ２９０２を実行した後、ステップＳｐ２９０３に進む。
【９３９８】
ステップＳｐ２９０３では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスペシャルリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。
【９３９９】
ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＹＥＳ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。このステップＳｐ２９０３においてＹＥＳと判定され、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を抜けることによって、図８６５における例外１が実現される。
【９４００】
一方、ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０４に進む。
【９４０１】
ステップＳｐ２９０４では、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスーパーリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。
【９４０２】
ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に進む。
【９４０３】
ステップＳｐ２９０５では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明したキャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶されたキャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ６は、短時間の間隔で更新され

る。
【９４０４】
図８９９は、ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図８９９（ａ）はキャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示し、図８９９（ｂ）は非キャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示す。図８９９（ａ）に示すように、「０～９９」の、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６の値のうち、「０～２４」が戦士Ａの部屋のステージに対応しており、「２５～４９」が戦士Ｂの部屋のステージに対応しており、「５０～７４」が戦士Ｃの部屋のステージに対応しており、「７５～９９」が戦士Ｄの部屋のステージに対応している。本実施形態では、各部屋のステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各部屋のステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０５を実行した後、ステップＳｐ２９０６に進む。
【９４０５】
ステップＳｐ２９０６では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。具体的には、
・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、抽選結果が戦士Ａの部屋のステージであるか否かを判定し、
・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージであるか否かを判定し、
・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージであるか否かを判定し、
・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージであるか否かを判定する。
【９４０６】
ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に戻り、ステップＳｐ２９０５およびステップＳｐ２９０６の各処理を実行する。
【９４０７】
一方、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０７に進む。ステップＳｐ２９０６の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ２９０１によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図８９４）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ２９０６においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ２９０５の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ２９０７に進む。
【９４０８】
ステップＳｐ２９０７では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９０７を実行した後、ステップＳｐ２９０８に進む。

【９４０９】
ステップＳｐ２９０８では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、
・抽選結果が戦士Ａの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを１に設定し、
・抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを２に設定し、
・抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを３に設定し、
・抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを４に設定する。
【９４１０】
ステップＳｐ２９０４からステップＳｐ２９０８までの処理が実行されることによって、図８６５における例外２が実現される。ステップＳｐ２９０８を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。
【９４１１】
ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスーパーリーチ・大当たりに該当するを示す情報が存在しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０９に進む。
【９４１２】
ステップＳｐ２９０９では、非キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。非キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明した非キャラクター系ステージとしての田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された非キャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ７は、短時間の間隔で更新される。
【９４１３】
図８９９（ｂ）に示すように、「０～９９」の、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７の値のうち、「０～２４」が田舎のステージに対応しており、「２５～４９」が都会のステージに対応しており、「５０～７４」が海洋のステージに対応しており、「７５～９９」が全員のステージに対応している。本実施形態では、各ステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各ステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０９を実行した後、ステップＳｐ２９１０に進む。
【９４１４】
ステップＳｐ２９１０では、ステップＳｐ２９０９の抽選結果に対応した非キャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、抽選結果に対応した非キャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９１０を実行した後、ステップＳｐ２９１１に進む。
【９４１５】
ステップＳｐ２９１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを０に設定する。ステップＳｐ２９０１においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ２９０９からステップＳｐ２９１１までの処理が実行されることによって、図８６５における原則が実現される。ステップＳｐ２９１１を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。
【９４１６】

＜非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞
　次に、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージが非キャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図８６６の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図８９７：Ｓｐ２８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【９４１７】
　図９００は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３００１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した（スーパーリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であるか否かを判定する。
【９４１８】
　ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であると判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れであると判定された場合には、（Ｓｐ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００２に進む。
【９４１９】
　ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。具体的には、
・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、戦士Ａの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、戦士Ｂの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、戦士Ｃの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、戦士Ｄの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
【９４２０】
　ステップＳｐ３００１において、スーパーリーチ・外れであると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。ステップＳｐ３００２を実行した後、ステップＳｐ３００３に進む。
【９４２１】
　ステップＳｐ３００３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。このステップＳｐ３００３においてＹＥＳと判定され、ステップＳｐ３００２およびステップＳｐ３００３の処理が実行されることによって、図８６６における例外Ａが実現される。ステップＳｐ３００３を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。
【９４２２】
　一方、ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１でないと判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れでないと判定された場合には（Ｓｐ３００１：ＮＯ）、ステップＳｐ３００４に進む。
【９４２３】
　ステップＳｐ３００４では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判

定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。

【９４２４】

ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、

・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、

・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、

のいずれの場合にも、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【９４２５】

一方、ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００５に進む。

【９４２６】

ステップＳｐ３００５では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。ステップＳｐ３００５の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０２（図８９８）と同一である。ステップＳｐ３００５を実行した後、ステップＳｐ３００６に進む。

【９４２７】

ステップＳｐ３００６では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。ステップＳｐ３００６の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０３（図８９８）と同一である。

【９４２８】

ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｐ３００２に進む。

【９４２９】

先に説明したように、ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。ステップＳｐ３００６において、保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。

【９４３０】

一方、ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＮＯ）、ステップＳｐ３００７に進む。

【９４３１】

ステップＳｐ３００７では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、キャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一

つのステージを特定するための抽選を行う処理であり、先に説明したステップＳｐ２９０５（図８９８）と同一である。ステップＳｐ３００７を実行した後、ステップＳｐ３００８に進む。

【９４３２】

ステップＳｐ３００８では、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。ステップＳｐ３００８の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０６（図８９８）と同一である。

【９４３３】

ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００７に戻り、ステップＳｐ３００７およびステップＳｐ３００８の各処理を実行する。

【９４３４】

一方、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＮＯ）、ステップＳｐ３００８に進む。ステップＳｐ３００８の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ３００４によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図８９４）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ３００８においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ３００７の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ３００９に進む。

【９４３５】

ステップＳｐ３００９では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ３００９の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０７（図８９８）と同一である。ステップＳｐ３００９の処理の結果、非キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ３００９を実行した後、ステップＳｐ３０１０に進む。

【９４３６】

ステップＳｐ３０１０では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。ステップＳｐ３０１０の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０８（図８９８）と同一である。ステップＳｐ３０１０を実行した後、ステップＳｐ３０１１に進む。

【９４３７】

ステップＳｐ３０１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。ステップＳｐ３００４においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ３００７からステップＳｐ３０１１までの処理が実行されることによって、図８６６における原則が実現される。ステップＳｐ３０１１を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【９４３８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【９４３９】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【９４４０】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【９４４１】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【９４４２】
図９０１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【９４４３】
ステップＳｐ３１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｐ３１０２に進む。
【９４４４】
ステップＳｐ３１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【９４４５】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【９４４６】
図９０２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３２０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【９４４７】
＜Ｖ割込み処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。

【９４４８】

図９０３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【９４４９】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【９４５０】

ステップＳｐ３３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図８８７）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【９４５１】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【９４５２】

なお、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【９４５３】

ステップＳｐ３３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｐ３３０３に進む。

【９４５４】

ステップＳｐ３３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｐ３３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の

画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｐ３３０４に進む。

【９４５５】

ステップＳｐ３３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｐ３３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｐ３３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【９４５６】

《Ｐ７》作用・効果：

【９４５７】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合（スーパーリーチ・外れの場合）には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（図８６５参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。

【９４５８】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９４５９】

ただし、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、例外が存在する。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。例外１の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクタ

ーが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９４６０】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。例外２の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認めた場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９４６１】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（図８６６参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【９４６２】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するよう

な演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９４６３】

ただし、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。例外Ａの構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされ、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９４６４】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合に、特定の１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される画面演出（リーチ演出）がなされるが、当該遊技回がキャラクター系ステージにある場合には、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに対して、上記スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合の画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターが一致するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と設定されているステージとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。

この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、リーチ演出に対応する戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターとが一致する組みが複数あればよく、必ずしも、全てのリーチ演出に対応する戦士キャラクターが、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致しなくてもよい。さらには、リーチ演出に対応する各戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した各戦士キャラクターとが一つも一致しない構成としてもよい。

【９４６５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行がなされた場合に、キャラクター系ステージのなかのいずれの戦士キャラクターに対応するステージへ移行されたかをキャラクター系ステージ判定値ＶＳに記憶している（図９００参照）。そして、このキャラクター系ステージ判定値ＶＳに基づいて、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合のリーチ演出パターンを決定している（図８９１、図８９２参照）。翻ってみて、キャラクター系ステージへの移行は、当たり抽選における大当たりの有無、リーチ発生の有無、および発生するリーチの種別（以下、これら３つをまとめて遊技結果とも呼ぶ）に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、前回の当たり抽選における遊技結果に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。

【９４６６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行は、保留情報に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、保留情報に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、保留情報に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０は、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９４６７】

《Ｐ８》第１６実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【９４６８】

《Ｐ８－１》変形例１：

上記第１６実施形態では、キャラクター系ステージにある状態で、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）に、当該遊技回の終了時に、キャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行が可能な構成とした（図８６５参照）。この構成によれば、スペシャルリーチが発生しない限り、ステージ移行がなされないことになる。スペシャルリーチが発生する頻度は比較的に少ないことから、キャラクター系ステージにある場合には、ステージ移行が比較的に少ないという課題があった。これに対して、変形例として、キャラク

ター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、強制的に非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過した後に、非キャラクター系ステージへの移行がなされることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、ステージ切り替えのための抽選処理を行って、この抽選処理において当選したときに非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。

【９４６９】

また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。例えば、美少女戦士キャラクターの部屋のステージから青年戦士キャラクターの部屋のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によっても、遊技者はステージが移行する楽しみを享受することができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９４７０】

なお、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としては、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、当該並びによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。具体的には、上記特定の並びとしてリーチの並びとなったときに、同一の２つの図柄によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。例えば図８５１に例示する図柄の並びとなった場合には、美少女戦士キャラクターの部屋のステージへ移行されることになる。この構成によれば、リーチの図柄の並びに、移行するステージを対応づけることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【９４７１】

《Ｐ８－２》変形例２：

上記第１６実施形態では、非キャラクター系ステージにある状態で、図８６６の移行の条件が成立した場合に、ステージ移行を行い、当該移行の条件が成立しない場合には、ステージ移行を行わない構成とした。これに対して、変形例として、図８６６の移行の条件が成立しない場合に、非キャラクター系ステージ内で、現在のステージから他のステージに定期的に移行する構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、現在のステージである田舎のステージから都会のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過する毎に、非キャラクター系ステージ内でステージ移行がなされることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、上記のステージ移行は定期的に行う構成に限るものではなく、非定期的に行う構成としてもよい。例えば、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。

【９４７２】

《Ｐ８－３》変形例３：

上記第１６実施形態では、スーパーリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)、およびスペシャルリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)は、各戦士キャラクターＡ～Ｄに対応する個別のものとなっているが、同一の戦士キャラクター用のスーパーリーチ発生用演出パターン又はスペシャルリーチ発生用演出パターンであれば、リーチが発生した際のステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれであっても同一であった。これに対して、変形例として、ステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれにあるかによって、スーパーリーチ発生用演出パターンおよびスペシャルリーチ発生用演出パターンが相違する構成としてもよい。すなわち、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パタ

ーンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。また、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。なお、上記非キャラクター系ステージ特有の演出としては、戦士キャラクターが登場しない演出パターンとすることもできる。また、上記非キャラクター系ステージ特有の演出として、キャラクター系ステージに紐付けされていないサブ（脇役）のキャラクターが登場する演出パターンとすることもできる。

【９４７３】

《Ｐ８－４》変形例４：

上記第１６実施形態のパチンコ機１０において、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から遊技者が好みの戦士キャラクターを指定することができる構成としてもよい。具体的には、デモ画面にて、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から一つの戦士キャラクターを選択することによって、好みの戦士キャラクターを指定できる構成とした。この構成において、好みの戦士キャラクターが指定された場合には、キャラクター系ステージでは、好みの戦士キャラクターに対応したステージだけが設定される構成とした。この場合には、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行が行われることになる。この構成によれば、キャラクター系ステージにおいて、常に好みの戦士キャラクターを遊技者に見させることができ、遊技者に満足感を抱かせることができる。ただし、この構成によれば、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、バトル演出で死亡した好みの戦士キャラクターが、移行した後のキャラクター系ステージに登場することなり、これを見た遊技者は、違和感を感じる虞れがあった。この問題を解決するために、更なる変形例として、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに一旦、移行し、その後、所定期間経過後に、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性を担保しつつ、好みの戦士キャラクターを多く登場させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行は、好みの戦士キャラクターとは相違する他の戦士キャラクターの中から、例えば抽選によって特定された戦士キャラクターを特定し、特定された戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行するようにすればよい。

【９４７４】

《Ｐ８－５》変形例５：

上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、リーチが発生した場合の遊技者にとっての有利度合は、リーチの種別によって変わり、同一のリーチ種別の中では戦士キャラクターが異なっていても同一であった。これに対して変形例として、非キャラクター系ステージでは、発生するリーチに対応する戦士キャラクターに基づいて、遊技者にとっての有利度合（大当たりの期待度）を変化させる構成とてもよい。例えば、戦士キャラクターＤ用のリーチが発生した場合には有利度合を４．７％、戦士キャラクターＣ用のリーチが発生した場合には有利度合を７．９％、戦士キャラクターＢ用のリーチが発生した場合には有利度合を１６．６％、戦士キャラクターＡ用のリーチが発生した場合には有利度合を９４．５％というように有利度合に差をつけてもよい。この構成によれば、戦士キャラクターの種別に優劣を付けることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【９４７５】

《Ｐ８－６》変形例６：

上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、ス

ペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。この構成によれば、遊技者は、スペシャルリーチ・外れとなった遊技回の後の遊技回でも、同じキャラクター系ステージにて遊技を行うことになる。その上、保留情報にスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、その保留情報が消化される時に実行されるスペシャルリーチの演出（すなわちバトル演出）によって、遊技者は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるバトルをもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、変形例として、上記例外１となって同じキャラクター系ステージに留まった場合に、その後の遊技回において実行されるスペシャルリーチが発生した際の画面演出の内容を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出と一致させる構成とすることもできる。ここで言う一致は、完全に一致させる構成であってもよいし、一部だけを一致させる構成であってもよい。

【９４７６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、前回の遊技回の変動時間を記憶することなく、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果、リーチ発生の有無、および変動種別カウンタＣＳの値に基づいて遊技回の変動時間を決定していることから、変動時間は逐次変わり、リーチ演出を完全に一致させることは困難である。そこで、保留に割り当てられた変動時間を組み合わせて、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間に近い長さを確保する構成としてもよい。具体的には、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも短い場合に、スペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出の主要部を割り当て、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報に係る変動時間に対して、前記リーチ演出の導入部を割り当てるようにする。このリーチ演出の導入部は、複数に分割されており、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報によって確保することのできる時間に合わせて、前記分割された導入部から必要な分だけを抽出して割り当てるようにする。さらに、分割された導入部のそれぞれの長さは、必要に応じて微少量だけ拡張可能であり、変動時間に演出の長さを合わせることができる。なお、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報が存在しない場合には、リーチ演出の主要部だけをスペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して割り当てるようにして演出パターンを設定してもよい。また、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも長い場合は、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出に対して、特徴のない新たな導入部を加えることで、既に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における演出の内容に対して、後に実行される遊技回におけるリーチ演出の内容を大まかに一致させる構成としてもよい。

【９４７７】

上記の構成によって、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、大まかには一致させることができる。このため、遊技者に対して、先に敗北したバトル演出の記憶を呼び起こさせることができ、再チャレンジして勝利したい欲求を喚起することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９４７８】

なお、上記の構成に換えて、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。また、保留情報からスペシャルリーチ・外れが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生す

る遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して一致させ、保留情報からスペシャルリーチ・大当たりが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。

【９４７９】

《Ｐ８－７》変形例７：

上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、遊技回の終了時に、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行を行うことによって、移行後のステージで次回からの遊技回が実行される構成とした。これに対して変形例として、前回の遊技回に係る当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、今回の遊技回の開始時に、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。この変形例によっても、第１６実施形態と同一の効果を奏することができる。要は、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回の終了時から次の遊技回の開始時までの間であれば、ステージ移行はいずれのタイミングとすることもできる。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングで、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、前述した次の遊技回の変動の途中でステージ移行を行う構成としてもよい。変動の途中としては、例えば、特別リーチ画面演出においてキャラクターが登場する直前のタイミングであってもよい。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングでステージ移行を行う他の例示として、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回を起点遊技回としたときに、起点遊技回から１回後の遊技回（前述した次の遊技回に該当する）、２回後の遊技回、３回後の遊技回というように、起点遊技回から１または複数の回数後の遊技回における所定のタイミング（例えば、開始時、終了時等）で、ステージ移行を行う構成としてもよい。この構成の場合に、起点遊技回からステージ移行を行う遊技回までの間の遊技回においては、例えば、専用の切替時演出を実行する構成としてもよい。専用の切替時演出としては、例えば、バトル演出によって敗北したキャラクターが登場する演出であってもよいし、ステージ移行による移行先のステージがどういったステージになるかを時間を掛けて示す演出としてもよいし、ステージ移行による移行先のステージを遊技者が指定できる画面演出を含む演出としてもよい。

【９４８０】

《Ｐ８－８》変形例８：

上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、演出モードとして、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの２種類が用意されており、この２種類のステージの間でステージ移行が行われていた。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとを含む３種類以上のステージの間でステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージをＡ国系の非キャラクター系ステージとＢ国系の非キャラクター系ステージとに分けて、第１６実施形態におけるキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行の態様を、キャラクター系ステージとＡ国系の非キャラクター系ステージとの間のステージ移行に適用する構成としてもよい。

【９４８１】

《Ｐ８－９》変形例９：

上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出（特別リーチ画面演出）は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画によって構成されていたが、これに限る必要はなく、敵キャラクターとの対決を伴わない演出であれば様々な演出に換えることができる。例えば、戦士キャラクターの小さいときから大人になるまでの成長を題材にした動画、戦士キャラクターが他国へ旅行することを題材にした動画等としてもよい。

【９４８２】

《Ｐ８－１０》変形例１０：
第１６実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出は、戦士キャラクターが主人公として登場するものに限っていたが、これに対して変形例として、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出として、戦士キャラクターが主人公として登場するもの（キャラクター系画面演出）と、戦士キャラクターが登場しないもの（非キャラクター系画面演出）との２種類を有する構成としてもよい。なお、この２種類を有する場合には、図８６６に示した非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件として、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出がキャラクター系画面演出である場合に限り、当該遊技回の終了時に、当該キャラクター系画面演出に主人公として登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行を行う構成とする。一方、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出が非キャラクター系画面演出である場合には、ステージ移行は行わない構成とする。この変形例によれば、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の態様を増やすことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【９４８３】
《Ｐ８－１１》変形例１１：
上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出（以下、スペシャルリーチ画面演出と呼ぶ）は、戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（バトル演出）の動画によって構成されていた。これに対して、変形例として、スペシャルリーチ画面演出を、囲碁、将棋、連珠、オセロ、バックギャモン等のゲームを行う動画によって構成してもよい。要は、キャラクターが他者と対決する構成であれば、戦闘シーンを伴うものでなくてもよい。さらに、必ずしも他者と対決する必要はなく、キャラクター自身がなんらかに挑戦して、当該キャラクターにとって（すなわち遊技者にとって）、有利な結果または不利な結果が告知される場面を含むものであれば、いずれの演出としてもよい。例えば、アイドルキャラクターが歌手オーディションに挑戦して、合格または不合格となる場面を含む動画によって構成してもよい。さらに、有利な結果と不利な結果の両方が必ずしも告知される必要もなく、不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画であれば、どのような動画によって構成してもよい。更にまた、特定のリーチ（本実施形態ではスペシャルリーチ）が発生したときに表示される画面演出において、キャラクターがなんらかの行動や動作を行う場面が含まれたときに、その画面演出が表示された後のステージにおいて、前記行動や動作を行ったキャラクターと同じキャラクターが登場した場合に、遊技者が矛盾や違和感を覚える、上述した行動や動作を行う場面を含む画面演出であれば、特定のリーチが発生したときに表示される画面演出はどのようなものであってもよい。
【９４８４】
《Ｐ８－１２》変形例１２：
上記第１６実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチ（スーパーリーチ・外れ又はスーパーリーチ・大当たり）に該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが

次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にスーパーリーチが発生する遊技回において、スーパーリーチの演出（戦士キャラクターの日常生活を題材にした演出）がなされて、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。さらに、他の変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報に当たり抽選において大当たり当選に該当することを示す情報（リーチの発生の有無、リーチが発生する場合のリーチ種別を問わない）が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にノーマルリーチやスーパーリーチが発生する遊技回において、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【９４８５】

《Ｐ８－１３》変形例１３：

上記第１６実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１６実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１６実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１６実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１６実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【９４８６】

《Ｙ》他の構成への適用：

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

【９４８７】

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

【９４８８】

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

【９４８９】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【９４９０】

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

上述した各実施形態から抽出される特徴群（発明群の特徴）について、必要に応じて効

果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【９４９１】

＜特徴ａＡ群＞

特徴ａＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９４９２】

［特徴ａＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（小当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９４９３】

特徴ａＡ１によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【９４９４】

［特徴ａＡ２］

特徴ａＡ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９４９５】

特徴ａＡ２によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後

に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

【９４９６】

［特徴ａＡ３］

特徴ａＡ２に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴する遊技機。

【９４９７】

特徴ａＡ３によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後であって、さらに、遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた後に、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するので、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングをさらに遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となる時点を、遊技回の終了後に遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた時点より後にまで遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を、さらに長くすることができる。

【９４９８】

［特徴ａＡ４］

特徴ａＡ１から特徴ａＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、

を備え、

前記種別決定手段は、

前記特定処理実行判定手段による前記特定の処理（図１０のケース１の処理）を実行するか否かの判定の結果に基づいて、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９４９９】

特徴ａＡ４によれば、種別決定手段は、予め定められた複数の種別の特典のうち、特定

の処理の実行の有無に応じた特典の種別に決定することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された種別の特典の付与の態様と、特定処理実行手段による特定の処理の実行の態様とを、関連した態様とすることができる。

【９５００】

＜特徴ａＢ群＞

特徴ａＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９５０１】

［特徴ａＢ１］

特典を付与する特典付与手段を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第１の場合に、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する手段と、

第２の場合に、遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５０２】

特徴ａＢ１によれば、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する場合と、遊技球が特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない場合とがあるので、遊技中に遊技球が特定の領域を通過した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【９５０３】

［特徴ａＢ２］

特徴ａＢ１に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記第１の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合において、当該判定に対応する遊技回の終了後に前記判定の結果に対応する処理（小当たりを契機とした開閉実行モード）が実行されている場合であり、

前記第２の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合において、当該判定に対応する遊技回の終了後に前記判定の結果に対応する処理（大当たりを契機とした開閉実行モード）が実行されている場合である

ことを特徴とする遊技機。

【９５０４】

特徴ａＢ２によれば、遊技中に遊技球が特定の領域を通過した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを推測させて期待感を付与することに加え、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすのか、または、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすのかといった推測もさせることで、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【９５０５】

［特徴ａＢ３］

特徴ａＢ１または特徴ａＢ２に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の場合であって、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行する手段と、
前記第２の場合であって、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【９５０６】

特徴ａＢ３によれば、遊技中に遊技球が特定の領域を通過したときに、特典が付与される場合であっても特典が付与されない場合であっても、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行するので、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【９５０７】

［特徴ａＢ４］
特徴ａＢ２または特徴ａＢ３に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する手段と、
を備え、
さらに、前記遊技機は、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、
を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【９５０８】

特徴ａＢ４によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示した場合には、特別情報が所定の条件を満たしていると遊技者は判断することができるが、当該情報を表示するタイミングを遅らせることができるため、遊技者に対して、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすのか、または、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすのかといった推測をさせる期間を長くすることができ、遊技者に期待感を付与する期間を長くすることができる。

【９５０９】

＜特徴ａＣ群＞

特徴ａＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９５１０】

［特徴ａＣ１］

特典を付与する特典付与手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第１の場合に、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する手段と、

第２の場合に、遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第２の場合であるにも関わらず、前記特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５１１】

特徴ａＣ１によれば、第２の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第１の場合であるかもしれないといった期待感を付与し、特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促すことができる。

【９５１２】

［特徴ａＣ２］

特徴ａＣ１に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記第１の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合（小当たりの場合）であり、

前記第２の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合（大当たりの場合）であり、

さらに、

前記第２の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、

前記種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）は、前記特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させた遊技球が入球可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。
【９５１３】
特徴ａＣ２によれば、種別決定手段は、第２の場合に予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。また、特典種別表示手段は、種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示する。よって、遊技者は、特典種別表示手段に一の種別の特典に関する情報を表示されるか否かを認識することによって第１の場合であるのか第２の場合であるかが判定可能となるため、演出実行手段が第２の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行したとしても、遊技者は、特典種別表示手段に一の種別の特典に関する情報を表示されるか否かを認識することによって第１の場合であるのか第２の場合であるかが判定可能であり、この場合、遊技者の期待感は低減してしまう。
【９５１４】
しかしながら、本特徴群においては、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定し、種別決定用入球部は、特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させた遊技球が入球可能な位置に配置されているため、演出実行手段が第２の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した時点においては、特典種別表示手段は、種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示していない。遊技者が、特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させ遊技球が種別決定用入球部に入球してはじめて特典種別表示手段は種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示する。よって、演出実行手段が第２の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した時点において、遊技者に対して、第１の場合であるのか第２の場合であるのかを判定させにくくし、第１の場合であるかもしれないといった期待感を付与しつつ、特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促すことができる。
【９５１５】
＜特徴ａＤ群＞
特徴ａＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。
【９５１６】
［特徴ａＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを契機として、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する第１付与手段と、
遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する第２付与手段と、
を備え、
前記特典付与手段は、
遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず、当該遊技球が前記特定の領域を通過

したのが前記第１付与手段が前記特典を付与している期間である場合には、前記特定の領域を通過したことを契機とする特典を付与しないで前記第１付与手段による前記特典の付与を継続する手段を備え、
前記演出実行手段は、
遊技球が前記特定の領域を通過したのが前記第１付与手段が前記特典を付与している期間である場合にも関わらず、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が前記特定の領域を通過したことを示唆する演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【９５１７】
特徴ａＤ１によれば、遊技球が特定の領域を通過したのが第１付与手段が特典を付与している期間である場合には特定の領域を通過したことを契機とする特典を付与しないで第１付与手段による特典の付与を継続するにも関わらず、第１付与手段が特典を付与している期間に遊技球が特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域を通過したことを示唆する演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第１付与手段による付与が中断して遊技球が特定の領域を通過したことを契機とする特典の付与が開始されるのではないかと言った期待感を付与することができる。
【９５１８】
［特徴ａＤ２］
特徴ａＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１付与手段が前記特典の付与する場合に、前記特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることを示唆する演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【９５１９】
特徴ａＤ２によれば、第１付与手段が特典の付与する場合に、特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることを示唆する演出を実行するので、当該遊技球が特定の領域を通過したのが第１付与手段が特典を付与している期間である場合には特定の領域を通過したことを契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技者に期待感を付与することが可能であり、さらに、遊技者に特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることで、さらに、遊技者の期待感を向上させることができる。
【９５２０】
＜特徴ａＥ群＞
特徴ａＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。
【９５２１】
［特徴ａＥ１］
遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モードを実行する機能）と、
遊技球が入球可能な入球領域（第１始動口３３、第２始動口３４、Ｖ入賞口２２２）であって、前記特典を付与する契機となる複数の特典付与契機入球領域と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記種別決定手段は、
遊技球が第１の特典付与契機入球領域（第１始動口３３、第２始動口３４）に入球した場合には、前記第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、前記第１の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域（種別決定ゲート２０２）に遊技球が入球したことを契機として決定する第１特典種別決定手段と、
遊技球が第２の特典付与契機入球領域（Ｖ入賞口２２２）に入球した場合には、前記第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第２の特典付与契機入球領域（Ｖ入賞口２２２）に遊技球が入球したことを契機とし

て決定する第２特典種別決定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９５２２】
特徴ａＥ１によれば、種別決定手段による種別の決定方法が、遊技球が第１の特典付与契機入球領域に入球した場合と、遊技球が第２の特典付与契機入球領域に入球した場合とで異なるので、特典の種別が決定される際に多様な遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９５２３】
［特徴ａＥ２］
特徴ａＥ１に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することによって、前記取得条件が成立し、
前記第１特典種別決定手段は、
前記第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として前記遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、前記第１の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５２４】
特徴ａＥ２によれば、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、特典の種別の決定について遊技者に積極的に関与させるので、当該遊技回の終了後の期間においても遊技者を遊技に注目させることができる。
【９５２５】
［特徴ａＥ３］
特徴ａＥ１または特徴ａＥ２に記載の遊技機であって、
前記第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、
前記特典付与手段は、前記特典を付与することを確定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５２６】
特徴ａＥ３によれば、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典付与手段は、特典を付与することを確定する。また、特徴ａＥ１によれば、第２特典種別決定手段は、遊技球が第２の特典付与契機入球領域に入球した場合には、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機として決定する。よって、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典が付与されることが確定するとともに、付与される特典の種別も決定される。結果として、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９５２７】
さらに、上記の特徴ａＥ２によれば、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機とする遊技回が実

行され、当該遊技回の終了後の期間において、第１の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定し、その後に、特典が付与される。よって、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と比較して、特典が付与されるまでのスピード感はない。結果として、第１の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と、第２の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５２８】

＜特徴ａＦ群＞

特徴ａＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９５２９】

［特徴ａＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部である第１入賞口と、

特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部であって、前記第１入賞口とは異なる入球部である第２入賞口と、

前記第１入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第１入賞口状態遷移手段（第１開閉扉３６ｂ）と、

前記第２入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第２入賞口状態遷移手段（第２開閉扉２１３）と、

前記第１入賞口状態遷移手段および前記第２入賞口状態遷移手段の動作を制御する状態遷移手段動作制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記状態遷移手段動作制御手段は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第２入賞口状態遷移手段（第２開閉扉２１３）を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する第２入賞口状態遷移判定手段と、

前記第１入賞口状態遷移手段および前記第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する動作回数決定手段と、

を備える遊技機。

【９５３０】

特徴ａＦ１によれば、遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合に、第２入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する処理と、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する処理とを別々に実行するので、特典を付与する際に、第２入賞口状態遷移手段の動作の有無と、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞

口状態遷移手段の動作回数の組み合わせ方によって、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５３１】

［特徴ａＦ２］

特徴ａＦ１に記載の遊技機であって、

前記動作回数決定手段は、

前記第２入賞口状態遷移判定手段が前記第２入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定した後に、前記第１入賞口状態遷移手段および前記第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５３２】

特徴ａＦ２によれば、先に第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定した後に第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するので、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かの判定結果に基づいた処理を実行することができる。例えば、第２入賞口状態遷移手段を動作させるという判定の結果の場合に、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第２入賞口状態遷移手段を動作させることを示唆する演出の実行を開始することができ、当該演出の開始後に、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作回数を決定することができる。

【９５３３】

［特徴ａＦ３］

特徴ａＦ１または特徴ａＦ２に記載の遊技機であって、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす（大当たり）と前記判定手段が判定した第１の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第２入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段と、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たす（小当たり）と前記判定手段が判定した第２の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第２入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段とを備える演出実行手段と、

前記第１の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に前記第２入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、

を備え、

前記第２入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５３４】

特徴ａＦ３によれば、第２入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、第２入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定するので、特定の処理の実行の態様と、第１入賞口状態遷移手段および第２入賞口状態遷移手段の動作の態様とを関連した態様とすることができる。

【９５３５】

＜特徴ａＧ群＞

特徴ａＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９５３６】

［特徴ａＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技球が入球可能な入球部であって、当該入球部へ遊技球が入球した場合に特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する入球部である入賞口と、
前記入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態と、の間で状態遷移させる入賞口状態遷移手段（大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口を状態遷移させる態様である状態遷移態様を決定する状態遷移態様決定手段（種別決定処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記入賞口状態遷移手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合（大当たりの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させ、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合（小当りの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させる手段を備え、
演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第１の場合における前記遊技回が終了した時点から、前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定する時点までの期間（待機期間）に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第２の場合における前記遊技回が終了した時点であって前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定した後の時点から、前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に最初に遷移させるまでの期間（オープニング期間）に実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９５３７】
特徴ａＧ１によれば、第１の場合と、第２の場合とで、処理上、異なる期間であるにも関わらず、いずれの場合も所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する。従って、第１の場合と、第２の場合とで、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が、異なる期間に実行されていることを、遊技者に認識させにくい。その結果、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。
【９５３８】
［特徴ａＧ２］
特徴ａＧ１に記載の遊技機であって、
前記所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出は、特定の領域（Ｖ入賞口２２２）を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出であり、

前記特定の領域は、前記入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である
ことを特徴とする遊技機。
【９５３９】
特徴ａＧ２によれば、特定の領域は、入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である。そして、上記の特徴ａＧ１によれば、第１の場合も、第２の場合も、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した後に、入賞口状態遷移手段が入賞口の状態を非入球状態から入球状態に最初に遷移させる。従って、当該演出に従って遊技を進行した遊技者に対して、入賞口へ遊技球を入球させやすくすることができ、さらに、遊技球に特定の領域を通過させることを可能にしやすくすることができる。
【９５４０】
［特徴ａＧ３］
特徴ａＧ１または特徴ａＧ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部である状態遷移態様決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、
前記状態遷移態様決定手段は、前記第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後において前記状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５４１】
一般的に、遊技機は、第１の場合には、決定した状態遷移態様に関する情報を表示する。
特徴ａＧ３によれば、状態遷移態様決定手段は、第１の場合には、第１の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、状態遷移態様を決定するので、少なくとも遊技球が状態遷移態様決定用入球部に入球するまでは状態遷移態様に関する情報は表示されず、遊技者による遊技球の発射の仕方によっては、第１の場合であるのか、第２の場合であるのかを遊技者に認識させるまでの期間を延ばすことができる。従って、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を延ばすことができる。
【９５４２】
また、第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定することによって、状態遷移態様の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される状態遷移態様に対する期待感を高めることができる。
【９５４３】
［特徴ａＧ４］
特徴ａＧ３に記載の遊技機であって、
前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【９５４４】
特徴ａＧ４によれば、特定の領域は、遊技球が流通する方向において状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている。従って、第１の場合に、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行し、遊技者が当該演出に従って遊技を進行させた場合には、遊技者は意識することなく状態遷移態様決定用入球部へ遊技球を入球させることができ、スムーズに状態遷移態様を決定することができ、遊技を円滑に進行させることができる。
【９５４５】

＜特徴ａＨ群＞
特徴ａＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。
【９５４６】
［特徴ａＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する制御手段と、
遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域と、
前記特定の領域を、遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第２開閉扉２１３）と、
を備える遊技機であって、
前記特定領域状態遷移手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に（第１実施形態αの変形例１０において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（第１実施形態αの変形例１０において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記第１の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、
前記第２の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５４７】
特徴ａＨ１によれば、特定領域状態遷移手段は、第１の場合も第２の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第１の場合であるのか第２の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第１の場合と第２の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、制御手段は、第１の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合であっても遊技の進行状態を変化させないので、第１の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。
【９５４８】
［特徴ａＨ２］
特徴ａＨ１に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５４９】
特徴ａＨ２によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。
【９５５０】
［特徴ａＨ３］
特徴ａＨ１または特徴ａＨ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、
を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５５１】
特徴ａＨ３によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。
【９５５２】
＜特徴ａＩ群＞
特徴ａＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。
【９５５３】
［特徴ａＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段

を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する第１の制御手段（主制御装置６０）と、
遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域（Ｖ入賞口２２２）と、
前記第１の制御手段とは異なる制御手段であって、前記遊技の進行状態に影響を及ぼさない処理を制御する第２の制御手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）と、
流通する遊技球の挙動に影響を及ぼす可能性のある動作を実行する動作機構（Ｖ入賞補助機構）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の制御手段は、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第１の場合に（第１実施形態αの変形例１０において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、
遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（第１実施形態αの変形例１０において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、
前記第１の場合に特定の情報を前記第２の制御手段に送信し、前記第２の場合に前記特定の情報を前記第２の制御手段に送信しない特定情報送信手段と、
を備え、
前記第２の制御手段は、
前記動作機構を、流通する遊技球が前記特定の領域を通過することが可能な第１の状態と、前記第１の状態より前記流通する遊技球が前記特定の領域を通過しやすい第２の状態との間で遷移させる手段と、
前記特定情報送信手段から前記特定の情報を受信した場合に、前記動作機構を前記第１状態から前記第２の状態に遷移させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【９５５４】
特徴ａＩ１によれば、第２の制御手段によって動作機構の状態の遷移を制御するので、第１の制御手段による処理を軽減することができる。また、第２の制御手段は、第１の場合において特定の情報を受信した場合に動作機構を第１状態から第２の状態に遷移させ、第２の場合には特定の情報を受信しないので動作機構を第１状態から第２の状態に遷移させない。さらに、第１の制御手段は、第１の場合には、特定の領域を遊技球が通過した場合であっても、遊技の進行状態を変化させない。よって、第２の制御手段による動作機構の状態の遷移の制御によって、遊技の進行状態に影響が及ばないようにすることができる。

【９５５５】
［特徴ａＩ２］
前記γＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が流通する方向において前記動作機構よりも上流に配置され、前記特定の領域を、前記特定の領域に遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、前記特定の領域に遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第２開閉扉２１３）を備え、
前記特定領域状態遷移手段は、
前記第１の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、
前記第２の場合に（小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５５６】
特徴ａＩ２によれば、特定領域状態遷移手段は、第１の場合も第２の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第１の場合であるのか第２の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第１の場合と第２の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、第１の制御手段は、第１の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合であっても遊技の進行状態を変化させないので、第１の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。
【９５５７】
［特徴ａＩ３］
特徴ａＩ１または特徴ａＩ２に記載の遊技機であって、
前記第２の制御手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
前記第２の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９５５８】
特徴ａＩ３によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。
【９５５９】
［特徴ａＩ４］
特徴ａＩ１から特徴ａＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、
を備え、
前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５６０】
特徴ａＩ４によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さ

らに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

【９５６１】

＜特徴ａＪ群＞

特徴ａＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９５６２】

［特徴ａＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域（Ｖ入賞口２２２）を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５６３】

特徴ａＪ１によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するので、特定の領域を遊技球が通過したことを契機とする新たな処理を実行する際に、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と、処理が競合することを回避することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合に実行する処理として、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と同じ処理の実行を可能にすることができる。

【９５６４】

［特徴ａＪ２］

特徴ａＪ１に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了し、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始する手段（第１実施形態αにおける遊技状態移行処理を実行する機能／Ｖ入賞処理におけるＳａ２１０６）を備える

ことを特徴する遊技機。

【９５６５】

特徴ａＪ２によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するが、特定の領域を遊技球が通過し

たことに基づく新たな特典の付与が開始されるので、新たな特典の付与に対する期待感を遊技者に付与することができる。

【９５６６】

［特徴ａＪ３］

特徴ａＪ１または特徴ａＪ２に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５６７】

特徴ａＪ３によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、遊技者は、付与される特典の種別の決定に関して積極的に関与することとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される特典の種別に対する期待感を高めることができる。

【９５６８】

［特徴ａＪ４］

特徴ａＪ２または特徴ａＪ３に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記特定の領域（Ｖ入賞口２２２）を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５６９】

特徴ａＪ４によれば、種別決定手段は、特定の領域を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定するので、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始することができ、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。

【９５７０】

＜特徴ａＫ群＞

特徴ａＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態αおよび第１実施形態βから抽出される。

【９５７１】

［特徴ａＫ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第１の場合（始動口に入球したことによる大当たり）に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与し、特定の領域（Ｖ入賞口）を遊技球が通過した場合である第２の場合（Ｖ入賞大当たり）に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記第１の場合および前記第２の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

を備える遊技機であって、
前記特定の領域（Ｖ入賞口）は、
前記特典付与手段が前記特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、
前記特典付与手段は、
前記第１の場合に対応する前記特典を付与している期間に、前記特定の領域を前記遊技球が通過し前記第２の場合となると、前記第１の場合に対応する前記特典の付与を停止し、前記第２の場合に対応する前記特典の付与を開始する手段を備え、
前記種別決定手段は、
前記第１の場合より、前記第２の場合の方が、遊技者に付与する前記一の種別の特典を前記予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高い
ことを特徴とする遊技機。

【９５７２】

特徴ａＫ１によれば、特定の領域は、特典付与手段が特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、特典付与手段は、第１の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第２の場合となると、第１の場合に対応する特典の付与を停止し、前記第２の場合に対応する前記特典の付与を開始するので、特典の付与に関する処理が競合することを回避することができる。また、第１の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第２の場合となり、第１の場合に対応する特典の付与が停止して、前記第２の場合に対応する前記特典の付与を開始された場合において、遊技者が先に付与されていた第１の場合に対応する特典の種別より不利になってしまうのではないかといった不安を抱くことが想定される。しかしながら、本遊技機においては、種別決定手段は、第１の場合より、第２の場合の方が、予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高いので、そのような遊技者の不安を低減することができるとともに、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【９５７３】

［特徴ａＫ２］
特徴ａＫ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、
前記種別決定手段は、前記第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記第１の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、
前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記種別決定用入球部よりも下流に配置されている
ことを特徴とする遊技機。

【９５７４】

特徴ａＫ２によれば、種別決定手段は、第１の場合に対応する遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、第１の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、第１の場合に対応する遊技回が終了した時点においては、付与される特典の種別は決定されておらず、遊技者は、第１の場合に対応する特典の有利の度合いを認識することはできない。そして、遊技者は、付与される特典の種別を決定させるために種別決定用入球部に向けて遊技球を流通させる。このとき、特定の領域は、遊技球が流通する方向において種別決定用入球部よりも下流に配置されているの、種別決定用入球部に向けて流通する遊技球は特定領域を通過しやすい。よって、第１の場合に対応して付与される特典が決定され特典の付与が開始された後に、自然な流れで第２の場合に対応する特典の付与に移行しやすく、遊技を円滑に進行させることができる。さらに、自然な流れで第１の場合に対応する特典の付与から第２の場合に対応する特典の付与に移行するので、第１の場合に対応する特典の付与から第２の場合に対応する特典の付与に移行した場合に、先に付与されていた第１の場合に対応する特典の種別より不利になって

しまうのではないかといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【９５７５】

［特徴ａＫ３］

特徴ａＫ１または特徴ａＫ２に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記第２の場合には、前記特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、前記第２の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５７６】

特徴ａＫ３によれば、種別決定手段は、第２の場合には、特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、第２の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。従って、第２の場合に、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで第２の場合に対応した特典の種別が決定されて、新たな特典の付与が開始される。よって、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。

【９５７７】

＜特徴ｂＡ群＞

特徴ｂＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９５７８】

［特徴ｂＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５７９】

特徴ｂＡ１によれば、判定手段による判定の結果に基づいて、判定の結果を報知する遊

技回の開始時に、制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替える手段を備えるので、遊技回の開始後に実行する処理と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。例えば、状態遷移手段の制御モードが遊技者に有利な制御モードであった場合に、さらに、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となると、遊技者に過度に有利な状態となってしまう可能性がある。しかしながら、本特徴による遊技機は、遊技回の開始時に判定手段による判定の結果に基づいて制御モードを切り替える手段を備えるので、例えば、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となる場合には、それに合わせて制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることによって、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【９５８０】

［特徴ｂＡ２］

特徴ｂＡ１に記載の遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい

ことを特徴とする遊技機。

【９５８１】

特徴ｂＡ２によれば、状態遷移手段を第１の制御モードで制御する場合の方が第２の制御モードで制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。すなわち、第１の制御モードは第２の制御モードよりも遊技者に有利な制御モードである。従って、本特徴の遊技機によれば、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となる場合には、それに合わせて制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることができるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【９５８２】

［特徴ｂＡ３］

特徴ｂＡ１または特徴ｂＡ２に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（特別ボーナス処理を実行する機能）とを備え、

前記制御手段は、

実行される遊技回が前記特定の条件を満たす場合（特定処理フラグがＯＮである場合）に、当該遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替える手段（高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９５８３】

特徴ｂＡ３によれば、実行される遊技回が特定の条件を満たす場合には遊技回実行中特典付与手段によって当該遊技回の実行中に特典が付与され遊技者に有利な状態となる。その一方で、制御手段は、当該遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の開始時に、制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替える手段を備えるので、遊技回実行中特典付与手段によって特典が付与されている期間であっても、遊技者に過度

に有利な状態になることを抑制することができる。
【９５８４】
［特徴ｂＡ４］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
を備え、
前記補助手段は、
前記第１の入球部または前記第２の入球部のいずれか一方に配置され、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５８５】
特徴ｂＡ４によれば、第１特別情報遊技回と第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備えるので、例えば、第１特別情報遊技回の実行中に第２特別情報遊技回の判定結果に対する特典を付与する処理が可能となる。このような場合、第１特別情報遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となるが、本特徴の遊技機は、第１特別情報遊技回の開始時に制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替える手段を備えるので、第１特別情報遊技回の実行中に遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。
【９５８６】
＜特徴ｂＢ群＞
特徴ｂＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９５８７】
［特徴ｂＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に、特典を付与する特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回（大当たりに当選している遊技回）を条件成立遊技回とし、２つの前記条件成立遊技回のうち先に実行される前記条件成立遊技回を先条件成立遊技回とし、前記先条件成立遊技回よりも後に実行される前記条件成立遊技回を後条件成立遊技回とした場合に、前記後条件成立遊技回の開始時における処理を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する処理決定手段（

大当たりに当選した先の遊技回の大当たり種別に基づいて、大当たりに当選した後の遊技回の開始時に特別ボーナス処理に関わる処理を実行するか否かを決定する機能）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９５８８】
特徴ｂＢ１によれば、後条件成立遊技回の開始時における処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する処理決定手段を備えるので、後条件成立遊技回が実行されるよりも前に予め、後条件成立遊技回の開始時に実行する処理に対する対応処理を実行することができる。例えば、先条件成立遊技回において後条件成立遊技回の開始時に実行する処理を示唆する演出を実行することや、先条件成立遊技回と後条件成立遊技回との間に実行される遊技回において後条件成立遊技回の開始時に実行する処理を示唆する演出を実行することなど、後条件成立遊技回の開始時に実行する処理に対する様々な対応処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
また、後条件成立遊技回の開始時における処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、例えば、後条件成立遊技回の開始時における処理として決定した処理が遊技者に有利な処理である場合には、当該処理に対する対応処理として、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて当該処理によって遊技者に過度に有利にならないような処理を後条件成立遊技回の開始時に実行することができる。
【９５８９】
［特徴ｂＢ２］
特徴ｂＢ１に記載の遊技機であって、
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備え、
前記処理決定手段は、
前記後条件成立遊技回の開始時に前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替えるか否かの判定（高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにするか否かの判定）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５９０】
特徴ｂＢ２によれば、処理決定手段は、後条件成立遊技回の開始時に制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えるか否かの判定を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて実行するので、例えば、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて後条件成立遊技回の開始時に遊技者に有利な処理が実行される場合には、当該処理に対する対応処理として、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて後条件成立遊技回の開始時に制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えるか否かの判定を実行することが可能となり、その結果、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。
【９５９１】
［特徴ｂＢ３］
特徴ｂＢ２に記載の遊技機であって、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
を備え、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記遊技機は、さらに、
前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段を備え、
前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する遊技回を第１条件成立遊技回とし、２つの前記第１条件成立遊技回のうち先に実行される前記第１条件成立遊技回を第１先条件成立遊技回とし、前記第１先条件成立遊技回よりも後に実行される前記第１条件成立遊技回を第１後条件成立遊技回とした場合に、
前記遊技時間決定手段は、
前記第１後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第１先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する手段（第２実施形態における第２始動口用の変動時間の設定処理／先に大当たりに当選した第１始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、後に大当たりに当選した第１始動口用遊技回の開始時に、高頻度サポートモードフラグのＯＮ／ＯＦＦを判定し、高頻度サポートモードフラグの状態に基づいて、後に大当たりに当選した第１始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を決定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【９５９２】

特徴ｂＢ３によれば、第１後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第１先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、例えば、第１先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第１後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を遊技者に有利な設定方法に決定することができる。より具体的には、第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法として、遊技時間の平均値が比較的短くなる設定方法に決定することができる。この場合、第１後条件成立遊技回が実行されている期間が、遊技者に過度に有利になってしまう虞があるが、例えば、上記特徴ｂＢ２に示したように、当該処理に対する対応処理として、第１先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第１後条件成立遊技回の開始時に制御モードを切り替えることができるので、例えば、遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることによって、第１後条件成立遊技回が実行されている期間に遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【９５９３】

＜特徴ｂＣ群＞

特徴ｂＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９５９４】

［特徴ｂＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、前記制御手段が前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすく、
前記遊技時間設定手段は、
前記遊技時間の設定方法として少なくとも第１の設定方法と、前記第１の設定方法よりも設定する遊技時間の平均値が短い第２の設定方法とを実行可能であり、
前記制御手段は、
前記遊技時間設定手段が、特定の契機に基づいて前記遊技時間の設定方法を前記第１の設定方法から前記第２の設定方法に切り替える（特定ボーナス処理の開始時に第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える／高確高頻度時変動時間情報取得処理から高確低頻度時変動時間情報取得処理に切り替える）にも関わらず、当該特定の契機に基づいて、前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替える手段（高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９５９５】
一般的な遊技機においては、遊技時間の設定方法を第１の設定方法から、第１の設定方法よりも設定する遊技時間の平均値が短い第２の設定方法に切り替えた場合には、状態遷移手段の制御モードを、第２の制御モードから、第２の制御モードよりも入球部に遊技球が入球しやすい第１の制御モードに切り替える。しかしながら、この場合、遊技者に過度に有利な状態になる可能性がある。
特徴ｂＣ１の遊技機によれば、特定の契機に基づいて遊技時間の設定方法を第１の設定方法から第２の設定方法に切り替えるにも関わらず、特定の契機に基づいて、制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。
【９５９６】
［特徴ｂＣ２］
特徴ｂＣ１に記載の遊技機であって、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
を備え、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記特定の契機は、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回の開始であり、
前記制御手段は、
前記遊技時間設定手段が、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第１の設定方法から前記第２の設定方法に切り替えるにも関わらず、
前記特定の契機に基づいて前記制御モードを前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える
ことを特徴とする遊技機。
【９５９７】
特徴ｂＣ２によれば、所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から第２の設定方法に切り替えることによって遊技者に有利な状態となった場合であっても、所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回の開始を契機として制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。
さらに、制御モードを切り替える契機は、所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回の開始であるので、当該第１特別情報遊技回が終了した後には特典が付与される処理を実行することも可能であり、遊技者に種々の遊技の状態の変化を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９５９８】
＜特徴ｂＤ群＞
特徴ｂＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９５９９】
［特徴ｂＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記演出実行手段は、
１回の前記第１特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第２特別情報遊技回において実行する演出を、当該１回の前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報に基づいて決定する手段（第２実施形態において、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６００】
特徴ｂＤ１によれば、１回の前記第１特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第２特別情報遊技回において実行する演出を、当該１回の前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報に基づいて決定するので、第２特別情報遊技回において実行する演出を介して間接的に第１特別情報遊技回について遊技者に推測させることでき、第２特別情報遊技回において実行する演出を利用して第１特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。
【９６０１】
［特徴ｂＤ２］
特徴ｂＤ１に記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、
前記特典付与手段が付与する前記特典の種別を、複数種類の前記特典の種別の中から決定する特典種別決定手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第１特別情報遊技回の終了後に付与される前記特典の種別に基づいて、当該第１特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第２特別情報遊技回において実行する演出を決定する手段（特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回における大当たり種別に基づいて、当該特別ボーナス処理の期間に実行される第２始動口用遊技回の小当たり用の演出パターンテーブルを設定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６０２】
特徴ｂＤ２によれば、第２特別情報遊技回において実行する演出を利用して第１特別情報遊技回の終了後に付与される特典の種別について遊技者に期待感を付与することできる。
【９６０３】
［特徴ｂＤ３］
特徴ｂＤ１または特徴ｂＤ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定するための判定モード

として少なくとも第１の判定モード（低確率モード）と第２の判定モード（高確率モード）の２種類の判定モードを実行可能であり、
前記判定手段が前記第２の判定モードを実行している場合の方が、前記第１の判定モードを実行している場合より、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、
前記演出実行手段は、
前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該第１特別情報遊技回の終了後に実行される遊技回において前記判定手段が実行する判定モードの種類に基づいて、当該第１特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第２特別情報遊技回において実行する演出を決定する手段（特別ボーナス処理に対応する第１始動口用遊技回における大当たり種別が確変大当たりか通常大当たりかによって、当該特別ボーナス処理の期間に実行される第２始動口用遊技回の小当たり用の演出パターンテーブルを設定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６０４】
特徴ｂＤ３によれば、第２特別情報遊技回において実行する演出を利用して、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回の終了後に実行される遊技回の判定モードの種類について遊技者に期待感を付与することできる。
【９６０５】
＜特徴ｂＥ群＞
特徴ｂＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９６０６】
［特徴ｂＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回（第２実施形態における第１始動口用遊技回）と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回（第２始動口用遊技回）とを並行して実行する手段を備え、
前記特典付与手段は、
前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第１特別情報遊技回の終了後に、特典である遊技回終了後特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（第２実施形態における開閉実行モードを実行する機能）と、

前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に、特典である遊技回実行中特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（第２実施形態における特別ボーナス処理を実行する機能）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９６０７】
特徴ｂＥ１によれば、遊技回終了後特典付与手段と遊技回実行中特典付与手段とを備えるので、遊技回終了後特典および遊技回実行中特典について遊技者に期待感を付与することができる。また、例えば、遊技回実行中特典を付与する場合と付与しない場合とを設定することで、所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回が実行されている期間であっても、遊技回実行中特典が付与されるのか否かを推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。
【９６０８】
［特徴ｂＥ２］
特徴ｂＥ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行中特典付与手段は、
前記遊技回実行中特典を付与する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回（第２始動口用遊技回）を契機として、前記遊技回実行中特典（第２始動口用遊技回における小当たりを契機としたラウンド遊技による特典）を付与する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６０９】
特徴ｂＥ２によれば、遊技回実行中特典を付与する第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回を契機として、遊技回実行中特典を付与するので、第１特別情報遊技回に対応する第１の特別情報が所定の条件を満たす場合であっても、さらに第２特別情報遊技回を実行させることによる、より一層大きな期待感を遊技者に付与することができる。
【９６１０】
［特徴ｂＥ３］
特徴ｂＥ１または特徴ｂＥ２に記載の遊技機であって、
前記特別情報に基づいて前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間である遊技時間を設定する遊技時間設定手段を備え、
前記遊技回実行中特典として付与される特典の量の上限値は、前記遊技回実行中特典を付与する前記第１特別情報遊技回に対して前記遊技時間設定手段が設定した前記遊技時間の長さ（特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回の変動時間の長さ）に基づいて決定される
ことを特徴とする遊技機。
【９６１１】
特徴ｂＥ３によれば、遊技回実行中特典として付与される特典の量の上限値は、遊技回実行中特典を付与する第１特別情報遊技回に対して遊技時間設定手段が設定した遊技時間の長さに基づいて決定されるので、遊技者に対して、第１特別情報遊技回がより長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、第１特別情報遊技回の終了が近づくにつれて遊技回実行中特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、第１特別情報遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。
【９６１２】
＜特徴ｂＦ群＞
特徴ｂＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９６１３】

［特徴ｂＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報を取得し、前記経過時間情報に基づいて、当該経過時間情報の取得対象である前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する演出を設定する演出設定処理を実行する演出設定処理実行手段（第２実施形態において、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６１４】
特徴ｂＦ１によれば、第１特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報に基づいて、当該第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回に対応する演出を設定するので、実行された第２特別情報遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第１特別情報遊技回が実行されてからの経過時間や第１特別情報遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第２特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第１特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。
【９６１５】
［特徴ｂＦ２］
特徴ｂＦ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記経過時間情報の取得対象である前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報に基づいて、前記演出設定処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６１６】
特徴ｂＦ２によれば、経過時間情報の取得対象である第１特別情報遊技回に対応する第１の特別情報に基づいて、演出設定処理を実行するか否かを決定する。よって、遊技者に対して、第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回に対

応する演出に基づいて、第１特別情報遊技回に対応する第１の特別情報が所定の条件を満たしているのかを推測させることを可能にし、第２特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第１特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

【９６１７】

［特徴ｂＦ３］

特徴ｂＦ１または特徴ｂＦ２に記載の遊技機であって、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記第１特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該特定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間（第１始動口用遊技回の変動時間の残時間ＲＴ）に関する情報である経過時間情報を取得し、前記経過時間情報の取得対象である前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行する前記第２特別情報遊技回に対応する演出を設定する演出設定処理を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６１８】

特徴ｂＦ３によれば、遊技者に対して、第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第１特別情報遊技回が特定の条件を満たしているのか否かを推測させることを可能にし、第２特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第１特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

【９６１９】

［特徴ｂＦ４］

特徴ｂＦ３に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回が前記特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（特別ボーナス処理を実行する機能）とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６２０】

特徴ｂＦ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与するので、遊技者に対して、第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第２特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第１特別情報遊技回が特定の条件を満たしているのか否かを推測させることを可能にし、第２特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に、第１特別情報遊技回の実行中に付与される可能性がある特典についてより一層大きな期待感を付与することができる。

【９６２１】

＜特徴ｂＧ群＞

特徴ｂＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９６２２】

［特徴ｂＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する判定結果報知手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（小当たりの場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段とを備え、
前記判定結果報知手段は、
前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記所定の条件を満たしていると前記判定手段が判定した場合には、前記第２の特別情報が前記所定の条件を満たしていないことを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知するにも関わらず、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記特定の条件を満たしていると前記判定手段が判定した場合には、前記第２の特別情報が前記特定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知する特定条件成立報知処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【９６２３】

特徴ｂＧ１によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理と、第２の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理とが、同時期に競合してしまうことを回避することができる。

【９６２４】

［特徴ｂＧ２］

特徴ｂＧ１に記載の遊技機であって、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６２５】
特徴ｂＧ２によれば、所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回の開始時に、制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替える手段を備えるので、第１特別情報遊技回の開始後に実行する処理と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。
【９６２６】
＜特徴ｂＨ群＞
特徴ｂＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９６２７】
［特徴ｂＨ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部および前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第２実施形態における液晶表示装置４１）と、
を備える遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記表示手段は、
前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第２実施形態における第１液晶用図柄）と、前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第２実施形態における第２液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示する領域別表示手段を備え、
前記領域別表示手段は、
前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が第１の状態（先に当選した第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していない状態）において実行された場合には、前記第１の特別情報に対応する前記第１識別情報を表示する表示領域と前記第２の特別情報に対応する前記第２識別情報を表示する表示領域とを入れ替

える処理を実行しないにも関わらず、前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が第２の状態（先に当選した第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選している状態）において実行された場合には、前記第１の特別情報に対応する前記第１識別情報を表示する表示領域と前記第２の特別情報に対応する前記第２識別情報を表示する表示領域とを所定のタイミングで入れ替える処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６２８】
特徴ｂＨ１によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たす場合であっても、当該第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回が実行された状態によって、第１識別情報を表示する表示領域と第２識別情報を表示する表示領域とを入れ替える処理が実行される場合と実行されない場合とがあるので、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が実行された場合に、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、当該第１特別情報遊技回が実行された状態が、第１の状態であったのか第２の状態であったのかを推測させることができる。
【９６２９】
［特徴ｂＨ２］
特徴ｂＨ１に記載の遊技機であって
前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が実行される状態が前記第１の状態であるか前記第２の状態であるかを判定する状態判定処理を実行する状態判定処理実行手段を備え、
前記状態判定手段は、
前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回よりも先に実行された第１特別情報遊技回である先実行第１特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいて前記状態判定処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６３０】
特徴ｂＨ２によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が実行される状態が第１の状態であるか第２の状態であるかの判定は、先実行第１特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいて行われるので、例えば、所定の条件を満たす第１特別情報遊技回において、先実行第１特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいた処理を、表示領域の入れ替えの実行の可否を利用した処理にすることができる。例えば、表示領域を入れ替えるか入れ替えないかといった演出を実行することによって、先実行第１特別情報遊技回に対応する特別情報に関する情報を示唆することができる。
【９６３１】
＜特徴ｂＩ群＞
特徴ｂＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９６３２】
［特徴ｂＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記特別情報に基づいて前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間である遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、
前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、特典を付与する特典付与手段（第２実施形態における特別ボーナス処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、
前記特典として付与される特典の量の上限値は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回に対して前記遊技時間設定手段が設定した前記遊技時間の長さ（特別ボーナス処理として実行される第１始動口用遊技回の変動時間の長さ）に基づいて決定される
ことを特徴とする遊技機。
【９６３３】
特徴ｂＩ１によれば、特典として付与される特典の量の上限値は、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回に対して遊技時間設定手段が設定した遊技時間の長さに基づいて決定されるので、遊技者に対して、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の遊技時間が、より長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、当該遊技回の終了が近づくにつれて特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、当該遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。
【９６３４】
［特徴ｂＩ２］
特徴ｂＩ１に記載の遊技機であって、
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段と、
前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モードと第２の制御モードとを実行可能な制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記特典付与手段が前記特典を付与する場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６３５】
特徴ｂＩ２によれば、特典付与手段が特典を付与する場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えるので、当該遊技回の開始後に付与される特典と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。
【９６３６】
［特徴ｂＩ３］
特徴ｂＩ２に記載の遊技機であって、
前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、
前記制御手段が前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい
ことを特徴とする遊技機。
【９６３７】
特徴ｂＩ３によれば、状態遷移手段を第１の制御モードで制御する場合の方が第２の制

御モードで制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。すなわち、第１の制御モードは第２の制御モードよりも遊技者に有利な制御モードである。従って、本特徴の遊技機によれば、特典付与手段によって特典が付与される遊技回の開始時に、制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることができるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【９６３８】

＜特徴ｂＪ群＞

特徴ｂＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９６３９】

［特徴ｂＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記遊技時間設定手段は、

前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が開始されたこと（大当たりに当選している第１始動口用遊技回が開始されたこと）を契機として、前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、第１の設定方法（第２実施形態における高確高頻度時変動時間情報取得処理／ステップＳｂ１３０５）から、設定する遊技時間の平均値が前記第１の設定方法と異なる第２の設定方法（第２実施形態における高確低頻度時変動時間情報取得処理／ステップＳｂ１３０６）に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６４０】

特徴ｂＪ１によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が開始されたことを契機として、第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第１の設定方法と異なる第２の設定方法に切り替える手段を備えるので、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回の開始前と開始後で、単位時間当たりの第２特別情報遊技回の実行回数を変更することができ、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。すなわち、第１の特別情

報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が開始されたことを契機として、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。

【９６４１】

［特徴ｂＪ２］

特徴ｂＪ１に記載の遊技機であって、

前記第２の設定方法は、前記第１の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いことを特徴とする遊技機。

【９６４２】

特徴ｂＪ２によれば、第２の設定方法は、第１の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いので、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回の開始前と比較して、開始後における単位時間当たりの第２特別情報遊技回の実行回数を多くすることができ、有利な遊技の状態にすることができる。すなわち、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が開始されたことを契機として、有利な遊技の状態にすることができる。

【９６４３】

［特徴ｂＪ３］

特徴ｂＪ１または特徴ｂＪ２に記載の遊技機であって、

前記遊技時間設定手段は、

前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法として、設定する遊技時間の平均値が異なる複数種類の遊技時間の設定方法を選択可能であり、

前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が開始されたことを契機として、前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第１の設定方法から、前記複数種類の遊技時間の設定方法のうちの一の遊技時間の設定方法に切り替え、

前記一の遊技時間の設定方法は、前記設定する遊技時間の平均値が異なる複数種類の遊技時間の設定方法の中から、前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回に対応する前記第１の特別情報に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１８における遊技機）。

【９６４４】

特徴ｂＪ３によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が開始されたことを契機として切り替える第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法は、所定の条件を満たす第１特別情報遊技回に対応する第１の特別情報に基づいて決定されるので、遊技者に対して、第１特別情報遊技回が所定の条件を満たしたことによる期待感とは別に、第１特別情報遊技回が開始されたことを契機として切り替えられる第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法についての期待感も付与することができる。

【９６４５】

＜特徴ｂＫ群＞

特徴ｂＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９６４６】

［特徴ｂＫ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードを複数種類実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モード（第２実施形態の変形例１における高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢ）のうちの特定の制御モード（高頻度サポートモードＢ）を実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記判定の結果に基づいて、実行中の前記特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードではない制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モード切替判定処理を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１における遊技機）。

【９６４７】
特徴ｂＫ１によれば、特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による判定の結果を報知する遊技回の開始時に、判定の結果に基づいて、実行中の特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するので、制御手段によって特定の制御モードが実行されている場合には、遊技者に対して、遊技回の開始時に、判定の結果について期待感を付与することに加えて、制御モードが切り替わるか否かといった期待感を付与することができる。

【９６４８】
［特徴ｂＫ２］
特徴ｂＫ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モード切替判定処理を実行し、前記制御モードを切り替えると判定した場合には、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モードを前記特定の制御モードから所定の制御モードに切り替える手段を備え、
前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、
前記制御手段が前記特定の制御モード（第２実施形態の変形例１における高頻度サポートモードＢ）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記所定の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい
ことを特徴とする遊技機。

【９６４９】
特徴ｂＫ２によれば、制御手段が特定の制御モードで状態遷移手段を制御する場合の方が、所定の制御モードで状態遷移手段を制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。よって、制御手段によって制御モードが切り替えられた際に、なんらかの処理が実行されることによって遊技の状態が遊技者に有利な状態に移行する場合であっても、制御モードが特定の制御モードから所定の制御モードに切り替わるので、遊技者に対して過度に有利となることを抑制することができる。

【９６５０】
［特徴ｂＫ３］
特徴ｂＫ１または特徴ｂＫ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モード切替判定処理において、前記判定手段による前記判定の結果として前記判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしている場合に、前記制御モードを切り替えると判定する
ことを特徴とする遊技機。
【９６５１】
特徴ｂＫ３によれば、判定手段による判定の結果として判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしている場合に制御モードを切り替えると判定するので、制御モードが切り替わったことを認識した遊技者に対して、判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしたことを認識させることができる。よって、制御モードの切り替わりを用いて遊技者に期待感を付与することができる。
【９６５２】
＜特徴ｂＬ群＞
特徴ｂＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【９６５３】
［特徴ｂＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、
前記第１の入球部または前記第２の入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１の入球部または前記第２の入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記第１の入球部または前記第２の入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードを複数種類実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回で

ある第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記遊技時間設定手段は、
前記制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モード（第２実施形態の変形例１における高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢ）のうちの特定の制御モード（高頻度サポートモードＢ）を実行中である場合には、前記判定手段による前記第１の特別情報に対する前記判定の結果を報知する前記第１特別情報遊技回の開始時に、当該第１の特別情報に対する前記判定の結果に基づいて、前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が前記第１の設定方法と異なる第２の設定方法に切り替えるか否かを判定する設定方法切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードとは異なる制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記第１の特別情報に対する前記判定の結果を報知する前記第１特別情報遊技回の開始時に、前記設定方法切替判定処理を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１における遊技機）。
【９６５４】
第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第１の設定方法と異なる第２の設定方法に切り替えた場合、単位時間当たりの第２特別情報遊技回の実行回数を変更することができ、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。
【９６５５】
よって、特徴ｂＬ１によれば、制御手段が実行可能な複数種類の制御モードのうちの特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による第１の特別情報に対する判定の結果を報知する第１特別情報遊技回の開始時に、当該第１の特別情報に対する判定の結果に基づいて、第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第１の設定方法と異なる第２の設定方法に切り替えるか否かを判定する設定方法切替判定処理を実行するので、制御手段が特定の制御モードを実行していることを認識した遊技者に対して、第１特別情報遊技回の開始時に、第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が切り替わるか、すなわち、遊技における遊技者の有利・不利の度合いが変更されるかといった期待感や緊迫感を付与することができる。
【９６５６】
［特徴ｂＬ２］
特徴ｂＬ１に記載の遊技機であって、
前記第２の設定方法は、前記第１の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短い
ことを特徴とする遊技機。
【９６５７】
特徴ｂＬ２によれば、第２の設定方法は、第１の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いので、第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が第１の設定方法から第２の設定方法に切り替わった場合には、単位時間当たりの第２特別情報遊技回の実行回数を多くすることができ、遊技者にとって有利な状態に移行することができる。よって、制御手段が特定の制御モードを実行していることを認識した遊技者に対して、第１特別情報遊技回の開始時に、第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が第１の設定方法から第２の設定方法に切り替わって有利な状態に移行しないかといった期待感を付与することができる。
【９６５８】
［特徴ｂＬ３］
特徴ｂＬ１または特徴ｂＬ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの特定の制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前

記判定の結果に基づいて、実行中の前記特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードとは異なる制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モード切替判定処理を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６５９】

特徴ｂＬ３によれば、特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による判定の結果を報知する遊技回の開始時に、判定の結果に基づいて、実行中の特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するので、遊技者は、制御手段によって特定の制御モードが実行されている場合には、遊技者に対して、遊技回の開始時に、判定の結果について期待感を付与することに加えて、制御モードが切り替わるか否かといった期待感を付与することができる。

【９６６０】

＜特徴ｂＭ群＞

特徴ｂＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９６６１】

［特徴ｂＭ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替えた時点（高頻度サポートモードフラグをＯＮからＯＦＦに切り替えた時点）から、前記補助手段が前記第２の制御モードで状態遷移を開始する時点までの期間である制御モード移行期間（第２実施形態の変形例１９におけるサポートモード移行期間）において、前記補助手段を複数種類の動作態様で制御可能である

ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１９における遊技機）。

【９６６２】

特徴ｂＭ１によれば、制御モード移行期間において、補助手段を複数種類の動作態様で制御することによって、第１の制御モードから第２の制御モードへの切り替え時に、遊技

者に種々の推測をさせたり期待感を付与したりすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、制御モード移行期間に、第１の制御モードや第２の制御モードにおける動作態様とは異なる動作態様で補助手段を制御することによって、遊技者に一時的な混乱を付与することや、意外性を付与することができる。

【９６６３】

［特徴ｂＭ２］

特徴ｂＭ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モード移行期間における前記補助手段の動作態様を、前記第１の制御モードの実行を継続した場合の動作態様である第１の動作態様で制御する手段と、

前記制御モード移行期間における前記補助手段の動作態様を、前記第１の動作態様とは異なる動作態様で制御する手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６６４】

特徴ｂＭ２によれば、制御モード移行期間における補助手段の動作態様を、第１の制御モードの実行を継続した場合の動作態様である第１の動作態様で制御する手段を備えるので、第１の制御モードから第２の制御モードへ切り替わったことを遊技者に認識させることを遅らせることができ、遊技者の推測を覆したり、遊技者に意外性を付与することができる。また、制御モード移行期間における補助手段の動作態様を、第１の動作態様とは異なる動作態様で制御する手段を備えるので、制御部が制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えたタイミングで制御モードが切り替わったことを遊技者に認識させることや、遊技がどのような状態に移行したのかを遊技者が一時的に認識させにくくすることなど、興趣の向上につながる種々の制御をすることができる。さらに、これらの手段を組み合わせて用いることによって、制御モード移行期間において、遊技者に種々の感情を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９６６５】

＜特徴ｂＮ群＞

特徴ｂＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９６６６】

［特徴ｂＮ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する判定結果報知手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部であって、所定の役物が作動した場合に入球が容易になる第３の入球部と、

前記所定の役物（第２実施形態の可変入賞装置３６、開閉扉３６ｂ）の動作を制御する役物制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、
前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記役物制御手段は、
前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、前記所定の役物（第２実施形態の可変入賞装置３６、開閉扉３６ｂ）を作動させる所定条件作動手段と、前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たす場合に（小当たりに当選した場合に）、前記所定の役物（第２実施形態の可変入賞装置３６、開閉扉３６ｂ）を作動させる特定条件作動手段とを備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、当該遊技回の終了時に前記所定条件作動手段に前記所定の役物を動作させることによって特典を付与する所定条件成立時特典付与手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記特定の条件として第１の特定の条件を満たす場合には（第２実施形態の変形例１２における第１小当たりに当選した場合には）、前記第１の特定の条件を満たす前記第２の特別情報に対応する前記第２特別情報遊技回の終了時に、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回を終了させる手段と、
前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記特定の条件として第２の特定の条件を満たす場合には（第２実施形態の変形例１２における第２小当たりに当選した場合には）、前記第２の特定の条件を満たす前記第２の特別情報に対応する前記第２特別情報遊技回の終了時に、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回を終了させない手段とを備える
ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１２における遊技機）。
【９６６７】
特徴ｂＮ１によれば、第２特別情報遊技回に対応する特別情報が第１の特定の条件を満たす場合には、当該第２特別情報遊技回の終了時に所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回を終了させてしまうので、当該第１特別情報遊技回が実行されている期間に第２特別情報遊技回が実行された場合に、当該第２特別情報遊技回に対応する第２の特別情報が特定の条件を満たす場合であっても、当該特定の条件のうち第１の特定の条件を満たすのか第２の特定の条件を満たすのかを遊技者に推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【９６６８】
［特徴ｂＮ２］
特徴ｂＮ１に記載の遊技機であって、
前記判定結果報知手段は、
前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記所定の条件を満たしていると前記判定手段が判定した場合には、前記第２の特別情報が前記所定の条件を満たしていないことを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知するにも関わらず、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回

に対応する前記第２の特別情報が前記特定の条件を満たしていると前記判定手段が判定した場合には、前記第２の特別情報が前記特定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知する特定条件成立報知処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６６９】
特徴ｂＮ２によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理と、第２の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理とが、同時期に競合してしまうことを回避することができる。
【９６７０】
＜特徴ｃＡ群＞
特徴ｃＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【９６７１】
［特徴ｃＡ１］
遊技球が入球可能な入球部（第３実施形態における特電始動口５２）と、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第３実施形態における普通電動役物５３）と、
前記補助手段の動作を制御する制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードで前記補助手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすい第２の制御モード（高頻度サポートモード）とを有する補助制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）とを有しており、
当該遊技機は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回（大当たりに当選した遊技回）の終了後に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ、前記判定モードが前記第２判定モードである特定状態（第３実施形態における潜伏確変状態）に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【９６７２】
特徴ｃＡ１によれば、所定の条件を満たす遊技回の終了後に特定状態に移行するので、当該特定状態に移行することを利用して種々の処理を実行することができる。例えば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の終了後に、特定状態である期間中に限って、固有の方法によって遊技者に特典を付与する処理を実行することができる。また、判定モードと制御モードとを制御することによって特定状態に移行させたり、特定状態から他の状態に移行させたりすることができる。よって、所定の条件を満たす遊技回の終了後において、判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとを制御することによって、特定状態の継続時間を制御することができ、特定状態の場合のみに行う処理の実行時間を当該判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替える

タイミングとによって制御することができる。よって、所定の条件を満たす遊技回の終了後に、簡易な処理によって、種々の処理の実行制御を行うことができる。

【９６７３】

［特徴ｃＡ２］

特徴ｃＡ１に記載の遊技機であって、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特定状態（第３実施形態における潜伏確変状態）である場合に、前記特典を付与する第１の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、

前記特定状態の終了後に、前記特典を付与する第２の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６７４】

特徴ｃＡ２によれば、特定状態である場合に、特典を付与する第１の特典付与手段と、特定状態の終了後に、特典を付与する第２の特典付与手段とを備えるので、判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとを制御することによって、第１の特典付与手段によって特典を付与する期間の時間的な長さを制御し、さらに、第２の特典付与手段が特典の付与を開始するタイミングを制御することができる。また、特典付与手段を２種類備えるので、第１の特典付与手段による特典の付与から第２の特典付与手段による特典の付与に切り替わったことを認識した遊技者に意外性を付与することができる。

【９６７５】

［特徴ｃＡ３］

特徴ｃＡ１または特徴ｃＡ２に記載の遊技機であって、

前記特定状態の継続時間を決定する継続時間決定手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理を実行する機能）を備え、

前記継続時間決定手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回における当該特別情報に基づいて前記継続時間を決定する手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６７６】

特徴ｃＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回における当該特別情報に基づいて継続時間を決定するので、特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者に期待感を付与することに加え、遊技回の終了後に移行する特定状態の継続時間について推測させることができ、より一層の期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９６７７】

＜特徴ｃＢ群＞

特徴ｃＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【９６７８】

［特徴ｃＢ１］

遊技球が入球可能な第１の入球部（第３実施形態における特電始動口５２）と、

前記第１の入球部に遊技球が入球した場合に、所定の駆動機構（第２開閉扉５５ｂ）を駆動させる駆動手段と、

前記第１の入球部に遊技球が入球してから前記所定の駆動機構の駆動を開始するまでの時間である駆動開始時間を決定する駆動開始時間決定手段（第３実施形態における第２入

賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する機能）と、
遊技の進行に関する制御を実行する制御手段（主制御装置）と、
を備える遊技機であって、
前記駆動開始時間決定手段は、
前記制御手段による制御の状態（抽選モードとサポートモードの状態）に基づいて、前記駆動開始時間を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【９６７９】
特徴ｃＢ１によれば、制御手段による制御の状態に基づいて、駆動機構の駆動開始時間が決定されるので、駆動機構の駆動を期待する遊技者に対して、遊技の進行の状態について注目させることができる。また、逆に、遊技の進行の状態と駆動開始時間とが関連していることから、遊技の進行の状態を把握しようとする遊技者に対して、第１の入球部への遊技球の入球および駆動機構の駆動に注目させることができる。結果として、遊技の進行に関する制御の状態と駆動開始時間とを関連付けて制御することによって、遊技者を常時遊技に注目させることができる。
【９６８０】
［特徴ｃＢ２］
特徴ｃＢ１に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記第１の入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第３実施形態における普通電動役物５３）と、
前記補助手段の動作を制御する制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードで前記補助手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすい第２の制御モード（高頻度サポートモード）とを有する補助制御手段と、
を備え、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）とを有しており、
前記制御手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ、前記判定モードが前記第２判定モードである特定状態（潜伏確変状態）に移行させ、
前記駆動開始時間決定手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から次の遊技回が開始されるまでの期間である特別遊技期間における状態が前記特定状態であるか否かに基づいて、前記特別遊技期間における前記駆動開始時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６８１】
特徴ｃＢ２によれば、特別遊技期間における状態が特定状態か否かに基づいて、当該特別遊技期間における駆動開始時間を決定する。したがって、特別遊技機期間において、遊技者に対して、特定状態か否かに注目させることができる。より具体的には、特別遊技期間において、遊技者に対して、判定モードと制御モードに注目させることができる。結果

として、判定モード、制御モード、第１の入球部への入球、駆動開始時間、駆動機構の駆動など、種々の要素について遊技者に注目をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９６８２】

［特徴ｃＢ３］

特徴ｃＢ１または特徴ｃＢ２に記載の遊技機であって、

前記駆動機構は、遊技球が入球可能な第２の入球部（第２大入賞口５５ａ）を備え、

前記第２の入球部は、前記駆動機構が駆動することによって、駆動前と比較して遊技球の入球が容易となり、

前記遊技機はさらに、

前記第２の入球部に遊技球が入球したことを契機として賞球としての遊技球を払い出す賞球払い出し手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６８３】

特徴ｃＢ３によれば、駆動機構は、遊技球が入球可能な第２の入球部を備え、第２の入球部は、駆動機構が駆動することによって、駆動前と比較して遊技球の入球が容易となり、第２の入球部に遊技球が入球したことを契機として賞球としての遊技球を払い出すので、遊技者に、駆動機構の駆動開始時間により一層注目させることができるとともに、遊技の進行の状態により一層注目させることができる。

【９６８４】

＜特徴ｃＤ群＞

特徴ｃＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【９６８５】

［特徴ｃＤ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記特典付与手段は、

前記特典を付与する期間である特典付与期間の時間的長さである特典付与時間（第３実施形態において特定期間におけるオープニング時間）を、前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する特典付与時間決定手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６８６】

特徴ｃＤ１によれば、特典付与時間は条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの遊技者の満足感に加え、特典付与時間の長さについても期待感や緊迫感を付与することができる。換言すれば、遊技回に対応する特別情報について、所定の条件を満たすか否かといった期待感だけではなく、さらに、当該特別情報に対応する特典付与時間の長さについても期待感を付与することができる。

【９６８７】

［特徴ｃＤ２］
特徴ｃＤ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
第１の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第２の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、
前記第１の特典付与手段は、前記特典付与時間決定手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理を実行する機能）を備え、
前記第２の特典付与手段は、前記第１の特典付与手段による特典の付与の終了後に、当該第２の特典付与手段としての特典の付与を開始する手段（遊技状態移行処理においてオープニング期間の終了後に第１大入賞口開閉処理を実行する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６８８】
特徴ｃＤ２によれば、第１の特典付与手段は、特典付与時間決定手段を備えるので、遊技回に対応する特別情報について、所定の条件を満たすか否かといった期待感だけではなく、さらに、第１の特典付与手段によって特典が付与される特典付与時間の長さについても期待感を付与することができる。さらに、特徴ｃＤ２によれば、特典付与手段は、第１の特典付与手段と、第２の特典付与手段とを備えるので、第１の特典付与手段による特典の付与に加えて、第２の特典付与手段による特典の付与についても、遊技者に期待感を付与することができる。
【９６８９】
＜特徴ｃＥ群＞
特徴ｃＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【９６９０】
［特徴ｃＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回（第３実施形態において大当たりに当選した遊技回）の終了後に特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）とを有しており、
前記特典付与手段は、
前記特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記判定を行った前記判定モードに基づいて決定する手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９６９１】
特徴ｃＥ１によれば、特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった条件成立遊技回に対応する特別情報に対して判定手段が判定を行った判定モードに基づいて決定するので、遊技回実行時の判定モードについて第１判定モードであるのか第２判定

モードであるのかといったことに遊技者を注目させることができる。さらに、現在の判定モードにおいて特別情報が所定の条件を満たした場合に、その後に実行される特典を付与する処理の方法について遊技者に推測および注目をさせることができる。また、遊技者が判定モードを把握することなく条件成立遊技回が終了し特典の付与が開始された場合に、特典を付与する処理の方法を把握することによって、先に実行された条件成立遊技回における判定モードを推測する楽しみを遊技者に提供することができる。このように、条件成立遊技回における判定モードと、条件成立遊技回の終了後における特典を付与する処理の方法とを関連させることによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９６９２】

［特徴ｃＥ２］

特徴ｃＥ１に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第１の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第２の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記第１判定モード（低確率モード）で前記判定を行った場合には、前記条件成立遊技回の終了後に前記第１の特典付与手段による特典の付与はされず、前記第２の特典付与手段による特典の付与がされ、

前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記第２判定モード（高確率モード）で前記判定を行った場合には、前記条件成立遊技回の終了後に前記第１の特典付与手段による特典の付与がされ、前記第１の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、前記第２の特典付与手段による特典の付与がされる

ことを特徴とする遊技機。

【９６９３】

特徴ｃＥ２によれば、条件成立遊技回において第１判定モードで判定がされた場合には、条件成立遊技回の終了後に第１の特典付与手段による特典の付与はされず、第２の特典付与手段による特典の付与がされ、条件成立遊技回において第２判定モードで判定がされた場合には、条件成立遊技回の終了後に第１の特典付与手段による特典の付与がされ、第１の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、第２の特典付与手段による特典の付与がされるので、条件成立遊技回における判定モードによって、その後に付与される特典において遊技者への有利の度合いが異なる。従って、より一層、遊技者に対して、判定モードについて注目をさせることができる。また、判定モードが第２判定モードである場合において特別情報が所定の条件を満たした場合には、第１の特典付与手段および第２の特典付与手段による特典が付与されるので、判定モードが第２判定モードである場合には、遊技者に対して、特別情報が所定の条件を満たすことに対して、さらに大きい期待感を付与することができる。

【９６９４】

［特徴ｃＥ３］

特徴ｃＥ２に記載の遊技機であって、

前記第１の特典付与手段は、

当該第１の特典付与手段として前記特典を付与する期間である第１特典付与期間の時間的長さである第１特典付与時間（第３実施形態において特定期間におけるオープニング時間）を、前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する第１特典付与時間決定手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６９５】

特徴ｃＥ３によれば、第１特典付与時間を、特典を付与する契機となった条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、第１の特典付与手段によって特典が付与

されることが分かった場合であっても、さらに、当該条件成立遊技回における特別情報に基づいて決定された第１特典付与時間について、遊技者に推測をさせるとともに、期待感を付与することができる。

【９６９６】

［特徴ｃＥ４］

特徴ｃＥ２から特徴ｃＥ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球の入球が可能な第１の入球部（第３実施形態における特電始動口５２）と、

前記入球部に遊技球が入球したことを条件として駆動する駆動機構（第２可変入賞装置５５）と、

前記駆動機構が駆動することによって遊技球の入球が容易となる第２の入球部（第２大入賞口５５ａ）と、

を備え、

前記第１特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から前記第２の特典付与手段が特典を開始するまでの期間である特定期間（第３実施形態におけるオープニング期間）において、当該特定期間以外の期間と比べて前記第２の入球部に遊技球が入りやすくなるように前記第１の入球部に遊技球が入球してから前記駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御する（特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を特定期間以外の期間と比べて短くする）ことによって、前記特定期間に特典を付与する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９６９７】

特徴ｃＥ４によれば、特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて第２の入球部に遊技球が入りやすくなるように第１の入球部に遊技球が入球してから駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御することによって、特定期間に特典を付与するので、特定期間における第１の入球部に遊技球が入球してから駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様に対して、遊技者を注目させることができるとともに、当該駆動態様に基づいて遊技者に期待感を付与することができる。

【９６９８】

＜特徴ｃＦ群＞

特徴ｃＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【９６９９】

［特徴ｃＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす（第３実施形態において大当たりに当選する）ことを条件として、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に、連続して駆動する第１の駆動機構（第３実施形態における第１可変入賞装置５４）と、

前記第１の駆動機構が駆動することによって、遊技球の入球が容易となる第１の入球部（第１大入賞口５４ａ）と、

前記条件成立遊技回の終了後から前記第１の駆動機構が連続した駆動を開始するまでの期間である特定期間（オープニング期間）に、特典（特別ボーナス）を付与する特別特典付与手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９７００】
特徴ｃＦ１によれば、条件成立遊技回の終了後から第１の駆動機構が連続した駆動を開始するまでの期間である特定期間に、特典を付与する。通常、特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の終了後に、第１の駆動機構が連続して駆動することによって遊技者に特典を付与する。特徴ｃＦ１によれば、第１の駆動機構が連続して駆動することによって遊技者に特典を付与することに先立って、特定期間において特典を付与するので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。
【９７０１】
［特徴ｃＦ２］
特徴ｃＦ１に記載の遊技機であって、
前記特別特典付与手段は、
前記特定期間（オープニング期間）の時間的な長さを、前記条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する手段を備える手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７０２】
特徴ｃＦ２によれば、特定期間の時間的な長さを、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて実行される各種処理（例えば演出など）に基づいて、特定期間の時間的な長さについて遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。
【９７０３】
［特徴ｃＦ３］
特徴Ｍ１または特徴Ｍ２に記載の遊技機であって、
前記特別特典付与手段は、
前記付与する特典の有利度を、前記特定期間（オープニング期間）の時間的な長さによって制御する
ことを特徴とする遊技機。
【９７０４】
特徴ｃＦ３によれば、付与する特典の有利度を、特定期間の時間的な長さによって制御するので、遊技者に対して、特定期間の時間的な長さについて、より一層期待感を付与することができる。
【９７０５】
［特徴ｃＦ４］
特徴Ｍ１から特徴Ｍ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の入球部（第１大入賞口５４ａ）とは異なる第２の入球部（第３実施形態における特電始動口５２）と、
前記第２の入球部に遊技球が入球したことを条件として駆動する第２の駆動機構（第２可変入賞装置５５）と、
前記第２の駆動機構が駆動することによって遊技球の入球が容易となる第３の入球部（第２大入賞口５５ａ）と、
を備え、
前記特別特典付与手段は、
前記特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて前記第３の入球部に遊技球が入りやすくなるように前記第２の入球部に遊技球が入球してから前記第２の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御する（特電始動口５２に遊技球が入球してから第２開閉扉５５ｂが開放するまでの時間を特定期間以外の期間と比べて短くする）ことによって、前記特定期間に特典を付与する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７０６】
特徴ｃＦ４によれば、特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて第３の入球

部に遊技球が入りやすくなるように第２の入球部に遊技球が入球してから第２の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御することによって、特定期間に特典を付与するので、特定期間における第２の入球部に遊技球が入球してから第２の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様に対して、遊技者を注目させることができるとともに、当該駆動態様に基づいて遊技者に期待感を付与することができる。

【９７０７】

＜特徴ｃＧ群＞

特徴ｃＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【９７０８】

［特徴ｃＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

２つの前記条件成立遊技回のうち、先に実行された前記条件成立遊技回を先条件成立遊技回（第３実施形態における先当選遊技回）とし、後に実行された前記条件成立遊技回を後条件成立遊技回（第３実施形態における後当選遊技回）とした場合に、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報（先当選遊技回の大当たり種別に基づく次回遊技回からの判定モード）に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９７０９】

特徴ｃＧ１によれば、後条件成立遊技回の終了後に実行する処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後に実行される処理についての期待感を遊技者に付与することに加えて、次に条件成立遊技回（後条件成立遊技回）が実行された場合における処理の方法についても期待感を付与することができる。

【９７１０】

［特徴ｃＧ２］

特徴ｃＧ１に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理として、前記後条件成立遊技回の終了後に特典を付与する処理の方法を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報（先当選遊技回の大当たり種別に基づく次回遊技回からの判定モード）に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９７１１】

特徴ｃＧ２によれば、後条件成立遊技回の終了後に特典を付与する処理の方法を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する処理の方法についての期待感を遊技者に付与することに加えて、次に条件成立遊技回（後条件成立遊技回）が実行された場合における特典を付与する処理の方法についても期待感を付与することができる。また、

条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する処理の方法について、遊技者に対して、当該条件成立遊技回の前に実行された条件成立遊技回（先条件成立遊技回）における特別情報に基づいて推測をさせることができる。従って、条件成立遊技回が実行された場合には、当該条件成立遊技回から見て先条件成立遊技回における特別情報に基づく当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する方法の推測、および、当該条件成立遊技回から見て後条件成立遊技回における特典を付与する方法の推測をさせることができ、１回の条件成立遊技回の実行で、遊技者に対して種々の推測を促し、さらに、期待感を付与することができる。

【９７１２】

［特徴ｃＧ３］

特徴ｃＧ２に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第１の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第２の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合（大当たり種別が確変大当たりである場合）には、前記後条件成立遊技回の終了後に、前記第１の特典付与手段によって特典の付与がされ、前記第１の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、前記第２の特典付与手段による特典の付与がされ

前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たさない場合（大当たり種別が通常大当たりである場合）には、前記後条件成立遊技回の終了後に、前記第１の特典付与手段による特典の付与はされず、前記第２の特典付与手段による特典の付与がされる

ことを特徴とする遊技機。

【９７１３】

特徴ｃＧ３によれば、先条件成立遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合には、当該先条件成立遊技回が終了した後の特典の付与について遊技者に期待感を付与することに加え、後条件成立遊技回の終了後の特典の付与についても大きな期待感を付与することができる。

【９７１４】

［特徴ｃＧ４］

特徴ｃＧ３に記載の遊技機であって、

前記第１の特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に当該第１の特典付与手段として前記特典を付与する期間である第１特典付与期間の時間的長さである第１特典付与時間を、前記後条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する第１特典付与時間決定手段（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９７１５】

特徴ｃＧ４によれば、先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たしていた場合には、後条件成立遊技回の終了後の第１特典付与期間における第１特典付与時間を、当該後条件成立遊技回に基づいて遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。

【９７１６】

［特徴ｃＧ５］

特徴ｃＧ１から特徴ｃＧ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理として、前記後条件成立遊技回の終了後から特典の付与（ラウンド遊技）を開始するまでの時間的長さ（オープニング時間）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する手段（第３実施形態に

おけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７１７】
特徴ｃＧ５によれば、後条件成立遊技回の終了後から特典の付与を開始するまでの時間的長さを、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、後条件成立遊技回が実行され特典の付与が開始されるまでの時間的長さを、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。
【９７１８】
［特徴ｃＧ６］
特徴ｃＧ５に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
第１の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第２の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、
前記後条件成立遊技回の終了後から前記第２の特典付与手段として特典の付与（ラウンド遊技）を開始するまでの期間である第２特典付与開始期間の時間的長さである第２特典付与開始時間（オープニング時間）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定し（第３実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定し）、
前記第２特典付与開始期間(オープニング期間）に、前記第１の特典付与手段として特典の付与（特別ボーナスの付与）を行う
ことを特徴とする遊技機。
【９７１９】
特徴ｃＧ６によれば、特典付与手段は、第１の特典付与手段と、第２の特典付与手段とを備えるので、条件成立遊技回が実行された場合には、遊技者に第１の特定付与手段による特典の付与に対する期待感に加え、第２の特典付与手段による特典の付与に対する期待感を付与することができる。また、第１の特典付与手段が特典を付与する期間である第２特典付与開始期間の時間的長さである第２特典付与開始時間は、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定されるので、遊技者に対して、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第２特典付与開始時間を推測させるとともに、第２特典付与開始期間における第１の特典付与手段による特典の付与について期待感を付与することができる。
【９７２０】
＜特徴ｄＡ群＞
特徴ｄＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【９７２１】
［特徴ｄＡ１］
第１の表示態様（起動時表示部３９ａの消灯）と第２の表示態様（起動時表示部３９ａの点灯）とを取り得る表示手段（起動時表示部３９ａと、起動時表示部３９を制御する機能を実現する主制御装置６０）と、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作（第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示）が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定モードが前記第２判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替

わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段（ＲＡＭ６４）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第２判定モードである場合に、前記第２の表示態様で表示を行う手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２２８の通常処理におけるステップＳｄ０５０２およびＳｄ０５０３）と、
前記第２の表示態様で表示中であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替える手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３４の当たり判定処理におけるステップＳｄ１１０４～Ｓｄ１１０６）と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７２２】
特徴ｄＡ１によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第２判定モードである場合に、表示手段は第２の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴ｄＡ１においては、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。具体的には、第１の表示態様に切り替わったことで、遊技者は第１判定モードに移行したと推測して落胆してしまうが、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回では、実際は第１判定モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９７２３】
［特徴ｄＡ２］
特徴ｄＡ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３３の転落判定処理）を備え、
前記表示手段は、
前記第２の表示態様で表示中であって、前記判定モード決定手段によって前記第１判定モードで実行することが決定された遊技回の開始時に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替える手段（図２３３の転落判定処理におけるステップＳｄ１００２、Ｓｄ１００４、およびＳｄ１００５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７２４】
特徴ｄＡ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えるので、表示手段の表示態様から、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１判定モードで実行することが決定された遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＡ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【９７２５】
［特徴ｄＡ３］
特徴ｄＡ２に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回において、特定の演出を実行する手段と、
前記判定モード決定手段によって前記第１判定モードで実行することが決定された遊技回において、前記特定の演出を実行する手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７２６】
特徴ｄＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、同じ特定の演出が実行されることから、特定の演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、表示手段の表示態様から、上記いずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、特徴ｄＡ３によれば、特定の演出によって時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
［特徴ｄＡ４］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、ＬＥＤを備え、
前記第１の表示態様は、前記ＬＥＤの消灯状態であり、
前記第２の表示態様は、前記ＬＥＤの点灯状態である
ことを特徴とする遊技機。
【９７２７】
特徴ｄＡ４によれば、ＬＥＤの消灯／点灯状態といった簡単な表示態様で、判定モードの識別が可能となる。したがって、特徴ｄＡ４によれば、遊技者の視認性を向上することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【９７２８】
＜特徴ｄＢ群＞
特徴ｄＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【９７２９】
［特徴ｄＢ１］
第１の表示態様と第２の表示態様とを取り得る表示手段と、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モードと、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モードと、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定モードが前記第２判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第２判定モードである場合に、前記第２の表示態様で表示を行う手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２２８の通常処理におけるステップＳｄ０５０２およびＳｄ０５０３）と、
前記第２の表示態様で表示中に、所定の遊技回が開始されることを契機に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替える手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３４の当たり判定処理におけるステップＳｄ１１０４～Ｓｄ１

１０６）と、
を備え、
前記判定手段は、
前記所定の遊技回の開始時に前記表示手段が前記第２の表示態様から前記第１の表示態様への切り替えを行うにも拘わらず、前記所定の遊技回に対応する前記判定を前記第２判定モードで実行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３４の当たり判定処理におけるステップＳｄ１１０１～Ｓｄ１１０３）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７３０】
特徴ｄＢ１によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第２判定モードで場合に、表示手段は第２の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴ｄＢ１においては、所定の遊技回の開始時に表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様への切り替えを行うにも拘わらず、所定の遊技回に対応する判定を第２判定モードで実行するので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、特徴ｄＢ１によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９７３１】
［特徴ｄＢ２］
特徴ｄＢ１に記載の遊技機であって、
前記所定の遊技回は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回である
ことを特徴とする遊技機。
【９７３２】
特徴ｄＢ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、第１判定モードに移行したとする遊技者の推測を覆すことができることから、遊技者により大きな意外性を付与することができ、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【９７３３】
＜特徴ｄＣ群＞
特徴ｄＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【９７３４】
［特徴ｄＣ１］
第１の表示態様と第２の表示態様とを取り得る表示手段と、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モードと、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モードと、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定モードが前記第２判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、
前記遊技回が開始される時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３３の転落判定処理）と、
を備える遊技機であって、

前記表示手段は、
前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第２判定モードである場合に、前記第２の表示態様で表示を行う手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２２８の通常処理におけるステップＳｄ０５０２～Ｓｄ０５０３）と、
前記第２の表示態様で表示中に、所定の切替タイミングで、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替える手段と、
を備え、
前記判定手段が前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードに切り替えるタイミングは、前記判定モード決定手段が前記判定を前記第１判定モードで実行することを決定した前記遊技回としての第１の遊技回と、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回としての第２の遊技回と、で相違するのに対して（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３３の転落判定処理におけるステップＳｄ１００２～Ｓｄ１００３と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３６の遊技状態移行処理におけるステップＳｄ１３０８）、
前記第１の表示態様への切替を行う前記所定の切替タイミングは、前記第１の遊技回と前記第２の遊技回とで一致する（図２３３の転落判定処理におけるステップＳｄ１００４～Ｓｄ１００５と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３４の当たり判定処理におけるステップＳｄ１１０５～Ｓｄ１１０６）
ことを特徴とする遊技機。
【９７３５】
特徴ｄＣ１によれば、表示手段が表示態様を第１の表示態様へ切り替える所定の切替タイミングが、判定モード決定手段が判定を第１判定モードで実行することを決定した第１の遊技回と、所定の条件を満たす特別情報に対応する第２の遊技回とで一致する。このために、表示手段の表示態様から、第１判定モードで実行することを決定した第１の遊技回か、所定の条件を満たす特別情報に対応する第２の遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＣ１によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９７３６】
［特徴ｄＣ２］
特徴ｄＣ１に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技回において、前記所定の切替タイミングは前記第１の遊技回の開始時であり、前記第２の遊技回において、前記所定の切替タイミングは前記第２の遊技回の開始時である
ことを特徴とする遊技機。
【９７３７】
特徴ｄＣ２によれば、遊技回が開始されたと同時に表示手段が表示態様を第１の表示態様へ切り替えることから、遊技者により緊張感を与えることができる。その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【９７３８】
［特徴ｄＣ３］
特徴ｄＣ２に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技回において、前記判定手段が前記判定モードを第２判定モードから前記第１判定モードに切り替えるタイミングは前記第１の遊技回の開始時であり、前記第２の遊技回において、前記判定手段が前記判定モードを第２判定モードから前記第１判定モードに切り替えるタイミングは前記第２の遊技回の終了時である
ことを特徴とする遊技機。
【９７３９】
特徴ｄＣ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する第２の遊技回においては、第２の遊技回の終了時に第１判定モードへの切り替えが行われることから、第２の遊技

回に対応する判定を第２判定モードで実行することができる。したがって、特徴ｄＣ３によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【９７４０】

＜特徴ｄＤ群＞

特徴ｄＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【９７４１】

［特徴ｄＤ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

排他的な２つの状態である第１の状態（低確率モード）と第２の状態（高確率モード）とを特定可能な状態情報（抽選モードの情報）を記憶する状態記憶手段（高確率モードフラグ）と、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて特定の処理（起動時表示部３９ａの点灯）の実行を開始する特定処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記状態記憶手段は、

前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態に切り替わる直前に記憶している前記状態情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る手段を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに前記状態情報が前記第２の状態を特定する情報である場合に前記特定の処理（起動時表示部３９ａの点灯）の実行を開始する手段と、

前記所定の条件を満たす前記遊技回の開始時に前記特定の処理を終了する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９７４２】

特徴ｄＤ１によれば、特定処理実行手段は、非供給状態から供給状態に切り替わったときに、状態情報が第２の状態を特定する情報である場合に特定の処理の実行を開始するので、特定の処理が実行されていることを認識した遊技者に対して、第２の状態であることを認識させることができる。また、特定処理実行手段は、所定の条件を満たす遊技回の開始時に特定の処理を終了するので、判定手段による判定の結果と特定の処理の終了とが関連していることを遊技者に推測させることができる。従って、特定の処理が実行されている場合には、遊技者に特定の処理が終了するか否かに注目させることができ、特定の処理が終了した場合には、遊技回の開始時から遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９７４３】

［特徴ｄＤ２］

特徴ｄＤ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モードと、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モードとを実行する手段を備え、

前記第１の状態は、前記判定手段が前記第１判定モードを実行する状態であり、前記第２の状態は、前記判定手段が前記第２判定モードを実行する状態である

ことを特徴とする遊技機。
【９７４４】
特徴ｄＤ２によれば、第１の状態は、判定手段が第１判定モードを実行する状態であり、第２の状態は、判定手段が第２判定モードを実行する状態であるので、特定の処理が実行されていることを認識した遊技者に対して、第１判定モードよりも特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２判定モードで判定手段が判定を行うことを推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。
【９７４５】
［特徴ｄＤ３］
特徴ｄＤ１または特徴ｄＤ２に記載の遊技機であって、
遊技者が視認可能な表示部を備え、
前記特定処理実行手段は、
前記特定の処理として、前記表示部の表示態様を前記第２の状態であることを示す表示態様にする
ことを特徴とする遊技機。
【９７４６】
特徴ｄＤ３によれば、遊技者に対して表示部の表示態様に注目させることができる。また、表示部の表示態様が第２の状態であることを示す表示態様になっていることを認識した遊技者に対して期待感を付与することができる。
【９７４７】
＜特徴ｄＥ群＞
特徴ｄＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【９７４８】
［特徴ｄＥ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への前記遊技球の入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記入球部への前記遊技球の入球を補助する手段であって、前記補助を行うためのサポートモードとして、第１サポートモード（低頻度サポートモード）と、前記入球部への遊技球の入球の可能性が前記第１のサポートモードよりも高い第２サポートモード（高頻度サポートモード）と、を有する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段を制御する制御手段であって、前記補助手段が前記第１サポートモードから前記第２サポートモードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後に、前記判定モードが前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行したことを契機に、前記補助手段を前記第２サポートモードから前記第１サポートモードに移行する制御手段と、
前記判定モードが前記第２判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報と、前記サポートモードが前記第２サポートモードであるか否かを特定するためのサポートモード情報と、をそれぞれ記憶する手段であって、前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報および前記サポートモード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、
第１の表示態様（起動時表示部３９ａの消灯）と第２の表示態様（起動時表示部３９ａ

の点灯）とを取り得る表示手段であって、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第２判定モードである場合に、前記第２の表示態様で表示を行なう表示手段（起動時表示部３９ａと、起動時表示部３９を制御する機能を実現する主制御装置６０）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段が前記第２の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後に、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合に、当該判定がなされた遊技回が開始される時に、前記表示手段は、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替え（主制御基板６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３４の当たり判定処理におけるステップＳｄ１１０４～Ｓｄ１１０６）、前記制御手段は、前記サポートモードを前記第２サポートモードから前記第１のサポートモードに移行する（主制御基板Ｗ６１側のＭＰＵ６２にて実行される図２３４の当たり判定処理におけるステップＳｄ１１０８～Ｓｄ１１１０）
ことを特徴とする遊技機。

【９７４９】
特徴ｄＥ１によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第２判定モードである場合に、表示手段は第２の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。また、特徴ｄＥ１によれば、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後に、判定モードが第１判定モードに移行したことを契機に、補助手段を第１サポートモードに移行する。このため、補助手段が第２サポートモードから第１サポートモードに移行した場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。即ち、表示手段の表示態様が第１の表示態様に切り替わったこと、補助手段が第１サポートモードに切り替わったことの双方から、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴ｄＥ１によれば、第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後の、特別情報が所定の条件を満たしたと判定がなされた遊技回の開始時において、遊技者の上記の推測を覆すことができる。具体的には、第１の表示態様に切り替わったことと第１サポートモードに切り替わったこととで、遊技者は第１判定モードに移行したと推測して落胆してしまうが、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回では、実際は第１判定モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９７５０】
［特徴ｄＥ２］
特徴ｄＥ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段を備え、
前記表示手段が前記第２の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後に、前記判定を第１判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、当該決定がなされた遊技回が開始される時に、前記表示手段は、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替え、前記制御手段は、前記サポートモードを前記第２サポートモードから前記第１のサポートモードに移行する
ことを特徴とする遊技機。

【９７５１】
特徴ｄＥ２によれば、表示手段が第２の表示態様で表示中であって、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、

判定を第１判定モードで実行することが判定モード決定手段によって決定された場合に、表示手段は、当該決定がなされた遊技回の開始時に、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合と同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第１判定モードで実行することが決定された場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。また、特徴ｄＥ２によれば、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、判定を第１判定モードで実行することが判定モード決定手段によって決定された場合に、制御手段は、当該決定がなされた遊技回の開始時に、サポートモードを特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合と同じ第１のサポートモードに移行する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＥ２によれば、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＥ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【９７５２】

＜特徴ｄＦ群＞

特徴ｄＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【９７５３】

［特徴ｄＦ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への前記遊技機への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記入球部への前記遊技球の入球を補助する手段であって、前記補助を行うためのサポートモードとして、第１サポートモード（低頻度サポートモード）と、前記入球部への遊技球の入球の可能性が前記第１のサポートモードよりも高い第２サポートモード（高頻度サポートモード）と、を有する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段を制御する制御手段であって、前記補助手段が前記第１サポートモードから前記第２サポートモードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合であって、前記判定モードが前記第１の判定モードである場合に、前記補助手段を前記第２サポートモードから前記第１サポートモードに移行する制御手段と、

前記判定モードが前記第２判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報と、前記サポートモードが前記第２サポートモードであるか否かを特定するためのサポートモード情報と、をそれぞれ記憶する手段であって、前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報および前記サポートモード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段と、

第１の表示態様（起動時表示部３９ａの消灯）と第２の表示態様（起動時表示部３９ａの点灯）とを取り得る表示手段であって、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わっ

たときに、前記判定モードが前記第２判定モードである場合に、前記第２の表示態様で表示を行なう表示手段（起動時表示部３９ａと、起動時表示部３９を制御する機能を実現する主制御装置６０）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段が前記第２の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達するより前において、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合、または前記判定を第１判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、
前記表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替え、
前記制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時から少なくとも当該遊技回が終了するまで、前記サポートモードとして前記第２サポートモードを維持する
ことを特徴とする遊技機。

【９７５４】

特徴ｄＦ１によれば、表示手段が第２の表示態様で表示中であって、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前において、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第１判定モードで実行することが決定された場合のいずれであっても、表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、特徴ｄＦ１によれば、前記２つの場合のいずれであっても、制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時から少なくとも当該遊技回が終了するまで、サポートモードとして２サポートモードを維持する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、遊技回の前記実行回数が所定の回数に達するより前における前記遊技回の開始時から遊技回が終了するまでの間において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＦ１によれば、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前において、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴ｄＦ１によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第２の判定モードである場合に、表示手段は第２の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴ｄＦ１においては、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【９７５５】

［特徴ｄＦ２］

特徴ｄＦ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段が前記第２の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後において、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合、または前記判定を第１判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、
前記表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替え、
前記制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、前記サポートモードを前記第２サポートモードから前記第１サポートモードに移行する
ことを特徴とする遊技機。

【９７５６】
特徴ｄＦ２によれば、表示手段が第２の表示態様で表示中であって、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第１判定モードで実行することが決定された場合のいずれであっても、表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、特徴ｄＦ２によれば、前記２つの場合のいずれであっても、制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、サポートモードを第１サポートモードに移行する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＦ２によれば、補助手段が第２サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後の双方において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記２つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。
【９７５７】
＜特徴ｄＧ群＞
特徴ｄＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態の変形例１から抽出される。
【９７５８】
［特徴ｄＧ１］
第１の表示態様（起動時表示部３９ａの消灯）と第２の表示態様（起動時表示部３９ａの点灯）とを取り得る表示手段（起動時表示部３９ａと、起動時表示部３９を制御する機能を実現する主制御装置６０）と、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定モードが前記第１判定モードであるか前記第２判定モードであるかを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段（ＲＡＭ６４）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第２判定モードである場合に、前記第２の表示態様で表示を行なう手段と、
前記第２の表示態様で表示中に、前記判定モードが前記第２判定モードから前記第１判定モードに切り替えられたことを契機に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替える手段と、
を備え、
前記遊技機は、さらに、
前記第２の表示態様で表示中であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードに切り替える手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７５９】

特徴ｄＧ１によれば、表示手段は、第２の表示態様で表示中に、判定モードが第２判定モードから第１判定モードに切り替えられたことを契機に、表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替える。また、この遊技機は、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替える。従って、表示手段は、第２の表示態様で表示中であって、所定の条件を満たす特別条件に対応する遊技回の開始時に、表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替える。このとき、遊技回の開始時に、表示態様が第２の表示態様から第１の表示態様に切り替わったことを認識した遊技者に対して、当該遊技回における判定が第１判定モードで実行されたと推測させることができる。しかしながら、判定手段によって所定の条件が満たされると判定された後に遊技回は開始され、その遊技回の開始時に判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えているので、当該遊技回の判定は第２判定モードで実行される。従って、遊技回における判定が第１判定モードで実行されたという遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、当該遊技回が所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であることで、遊技者にさらに大きな意外性や期待感を付与することができる。これらの結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴ｄＧ１によれば、遊技回の開始時に判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えているが、判定手段が第２判定モードで判定をして所定の条件が満たされると判定した後に判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えているので、当該遊技回において遊技者が不利益となることを回避することができる。さらに、表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替える制御を、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替える制御に連動させているので、表示手段の表示態様を切り替える制御を特異な制御にすることを回避し、簡易な制御としつつ、上記のような遊技者の推定を覆したり、遊技者に意外性を付与する効果を奏することができる。

【９７６０】

［特徴ｄＧ２］

特徴ｄＧ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段を備え、

前記表示手段は、

前記第２の表示態様で表示中であって、前記判定モード決定手段によって前記第１判定モードで実行することが決定された遊技回の開始時に、表示態様を前記第２の表示態様から前記第１の表示態様に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９７６１】

特徴ｄＧ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第２の表示態様から第１の表示態様に切り替えるので、表示手段の表示態様から、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１判定モードで実行することが決定された遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｄＧ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【９７６２】

［特徴ｄＧ３］

特徴ｄＧ２に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回において、特定の演出を実行する手段と、

前記判定モード決定手段によって前記第１判定モードで実行することが決定された遊技

回において、前記特定の演出を実行する手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７６３】
特徴ｄＧ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、同じ特定の演出が実行されることから、特定の演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、表示手段の表示態様から、上記いずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、特徴ｄＧ３によれば、特定の演出によって時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【９７６４】
＜特徴ｅＡ群＞
特徴ｅＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【９７６５】
［特徴ｅＡ１］
遊技球が入球可能な入球口であって、当該入球した遊技球が所定の領域（第１始動口３３）に到達することが可能な第１の入球口（第１入球口２０１）と、
遊技球が入球可能な入球口であって、前記第１の入球口に隣接する第２の入球口（第２入球口２２１）と、
前記第１の入球口への遊技球の入球と前記第２の入球口への遊技球の入球との時間的な間隔が特定時間内である特定の場合に、前記特定の場合以外の場合と比較して、前記第１の入球口に入球した遊技球を前記所定の領域に到達し易くする補助手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９７６６】
特徴ｅＡ１によれば、補助手段を備えるので第１の入球口の幅（広さ）と第２の入球口の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する所定の領域への遊技球の到達のし易さ（到達の期待値）の変化を抑制することができる。以下、具体例を用いて説明する。
【９７６７】
例えば、互いに隣接する第１の入球口の幅（広さ）と第２の入球口の幅（広さ）との和が一定の幅（広さ）に規定されている構成について考える。第１の入球口の幅を第２の入球口の幅よりも広くした第１の構成においては、第２の入球口は第１の入球口に比べて遊技球が入球しにくいため上記の特定の場合にはなりにくいが、第１の入球口の幅が広いので第１の入球口に遊技球が入球し易く、単位時間当たりに第１の入球口に入球する遊技球の数を多くすることで、所定の領域に遊技球を到達させる確率を高めることができる。
【９７６８】
一方、第１の入球口の幅を第２の入球口の幅よりも狭くした第２の構成においては、第１の入球口は第２の入球口に比べて遊技球が入球しにくいため第１の構成と比較して第１の入球口に遊技球は入球しにくいが、第２の入球口は第１の構成に比べて遊技球が入球しやすいため、第１の入球口に遊技球が入球した場合には上記特定の場合になりやすく、所定の領域に遊技球を到達させる確率を高めることができる。
【９７６９】
このように、特徴ｅＡ１によれば、第１の入球口の幅（広さ）と第２の入球口の幅（広さ）の差分に対する所定の領域への遊技球の到達のし易さ（到達の期待値）の変化を抑制することができ、所定の領域に遊技球が到達する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。
【９７７０】
［特徴ｅＡ２］
特徴ｅＡ１に記載の遊技機であって、

前記補助手段は、
予め定められた遊技球の経路であって、前記第１の入球口から入球した遊技球が前記所定の領域としての入賞口に到達する確率が第１の確率値である第１種経路（通常ルートＮＲ）と、
予め定められた遊技球の経路であって、前記第１の入球口から入球した遊技球が前記入賞口に到達する確率が前記第１の確率値よりも高い第２の確率値である第２種経路（特別ルートＳＰ）と、
前記特定の場合以外の場合に、前記第１の入球口から入球した遊技球を前記第１種経路に振り分け、前記特定の場合に、前記第１の入球口から入球した遊技球を前記第２種経路に振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２００）と
を備えることを特徴とする遊技機。
【９７７１】
特徴ｅＡ２によれば、前記特定の場合以外の場合に、第１の入球口から入球した遊技球は第１種経路に振り分けられ、前記特定の場合に、第１の入球口から入球した遊技球は第２種経路に振り分けられる。このため、特定の場合となったときには、遊技球が入賞口に到達する確率を高めることができる。このようにして、特徴ｅＡ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９７７２】
＜特徴ｅＢ群＞
特徴ｅＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【９７７３】
［特徴ｅＢ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられた通路であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口２０１）を有し、当該第１の入球口に入球した遊技球を流通させる第１の通路（第１通路２１０）と、
前記流通領域に設けられた通路であって、前記第１の入球口に隣接する第２の入球口（第２入球口２２１）を有し、当該第２の入球口に入球した遊技球を流通させる第２の通路（第２通路２２０）と
を備える遊技機であって、
前記第２の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記第１の通路における遊技球の挙動を変化させる挙動変化手段（第１遊技球振分機構２４０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７７４】
特徴ｅＢ１によれば、第２の通路を流通する遊技球から挙動変化手段が作用を受けることによって、第１の通路における遊技球の挙動が変化させられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を変化させることで、第１の通路において遊技球の挙動が変化する確率を変化させることができる。したがって、特徴ｅＢ１によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【９７７５】
特徴ｅＢ１において、隣接する第１の通路の第１の入球口と第２の通路の第２の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第１の入球口側に設けることによって、第１の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、挙動変化手段によって、第１の通路において遊技球の挙動が変化する確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第１の

通路において、遊技球の挙動が変化する確率が高くなる。
【９７７６】
一方、左右方向において上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第２通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第１の通路において、遊技球の挙動が変化する確率が低くなる。したがって、特徴ｅＢ１によれば、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率と、第１の通路において遊技球の挙動が変化する確率とがトレードオフの関係にある。
【９７７７】
ここで、第１の通路において遊技球の挙動が変化することで、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとすると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を低下させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を上昇させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｅＢ１によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できるという効果も奏する。
【９７７８】
［特徴ｅＢ２］
特徴ｅＢ１に記載の遊技機であって、
前記挙動変化手段は、前記第１の通路における遊技球を複数の行き先のうちのいずれかに振り分ける構成である
ことを特徴とする遊技機。
【９７７９】
特徴ｅＢ２によれば、挙動変化手段によって、第１の通路における遊技球の行き先が振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球の行き先が振り分けられる確率を変化させることができる。
【９７８０】
［特徴ｅＢ３］
特徴ｅＢ２に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第１種経路（通常ルートＮＲ）と、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第１種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第２種経路（特別ルートＳＰ）と、
を備え、
前記挙動変化手段は、
前記第２の通路を流通する遊技球から作用を受けない場合には、前記第１の通路における遊技球を前記第１種経路に向けて振り分け、
前記第２の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記第１の通路における遊技球を前記第２種経路に向けて振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９７８１】
特徴ｅＢ３によれば、第２の通路を流通する遊技球から作用を受けない場合に、遊技球は第１種経路に向けて振り分けられ、第２の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、遊技球は遊技者にとって有利な第２種経路に向けて振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第１の通路において、遊技球が第２種経路に向

けて振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴ｅＢ３によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９７８２】

＜特徴ｅＣ群＞

特徴ｅＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【９７８３】

［特徴ｅＣ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１の通路（本線通路２１１）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１の通路から分かれた分岐通路（第１支線通路２１２）と、

前記第１の通路における前記分岐通路への分岐点で、遊技球を前記第１の通路と前記分岐通路とに振り分ける遊技球振分手段（第１遊技球振分機構２４０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第２の通路（第２通路２２０）と

を備える遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２の通路を遊技球が流通しない場合には、前記分岐点に至った遊技球を前記第１の通路に振り分け、

前記第２の通路における遊技球の流通を契機に、前記分岐点に至った遊技球を前記分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９７８４】

特徴ｅＣ１によれば、第２の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１の通路に振り分けられ、第２の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１の通路を遊技球が流通する確率と、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴ｅＣ１によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９７８５】

［特徴ｅＣ２］

特徴ｅＣ１に記載の遊技機であって、

前記第１の通路は、当該第１の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口２０１）を有し、

前記第２の通路は、当該第２の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第２の入球口（第２入球口２２１）を有し、

前記第１の入球口と前記第２の入球口とは、隣接する

ことを特徴とする遊技機。

【９７８６】

特徴ｅＣ２によれば、第１の通路が有する第１の入球口と第２の通路が有する第２の入球口とが隣接している。ここで、隣接する第１の入球口と第２の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第１の入球口側に設けることによって、第１の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が高くなる

ため、遊技球振分手段によって、第１の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

【９７８７】

一方、左右方向において上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第２通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴ｅＣ２によれば、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率と、第１の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【９７８８】

ここで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとすると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を低下させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を上昇させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｅＣ２によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【９７８９】

［特徴ｅＣ３］

特徴ｅＣ１または特徴ｅＣ２に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第１種経路（通常ルートＮＲ）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第１種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第２種経路（特別ルートＳＰ）と

を備え、

前記第１の通路の下流端は、前記第１種経路に至り、

前記分岐通路の下流端は、前記第２種経路に至る

ことを特徴とする遊技機。

【９７９０】

特徴ｅＣ３によれば、第２の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１種経路に振り分けられ、第２の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第２種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第１の通路において、遊技球が第２種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴ｅＣ３によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【９７９１】

＜特徴ｅＤ群＞

特徴ｅＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【９７９２】

［特徴ｅＤ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１の通路（本線通路２１１）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１の通路から分かれた分岐通路（第１支線通路２１２）と、
前記第１の通路における前記分岐通路への分岐点で、遊技球を前記第１の通路と前記分岐通路とに振り分ける遊技球振分手段（第１遊技球振分機構２４０）と
を備える遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第１の通路から前記分岐通路への開口を閉鎖する第１の位置と、前記開口を遊技球が通過可能に開く第２の位置と、に移動可能な弁体（弁体２４１）と、
前記弁体と連動し、前記第１の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記弁体を前記第１の位置から前記第２の位置に移動させ得る作用片（作用片２４２）と
を有することを特徴とする遊技機。

【９７９３】
特徴ｅＤ１によれば、第１の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けて、弁体が第１の位置から第２の位置に移動することによって、第１の通路から分岐通路への開口が開き、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、上記別の領域を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１の通路を遊技球が流通する確率と、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴ｅＤ１によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９７９４】
［特徴ｅＤ２］
特徴ｅＤ１に記載の遊技機であって、
前記弁体は、自重によって前記第２の位置から前記第１の位置に移動しうる構成であることを特徴とする遊技機。

【９７９５】
特徴ｅＤ２によれば、弁体は重力以外の力が働いていない初期姿勢において第１の位置を保つことができる。その上、上述したように、弁体は、作用片を介して、第１の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けることによって、第１の位置から第２の位置に移動する。このため、特徴ｅＤ２によれば、弁体を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる。

【９７９６】
［特徴ｅＤ３］
特徴ｅＤ１または特徴ｅＤ２に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第２の通路（第２通路２２０）
を備え、
前記第１の通路とは別の領域は、前記第２の通路内の予め定められた領域である
ことを特徴とする遊技機。

【９７９７】
特徴ｅＤ３によれば、第２の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。

【９７９８】
［特徴ｅＤ４］
特徴ｅＤ３に記載の遊技機であって、
前記第１の通路は、当該第１の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口２０１）を有し、

前記第２の通路は、当該第２の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第２の入球口（第２入球口２２１）を有し、
前記第１の入球口と前記第２の入球口とは、隣接する
ことを特徴とする遊技機。
【９７９９】
特徴ｅＤ４によれば、第１の通路が有する第１の入球口と第２の通路が有する第２の入球口とが隣接している。ここで、隣接する第１の入球口と第２の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第１の入球口側に設けることによって、第１の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、遊技球振分手段によって、第１の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。
【９８００】
一方、左右方向において上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第２通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴ｅＤ４によれば、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率と、第１の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。
【９８０１】
ここで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとすると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を低下させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を上昇させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｅＤ４によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。
【９８０２】
［特徴ｅＤ５］
特徴ｅＤ４に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第１種経路（通常ルートＮＲ）と、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第１種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第２種経路（特別ルートＳＰ）と
を備え、
前記第１の通路の下流端は、前記第１種経路に至り、
前記分岐通路の下流端は、前記第２種経路に至る
ことを特徴とする遊技機。
【９８０３】
特徴ｅＤ５によれば、第２の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１種経路に振り分けられ、第２の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第２種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第１の通路において、遊技球が第２種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊

技結果を得ることができる。したがって、特徴ｅＤ５によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【９８０４】

＜特徴ｅＥ群＞

特徴ｅＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。

【９８０５】

［特徴ｅＥ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１の通路（本線通路２１１）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１の通路から分かれた第１の分岐通路（第１支線通路２１２）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１の通路から分かれた第２の分岐通路（第２支線通路２１３）と、

前記第１の通路における前記第１の分岐通路への第１分岐点で、遊技球を前記第１の通路と前記第１の分岐通路とに振り分ける第１遊技球振分手段（第１遊技球振分機構２４０）と、

前記第１の通路における前記第２の分岐通路への第２分岐点で、遊技球を前記第１の通路と前記第２の分岐通路とに振り分ける第２遊技球振分手段（第２遊技球振分機構２５０）と

を備える遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第２の通路（第２通路２２０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第３の通路（第３通路２３０）と

を備え、

前記第１遊技球振分手段は、

前記第２の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第１分岐点に至った遊技球を前記第１の通路に振り分け、

前記第２の通路における遊技球の流通を契機に、前記第１分岐点に至った遊技球を前記第１の分岐通路に振り分ける手段を備え、

前記第２遊技球振分手段は、

前記第３の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第２分岐点に至った遊技球を前記第１の通路に振り分け、

前記第３の通路における遊技球の流通を契機に、前記第２分岐点に至った遊技球を前記第２の分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９８０６】

特徴ｅＥ１によれば、第２の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１の通路に振り分けられ、第２の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は第１の分岐通路に振り分けられる。また、第３の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１の通路に振り分けられ、第３の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は第２の分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができ、第３の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が第２の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１の通路を遊技球が流通する確率と、第１の通路において遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率と、第１の通路において遊技球が第２の分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴ｅＥ１によれば、遊技

者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９８０７】

［特徴ｅＥ２］

特徴ｅＥ１に記載の遊技機であって、

前記第１の通路は、当該第１の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口２０１）を有し、

前記第２の通路は、当該第２の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第２の入球口（第２入球口２２１）を有し、

前記第３の通路は、当該第３の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第３の入球口（第３入球口２３１）を有し、

前記第２の入球口は、前記第１の入球口に対して、左右方向の一方の側に隣接し、

前記第３の入球口は、前記第１の入球口に対して、左右方向の他方の側に隣接する

ことを特徴とする遊技機。

【９８０８】

特徴ｅＥ２によれば、第２の通路が有する第２の入球口が第１の通路が有する第１の入球口と近接し、第３の通路が有する第３の入球口が第１の通路が有する第１の入球口と近接している。ここで、隣接する第１の入球口と第２の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第１の入球口側に設けることによって、第１の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、第１遊技球振分手段によって、第１の通路において遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第１の通路において、遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

【９８０９】

一方、左右方向において上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第２通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第１の通路において、遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴ｅＥ２によれば、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率と、第１の通路において遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【９８１０】

ここで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとすると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を低下させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を上昇させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｅＥ２によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【９８１１】

同様に、隣接する第１の入球口と第３の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この場合にも、前述した第１の入球口と第２の入球口との関係と同様に、この釘の打ち込み位置によって第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を変化させることと、第１の通路において、遊技球が第２の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることとがトレードオフの関係にある。このことからも、釘の打ち込み位置によって、ホー

ル側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。
【９８１２】
［特徴ｅＥ３］
特徴ｅＥ１または特徴ｅＥ２に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第１種経路（通常ルートＮＲ）と、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第１種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第２種経路（特別ルートＳＰ）と
を備え、
前記第１の通路の下流端は、前記第１種経路に至り、
前記第１の分岐通路の下流端と前記第２の分岐通路の下流端とは合わさって、前記第２種経路に至る
ことを特徴とする遊技機。
【９８１３】
特徴ｅＥ３によれば、第２の通路における遊技球の流通を契機に、または第３の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第２種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第３の通路の第３の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第１の通路において、遊技球が第２種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴ｅＥ３によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【９８１４】
＜特徴ｅＦ群＞
特徴ｅＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１から抽出される。
【９８１５】
［特徴ｅＦ１］
遊技球が流通する流通領域と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１の通路（本線通路３１１）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１の通路から分かれた１回目分岐通路（子支線通路３１２）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記１回目分岐通路から分かれた２回目分岐通路（孫支線通路３１３）と、
前記第１の通路における前記１回目分岐通路への第１分岐点で、遊技球を前記第１の通路と前記１回目分岐通路とに振り分ける第１遊技球振分手段（第１遊技球振分機構３４０）と、
前記１回目分岐通路における前記２回目分岐通路への第２分岐点で、遊技球を前記１回目分岐通路と前記２回目分岐通路とに振り分ける第２遊技球振分手段（第２遊技球振分機構３５０）と
を備える遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第２の通路（第２通路３２０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第３の通路（第３通路３３０）と
を備え、
前記第１遊技球振分手段は、
前記第２の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第１分岐点に至った遊技球を前記第１の通路に振り分け、
前記第２の通路における遊技球の流通を契機に、前記第１分岐点に至った遊技球を前記

１回目分岐通路に振り分ける手段を備え、
前記第２遊技球振分手段は、
前記第３の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第２分岐点に至った遊技球を前記１回目分岐通路に振り分け、
前記第３の通路における遊技球の流通を契機に、前記第２分岐点に至った遊技球を前記２回目分岐通路に振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９８１６】
特徴ｅＦ１によれば、第２の通路を遊技球が流通し、かつ、第３の通路を遊技球が流通することを契機として、第１の通路に入った遊技球は、２回目分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が１回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができ、第３の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、１回目分岐通路において、遊技球が２回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１の通路に遊技球が入球する確率と、遊技球が最終的に２回目分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴ｅＦ１によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９８１７】
［特徴ｅＦ２］
特徴ｅＦ１に記載の遊技機であって、
前記第１の通路は、当該第１の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口３０１）を有し、
前記第２の通路は、当該第２の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第２の入球口（第２入球口３２１）を有し、
前記第３の通路は、当該第３の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第３の入球口（第３入球口３３１）を有し、
前記第２の入球口は、前記第１の入球口に対して、左右方向の一方の側に隣接し、
前記第３の入球口は、前記第１の入球口に対して、左右方向の他方の側に隣接する
ことを特徴とする遊技機。
【９８１８】
特徴ｅＦ２によれば、第２の通路が有する第２の入球口が第１の通路が有する第１の入球口と近接し、第３の通路が有する第３の入球口が第１の通路が有する第１の入球口と近接している。ここで、隣接する第１の入球口と第２の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第１の入球口側に設けることによって、第１の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、第１遊技球振分手段によって、第１の通路において遊技球が１回目分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第１の通路において、遊技球が１回目分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。
【９８１９】
一方、左右方向において上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けた場合、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第２通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第１の通路において、遊技球が１回目分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴ｅＦ２によれば、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率と、第１の通路において遊技球が１回目分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【９８２０】
ここで、第１の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとすると、上記の釘を第１の通路の第１の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を低下させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第２の通路の第２の入球口側に設けて、第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を上昇させても、第１の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｅＦ２によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。
【９８２１】
同様に、隣接する第１の入球口と第３の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この場合にも、前述した第１の入球口と第２の入球口との関係と同様に、この釘の打ち込み位置によって第１の通路の第１の入球口へ入球する確率を変化させることと、遊技球が２回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることとがトレードオフの関係にある。このことからも、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。
【９８２２】
［特徴ｅＦ３］
特徴ｅＦ１または特徴ｅＦ２に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第１種経路（通常ルートＮＲ）と、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第１種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第２種経路（特別ルートＳＰ）と
を備え、
前記第１の通路の下流端は、前記第１種経路に至り、
前記１回目分岐通路の下流端は、前記第２種経路に至る
ことを特徴とする遊技機。
【９８２３】
特徴ｅＦ３によれば、第２の通路における遊技球の流通と、第３の通路における遊技球の流通との双方を契機に、遊技者にとって有利な第２種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路の第２の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第３の通路の第３の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、遊技球が第２種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴ｅＦ３によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【９８２４】
＜特徴ｅＧ群＞
特徴ｅＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例３から抽出される。
【９８２５】
［特徴ｅＧ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられた通路であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口２０１）を有し、当該第１の入球口に入球した遊技球を流通させる第１の通路（第１通路２１０）と、
前記流通領域に設けられた通路であって、前記第１の入球口に隣接する第２の入球口（第２入球口２２１）を有し、当該第２の入球口に入球した遊技球を流通させる第２の通路

（第２通路２２０）と
を備える遊技機であって、
前記第１の入球口から入球した遊技球と前記第２の入球口から入球した遊技球とに基づいて、遊技球を遊技者に有利となる方向に誘導し得る遊技球誘導手段（遊技球振分装置２００）と、
遊技球を貯留する遊技球貯留手段であって、複数の遊技球が貯留された時に、当該貯留された遊技球を前記第１の入球口および前記第２の入球口に向けて放出する遊技球貯留手段（遊技球貯留装置５００）と
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８２６】
特徴ｅＧ１によれば、遊技球誘導手段によって、第１の入球口から入球した遊技球と第２の入球口から入球した遊技球とに基づいて、遊技球は遊技者に有利となる方向に誘導され得る。一般に、隣接する２つの入球口に続けて遊技球が入る確率は比較的低いが、特徴ｅＧ１によれば、遊技球貯留手段によって、複数の遊技球が一度に、第１の入球口および第２の入球口に向かって放出されることから、第１の入球口および第２の入球口に続けて遊技球が入球する確率を高めることができる。したがって、特徴ｅＧ１によれば、遊技者に有利となる確率を高くして、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９８２７】
［特徴ｅＧ２］
特徴ｅＧ１に記載の遊技機であって、
前記遊技球貯留手段（遊技球貯留装置５００）は、
前記第１の入球口と前記第２の入球口との上方に配置され、遊技球が載る遊技球受け容器（遊技球受け容器５１０）であり、複数の遊技球の重さによって当該遊技球受け容器が傾倒することで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる
ことを特徴とする遊技機。
【９８２８】
特徴ｅＧ２によれば、モーター等の駆動手段を用いずに遊技球の重さを受けて遊技球受け容器から遊技球を放出することができることから、遊技機の構成を簡素化することができる。
【９８２９】
［特徴ｅＧ３］
特徴ｅＧ１または特徴ｅＧ２に記載の遊技機であって、
前記遊技球貯留手段に貯留された遊技球を、所定時間毎に強制的に放出させる強制放出手段（強制放出装置６００）
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８３０】
特徴ｅＧ３によれば、所定時間毎に繰り返し、遊技球貯留手段から遊技球を強制的に放出させることができる。このため、遊技者が遊技を終えようとした場合に、遊技球貯留手段に遊技球が貯留されたまま残ることがなくなる。したがって、次の遊技者が有利な状態から遊技を開始することがなくなることから、遊技の公平性を保つことができる。
【９８３１】
＜特徴ｆＡ群＞
特徴ｆＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態およびその変形例１～６，８，１０～１２から抽出される。
【９８３２】
［特徴ｆＡ１］
遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、
前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる棒状部材（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）と、
所定方向から見た場合（上側から下側に向けて見た場合、右側から左側に向けて見た場

合）に前記棒状部材と平行になるように、前記遊技盤に設けられた基準部（第１始動口３３の入球口３３ａにおける第３のへり３３３，第４のへり３３４、第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓ、第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８３３】
遊技球の流通を変化させる例えば釘等の棒状部材は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴ｆＡ１によれば、メーカーが意図する棒状部材の傾き具合と一致するように、基準部の傾き具合が予め定められた構成とすることで、基準部を頼りに、所定方向から見た場合に棒状部材が基準部と平行になるように、棒状部材の傾きを確認して修正することができる。このため、棒状部材の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、棒状部材の傾きのずれを容易に修復することができる。
【９８３４】
［特徴ｆＡ２］
特徴ｆＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球口（入球口３３ａ）を形成する入球口部材（第１始動口３３）
を備え、
前記棒状部材は、前記入球口部材の上方に設けられた釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）であり、
前記基準部は、前記入球口部材に設けられた
ことを特徴とする遊技機。
【９８３５】
特徴ｆＡ２によれば、入球口部材に設けられた基準部を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。
【９８３６】
［特徴ｆＡ３］
特徴ｆＡ２に記載の遊技機であって、
前記基準部は、前記入球口（入球口３３ａ）のへり（第３のへり３３３，第４のへり３３４）である
ことを特徴とする遊技機。
【９８３７】
特徴ｆＡ３によれば、入球口部材に基準部としての専用の部材を別途、設けることなく、釘の傾きの修復を行うことができることから、遊技機の構成が複雑になることを防止することができる。
【９８３８】
［特徴ｆＡ４］
特徴ｆＡ２に記載の遊技機であって、
前記基準部は、前記入球口部材に付けた目印（第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）である
ことを特徴とする遊技機。
【９８３９】
特徴ｆＡ４によれば、基準部の視認性を高めることが容易にでき、修復の確実性を高めることができる。
【９８４０】
＜特徴ｆＢ群＞
特徴ｆＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態およびその変形例１～６，８，１０～１２から抽出される。
【９８４１】
［特徴ｆＢ１］

遊技機であって、
遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、
前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）と、
前記遊技機の出荷時における前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する、前記釘とは異なる規定手段（第１始動口３３の入球口３３ａにおける第３のへり３３３，第４のへり３３４、第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓ、第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８４２】
遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴ｆＢ１によれば、規定手段は、遊技機の出荷時における釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、規定手段を頼りに、規定手段によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘を出荷時の傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。
【９８４３】
［特徴ｆＢ２］
特徴ｆＢ１に記載の遊技機であって、
前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口３３ａ）を形成する入球口部材（第１始動口３３）
を備え、
前記規定手段は、前記入球口部材に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【９８４４】
特徴ｆＢ２によれば、入球口部材に設けられた規定手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。
【９８４５】
［特徴ｆＢ３］
特徴ｆＢ２に記載の遊技機であって、
前記規定手段は、前記入球口（入球口３３ａ）のへり（第３のへり３３３，第４のへり３３４）である
ことを特徴とする遊技機。
【９８４６】
特徴ｆＢ３によれば、規定手段としての専用の部材を別途、設けることなく、釘の傾きの修復を行うことができることから、遊技機の構成が複雑になることを防止することができる。
【９８４７】
［特徴ｆＢ４］
特徴ｆＢ２に記載の遊技機であって、
前記規定手段は、前記入球口部材に付けた目印（第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）である
ことを特徴とする遊技機。
【９８４８】
特徴ｆＢ４によれば、規定手段の視認性を高めることが容易にでき、修復の確実性を高めることができる。
【９８４９】
＜特徴ｆＣ群＞

特徴ｆＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例９から抽出される。

【９８５０】

［特徴ｆＣ１］

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）と、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度についての情報を示す角度情報明示手段（第１数値情報Ｎａ，第２数値情報Ｎｂ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９８５１】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴ｆＣ１によれば、メーカーが意図する釘の傾き具合と一致する角度についての情報を角度情報明示手段が示す構成とすることで、角度情報明示手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【９８５２】

［特徴ｆＣ２］

特徴ｆＣ１に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口３３ａ）を形成する入球口部材（第１始動口３３）

を備え、

前記角度情報明示手段は、前記入球口部材に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【９８５３】

特徴ｆＣ２によれば、入球口部材に設けられた角度情報明示手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【９８５４】

［特徴ｆＣ３］

特徴ｆＣ２に記載の遊技機であって、

前記釘として、所定方向の一方の側に設けられた第１の釘と、前記所定方向の他方の側に設けられた第２の釘と、

を備え、

前記入球口部材は、

少なくとも第１パーツと第２パーツとによって構成され、

前記第１パーツに、前記第１の釘についての前記角度の情報を示す第１の角度情報明示手段が設けられ、

前記第２パーツに、前記第２の釘についての前記角度の情報を示す第２の角度情報明示手段が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【９８５５】

特徴ｆＣ３によれば、入球口部材が少なくとも第１パーツと第２パーツとによって構成されていることから、製造時において、第１パーツに第１の角度情報明示手段を設け、第２パーツに第２の角度情報明示手段を設けることを容易に行なうことができる。特に、第１の角度情報明示手段と第２の角度情報明示手段の双方を一方の側から見ることができるように、第１の角度情報明示手段と第２の角度情報明示手段とを同じ向きに設ける場合に、一方の角度情報明示手段は入球口部材の内側となることから、製造時に、その内側の角度情報明示手段を設けることが困難であるが、特徴ｆＣ３によれば、入球口部材が第１パ

ーツと第２パーツとによって構成されていることから、製造が容易である。
【９８５６】
＜特徴ｆＤ群＞
特徴ｆＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例５から抽出される。
【９８５７】
［特徴ｆＤ１］
遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、
前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）と、
前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する目印（第１始動口３３の入球口３３ａにおける第３のへり３３３，第４のへり３３４、第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓ、第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８５８】
遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴ｆＤ１によれば、目印は、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、目印を頼りに、目印によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘をメーカーの意図する傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。
【９８５９】
［特徴ｆＤ２］
特徴ｆＤ１に記載の遊技機であって、
前記目印は、前記遊技機の出荷時における前記釘についての前記角度を規定する
ことを特徴とする遊技機。
【９８６０】
特徴ｆＤ２によれば、釘の傾き具合を遊技機の出荷時の状態に容易に戻すことができる。
【９８６１】
［特徴ｆＤ３］
特徴ｆＤ１または特徴ｆＤ２に記載の遊技機であって、
前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口３３ａ）を形成する入球口部材（第１始動口３３）
を備え、
前記目印は、前記入球口部材に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【９８６２】
特徴ｆＤ３によれば、入球口部材に設けられた目印を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。
【９８６３】
［特徴ｆＤ４］
特徴ｆＤ１から特徴ｆＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定方向から見た場合（上側から下側に向けて見た場合）に、前記目印は前記釘と平行になり、かつ、前記目印の少なくとも一部分が前記釘によって隠れることがない
ことを特徴とする遊技機。
【９８６４】
特徴ｆＤ４によれば、所定方向から見て、釘が目印と平行であるか否かを確認すること

によって、釘の傾き具合がメーカーの意図する大きさであるか否かを認めることができる。その上、所定方向から見た場合に、目印の少なくとも一部分が前記釘によって隠れることがないことから、目印の視認性が高い。したがって、特徴ｆＤ４によれば、釘の傾きの認定が容易であり、釘の傾きのずれをより容易に修復することができる。

【９８６５】

＜特徴ｆＥ群＞

特徴ｆＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例１０～１２から抽出される。

【９８６６】

［特徴ｆＥ１］

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）と、

遊技球が入球可能な入球口（開口部１４００）と、

前記入球口に設けられ、前記入球口への入球のし易さを変更するために閉状態と開状態とに切り換え可能な可動部（可動片１４１１ａ、１４１１ｂ，１５１１ａ，１５１１ｂ，１６１１ａ）を備える可動手段（電動役物１４１０，１５１０）と、

を備える遊技機であって、

前記可動部は、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する所定部位（Ｓａ，Ｓｂ，Ｈａ，Ｈｂ，Ｔａ）を有する

ことを特徴とする遊技機。

【９８６７】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴ｆＥ１によれば、可動部における所定部位は、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、所定部位を頼りに、所定部位によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘をメーカーの意図するメーカーの意図する傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【９８６８】

［特徴ｆＥ２］

特徴ｆＥ１に記載の遊技機であって、

前記所定部位は、前記遊技機の出荷時における前記釘についての前記角度を規定する

ことを特徴とする遊技機。

【９８６９】

特徴ｆＥ２によれば、釘を遊技機の出荷時の傾き具合に容易に修復することができる。

【９８７０】

［特徴ｆＥ３］

特徴ｆＥ１または特徴ｆＥ２に記載の遊技機であって、

前記可動手段において、前記可動部が閉状態にある場合に、当該可動部の前記所定部位が、前記角度を規定する

ことを特徴とする遊技機。

【９８７１】

特徴ｆＥ３によれば、閉状態にある場合の可動部の所定部位を頼りに、所定部位によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修復することができる。

【９８７２】

［特徴ｆＥ４］

特徴ｆＥ１または特徴ｆＥ２に記載の遊技機であって、

前記可動手段において、前記可動部が開状態にある場合に、当該可動部の前記所定部位

が、前記角度を規定する
ことを特徴とする遊技機。
【９８７３】
特徴ｆＥ４によれば、開状態にある場合の可動部の所定部位を頼りに、釘の傾きを確認して修復することができる。特に、開状態にある場合の可動部の位置に近い釘を、修復の対象とすることができ、その釘の修復を容易に行なうことができる。
【９８７４】
＜特徴ｆＦ群＞
特徴ｆＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例７から抽出される。
【９８７５】
［特徴ｆＦ１］
遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、
前記遊技盤の表面に対して予め定められた角度で設置されていることが保証されて、前記遊技盤に設けられた基準部（第１のマーク１１５１，第２のマーク１１５２）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８７６】
遊技機においては、遊技盤上に釘等の付帯物が設置されている。特徴ｆＦ１によれば、遊技盤の表面に対して予め定められた角度であることが保証されている基準部を頼りに、付帯物の傾きを確認して修正することができる。このため、付帯物の傾きの調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、付帯物の傾きのずれを容易かつ正確に修復することができる。
【９８７７】
［特徴ｆＦ２］
特徴ｆＦ１に記載の遊技機であって、
前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）
を備え、
前記基準部が保証する前記角度は、直角である
ことを特徴とする遊技機。
【９８７８】
特徴ｆＦ２によれば、遊技盤の表面に対して垂直に設置されていることが保証されている基準部を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。釘はメーカーの意図する傾きで設けられているが、特徴ｆＦ２によれば、垂直に設置されていることが保証されている基準部と釘の向きとを比べることで、釘の傾き具合を容易に確認することができる。したがって、釘の傾きの調整を容易に行うことができる。
【９８７９】
＜特徴ｇＡ群＞
特徴ｇＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【９８８０】
［特徴ｇＡ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、前記第１種入球手段への遊技球の入球数と前記第２種入球手段への遊技球の入球数との相対比である入球相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御する制御手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【９８８１】
特徴ｇＡ１によれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第１種入球手段への遊技球の入球数と第２種入球手段への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御するので、当該３段階の入球相対比を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９８８２】
［特徴ｇＡ２］
特徴ｇＡ１に記載の遊技機であって、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２種入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記所定の抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間であり、
前記制御モードを切り替えることによって、前記入球相対比を変更する
ことを特徴とする遊技機。
【９８８３】
特徴ｇＡ２によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる３つの制御モードを切り替えることによって入球相対比を変更するので、比較的簡易な制御によって入球相対比の切り替えを実現することができる。
【９８８４】
＜特徴ｇＢ群＞
特徴ｇＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【９８８５】
［特徴ｇＢ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、
到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
前記第２の経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、到達した遊技球を所定の流通方向に案内する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記第１の経路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に前記第１種入球手段が配置され、
前記第２の経路に振り分けられた遊技球が到達可能な位置に前記補助手段が配置され、
前記補助手段によって流通方向を案内された遊技球が入球可能な位置に前記第２種入球手段が配置される
ことを特徴とする遊技機。
【９８８６】
特徴ｇＢ１によれば、振分手段に到達した遊技球のうち、第１の経路に振り分けられた遊技球は第1種入球手段に入球し、第２の経路に振り分けられた遊技球のうち補助手段によって補助された遊技球は第２種入球手段に入球する。従って、振分手段に到達させるような流通態様で遊技球を流通させた場合、所定の抽選の当選確率を変更することによって、第１種入球手段への遊技球の入球頻度を所定の範囲内で一定に保ちつつ、第２種入球手段への遊技球の入球頻度を変更することができる。
【９８８７】
［特徴ｇＢ２］
特徴ｇＢ１に記載の遊技機であって、
前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記抽選実行手段は、前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選（電役開放抽選）を実行し、
前記補助手段は、
前記第２検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【９８８８】
特徴ｇＢ２によれば、振分手段が設けられた位置および第１検知位置を通過させないで第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第２種入球手段のみに遊技球を入球させることができる。従って、流通態様を変更することによって、第１種入球手段および第２種入球手段への入球頻度を変更することができる。
【９８８９】
＜特徴ｇＣ群＞
特徴ｇＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【９８９０】
［特徴ｇＣ１］
遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第１の入球手段（第７実施形態における第１始動口３３ａ）と、
遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第２の入球手段（第７実施形態における第１始動口３３ｂ）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、

前記振り分けられた遊技球を前記第１の入球手段に案内する第１案内経路（左側流路Ｒ１）と、
前記振り分けられた遊技球を前記第２の入球手段に案内する第２案内経路（右側流路Ｒ２）と、
を備え、
前記第１の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄とが同一である
ことを特徴とする遊技機。
【９８９１】
特徴ｇＣ１によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第１の入球手段に入球した場合も、第２の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄を変動させるので、各入球手段ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９８９２】
［特徴ｇＣ２］
特徴ｇＣ１に記載の遊技機であって、
前記第１の入球手段および前記第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、第１の図柄を変動させる第１図柄変動手段と、
遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第３の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第３の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記第１の図柄とは異なる図柄である第２の図柄を変動させる第２図柄変動手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９８９３】
特徴ｇＣ２によれば、遊技球の入球が第２の図柄を変動させる契機となる第３の入球手段を備えるので、遊技者に対して、第１の図柄の変動に関する期待感に加えて、第２の図柄の変動に関する期待感を付与することができる。さらに振分手段の役割に関して、遊技者に対して種々の推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９８９４】
［特徴ｇＣ３］
特徴ｇＣ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段から前記第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上に配置され、当該経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する補助手段（普通電動役物５３）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９８９５】
特徴ｇＣ３によれば、第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上に第３の入球手段へ入球することを補助する補助手段を備えるので、振分手段によって振り分けられた遊技球が、第１案内経路と第２案内経路のいずれに振り分けられても同一の図柄（第１の図柄）を変動させる契機となる場合と、第２案内経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって第２の図柄を変動させる契機となる場合があり、補助手段の動作パターンによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。
【９８９６】
［特徴ｇＣ４］
特徴ｇＣ３に記載の遊技機であって、
前記第２案内経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）を備え、
前記補助手段は、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記振分手段から前記第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助

する
ことを特徴とする遊技機。
【９８９７】
特徴ｇＣ４によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として振分手段から第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上を流通する遊技球が第３の入球手段に入球することを補助するので、遊技球を第２案内経路に流通させることを遊技者に促し、遊技球が所定の位置を通過した場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、遊技球を第２案内経路に流通させることを遊技者に促すことで、遊技者を遊技に集中させることができる。
【９８９８】
［特徴ｇＣ５］
特徴ｇＣ４に記載の遊技機であって、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、
前記補助手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記振分手段から前記第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【９８９９】
特徴ｇＣ５によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、振分手段から第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が第３の入球手段に入球することを補助するので、所定の抽選における当選確率を制御することによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を制御することができる。
【９９００】
［特徴ｇＣ６］
特徴ｇＣ４または特徴ｇＣ５に記載の遊技機であって、
前記第２案内経路上の所定の位置を通過したことを検知する前記検知手段を第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）とした場合に、
前記振分手段によって振り分けられる経路上の位置とは異なる特定の位置を通過したことを検知する前記第１の検知手段とは異なる第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記補助手段は、
前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第３の入球手段へ入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【９９０１】
特徴ｇＣ６によれば、補助手段は、第２の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が第３の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第２の検知手段を経由させて遊技球を第３の入球手段に入球させることが可能となる。その結果、高い確率で第３の入球手段にのみ遊技球を入球させることができる遊技状態を作ることができる。
【９９０２】
［特徴ｇＣ７］
特徴ｇＣ６に記載の遊技機であって、
前記抽選実行手段は、
前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
前記補助手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技

球が前記第３の入球手段へ入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【９９０３】
特徴ｇＣ７によれば、補助手段は、第２の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が第３の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第２の検知手段を経由させて遊技球を第３の入球手段に入球させることが可能となる。従って、所定の抽選の当選確率を低くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段および第２の入球手段に遊技球が入球し、第３の入球手段に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第１の図柄のみを変動させることができる。また、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段、第２の入球手段、および第３の入球手段に遊技球が入球し、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。さらに、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が第２の検出手段に遊技球の通過を検知させるよう遊技球を流通させた場合には、振分手段に遊技球が到達する確率は低く、第２の検知手段および補助手段を経由して遊技球は第３の入球手段に入球する確率が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。従って、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。その結果、２つの図柄の変動する割合が異なる３つの遊技状態を種々に組み合わせることによって、新たな遊技性を創出することができる。
【９９０４】
［特徴ｇＣ８］
特徴ｇＣ６に記載の遊技機であって、
前記遊技機を制御する制御手段を備え、
前記制御手段は、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、第２の制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３の制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１の制御モードにおいては、
前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、
前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、
前記第２の制御モードにおいては、
前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、
前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、
前記第３の制御モードにおいては、
前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、
前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易である
ことを特徴とする遊技機。
【９９０５】
特徴ｇＣ８によれば、制御手段は、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。
【９９０６】
［特徴ｇＣ９］

特徴ｇＣ８に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間である
ことを特徴とする遊技機。

【９９０７】
特徴ｇＣ９によれば、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とを制御することによって、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、比較的容易な制御によって当該制御モードの切り替えを利用した新たな種々の遊技の流れの創出を実現することができる。

【９９０８】
＜特徴ｇＤ群＞
特徴ｇＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９０９】
［特徴ｇＤ１］
遊技球が入球可能な所定の入球手段（第７実施形態における第２始動口３４）と、
特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
を備える遊技機であって、
前記検知手段は、前記複数の経路のうちの一の経路上（右側流路Ｒ２）に配置されている
ことを特徴とする遊技機。

【９９１０】
特徴ｇＤ１によれば、補助手段が入球手段への遊技球の入球を補助するか否かの所定の抽選を実行する契機となる遊技球の通過を検知する検知手段が、振分手段によって振り分けられる複数の経路のうちの一の経路上に配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に注目をさせることができる。

【９９１１】
［特徴ｇＤ２］
特徴ｇＤ１に記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記一の経路に振り分けられた遊技球が、前記補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に配置された第１の入球手段（第１始動口３３ｂ）を備え、
前記補助手段によって補助された場合に遊技球が入球する前記入球手段は、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２始動口３４）である
ことを特徴とする遊技機。
【９９１２】
特徴ｇＤ２によれば、振分手段によって一の経路に振り分けられた遊技球が、補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に第１の入球手段が配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に期待感を付与することに加え、一の経路に振り分けられた場合には、遊技球が第１の入球手段に入球するのか、または、補助手段による補助によって第２の入球手段に入球するのかといった期待感を遊技者に付与することができ、振分手段に到達した遊技球の帰趨について、少なくとも２段階の期待感を付与することができる。
【９９１３】
［特徴ｇＤ３］
特徴ｇＤ１または特徴ｇＤ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記一の経路とは異なる経路（左側流路Ｒ１）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置された第３の入球手段（第１始動口３３ａ）と、
前記第１の入球手段および前記第３の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第１の図柄を変動させる第１図柄変動手段と、
前記第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第２の図柄を変動させる第２図柄変動手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９９１４】
特徴ｇＤ３によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が第１の入球手段に入球した場合も、第３の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄である第１の図柄を変動させるので、振分手段によって振り分けられた先の入球手段ごとに、遊技球の入球を契機として異なる図柄が変動する一般的な構成の遊技機であると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９９１５】
＜特徴ｇＥ群＞
［特徴ｇＥ１］
到達した遊技球を第１の経路（第７実施形態における左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける第１の振分手段（振分機構１２０）と、
前記第２の経路を流通する遊技球を第３の経路と第４の経路とに振り分ける第２の振分手段（普通電動役物５３）と、
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１始動口）と、
遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第２始動口）と、
を備え、
前記第１種入球手段は、前記第１の経路および前記第３の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
前記第２種入球手段は、前記第４の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
前記第２の振分手段は、遊技球を前記第４の経路に振り分ける確率を変更可能に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【９９１６】
特徴ｇＥ１によれば、２つの振分手段を備え、かつ、第２の振分手段が遊技球を第４の

経路に振り分ける確率は変更可能であるので、第１の振分手段が到達した遊技球を第１の経路と第２の経路とに交互に振り分ける場合であっても、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を低く設定した場合には、第１の振分手段によって第１の経路に振り分けた遊技球を第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させる。一方、第２の経路に振り分けた遊技球を、第２の振分手段によって高い確率で第３の経路に振り分け第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させることができる。すなわち、第１の振分手段に到達した遊技球を高い確率で第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させることができる。また、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を高く設定した場合には、第１の振分手段によって第１の経路に振り分けた遊技球を第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させる。一方、第２の経路に振り分けた遊技球を、第２の振分手段によって高い確率で第４の経路に振り分け第２種入球手段に入球させ、第２の図柄を変動させることができる。このように、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。

【９９１７】

［特徴ｇＥ２］

特徴ｇＥ１に記載の遊技機であって、

前記第２の振分手段（普通電動役物５３）は、前記第２の経路を流通する遊技球を前記第４の経路に振り分ける態様（開放状態）において、前記第１の振分手段を経由しないで流通する遊技球を前記第２種入球手段に案内する案内手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９９１８】

特徴ｇＥ２によれば、第２の経路を流通する遊技球を第４の経路に振り分ける態様において、第１の振分手段を経由しないで流通する遊技球を第２種入球手段に案内する案内手段を備える。従って、第４の経路に振り分ける態様である第２の振分手段に、第１の振分手段を経由しないで到達させる流通態様で遊技球を流通させることによって、遊技球が第２種入球手段に入球する確率を高めることができ、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率として、第２の図柄が変動する比率を高めることができる。

【９９１９】

［特徴ｇＥ３］

特徴ｇＥ１または特徴ｇＥ２に記載の遊技機であって、

前記第２の経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記第２の振分手段は、前記所定の抽選の結果に基づいて、前記第２の経路を流通する遊技球を前記第３の経路または前記第４の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【９９２０】

特徴ｇＥ３によれば、第２の振分手段は、所定の抽選の結果に基づいて、第２の経路を流通する遊技球を第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定するので、遊技者は、第２の経路を流通する遊技球が第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けられるかを事前に認識することができない。よって、遊技者に対して、所定の抽選の結果、および、第２の経路を流通する遊技球が第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けられるかについて推測させるとともに、期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９９２１】

＜特徴ｇＦ群＞

［特徴ｇＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第７実施形態における第２始動口３４）と、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
当該遊技機を制御する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間である
ことを特徴とする遊技機。
【９９２２】
特徴ｇＦ１によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる３つの制御モードを切り替えることができるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。
【９９２３】
［特徴ｇＦ２］
特徴ｇＦ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第１始動口）と、
到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける第１の振分手段と、
を備え、
前記第２の入球手段は、前記第１の経路および前記第２の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
前記検知手段は、前記第２の経路上の前記所定の位置を遊技球が通過したことを検知し、
前記補助手段は、前記第２の経路から前記２の入球手段まで遊技球が流通する経路上に配置されている
ことを特徴とする遊技機。

【９９２４】
特徴ｇＦ２によれば、振分手段が第１の経路と第２の経路とに交互に遊技球を振り分けるにもかかわらず、第２の入球手段は、第１の経路および第２の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置されているので、遊技者に対して、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。また、第２の経路に振り分けられた遊技球を補助手段は第１の入球手段へ入球するのを補助するので、振分手段によって第２の経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって補助されるか否かについて遊技者に注目をさせることができるとともに、期待感を付与することができる。
【９９２５】
＜特徴ｇＧ群＞
特徴ｇＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【９９２６】
［特徴ｇＧ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第７実施形態における第２始動口３４）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
前記複数の経路のうちの一の経路上の位置である第１検知位置を通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２の検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）と、
所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記抽選実行手段は、
前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
前記第１の検知手段または前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知した時点から前記所定の抽選を開始して抽選結果を出力する時点までの抽選実行時間がＴｐである抽選モードを備え、
前記補助手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記抽選結果が出力された時点から前記補助手段が前記補助可能な状態になる時点までの時間はＴｍであり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助をする場合に、前記補助をする時間である補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードと、前記補助時間が前記第１補助時間Ｔｓ１よりも長い第２補助時間Ｔｓ２である補助モードとを備え、
遊技球が前記第１検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間をＴｒ１、遊技球が前記第２検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間をＴｒ２とし、
前記第１検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間をＴｆ１、前記第２検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間をＴｆ２とした場合に、
Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ１
Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ２

Ｔｒ１+Ｔｆ１≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ１＜Ｔｒ２+Ｔｆ２≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ２
であることを特徴とする遊技機。

【９９２７】

特徴ｇＧ１によれば、補助手段は、補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードと、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードとを備える。補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードである場合には、第１検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合、すなわち、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合には、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができるが、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合には、遊技球が入球手段に入球するよりも前に補助手段による補助が終了してしまうため、遊技球を入球手段に入球させることができない。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードの場合には、第１検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様の方が、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【９９２８】

一方、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードである場合には、第１検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合、および、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができる。しかしながら、第１検知位置を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分手段を通過するので、振分手段に到達した遊技球のうち、一の経路に振り分けられた遊技球しか第１検知位置を通過することができない。よって、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合における振分手段に到達した遊技球の個数に対する第１検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合は、第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合における第２検知位置に到達した遊技球の個数に対する当該第２検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードの場合には、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様の方が、第１検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【９９２９】

従って、補助手段による補助モードを切り替えることによって、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させる流通態様の中で、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができるので、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９９３０】

＜特徴ｇＨ群＞

特徴ｇＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９３１】

［特徴ｇＨ１］

到達した遊技球を第１の案内経路（第７実施形態の変形例５における左側流路Ｒ１）と第２の案内経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、

遊技球が入球可能な入球部（第７実施形態の変形例５における第１始動口３３ａ）と、

を備え、

前記第１の案内経路と、前記第２の案内経路とは、いずれも同一の前記入球部に遊技球を案内する

ことを特徴とする遊技機。

【９９３２】

特徴ｇＨ１によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、第１の案内経路に振り分けられた遊技球と、第２の案内経路に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部に案内されるので、遊技者に、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

【９９３３】

［特徴ｇＨ２］

特徴ｇＨ１に記載の遊技機であって、

前記第１の案内経路と前記第２の案内経路とがいずれも案内する前記入球部を第１の入球部とした場合において、遊技球が入球可能な入球部であって前記第１の入球部とは異なる第２の入球部（第２始動口３４）と、

前記第２の案内経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選を実行する抽選実行手段と、

前記第２の案内経路から前記第１の入球部まで遊技球が流通する経路上に配置された補助手段（普通電動役物５３）であって、前記所定の抽選に当選した場合に、当該補助手段に到達した遊技球が前記第２の入球部に入球することを補助する補助手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【９９３４】

特徴ｇＨ２によれば、第２の案内経路に振り分けられた遊技球の一部を第２の入球部に入球させることができる。よって、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第１の入球部への遊技球の入球数と第２の入球部への遊技球の入球数との相対比を制御することができる。

【９９３５】

［特徴ｇＨ３］

特徴ｇＨ２に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記第２検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【９９３６】

特徴ｇＨ３によれば、振分手段が設けられた位置および第１検知位置を通過させないで第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第２の入球部のみに遊技球を入球させることができる。

【９９３７】

＜特徴ｇＩ群＞

特徴ｇＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９３８】

［特徴ｇＩ１］

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に配置され、遊技球が流通可能な流通経路を変更する流通経路変更手段（第７実施形態の変形例３における普通電動役物５３）と、

を備え、

前記流通経路変更手段は、

第１の状態（閉鎖状態）のときには、遊技球が流通可能な第１の流通経路（右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの経路）を遮蔽し、かつ、遊技球が流通可能な第２の流通経路

（壁部Ｗから第２始動口３４までの経路）を分断し、
　第２の状態（開放状態）のときには、前記第１の流通経路の前記遮蔽を解除し、かつ、前記第２の流通経路を形成する
　ことを特徴とする遊技機。
【９９３９】
　特徴ｇＩ１によれば、流通経路変更手段は、第１の状態から第２の状態に移行することによって、２つの流通経路を変更することができる。すなわち、流通経路変更手段は、１つの状態変化で２種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、第１の流通経路に遊技球を流通させる場合も、第２の流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、流通経路変更手段を利用した遊技を実行することができる。
【９９４０】
［特徴ｇＩ２］
　特徴ｇＩ１に記載の遊技機であって、
　所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、
　前記流通経路変更手段は、
　前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する
　ことを特徴とする遊技機。
【９９４１】
　特徴ｇＩ２によれば、流通経路変更手段は所定の抽選に当選した場合に第１の状態から第２の状態に移行するので、遊技者に対して、所定の抽選の抽選結果について期待感を付与することができる。また、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第１の流通経路と第２の流通経路を変更する確率や頻度を制御することができる。
【９９４２】
［特徴ｇＩ３］
　特徴ｇＩ２に記載の遊技機であって、
　前記第１の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
　前記第２の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）とを備え、
　前記抽選実行手段は、
　前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
　前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【９９４３】
　特徴ｇＩ３によれば、遊技球が第１の位置または第２の位置を通過した場合に所定の抽選が実行されるので、当該性質を利用して種々の遊技性を創出することができる。例えば、遊技の状態に応じて、第１の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することや、第２の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することによって、遊技者に対して遊技球の流通態様の変化を促す遊技性とし、遊技への積極的な参加を促すことができる。
【９９４４】
［特徴ｇＩ４］
　特徴ｇＩ３に記載の遊技機であって、
　前記流通経路変更手段は、
　前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記遮蔽が解除された前記第１の

流通経路を流通可能なタイミングで、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【９９４５】
特徴ｇＩ４によれば、第１の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行し第１の流通経路の遮蔽が解除されたにも関わらず遮蔽が解除されている期間に遊技球を第１の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。
【９９４６】
［特徴ｇＩ５］
特徴ｇＩ３または特徴ｇＩ４に記載の遊技機であって、
前記流通経路変更手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記形成された前記第２の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【９９４７】
特徴ｇＩ５によれば、第２の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行し第２の流通経路が形成されたにも関わらず第２の流通経路が形成されている期間に遊技球を第２の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。
【９９４８】
［特徴ｇＩ６］
特徴ｇＩ１から特徴ｇＩ５に記載の遊技機であって、
前記流通領域の特定の位置に配置され、遊技球が入球可能な入球手段を備え、
前記特定の位置は、
前記第１の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、前記第２の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置である
ことを特徴とする遊技機。
【９９４９】
特徴ｇＩ６によれば、第１の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、第２の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置に入球手段を備えるので、流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行した場合には、入球手段に遊技球が入球する可能性が高く、遊技者の期待感を高めることができる。
【９９５０】
＜特徴ｇＪ群＞
特徴ｇＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【９９５１】
［特徴ｇＪ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口３３ｂ）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第２始動口３４）と、
到達した遊技球を振り分ける振分手段（普通電動役物５３）であって、動作しない場合に、所定の位置を流通する遊技球を前記第１種入球手段に入球させ、動作した場合に、前記所定の位置を流通する遊技球を前記第２種入球手段に入球させる振分手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【９９５２】

特徴ｇＪ１によれば、振分手段が動作するか否かによって振分手段に到達した遊技球が振り分けられた後に入球する入球手段が異なり、変動する図柄が異なるので、遊技者に対して、振分手段が動作するか否かに注目させることができる。

【９９５３】

［特徴ｇＪ２］

特徴ｇＪ１に記載の遊技機であって、

特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記振分手段は、前記所定の抽選に当選した場合に動作する

ことを特徴とする遊技機。

【９９５４】

特徴ｇＪ２によれば、振分手段は、所定の抽選に当選した場合に動作するので、当該所定の抽選における当選確率を制御することによって、振分手段が動作する頻度を制御することが可能であり、その結果、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【９９５５】

［特徴ｇＪ３］

特徴ｇＪ２に記載の遊技機であって、

前記特定の位置は、当該特定の位置を通過した遊技球が前記振分手段に到達可能な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【９９５６】

特徴ｇＪ３によれば、特定の位置は、特定の位置を通過した遊技球が振分手段に到達可能な位置であるので、振分手段の動作に期待感を抱く遊技者に対して、特定の位置を遊技球が通過するか否かについても注目させることができる。従って、特定の位置を遊技球が通過するか否かに注目させ、その後、特定の位置を通過した遊技球が振分手段によってどのように振り分けられるかに注目させることができ、遊技球が流通する態様について段階的に遊技者に期待感を付与することができる。

【９９５７】

＜特徴ｇＫ群＞

特徴ｇＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９５８】

［特徴ｇＫ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続

入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９９５９】
特徴ｇＫ１によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９９６０】
［特徴ｇＫ２］
特徴ｇＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の後に実行される遊技回が前記第２の遊技状態において実行される場合（高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合）には特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９９６１】
特徴ｇＫ２によれば、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第２の遊技状態において実行される場合には特定の演出を実行するので、特定の演出を介して遊技者に対して第２の遊技状態が継続することを示唆することができる。また、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行され、実行されている遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者が認識した場合には、遊技者に対して当該特定の演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。
【９９６２】
［特徴ｇＫ３］
特徴ｇＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定の演出は、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出である
ことを特徴とする遊技機。
【９９６３】
特徴ｇＫ３によれば、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第２の遊技状態において実行される場合には、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して安堵感や、より有利な遊技状態へ移行させることへの意欲を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９９６４】

[特徴ｇＫ４]
特徴ｇＫ１から特徴ｇＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【９９６５】
特徴ｇＫ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９９６６】
＜特徴ｇＬ群＞
特徴ｇＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。
【９９６７】
［特徴ｇＬ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において前記第１の図柄および前記第２の図柄の各図柄の１回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記変動時間決定手段は、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、
前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第１始動口遊技回の変動時間の値）と、前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が外れである第１始動口遊技回の変動時間の値）とを、同一または略同一の値に決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９９６８】
特徴ｇＬ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で、その特別情報に対応する遊技回の変動時間が同一または

略同一であるので、特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果について注目させないようにすることができる。従って、例えば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、遊技球が第１種入球手段に入球したことに起因して実行される遊技回が、遊技者に対して不利な遊技回である場合には、当該遊技回における判定の結果について遊技者に注目させないようにすることができるので、当該遊技回が実行されている期間における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【９９６９】

[特徴ｇＬ２]

特徴ｇＬ１に記載の遊技機であって、

前記変動時間を決定する際に用いられる変動時間乱数を取得する変動時間乱数取得手段と、

各変動時間乱数の値と、変動時間の時間的な長さを特定可能な情報である変動時間情報とが、対応して記録されている変動時間テーブルと、

を備え、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態である交互入球低確率遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードＢ）においては、

前記１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態である交互入球高確率遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる

ことを特徴とする遊技機。

【９９７０】

特徴ｇＬ２によれば、交互入球低確率遊技状態においては、１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるのに対して、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けない。このようにすることで、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果を遊技者に注目させる度合に差をつけることができる。交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるので、遊技者に判定の結果について注目させることができる。交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けないので、遊技者に判定の結果について注目させないようにすることができる。よって、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第１種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる

。
【９９７１】
また、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いるので、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。
【９９７２】
［特徴ｇＬ３］
特徴ｇＬ１または特徴ｇＬ２に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【９９７３】
特徴ｇＬ３によれば、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行されるよりも、第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている。よって、遊技者は第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回に期待し、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回には期待しない。しかし、交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けるので、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることができる。一方、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けないので、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることを抑制することができる。よって、交互入球高確率遊技状態において、遊技者にとって有利でない遊技回の判定結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な遊技回の判定結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。
【９９７４】
[特徴ｇＬ４]
特徴ｇＬ１から特徴ｇＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記制御手段は、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９９７５】
特徴ｇＬ４によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態

の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９９７６】

＜特徴ｇＭ群＞

特徴ｇＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９７７】

［特徴ｇＭ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、

前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たした場合に特典を付与する特典付与手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記第１の図柄および前記第２の図柄の各図柄の１回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利であり、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第１始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第２始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【９９７８】

遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（以下、第１種遊技回とも呼ぶ）が、第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（第２種遊技回とも呼ぶ）よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第１種遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。

【９９７９】

特徴ｇＭ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては

、第１種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第２種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第１種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【９９８０】

［特徴ｇＭ２］

特徴ｇＭ１に記載の遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第１始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第２始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【９９８１】

特徴ｇＭ２によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第２種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第１種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に上げることができる。

【９９８２】

［特徴ｇＭ３］

特徴ｇＭ１または特徴ｇＭ２に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、

前記遊技状態を、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードＢ）と、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、

に移行可能に制御する状態移行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【９９８３】

遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同

じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態は、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを頻繁に想起させる状態であり、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態は、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態である。

【９９８４】

特徴ｇＭ３によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態に移行可能であり、それは、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態へ移行可能であることを意味し、遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。

【９９８５】

＜特徴ｇＮ群＞

特徴ｇＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９８６】

［特徴ｇＮ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、

前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、

前記演出実行手段は、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第１始動口遊技回）において、第１の演出（敵側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と、

前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第２始動口遊技回）において、前記第１の演出とは異なる第２の演出（遊技者側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【９９８７】

特徴ｇＮ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第１の演出を実行し、第２種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第２の演出を実行するので、いずれの入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回であるかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【９９８８】
［特徴ｇＮ２］
特徴ｇＮ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されており、
前記第１の演出は、遊技者が不利な状況であることを示唆する演出であり、
前記第２の演出は、遊技者が有利な状況であることを示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【９９８９】
特徴ｇＮ２によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。
【９９９０】
[特徴ｇＮ３]
特徴ｇＮ１または特徴ｇＮ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【９９９１】
特徴ｇＮ３によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９９９２】
[特徴ｇＮ４]
特徴ｇＮ３に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【９９９３】
特徴ｇＮ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９９９４】
＜特徴ｇＯ群＞

特徴ｇＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【９９９５】

［特徴ｇＯ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、

前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＢ）において、

前記演出実行手段は、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【９９９６】

特徴ｇＯ１によれば、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【９９９７】

［特徴ｇＯ２］

特徴ｇＯ１に記載の遊技機であって、

前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【９９９８】

特徴ｇＯ２によれば、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回が実行される確率が低く、換言すれば、遊技者にとって不利な状態となる確率が低い状態である。このような遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行

する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【９９９９】

［特徴ｇＯ３］

特徴ｇＯ１または特徴ｇＯ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率および遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、

遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１００００】

特徴ｇＯ３によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。このように３つの遊技状態が切り替わる中、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【１０００１】

[特徴ｇＯ４]

特徴ｇＯ３に記載の遊技機であって、

前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【１０００２】

特徴ｇＯ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０００３】

＜特徴ｇＰ群＞

特徴ｇＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態から抽出される。

【１０００４】

［特徴ｇＰ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第７実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第７実施形態における第２始動口）と、

前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特

別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段に遊技球が連続して２回入球した場合には、当該連続した２回の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回（第１始動口遊技回）のうちの少なくとも１回の遊技回において、特定の演出（第７実施形態における連続演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０００５】
特徴ｇＰ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段に連続して２回入球した場合には特定の演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第１種入球手段に連続して２回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０００６】
［特徴ｇＰ２］
特徴ｇＰ１に記載の遊技機であって、
前記特定の演出（第７実施形態の連続演出）は、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球した場合の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出である
ことを特徴とする遊技機。

【１０００７】
特徴ｇＰ２によれば、特定の演出は、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球した場合の第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であるので、確率の低い事象が起きたことを、より一層遊技者に認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心をさらに惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０００８】
［特徴ｇＰ３］
特徴ｇＰ１または特徴ｇＰ２に記載の遊技機であって、
前記特定の演出は、前記連続した２回の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回を跨いだ一連の演出（連続演出）である
ことを特徴とする遊技機。

【１０００９】
特徴ｇＰ３によれば、特定の演出は、連続した２回の第１種入球手段への遊技球の入球

に起因して実行される連続した２回の遊技回を跨いだ一連の演出であるので、特定の演出の内容として２回の遊技回を跨いだ流れのある演出を実行することができる。従って、発生する確率の低い事象が起きたことに対して、特別な状況であることをさらに遊技者に認識させることができる。

【１００１０】

[特徴ｇＰ４]

特徴ｇＰ１から特徴ｇＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、

前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１００１１】

特徴ｇＰ４によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００１２】

[特徴ｇＰ５]

特徴ｇＰ４に記載の遊技機であって、

前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【１００１３】

特徴ｇＰ５によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００１４】

＜特徴ｈＡ群＞

特徴ｈＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【１００１５】

［特徴ｈＡ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域（第８実施形態におけるクルーン２２０）を有する滞留手段と、

前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第１の方向と第２の方向とに振り分ける振分手段（非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、

を備える遊技機であって、
前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第１の位置（第１通路検知センサーＳＰ１、第２通路検知センサーＳＰ２が設けられた位置）を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向（開放状態と閉鎖状態）を切り替える切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１００１６】
特徴ｈＡ１によれば、滞留手段から流出した遊技球を振り分ける振分手段は、第１の位置を遊技球が通過した場合に、振分方向を切替手段によって切り替えるので、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第１の位置に遊技球を通過させることによって、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、遊技者は、遊技球の振り分け方向を、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第１の位置に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、遊技球の振り分け方向について遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００１７】
［特徴ｈＡ２］
特徴ｈＡ１に記載の遊技機であって、
前記遊技球が前記滞留領域（クルーン２２０）に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第１の位置（第２通路検知センサーＳＰ２が設けられた位置）を通過するまでの時間の長さである第１位置通過時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機。
【１００１８】
特徴ｈＡ２によれば、滞留時間は第１位置通過時間よりも長いので、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第１の位置に遊技球を通過させるために、第１の位置に向けて遊技球を発射させても、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第１位置通過時間よりも短い場合には、第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、当該特徴ｈＡ２は、上述のように、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００１９】
［特徴ｈＡ３］
特徴ｈＡ１または特徴ｈＡ２に記載の遊技機であって、
前記切替手段は、前記第１の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記振分方向を前記第２の方向(開放状態）から前記第１の方向（閉鎖状態）に、特定の期間（第８実施形態の場合には０．２秒）、切り替える手段を備え、
遊技球が前記第１の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第２の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である
ことを特徴とする遊技機。
【１００２０】
特徴ｈＡ３によれば、有利である第１の方向に遊技球を流通させるためには、滞留手段から遊技球が流出するタイミングと、特定の期間とを考慮して、第１の位置に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【１００２１】
［特徴ｈＡ４］
特徴ｈＡ３に記載の遊技機であって、
前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間（クルーン流出時間）よりも短い
ことを特徴とする遊技機。
【１００２２】
特徴ｈＡ４によれば、特定の期間は滞留領域流出時間よりも短いので、第１の位置を通過させた遊技球を、滞留手段を経由させ、さらに当該遊技球を切替手段によって第１の方向に流通させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球１球だけを用いて第１の方向に当該遊技球を通過させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、滞留領域に滞留した後に切替手段を経由して第１の方向に流通させる遊技球と、第１の位置を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００２３】
［特徴ｈＡ５］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第１領域を備え、
前記第１領域は、当該第１領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である
ことを特徴とする遊技機。
【１００２４】
特徴ｈＡ５によれば、第１領域は、当該第１領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域であるので、特定の状態が遊技者に有利な状態である場合には、振分手段によって遊技球を第１の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。
【１００２５】
［特徴ｈＡ６］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第１領域と、
前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第２領域と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備え、
前記特典付与手段は、
前記第１領域または前記第２領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、
遊技球が前記第１領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が前記第２領域に流入した場合に付与する特典よりも有利である
ことを特徴とする遊技機。
【１００２６】

特徴ｈＡ６によれば、遊技球が第１領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が第２領域に流入した場合に付与する特典よりも有利であるので、振分手段によって遊技球を第１の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【１００２７】

＜特徴ｈＢ群＞

特徴ｈＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【１００２８】

［特徴ｈＢ１］

遊技球が流通可能な第１の通路と、

遊技球が入球可能な第１の入球領域と、

到達した遊技球の流通態様を変化させる流通態様変化手段（第８実施形態における非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、

前記流通態様変化手段の状態を、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を前記第１の入球領域に送ることが不可能又は困難な第１の状態（開放状態）と、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を第１の入球領域に送ることが可能又は容易な第２の状態（閉鎖状態）との間で切り替えを行なう切替手段と、

を備える遊技機であって、

前記切替手段は、

前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードとして、

前記第１の通路（第１通路検知センサーＳＰ１）に遊技球を流通させないと、前記第１の入球領域に前記遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１のモード（第８実施形態における第１開閉シナリオ）と、

前記第１の通路（第１通路検知センサーＳＰ１）に遊技球を流通させなくても、前記第１の入球領域に前記遊技球を入球させることが可能又は容易な第２のモード（第８実施形態における第３開閉シナリオ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００２９】

特徴ｈＢ１によれば、切替手段は、第１の通路に遊技球を流通させないと、第１の入球領域に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１のモードと、第１の通路に遊技球を流通させなくても、第１の入球領域に遊技球を入球させることが可能又は容易な第２のモードとを備える。第１のモードが実行されている場合には、第１の入球領域に遊技球を入球させるために第１の通路に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第２のモードが実行されている場合には、第１の入球領域に遊技球を入球させるために第１の通路に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第１のモードが実行されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本特徴の遊技機によれば、切替手段の動作モードを第１のモードと第２のモードとの間で切り替えることによって、第１の入球領域に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００３０】

［特徴ｈＢ２］

特徴ｈＢ１に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段を備え、

前記切替手段は、

前記検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状

態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える
ことを特徴とする遊技機。
【１００３１】
特徴ｈＢ２によれば、切替手段は、検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、流通態様変化手段の状態を第１の状態から第２の状態に切り替えるので、切替手段の動作モードが第１のモードまたは第２のモードのいずれの場合であっても、遊技球が所定の位置を通過するように操作する必要があり、遊技球を第１の入球領域に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。
【１００３２】
［特徴ｈＢ３］
特徴ｈＢ１または特徴ｈＢ２に記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第１の通路とは異なる第２の通路と、
前記第１の通路上の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（第１通路検知センサーＳＰ１）と、
前記第２の通路上の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（第２通路検知センサーＳＰ２）と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第１検知手段または前記第２検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態（開放状態）から前記第２の状態（閉鎖状態）に切り替え、
前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第２の状態を継続している期間を第２状態継続期間とした場合に、
前記第１のモードは、
前記第１の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第２の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが不可能または困難となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。
【１００３３】
特徴ｈＢ３によれば、第１のモードの場合には、第２の通路に遊技球を流通させた場合でも切替手段は流通態様変化手段の状態を第１の状態から第２の状態に切り替えるにも関わらず、第２の通路を流通した遊技球が第２状態継続期間において流通態様変化手段に到達することが不可能または困難であるので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第１のモードの場合に第１の通路に遊技球を流通させることを促すことができる。さらに、第１の通路または第２の通路を遊技球が通過した場合に、遊技者に対して、流通態様変化手段の動作に注目させることができ、遊技者を遊技に集中させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００３４】
［特徴ｈＢ４］
特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第１の通路とは異なる第２の通路と、
前記第１の通路上の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段と、
前記第２の通路上の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第１検知手段または前記第２検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え、

前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第２の状態を継続している期間を第２状態継続期間とした場合に、
前記第２のモードは、
前記第１の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第２の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。
【１００３５】
特徴ｈＢ４によれば、第２のモードの場合には、第１の通路と第２の通路のいずれを遊技球が流通しても第２状態継続期間に遊技球を流通態様変化手段に到達させることができるので、第２のモードの場合には、遊技者は容易に第１の入球領域に遊技球を入球させることができる。
【１００３６】
＜特徴ｈＣ群＞
特徴ｈＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【１００３７】
［特徴ｈＣ１］
遊技球が入球可能な入球手段（大入賞口３６ａ）と、
遊技の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、特定の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第１開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点（ラウンド遊技の開始時点）から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第１の入球パターンである場合を第１の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第２の入球パターンである場合を第２の場合とした場合に、
前記特定の制御モード（第１開閉シナリオ）は、
前記第１の場合における前記第１の入球パターンと、前記第２の場合における前記第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、前記第１の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードである（高確率モードになる場合とならない場合とがある開閉シナリオである）
ことを特徴とする遊技機。
【１００３８】
特徴ｈＣ１によれば、特定の制御モードは、第１の場合における第１の入球パターンと、第２の場合における第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第１の場合における遊技者の有利の度合いと、第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードであるので、実行されている遊技の制御モードが特定の制御モードであると認識した遊技者に対して、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。
【１００３９】
［特徴ｈＣ２］
特徴ｈＣ１に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第１の制御モードとした場合に、
前記制御手段は、前記第１の制御モードとは異なる第２の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第２開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第３の入球パターンである場合を第３の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパター

ンが第４の入球パターンである場合を第４の場合とした場合に、
前記第２の制御モードは、
前記第３の場合における前記第３の入球パターンと、前記第４の場合における前記第４の入球パターンとが同じであれば、前記第３の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第４の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードである
ことを特徴とする遊技機。
【１００４０】
特徴ｈＣ２によれば、第１の制御モードと第２の制御モードとを備えるので、遊技者は制御モードが第１の制御モードであるのか第２の制御モードであるのかを判断する必要があり、遊技者を遊技に集中させることができる。また、第２の制御モードは、第３の場合における第３の入球パターンと、第４の場合における第４の入球パターンとが同じであれば、第３の場合における遊技者の有利の度合いと、第４の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードであるが、第１の制御モードは、第１の場合における第１の入球パターンと、第２の場合における第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第１の場合における遊技者の有利の度合いと、第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なるので、制御モードが第１の制御モードと第２の制御モードのいずれであるのか、また、第１の制御モードである場合には有利となるのか不利となるのかというように、段階的に期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００４１】
［特徴ｈＣ３］
特徴ｈＣ１または特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第１通路２１０及び第２通路３００）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、
前記特定の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第１開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なる
ことを特徴とする遊技機。
【１００４２】
特徴ｈＣ３によれば、特定の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なるので、複数の通路の通過態様を制御するために遊技者に技術介入をさせることができ、遊技者に遊技への積極的な参加を促すことができる。
【１００４３】
［特徴ｈＣ４］
特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第１通路２１０及び第２通路３００）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、
前記第２の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第２開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様に関わらず、遊技者の有利の度合いが同じである
ことを特徴とする遊技機。
【１００４４】
特徴ｈＣ４によれば、第２の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様にかかわらず、遊技者の有利の度合いが同じであるので、第２の制御モードを実行している場合には、複数の遊技球についての複数の通路の通過態様を検

出する必要がなく、処理を簡易化することができる。
【１００４５】
［特徴ｈＣ５］
特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第１の制御モードとした場合に、
前記制御手段は、
前記第１の制御モードおよび前記第２の制御モードと異なる第３の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第３開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第５の入球パターンである場合を第５の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第６の入球パターンである場合を第６の場合とした場合に、
前記第３の制御モードは、
前記第５の場合における前記第５の入球パターンと、前記第６の場合における前記第６の入球パターンとが同じであれば、前記第５の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第６の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであり、かつ、前記第２の制御モードよりも遊技者にとって有利である制御モードである
ことを特徴とする遊技機。
【１００４６】
特徴ｈＣ５によれば、第３の制御モードは、第５の場合における第５の入球パターンと、第６の場合における第６の入球パターンとが同じであれば、第５の場合における遊技者の有利の度合いと、第６の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであるので、第１の制御モードよりも遊技者に付与する緊迫感を緩和することができる。さらに、第３の制御モードは、第２の制御モードよりも遊技者にとって有利であるので、第２の制御モードよりも遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、第１の制御モード、第２の制御モード、第３の制御モードは、それぞれ遊技者に付与する期待感と緊迫感とが異なるので、これら特性の異なる３つの制御モードを切り替えることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００４７】
＜特徴ｈＤ群＞
特徴ｈＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【１００４８】
［特徴ｈＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典（第８実施形態における第１種大当たりと第２種大当たり）のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
遊技の状態（第８実施形態においてはサポートモード）を制御する制御手段と、
を備え、
前記特典付与手段は、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、特定の条件を満たす第１の場合と前記特定の条件を満たさない第２

の場合とで、前記特典の付与の態様（非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）を異なる態様に決定する手段と、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記特典の付与の態様を同じ態様に決定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１００４９】
特徴ｈＤ１によれば、遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。また、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、特定の条件を満たす第１の場合と前記特定の条件を満たさない第２の場合とで、特典の付与の態様が異なるので、さらに、遊技者に対して特典の付与の態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、特典の付与の態様はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００５０】
［特徴ｈＤ２］
特徴ｈＤ１に記載の遊技機であって、
前記第１の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合であり、
前記第２の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合である
ことを特徴とする遊技機。
【１００５１】
特徴ｈＤ２によれば、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、特典の付与の態様が異なるので、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技の状態は何であったか、といったように、遊技者に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００５２】
［特徴ｈＤ３］
特徴ｈＤ１または特徴ｈＤ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態（抽選モード：低確率モードか高確率モードか）を決定するための処理を実行する遊技状態決定処理を実行する遊技状態決定処理実行手段を備え、
前記遊技状態決定処理実行手段は、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様（抽選モードを決定する態様）を異なる態様（異なる非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が前記第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と前記第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様を同じ態様（同じ非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１００５３】

特徴ｈＤ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。さらに、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行時の遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、遊技状態決定処理の処理態様が異なるので、さらに、遊技者に対して遊技状態決定処理の処理態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、遊技の状態は何であったか、特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態を決定するための処理の態様はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００５４】

＜特徴ｈＥ群＞

特徴ｈＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【１００５５】

［特徴ｈＥ１］

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが可能又は容易な第１の状態と、前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う振分手段（第８実施形態において非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、

を備える遊技機であって、

前記振分手段は、

起点となる時（ラウンド遊技が開始された時）から前記入球手段に入球した遊技球の数がＮ個（Ｎは２以上の整数）となったことを契機に、前記第２の状態から前記第１の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【１００５６】

特徴ｈＥ１によれば、振分手段は、起点となる時から入球手段に入球した遊技球の数がＮ個（Ｎは２以上の整数）となったことを契機に、第２の状態から第１の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第１の領域に振り分けることを所望する遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００５７】

［特徴ｈＥ２］

特徴ｈＥ１に記載の遊技機であって、

前記振分手段は、

前記起点となる時からＮ個目の遊技球が前記入球手段に入球した時点から特定の期間内に、前記起点となる時からＮ－１個目の遊技球が前記振分手段に到達した場合に、当該Ｎ－１個目の遊技球を前記第１の領域に振り分けることが可能または容易となるように、前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【１００５８】

特徴ｈＥ２によれば、遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、起点となる時からＮ－１個目の遊技球と、起点となる時からＮ個目の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、起点となる時からＮ個目の遊技球が入球手段に入球した時点から特定の期間内に、起点となる時からＮ－１個目の遊技球が振分手段に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる

。また、Ｎ－１個目の遊技球を第１の領域に振り分けることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【１００５９】

＜特徴ｈＦ群＞

特徴ｈＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態の変形例５から抽出される。

【１００６０】

［特徴ｈＦ１］

遊技球が流通可能な第１の通路と、

遊技球が流通可能な第２の通路と、

前記第１の通路および前記第２の通路から送られてきた遊技球の流通態様を変更する流通態様変更手段であって、到達した遊技球を第１の領域に送ることが可能又は容易な第１の状態と、到達した遊技球を前記第１の領域に送ることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う流通態様変更手段（第８実施形態において非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、

を備え、

前記流通態様変更手段は、

起点となる時から前記第１の通路にＪ個（Ｊは整数）の遊技球が入球した後に、前記第２の通路にＫ個（Ｋは整数）の遊技球が入球したことを契機に、前記第２の状態から前記第１の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【１００６１】

特徴ｈＦ１によれば、流通態様変更手段は、起点となる時から第１の通路にＪ個（Ｊは整数）の遊技球が入球した後に、第２の通路にＫ個（Ｋは整数）の遊技球が入球したことを契機に、第２の状態から第１の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第１の領域に送ることを所望する遊技者に対して、第１の通路にＪ個、第２の通路にＫ個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００６２】

［特徴ｈＦ２］

特徴ｈＦ１に記載の遊技機であって、

前記流通態様変更手段は、

前記起点となる時から前記第１の通路に入球したＪ個目の遊技球が前記流通態様変更手段に到達する時が、前記起点となる時から前記第２の通路に入球した遊技球の数がＫ個に到達した時点から所定期間内である場合に、前記起点となる時から前記第１の通路に入球したＪ個目の遊技球を前記第１の領域に送る

ことを特徴とする遊技機。

【１００６３】

特徴ｈＦ２によれば、遊技球を第１の領域に送ることを所望する遊技者に対して、起点となる時から第１の通路に入球したＪ個目の遊技球が流通態様変更手段に到達する時が、起点となる時から第２の通路に入球した遊技球の数がＫ個に到達した時点から所定期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【１００６４】

＜特徴ｉＡ群＞

特徴ｉＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態から抽出される。

【１００６５】

［特徴ｉＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図４６９の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記状態情報移行手段によって前記移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１００６６】
特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ１によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＡ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１００６７】
［特徴ｉＡ２］
特徴ｉＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

【１００６８】

特徴ｉＡ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＡ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００６９】

［特徴ｉＡ３］

特徴ｉＡ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図４６８の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図４６８の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００７０】

特徴ｉＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【１００７１】

［特徴ｉＡ４］

特徴ｉＡ３に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定されている状態で、前記状態情報移行手段によって前記第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００７２】

特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定

が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＡ４によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１００７３】

［特徴ｉＡ５］

特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図４７０の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０１）と、

演算した前記状態判定値が、前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第１の値（図４５９における「０２Ｈ」）である場合に、前記状態情報が前記第１の状態以外の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第２の値（図４５９における「０３Ｈ」）に、前記状態判定値を書き換える状態判定値書換え手段（図４７０の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２，Ｓｉ１１０３）と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図４７１の変動時間設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１００７４】

特徴ｉＡ５によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。その上、状態判定値を切り替えてから遊技動作の態様の設定を行っていることから、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている場合に、処理が中断または停止してしまうことがなく、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１００７５】

［特徴ｉＡ６］

特徴ｉＡ５に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００７６】

特徴ｉＡ６によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【１００７７】

＜特徴ｉＢ群＞

特徴ｉＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１から抽出される。

【１００７８】

［特徴ｉＢ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（

主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、前記状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時における前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図４９７の変動開始処理におけるステップＳｉ３７０９，Ｓｉ３７１０，Ｓｉ３７１２）と、
前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１００７９】
特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＢ１によれば、状態情報移行手段によって状態情報が移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＢ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【１００８０】
［特徴ｉＢ２］
特徴ｉＢ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【１００８１】
特徴ｉＢ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。した

がって、特徴ｉＢ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００８２】

［特徴ｉＢ３］

特徴ｉＢ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図４６８の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図４６８の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００８３】

特徴ｉＢ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＢ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【１００８４】

さらに、特徴ｉＢ３によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＢ３によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＢ３によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１００８５】

［特徴ｉＢ４］

特徴ｉＢ１から特徴ｉＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（図４５８における遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図４９９の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ３９０１）、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図４７１の変動時間設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１００８６】
特徴ｉＢ４によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。
【１００８７】
［特徴ｉＢ５］
特徴ｉＢ４に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１００８８】
特徴ｉＢ５によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【１００８９】
＜特徴ｉＣ群＞
特徴ｉＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１から抽出される。
【１００９０】
［特徴ｉＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
特定の場合であり、かつ、前記遊技回の開始時において前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後である場合に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段と、
前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１００９１】
特定の場合に、第２の制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＣ１によれば、制御モード切替手段によって制御モードが第２の制御モードから第１の制御モードへ切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第２の制御モードに基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＣ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【１００９２】
［特徴ｉＣ２］
特徴ｉＣ１に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図４６８の転落判定処理）を備え、
前記制御モード切替手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第１の制御モードへの切り替えを実行させる第１切替手段（サポートモード擬似化処理：図４９７の変動開始処理におけるステップＳｉ３７０９，Ｓｉ３７１０，Ｓｉ３７１２）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第１の制御モードへの切り替えを実行させる第２切替手段（図４６８の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１００９３】
特徴ｉＣ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、制御モードは第１の制御モードに切り替えさせられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、制御モードの変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＣ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【１００９４】
さらに、特徴ｉＣ２によれば、第１切替手段によって、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に制御モードが第１の制御モードに切り替えられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず制御モードが第１の制御モードとなる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、第１切替手段によって制御モードが第１の制御モードに切り替えられたことで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＣ２によれば、第１切替手段によって制御モードが第１の制御モードに切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第２の制御モードに基づいて設定

されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＣ２によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１００９５】

［特徴ｉＣ３］

特徴ｉＣ１または特徴ｉＣ２に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記制御モードに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００９６】

特徴ｉＣ３によれば、制御モードと、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【１００９７】

＜特徴ｉＤ群＞

特徴ｉＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態およびその変形例１から抽出される。

【１００９８】

［特徴ｉＤ１］

取得条件が成立したことを契機として第１の特別情報と第２の特別情報とを取得する情報取得手段と、

取得された前記第１の特別情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１の判定手段（図４６９の当たり判定処理のステップＳｉ１００２～Ｓｉ１００４）と、

取得された前記第２の特別情報が第２の条件を満たすか否かを判定する第２の判定手段（図４６８の転落判定処理のステップＳｉ０９０２，Ｓｉ０９０３）と、

前記第１の判定手段による前記判定の結果および前記第２の判定手段による前記判定の結果の少なくとも一方を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、

排他的な２つの状態である第１の状態（低頻度サポートモード）と第２の状態（高頻度サポートモード）とを特定可能な状態情報（サポートモードの情報）を記憶する状態記憶手段（高頻度サポートモードフラグ）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たすものである場合、前記第２の特別情報が前記第２の条件を満たすものである場合共に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第２の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図４６９の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、

前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第２の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第１の遊技動作設定手段と、

前記第２の特別情報が前記第２の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第２の遊技動作設定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１００９９】

第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が

不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＤ１によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時に、第２の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＤ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１０１００】

［特徴ｉＤ２］

特徴ｉＤ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第２の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【１０１０１】

特徴ｉＤ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＤ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１０２】

さらに、特徴ｉＤ２によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たす遊技回、第２の特別情報が第２の条件を満たす遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、第１の特別情報が第１の条件を満たす遊技回か、第２の判定手段による判定の結果が第２の条件を満たす遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＤ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【１０１０３】

［特徴ｉＤ３］

特徴ｉＤ１または特徴ｉＤ２に記載の遊技機であって、

前記第１の判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技機は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記第１の判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを、前記第２の判定手段による前記判定の結果に基づいて決定する判定モード決定手段（図４６８の転落

判定処理）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１０４】
　特徴ｉＤ３によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）となっているにもかかわらず、状態情報によって特定される状態が第１の状態（低頻度サポートモード）となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＤ３によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時には、遊技動作の態様は第２の状態（高頻度サポートモード）に基づいて設定されることから、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＤ３によれば、遊技動作の態様の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【１０１０５】
［特徴ｉＤ４］
　特徴ｉＤ１から特徴ｉＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記遊技動作設定手段は、
　前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記第１の判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１０６】
　特徴ｉＤ４によれば、状態情報と、第１および第２の判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【１０１０７】
＜特徴ｉＥ群＞
　特徴ｉＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態から抽出される。
【１０１０８】
［特徴ｉＥ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
　遊技球が入球可能な入球手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
　前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
　前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第１の制御モードと前記第２の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第１の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第１の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
　前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モ

ード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第２の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とを少なくとも含む複数の状態情報を合わせて、前記遊技機の状態を示す総合状態情報（図４５８における遊技状態判定値）を生成する総合状態情報生成手段

を備え、

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記総合状態情報生成手段によって生成された前記総合状態情報が、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第１の情報（潜伏確変状態：図４５８における「０２Ｈ」）である場合に、前記総合状態情報を、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第２の情報（高確率高頻度状態：図４５８における「０３Ｈ」）に書き換える総合状態情報書換え手段（図４７０の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２，Ｓｉ１１０３）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０１０９】

総合状態情報に基づいて、例えば遊技機における特定の動作や表示等の態様が設定され、その態様の設定が、総合状態情報が第１の情報以外の情報（潜伏確変状態以外の状態を特定する情報）である場合に行われるように設計されている遊技機を考えてみる。この遊技機において、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態で、特定状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合、総合状態情報が第１の状態となって、このため、上述した設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＥ１によれば、総合状態情報書換え手段によって、総合状態情報は第１の情報（潜伏確変状態を特定する情報）から第２の情報に書き換えられることから、上記の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＥ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１０１１０】

［特徴ｉＥ２］

特徴ｉＥ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図４６８の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図４６９の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる

手段（図４６８の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１１１】
特徴ｉＥ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＥ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０１１２】
［特徴ｉＥ３］
特徴ｉＥ１または特徴ｉＥ２に記載の遊技機であって、
前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段（図４７１の変動時間設定処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１１３】
特徴ｉＥ３によれば、総合状態情報に基づいて遊技動作の態様を設定する処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＥ３によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【１０１１４】
［特徴ｉＥ４］
特徴ｉＥ１から特徴ｉＥ３までのいずれか一つにに記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１１５】
特徴ｉＥ４によれば、総合状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる
【１０１１６】
＜特徴ｉＦ群＞
特徴ｉＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態およびその変形例１から抽出される。
【１０１１７】
［特徴ｉＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第１の制御モードと前記第２の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第１の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第１の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第２の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段であって、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（潜伏確変状態：図４５８における「０２Ｈ」）に、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（高確率高頻度状態：図４５８における「０３Ｈ」）と同一の前記態様を設定する遊技動作設定手段（図４７１の変動時間設定処理）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０１１８】

第１の状態情報が第１の制御モードを特定し、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態（いわゆる潜伏確変状態）に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている遊技機では、状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合に、潜伏確変状態となって遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＦ１によれば、潜伏確変状態となった場合に、高確率高頻度状態と同一の遊技動作の態様を設定することから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＦ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１０１１９】

［特徴ｉＦ２］

特徴ｉＦ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図４６８の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図４６９の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図４６８の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９

０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１２０】
特徴ｉＦ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０１２１】
［特徴ｉＦ３］
特徴ｉＦ１または特徴ｉＦ２に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１２２】
特徴ｉＦ３によれば、前記第１および第２の状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【１０１２３】
＜特徴ｉＧ群＞
特徴ｉＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１６および変形例１７から抽出される。
【１０１２４】
［特徴ｉＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
特定の場合に、前記制御モードが前記第１の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２の判定モードである特定状態（第９実施形態の変形例１６および変形例１７における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、
前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図５００の当たり判定処理におけるステップＳｉ４００７）と、
前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として第１の態様を設定する第１遊技動作設定手段と、
前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として前記第１の態様とは異なる第２の態様を設定する第２遊技動作設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１２５】
特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様が設定され、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様とは異なる第２の態様に設定される。したがって、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に適した演出、および制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【１０１２６】
［特徴ｉＧ２］
特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、
前記第２遊技動作設定手段は、
前記制御モード切替手段によって移行される前の前記制御モードである前記第２の制御モードと、前記判定モードとに基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（第９実施形態の変形例１６から抽出される構成であり、図５０２の変動時間設定処理におけるステップＳｉ４２０５，Ｓｉ４２０６）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１２７】
特徴ｉＧ２によれば、制御モード切替手段によって移行される前の制御モードである第２の制御モードと前記判定モードとに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ２によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。
【１０１２８】
［特徴ｉＧ３］
特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、
前記第２遊技動作設定手段は、
前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の

態様を設定する手段（第９実施形態の変形例１７から抽出される構成であり、変形例１７において引用する変形例１の図４９６に示される手順で実行される変動時間設定）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１２９】
特徴ｉＧ３によれば、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、判定モードと制御モードに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ３によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。
【１０１３０】
＜特徴ｉＨ群＞
特徴ｉＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１８から抽出される。
【１０１３１】
［特徴ｉＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
特定の場合に、前記制御モードが前記第１の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２の判定モードである特定状態（第９実施形態の変形例１６における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図５００の当たり判定処理におけるステップＳｉ４００７）と、
前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合を第１の場合とし、前記制御モ

ード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合を第２の場合としたときに、前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第１の要素（変形例１８における変動時間）を同一にして、前記設定を行う第１の設定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０１３２】

特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＨ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した第１の場合と、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した第２の場合とで、遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第１の要素が同一となって、遊技動作の設定が行われる。このため、特徴ｉＨ１によれば、第１の要素を設定する制御ルーチンを第１の場合と第２の場合とで共通化することができるため、制御の簡易化を図ることができる。

【１０１３３】

［特徴ｉＨ２］

特徴ｉＨ１に記載の遊技機であって、
第１の制御装置（主制御装置６０）と、
第２の制御装置（音声発光制御装置９０）と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記複数の要素のうちの少なくとも第２の要素（変形例１８における演出パターン）を相違させて、前記設定を行う第２の設定手段を備え、
前記第１の制御装置は、前記第１の設定手段を備え、
前記第２の制御装置は、前記第２の設定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０１３４】

特徴ｉＨ２によれば、第１の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで共通する第１の要素の設定を行うことができ、第２の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで相違する第２の要素の設定を行うことができる。このために、第１の制御装置側では、第１の要素を設定する制御ルーチンを第１の場合と第２の場合とで共通化しながら、第２の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで第２の要素を相違したものとして遊技動作の態様を設定することができる。したがって、特徴ｉＨ２によれば、第１の場合に適した演出、および第２の場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【１０１３５】

＜特徴ｊＡ群＞

特徴ｊＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０１３６】

［特徴ｊＡ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を少なくとも第１の遊技状態（低確率モード）と第２の遊技状態（高確率モード）の２種類の遊技状態に制御する手段を備え、前記第１の遊技状態は前記第２の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第２の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１３７】
特徴ｊＡ１によれば、遊技者にとって不利な第１の遊技状態で実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたということを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【１０１３８】
[特徴ｊＡ２]
特徴ｊＡ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１３９】
特徴ｊＡ２によれば、特定の演出の内容として、第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する内容であるので、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【１０１４０】
[特徴ｊＡ３]
特徴ｊＡ１または特徴ｊＡ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回実行手段が前記遊技回を実行中に、当該実行中の遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４１】
特徴ｊＡ３によれば、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし、特定の演出を実行した場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達

成感や優越感を付与することができる。
【１０１４２】
[特徴ｊＡ４]
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、前記第１の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様（遊技者に最も有利な大当たり種別）で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４３】
特徴ｊＡ４によれば、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることでき、遊技者に優越感を付与することができる。
【１０１４４】
[特徴ｊＡ５]
特徴ｊＡ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４５】
特徴ｊＡ５によれば、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、さらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。
【１０１４６】
[特徴ｊＡ６]
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回であって前記特定の演出を実行する契機となった前記遊技回が終了した時点より後に実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４７】
特徴ｊＡ６によれば、特定の演出を、当該特定の演出を実行する契機となった遊技回が終了した時点より後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【１０１４８】
＜特徴ｊＢ群＞
特徴ｊＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０１４９】
［特徴ｊＢ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５０】
特徴ｊＢ１によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が実行された遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出の内容に対して遊技者に注目させることができる。また、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０１５１】
[特徴ｊＢ２]
特徴ｊＢ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、当該実行されている前記遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５２】
特徴ｊＢ２によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、当該実行されている遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。
【１０１５３】
[特徴ｊＢ３]
特徴ｊＢ１または特徴ｊＢ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合であって、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された遊技状態が前記複数種類の遊

技状態のうちの特定の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５４】
特徴ｊＢ３によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合であって、所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が特定の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の遊技状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを事後的に遊技者に認識させることができ、特定の遊技状態における遊技がどのように実行されたかの回想を遊技者に促し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０１５５】
[特徴ｊＢ４]
特徴ｊＢ３に記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、前記特定の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５６】
特徴ｊＢ４によれば、取得した特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者に対して、特定の付与態様で特典が付与されることへの期待感を付与することができる。
【１０１５７】
[特徴ｊＢ５]
特徴ｊＢ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５８】
特徴ｊＢ５によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して、非常に大きな優越感や幸福感を付与することができる。
【１０１５９】
＜特徴ｊＣ群＞
特徴ｊＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０１６０】
［特徴ｊＣ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した時点より後であって、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１６１】
特徴ｊＣ１によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後であって、実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出によって、事後的に、遊技回における遊技状態が変化したことを遊技者に認識させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０１６２】
[特徴ｊＣ２]
特徴ｊＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、前記遊技状態示唆演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１６３】
特徴ｊＣ２によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、遊技状態示唆演出を実行しないので、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。また、遊技回の遊技状態が変化したことを遊技者は遊技回の実行中には識別することができず、遊技回の実行中に、遊技者に対して遊技状態が変化したのか否かを推測させることができ、常に遊技に注目させることができ、より一層遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０１６４】
[特徴ｊＣ３]
特徴ｊＣ１または特徴ｊＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後に実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１０１６５】
特徴ｊＣ３によれば、不利な遊技状態にも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことを、遊技状態示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識および回想させることができ、遊技者に対して優越感や満足感を付与することができる。
【１０１６６】
[特徴ｊＣ４]
特徴ｊＣ３に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１６７】
特徴ｊＣ４によれば、遊技回の遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすといった特殊な場合に遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大きな優越感を付与することができる。
【１０１６８】
＜特徴ｊＤ群＞
特徴ｊＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０１６９】
［特徴ｊＤ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における遊技状態を複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御し、複数種類の前記遊技状態として、最も有利な遊技状態である最有利状態（第１０実施形態における高確率高頻度状態）と、最も不利な遊技状態である最不利状態（低確率低頻度状態）と、前記最有利状態よりも不利であり前記最不利状態よりも有利な遊技状態である中有利状態（低確率高頻度状態）との少なくとも３つの遊技状態に制御可能な手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記最有利状態および前記最不利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７０】
特徴ｊＤ１によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、最有利状態および最不利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行するので、最も不利な状態である最不利状態となる前、すなわち中有利状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、達成感や優越感を付与することができる。
【１０１７１】
[特徴ｊＤ２]
特徴ｊＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技状態が前記最有利状態から前記中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記

特定の演出として、当該遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７２】
特徴ｊＤ２によれば、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、特定の演出として、当該遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技示唆演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、遊技状態が最有利状態から中有利状態に変化していたこと、すなわち遊技状態が不利な状態に変化していたことを遊技者に回想させるとともに、不利な遊技状態に変化したにも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や優越感を遊技者に付与することができる。
【１０１７３】
[特徴ｊＤ３]
特徴ｊＤ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
少なくとも前記最有利状態、前記中有利状態、および前記最不利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における前記遊技状態に関する示唆をする演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７４】
特徴ｊＤ３によれば、少なくとも最有利状態、中有利状態、および最不利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における遊技状態に関する示唆をする演出を実行しないので、これらの遊技回の実行中には、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に中有利状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし特定の演出を実行した場合、または、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態を遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【１０１７５】
[特徴ｊＤ４]
特徴ｊＤ１から特徴ｊＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、前記遊技状態が前記中有利状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７６】
特徴ｊＤ４によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定

の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることでき、遊技者に優越感を付与することができる。

【１０１７７】

＜特徴ｊＥ群＞

特徴ｊＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０１７８】

［特徴ｊＥ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０１７９】

特徴ｊＥ１によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行するので、示唆演出を認識した遊技者に対して、１つ前の当たり当選に対応する当たり種別を認識させることができる。例えば、先行当選遊技回において当たり当選に対応する当たり種別を演出として遊技者に示唆しない遊技機の場合、次に当たり当選したときに先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、事後的に先行当選遊技回における当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１８０】

［特徴ｊＥ２］

特徴ｊＥ１に記載の遊技回であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第１の当たり種別と第２の当たり種別とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第１の当たり種別は、前記第２の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における当たり種別が前記第１の当たり種別である場合に、前記示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０１８１】

特徴ｊＥ２によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第１の当たり種別である場合に、示唆演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に当たり当選したことを、示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

【１０１８２】

[特徴ｊＥ３]

特徴ｊＥ１または特徴ｊＥ２に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回の後に実行する遊技回における遊技状態を制御し、

前記演出実行手段は、

前記遊技回において、実行中の遊技回における前記遊技状態が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０１８３】

特徴ｊＥ３によれば、当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する遊技回における遊技状態を制御するので、先行当選遊技回における当たり種別がその後の遊技状態に影響を与える。しかしながら、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、先行当選遊技回の当たり種別がいずれであったのか、および、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して先行当選遊技回の当たり種別および実行中の遊技回における遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、このような状態で当たり当選し、示唆演出を実行した場合には、先行当選遊技回の当たり種別や、これまで実行されてきた遊技回の遊技状態、および遊技の内容を事後的に遊技者に回想させることができ、させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１８４】

＜特徴ｊＦ群＞

特徴ｊＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０１８５】

［特徴ｊＦ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回における当たり種別と、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された前記遊技回以降に実行する演出（

第１０実施形態における特定の演出）を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１８６】
特徴ｊＦ１によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行された演出を認識した遊技者に、当該演出に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別について推測させることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。
【１０１８７】
［特徴ｊＦ２］
特徴ｊＦ１に記載の遊技機であって、
前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第１の当たり種別（通常大当たり）と第２の当たり種別（確変大当たり）とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、
前記第１の当たり種別は、前記第２の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、
前記演出実行手段は、
実行された前記遊技回における前記判定の結果が前記第２の当たり種別の当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における前記当たり種別が前記第１の当たり種別である場合に、前記第２の当たり種別の当たり当選である前記遊技回以降に特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１８８】
特徴ｊＦ２によれば、実行された遊技回における判定の結果が第２の当たり種別の当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第１の当たり種別である場合に、第２の当たり種別の当たり当選である遊技回以降に特定の演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に有利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において確変大当たり）で当たり当選したことを、特定の演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。
【１０１８９】
＜特徴ｊＧ群＞
特徴ｊＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０１９０】
［特徴ｊＧ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と第２の遊技状態とに制

御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出（第１０実施形態における特定の演出）を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１９１】
特徴ｊＧ１によれば、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を認識した遊技者は、当該所定の演出に基づいて当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。例えば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該所定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０１９２】
［特徴ｊＧ２］
特徴ｊＧ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１９３】
特徴ｊＧ２によれば、条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技や演出に注目させることができる。
【１０１９４】
［特徴ｊＧ３］
特徴ｊＧ１または特徴ｊＧ２に記載の遊技機であって、
前記第２の遊技状態（高確率モード）は前記第１の遊技状態（低確率モード）よりも遊技者に有利であり、
前記演出実行手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行した場合には、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として特定の演出を実行する手段と、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第２の遊技状態を維持した場合には、前記条件成立遊技回が実行されても前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０１９５】
特徴ｊＧ３によれば、有利な遊技状態である第２の遊技状態から、不利な遊技状態である第１の遊技状態に移行した後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実

行する。具体的には、第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１９６】

［特徴ｊＧ４］

特徴ｊＧ１から特徴ｊＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回において遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段を備え、

前記遊技回演出実行手段は、

前記遊技回演出として、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における前記遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０１９７】

特徴ｊＧ４によれば、遊技回演出として、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行するので、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間は、遊技者は遊技状態の変化の態様を認識することができず、遊技状態の変化の態様を知りたいといった欲求を遊技者に惹起させることができる。そのような状態で、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を実行することによって、より一層、遊技者を所定の演出に注目させることができる。

【１０１９８】

＜特徴ｊＨ群＞

特徴ｊＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０１９９】

［特徴ｊＨ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間である特定期間（第１０実施形態におけるオープニング期間およびエンディング期間）の時間的長さである特定時間を決定する特

定時間決定手段とを備え、
　前記特定時間決定手段は、
　前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記特定時間を決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２００】
　特徴ｊＨ１によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて特定時間を決定する。従って、例えば、特定時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を、当該遊技回が実行されているときに遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２０１】
［特徴ｊＨ２］
　特徴ｊＨ１に記載の遊技機であって、
　前記特定時間決定手段は、
　前記特定期間のうち、前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである付与前時間を決定する付与前時間決定手段を備え、
　前記付与前時間決定手段は、
　前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与前時間を決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２０２】
　特徴ｊＨ２によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与前時間を決定する。従って、例えば、付与前時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２０３】
［特徴ｊＨ３］
　特徴ｊＨ１に記載の遊技機であって、

前記特定時間決定手段は、
前記特定期間のうち、前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段を備え、
前記付与後時間決定手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与後時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０２０４】
特徴ｊＨ３によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２０５】
＜特徴ｊＩ群＞
特徴ｊＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０２０６】
［特徴ｊＩ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態（低確率モード）と、前記第１の遊技状態より遊技者にとって有利な第２の遊技状態（高確率モード）とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第１特定遊技回とし、前記第１特定遊技回の次に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第２特定遊技回とした場合に、
前記演出実行手段は、
前記第１特定遊技回の後に実行された前記遊技回の前記遊技状態が前記第２遊技状態であり、前記第２特定遊技回の遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、特定の演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０２０７】
特徴ｊＩ１によれば、第１特定遊技回の後に実行された遊技回の遊技状態が第２遊技状態であり、第２特定遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、特定の演出を実行

する。すなわち、特別情報が所定の条件を満たした遊技回の後から、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技回が開始され、その後、遊技者にとって不利な遊技状態に移行し、その後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２０８】

［特徴ｊＩ２］

特徴ｊＩ１に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記第１の遊技状態である前記遊技回において前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２０９】

特徴ｊＩ２によれば、特定の演出として、第１の遊技状態である遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行するので、不利な遊技状態から特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に対して強く認識させることができ、より一層、優越感や期待感を付与することができる。

【１０２１０】

［特徴ｊＩ３］

特徴ｊＩ１または特徴ｊＩ２に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記第２特定遊技回の終了した時点より後に実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０２１１】

特徴ｊＩ３によれば、特定の演出を、第２特定遊技回の終了した時点より後に実行するので、第２特定遊技回の終了した後においても遊技者に優越感や期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。

【１０２１２】

＜特徴ｊＪ群＞

特徴ｊＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０２１３】

［特徴ｊＪ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回の遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

既に実行された前記遊技回である実行済遊技回の前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第１０実施形態における特定の演出）を、当該実行済遊技回が終了した時点より後に実行する遊技状態示唆演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２１４】

特徴ｊＪ１によれば、実行済遊技回の遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を、実行済

遊技回が終了した時点より後に実行するので、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を事後的に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２１５】

［特徴ｊＪ２］

特徴ｊＪ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを契機として前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２１６】

特徴ｊＪ２によれば、特別情報が所定の条件を満たしたことを契機として遊技状態示唆演出を実行する手段を備えるので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感を遊技者に付与することができることに加え、どのような遊技状態を経て特別情報が所定の条件を満たすに至ったのかを遊技者に認識させることができるので、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１０２１７】

［特徴ｊＪ３］

特徴ｊＪ１または特徴ｊＪ２に記載の遊技機であって、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記実行済遊技回の前記遊技状態が特定の条件を満たした場合（例えば、高確率モードから低確率モードに移行した場合）に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２１８】

特徴ｊＪ３によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の条件の設定の態様によって、遊技者に実行済遊技回の遊技状態を事後的に回想させるタイミングを制御することができる。たとえば、特定の条件を、実行済遊技回の遊技状態が遊技者にとって不利な遊技状態で特別状態が所定の条件を満たしたことといった条件に設定した場合には、遊技者にとって不利な遊技状態であったことを事後的に回想させることができ、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１０２１９】

［特徴ｊＪ４］

特徴ｊＪ３に記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を、少なくとも第１の遊技状態と、前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能であり、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記特定の条件を満たした場合として、少なくとも前記遊技状態示唆演出を実行する直前の前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２２０】

特徴ｊＪ４によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合として、少なくとも遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、仮に、遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１０２２１】

＜特徴ｊＫ群＞

特徴ｊＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０２２２】

［特徴ｊＫ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段は、

第１の判定モード（低確率モード）又は第２の判定モード（高確率モード）で前記判定を実行可能であり、

前記第１の判定モードで前記判定を実行する場合よりも、前記第２の判定モードで前記判定を実行する場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、

さらに前記遊技機は、

実行される遊技回での前記判定手段による前記判定に先立って、当該遊技回での前記判定モードを決定する判定モード決定手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の対象となっている遊技回である判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における前記判定モードが前記第２の判定モードであった場合において、前記判定対象遊技回における前記判定モードが前記第１の判定モードであり（第１０実施形態において、判定対象遊技回で転落抽選に当選し）、かつ、前記判定対象遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２２３】

特徴ｊＫ１によれば、判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における判定モードが第２の判定モードであった場合において、判定対象遊技回における判定モードが第１の判定モードであり、かつ、判定対象遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者は、第２の判定モードから第１の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを認識する。よって、第２の判定モードから第１の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たすといった非常に希有な事象が発生したことに対する驚きを遊技者に付与することができるとともに、第１の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことに対して遊技者に優越感や達成感を付与することができる。

【１０２２４】

［特徴ｊＫ２］

特徴ｊＫ１に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記判定モードが前記第１の判定モードの状態で特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２２５】

特徴ｊＫ２によれば、特定の演出として、判定モードが第１の判定モードの状態で特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行するので、第１の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者により一層意識させ

ることができ、遊技者の優越感や達成感を助長することができる。
【１０２２６】
［特徴ｊＫ３］
特徴ｊＫ１または特徴ｊＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記判定対象遊技回の終了した時点より後に実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０２２７】
特徴ｊＫ３によれば、特定の演出を、判定対象遊技回の終了した時点より後に実行するので、判定対象遊技回において当該判定対象遊技回における判定の結果が報知された後、すなわち、判定対象遊技回が終了した後であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【１０２２８】
＜特徴ｊＬ＞
特徴ｊＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０２２９】
［特徴ｊＬ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段の判定モードを、第１の判定モード又は前記第１の判定モード（低確率モード）で前記判定を実行するよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率高い第２の判定モード（高確率モード）に切り替える判定モード切替手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回が終了した後に特定の処理を実行する特定処理実行手段と、
前記特定の処理を実行するための時間である特定処理時間（第１０実施形態におけるオープニング時間やエンディング時間）を決定する特定処理時間決定手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定処理時間決定手段は、
前記条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、前記判定モードが前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行したか否かに基づいて、前記特定処理時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０２３０】
特徴ｊＬ１によれば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かに基づいて、特定処理時間を決定するので、たとえば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降に第１の判定モードから第２の判定モードに移行したか否かに応じて特定処理時間の長さを変えることによって、遊技者に対して、第１の判定モードから第２の判定モードに移行したか否かを認識させることができる。
【１０２３１】
［特徴ｊＬ２］
特徴ｊＬ１に記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される

期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段を備え、
前記特定処理時間は、
前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【１０２３２】
特徴ｊＬ２によれば、特定処理時間は、特典付与用期間のうち、特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間を除いた期間の時間的長さであるので、例えば、特典付与用期間のうちの状態遷移処理期間を除いた期間を用いて、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の特典付与期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【１０２３３】
［特徴ｊＬ３］
特徴ｊＬ２に記載の遊技機であって、
前記特定処理時間は、
前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【１０２３４】
特徴ｊＬ３によれば、特定処理時間は、特典付与用期間の開始から状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間の時間的長さであるので、例えば、付与前期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【１０２３５】
［特徴ｊＬ４］
特徴ｊＬ２に記載の遊技機であって、
前記特定処理時間は、
前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【１０２３６】
特徴ｊＬ４によれば、特定処理時間は、状態遷移処理期間の終了から特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間の時間的長さであるので、例えば、付与後期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【１０２３７】
＜特徴ｊＭ＞
特徴ｊＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。
【１０２３８】
［特徴ｊＭ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
遊技球が流通可能な特定領域（第１０実施形態におけるＶゾーン）と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態（高確率モード）に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第１０実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０２３９】

特徴ｊＭ１によれば、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技球が特定の領域を流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を第２の遊技状態に制御されることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２４０】

［特徴ｊＭ２］

特徴ｊＭ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が前記第１の遊技状態であった場合に、前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０２４１】

特徴ｊＭ２によれば、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第１の遊技状態であった場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。すなわち、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第１の遊技状態であることで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球が特定の領域を流通し遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に遊技状態示唆演出を実行する。よって、遊技者の期待感が低下した状態において、遊技球が特定領域を通過し、かつ、遊技状態示唆演出を実行することで、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２４２】

［特徴ｊＭ３］

特徴ｊＭ１または特徴ｊＭ２に記載の遊技機であって、
前記特定期間は、前記特別情報が前記所定の条件を満たした前記遊技回の終了後に開始され、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした第１の遊技回の終了した後から、前記第１の遊技回より後に実行される遊技回であって当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第２の遊技回が終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、前記

第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行し、前記第２の遊技回の前記遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、前記第２の遊技回の終了後に開始される前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２４３】

特徴ｊＭ３によれば、第１の遊技回の終了した後から第２の遊技回の終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行し、第２の遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。よって、第１の遊技回から第２の遊技回までの間に第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、第２の遊技回において特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、第２の遊技回の終了後の特定の期間に遊技球が特定領域を通過してさらに期待感が上昇した状態において、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２４４】

＜特徴ｊＮ＞

特徴ｊＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０２４５】

［特徴ｊＮ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技球が流通可能な特定領域と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（第１０実施形態におけるエンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特典付与用期間に含まれる期間であって前記付与後期間よりも前の期間である特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態に制御する手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、

前記条件成立遊技回よりも一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態に基づいて、前記付与後時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２４６】

特徴ｊＮ１によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態を認識することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに特定の期間に遊技球が特定の領域を流通した場合には、その後の付与後期間に当該演出が実行されることとなり、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを当該演出によって助長することができる。

【１０２４７】

［特徴ｊＮ２］

特徴ｊＮ１に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記付与後期間に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する演出である遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２４８】

特徴ｊＮ２によれば、付与後期間に、遊技状態示唆演出を実行するので、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２４９】

＜特徴ｊＯ群＞

特徴ｊＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態およびその変形例から抽出される。

【１０２５０】

［特徴ｊＯ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選

）した前記遊技回において、第１特定演出（第１０実施形態の変形例１０におけるバトル演出）を実行する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２５１】
　特徴ｊＯ１によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した遊技回において、第１特定演出を実行するので、第１特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回の遊技状態がどのようになっているのかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０２５２】
［特徴ｊＯ２］
　特徴ｊＯ１に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、
　前記第１特定演出を実行した前記遊技回以降の遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第２特定演出（第１０実施形態の変形例１０における特定の演出）を実行する第２特定演出実行手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２５３】
　特徴ｊＯ２によれば、第１特定演出を実行した遊技回以降の遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、第２特定演出を実行するので、第２特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特別情報が前記所定の条件を満たしたことに対する喜びに加え、遊技回の遊技状態が変化していたことを推測させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。
【１０２５４】
［特徴ｊＯ３］
　特徴ｊＯ２に記載の遊技機であって、
　前記第２特定演出実行手段は、
　前記第２特定演出として、前記第１特定演出が実行された遊技回において前記遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２５５】
　特徴ｊＯ３によれば、第２特定演出として、第１特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行するので、第２特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第１特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを認識させ、第１特定演出が実行された以降の遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。
【１０２５６】
［特徴ｊＯ４］
　特徴ｊＯ１から特徴ｊＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、
　前記遊技回の前記遊技状態が第２の遊技状態から第１の遊技状態に変化した場合に、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、前記第１特定演出を実行する手段を備え、
　前記第１の遊技状態は、前記第２の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２５７】
　特徴ｊＯ４によれば、第１特定演出を実行することによって遊技状態が不利な遊技状態に変化したにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に認識させることができ、遊技者に優越感や満足感を付与することができる。
【１０２５８】

＜特徴ｋＡ群＞
　特徴ｋＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例６から抽出される。
【１０２５９】
［特徴ｋＡ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
　前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
　を備える遊技機において、
　前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
　前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
　所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
　所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
　を備え、
　前記特定演出実行手段は、
　少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６４３のエンディング演出設定処理）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１０２６０】
　特徴ｋＡ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応し

た所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【１０２６１】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＡ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２６２】

また、特徴ｋＡ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【１０２６３】

特徴ｋＡ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０２６４】

［特徴ｋＡ２］

特徴ｋＡ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【１０２６５】

特徴ｋＡ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０２６６】

［特徴ｋＡ３］

特徴ｋＡ１または特徴ｋＡ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処

理）を備え、
　前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２６７】
　特徴ｋＡ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０２６８】
［特徴ｋＡ４］
　特徴ｋＡ１または特徴ｋＡ２に記載の遊技機であって、
　前記所定の期間は、前記遊技回における一期間（リーチ演出を行う期間）である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２６９】
　特徴ｋＡ４によれば、遊技回における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、遊技回における一期間が出現して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０２７０】
［特徴ｋＡ５］
　特徴ｋＡ１から特徴ｋＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記遊技情報記憶手段は、
　起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１０２７１】
　特徴ｋＡ５によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０２７２】
＜特徴ｋＢ群＞
　特徴ｋＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例７から抽出される。
【１０２７３】
［特徴ｋＢ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊

技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を表示する特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１９のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２０のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２８の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２９のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０２７４】

特徴ｋＢ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて決定される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、演出情報画像が出現するのを待

ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＢ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、記憶された数値情報の把握に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に推定し、ひいては記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２７５】

また、特徴ｋＢ１によれば、遊技者は、特定の演出を実行する期間を推定するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【１０２７６】

特徴ｋＢ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０２７７】

［特徴ｋＢ２］

特徴ｋＢ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０２７８】

特徴ｋＢ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０２７９】

［特徴ｋＢ３］

特徴ｋＢ１または特徴ｋＢ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８０】

特徴ｋＢ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条

件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【１０２８１】

［特徴ｋＢ４］

特徴ｋＢ１から特徴ｋＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０２８２】

特徴ｋＢ４によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０２８３】

＜特徴ｋＣ群＞

特徴ｋＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例６、又は第１１実施形態の変形例１０から抽出される。

【１０２８４】

［特徴ｋＣ１］

第１抽選処理を実行する第１抽選手段（変形例６にあっては、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される初回の図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０１、変形例１０にあっては、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選）と、

第１抽選処理を実行した後に、第２抽選処理を実行する第２抽選手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６４１のエンディング演出設定処理のＳｋ５１０６およびＳｋ５１０７）と、

所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行されるエンディング演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記第１抽選処理において第１抽選結果（変形例６にあっては例えばノーマルリーチ、変形例１０にあっては例えば高出現確率）となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記第２抽選処理において前記第２抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８５】

特徴ｋＣ１によれば、第１抽選処理において第１抽選結果となった場合に、第２抽選処理において第２抽選結果となる確率が所定の確率に決定され、第１抽選処理を実行した後

に実行される第２抽選処理において第２抽選結果となった場合に、数値情報に対応した演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、第１抽選処理において第１抽選結果となったか否かを観察し、観察結果から、第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を推測し、第２抽選処理において第２抽選結果となって演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。比較例の遊技機として、演出情報画像を予め決められた確率で表示させる構成を考えたとき、比較例の遊技機では、演出情報画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＣ１によれば、演出情報画像を表示させるか否かを決定する第２抽選処理において第２抽選結果となる確率が、第１抽選処理における抽選結果に基づいて決定されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２８６】

［特徴ｋＣ２］

特徴ｋＣ１に記載の遊技機であって、

前記抽選確率設定手段は、

前記第１抽選処理において第１抽選結果以外の抽選結果となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を、前記所定の確率よりも低い確率に設定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８７】

特徴ｋＣ２によれば、第１抽選処理の抽選結果が第１抽選結果以外となった場合より第１抽選結果となった場合の方が、演出情報画像が出現する確率が高くなることから、第１抽選処理において第１抽選結果となって欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。

【１０２８８】

［特徴ｋＣ３］

特徴ｋＣ１または特徴ｋＣ２に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が第３抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

前記第３抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、

を備え、

前記数値情報記憶手段は、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した数値情報を、前記所定の数値情報として記憶する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８９】
特徴ｋＣ３によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現から、第３抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを把握することが可能となる。
【１０２９０】
［特徴ｋＣ４］
特徴ｋＣ３に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記第３抽選処理において前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）において、前記演出情報画像の表示を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１０２９１】
特徴ｋＣ４によれば、特別情報が第３抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が第３抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０２９２】
＜特徴ｋＤ群＞
特徴ｋＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例８から抽出される。
【１０２９３】
［特徴ｋＤ１］
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０

６０９）と、
　到達した遊技球を、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とに振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
　到達した遊技球が前記振分手段によって前記第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３２の入球時の更新処理）と、
　所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、
　を備え、
　前記特定演出実行手段は、
　前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高いことを特徴とする遊技機。
【１０２９４】
　特徴ｋＤ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。振分先記憶手段によって、到達した遊技球が振分手段によって第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、到達した遊技球が振分手段によって第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。
【１０２９５】
　比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＤ１によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２９６】
　また、特徴ｋＤ１によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、到達した遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０２９７】
［特徴ｋＤ２］
　特徴ｋＤ１に記載の遊技機であって、
　前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。
【１０２９８】
特徴ｋＤ２によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０２９９】
［特徴ｋＤ３］
特徴ｋＤ１または特徴ｋＤ２に記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３００】
特徴ｋＤ３によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＤ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３０１】
＜特徴ｋＥ群＞
特徴ｋＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例８から抽出される。
【１０３０２】
［特徴ｋＥ１］
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたときの前記特別情報が前記第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、前記第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【１０３０３】
特徴ｋＥ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によるものか、第２入球手段への遊技球の入球によるものかを観察し、観察結果から、前記所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。
【１０３０４】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＥ１によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によるものか、第２入球手段への遊技球の入球によるものかに応じた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３０５】
また、特徴ｋＥ１によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、特定の演出としての演出情報画像の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、第１入球手段よりも第２入球手段へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３０６】
［特徴ｋＥ２］
特徴ｋＥ１に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。

【１０３０７】
特徴ｋＥ２によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３０８】
＜特徴ｋＦ群＞
特徴ｋＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１０３０９】
［特徴ｋＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによ

って特定される出現確率で、演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＸ）を表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３１０】
特徴ｋＦ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、所定の遊技条件が成立したか否かを観察する。その後、遊技者は、所定の期間において、演出情報画像が出現するか否かを観察して、演出情報画像の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、上記の観察の結果とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＦ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出としての演出情報画像の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３１１】
また、特徴ｋＦ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を推測するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。
【１０３１２】
特徴ｋＦ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、演出情報画像が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【１０３１３】
［特徴ｋＦ２］
特徴ｋＦ１に記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【１０３１４】
特徴ｋＦ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高いことから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０３１５】
［特徴ｋＦ３］
特徴ｋＦ１または特徴ｋＦ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０３１６】
特徴ｋＦ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３１７】
［特徴ｋＦ４］
特徴ｋＦ１から特徴ｋＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３１８】
特徴ｋＦ４によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３１９】
＜特徴ｋＧ群＞
特徴ｋＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例６から抽出される。
【１０３２０】
［特徴ｋＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６４３のエンディング演出設定処理）を備え、
前記遊技情報記憶手段は、
第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い
ことを特徴とする遊技機。

【１０３２１】

特徴ｋＧ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【１０３２２】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＧ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０３２３】

また、特徴ｋＧ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【１０３２４】

特徴ｋＧ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０３２５】

特徴ｋＧ１によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０３２６】

＜特徴ｋＨ群＞

特徴ｋＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例６から抽出される。

【１０３２７】

［特徴ｋＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６４３のエンディング演出設定処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。

【１０３２８】
特徴ｋＨ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【１０３２９】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＨ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０３３０】
また、特徴ｋＨ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者

に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。
【１０３３１】
特徴ｋＨ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【１０３３２】
特徴ｋＨ１によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３３３】
＜特徴ｋＩ群＞
特徴ｋＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。
【１０３３４】
［特徴ｋＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３３５】
特徴ｋＩ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別と設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した前記遊技回における演出の種別とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＩ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３３６】
また、特徴ｋＩ１によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３３７】
特徴ｋＩ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３３８】
特徴ｋＩ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【１０３３９】
［特徴ｋＩ２］
特徴ｋＩ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。
【１０３４０】
特徴ｋＩ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高いことから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３４１】
［特徴ｋＩ３］
特徴ｋＩ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【１０３４２】
特徴ｋＩ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３４３】
［特徴ｋＩ４］
特徴ｋＩ１から特徴ｋＩ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０３４４】
特徴ｋＩ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３４５】
［特徴ｋＩ５］
特徴ｋＩ１から特徴ｋＩ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３４６】

特徴ｋＩ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＩ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０３４７】

＜特徴ｋＪ群＞

特徴ｋＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例１から抽出される。

【１０３４８】

［特徴ｋＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１９のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２０のスーパーリー

チ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１８１の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２９のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３４９】
特徴ｋＪ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＪ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３５０】
また、特徴ｋＪ１によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３５１】
特徴ｋＪ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３５２】
特徴ｋＪ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【１０３５３】
［特徴ｋＪ２］
特徴ｋＪ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場

合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３５４】
特徴ｋＪ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３５５】
［特徴ｋＪ３］
特徴ｋＪ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３５６】
特徴ｋＪ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３５７】
［特徴ｋＪ４］
特徴ｋＪ１から特徴ｋＪ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【１０３５８】
特徴ｋＪ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０３５９】
［特徴ｋＪ５］

特徴ｋＪ１から特徴ｋＪ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３６０】
特徴ｋＪ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＪ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３６１】
＜特徴ｋＫ群＞
特徴ｋＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例２から抽出される。
【１０３６２】
［特徴ｋＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３２の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３７のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３６３】
特徴ｋＫ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先と、設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け先とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＫ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３６４】
また、特徴ｋＫ１によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３６５】
特徴ｋＫ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３６６】
特徴ｋＫ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【１０３６７】
［特徴ｋＫ２］
特徴ｋＫ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
を備え、
前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、
さらに、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段
を備え、

前記振分手段は、
前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【１０３６８】
特徴ｋＫ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３６９】
［特徴ｋＫ３］
特徴ｋＫ１または特徴ｋＫ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０３７０】
特徴ｋＫ３によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３７１】
［特徴ｋＫ４］
特徴ｋＫ１から特徴ｋＫ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３７２】
特徴ｋＫ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＫ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３７３】
＜特徴ｋＬ群＞
特徴ｋＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例３から抽出される。
【１０３７４】
［特徴ｋＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当た

り判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３２の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３７５】
特徴ｋＬ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＬ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３７６】

また、特徴ｋＬ１によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０３７７】

特徴ｋＬ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０３７８】

特徴ｋＬ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０３７９】

［特徴ｋＬ２］

特徴ｋＬ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０３８０】

特徴ｋＬ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０３８１】

［特徴ｋＬ３］

特徴ｋＬ１または特徴ｋＬ２に記載の遊技機であって、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【１０３８２】
特徴ｋＬ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０３８３】
［特徴ｋＬ４］
特徴ｋＬ１から特徴ｋＬ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
起点となる時から１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３８４】
特徴ｋＬ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＬ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３８５】
＜特徴ｋＭ群＞
特徴ｋＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例４から抽出される。
【１０３８６】
［特徴ｋＭ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、
導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータと、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０３８７】
特徴ｋＭ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、導出された程度パラメータと、定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した演出とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＭ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３８８】
また、特徴ｋＭ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３８９】
［特徴ｋＭ２］
特徴ｋＭ１に記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）を備え、
前記程度パラメータ導出手段は、
抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、
前記程度パラメータ演出実行手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０３９０】
特徴ｋＭ２によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＭ２によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０３９１】
［特徴ｋＭ３］
特徴ｋＭ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後にお

ける一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０３９２】
特徴ｋＭ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０３９３】
＜特徴ｋＮ群＞
特徴ｋＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例５から抽出される。
【１０３９４】
［特徴ｋＮ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、
導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０３９５】
特徴ｋＮ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。このため、遊技者は、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した演出から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、

所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＮ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０３９６】

また、特徴ｋＮ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０３９７】

［特徴ｋＮ２］

特徴ｋＮ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０３９８】

特徴ｋＮ２によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＭ２によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０３９９】

［特徴ｋＮ３］

特徴ｋＮ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【１０４００】

特徴ｋＮ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【１０４０１】
＜特徴ｋＯ群＞
特徴ｋＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例１と第１１実施形態の変形例３と第１１実施形態の変形例５とから抽出される。
【１０４０２】
［特徴ｋＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された前記遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４０３】
特徴ｋＯ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間との中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が第１の期間と第２の期間とを含む複数の演出期間の中から、いずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＯ１によれば、例

えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４０４】

また、特徴ｋＯ１によれば、第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【１０４０５】

［特徴ｋＯ２］

特徴ｋＯ１に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４０６】

特徴ｋＯ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【１０４０７】

［特徴ｋＯ３］

特徴ｋＯ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の期間であると決定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４０８】
第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋＯ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４０９】
［特徴ｋＯ４］
特徴ｋＯ１または特徴ｋＯ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の演出期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の演出期間であると決定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４１０】
第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋＯ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が高い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、遊技回において実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４１１】
［特徴ｋＯ５］
特徴ｋＯ２から特徴ｋＯ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４１２】
特徴ｋＯ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊

技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＯ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４１３】

＜特徴ｋＰ群＞

特徴ｋＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例１と第１１実施形態の変形例３の変形例から抽出される。

【１０４１４】

［特徴ｋＰ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技回における前記演出の種別毎の複数の期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４１５】

特徴ｋＰ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中から、特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中からいずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＰ１によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することが

できる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４１６】

［特徴ｋＰ２］

特徴ｋＰ１に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４１７】

特徴ｋＰ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【１０４１８】

［特徴ｋＰ３］

特徴ｋＰ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４１９】

特徴ｋＰ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期

間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４２０】

［特徴ｋＰ４］

特徴ｋＰ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４２１】

特徴ｋＰ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４２２】

［特徴ｋＰ５］

特徴ｋＰ２から特徴ｋＰ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４２３】

特徴ｋＰ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＰ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４２４】

＜特徴ｋＱ群＞

特徴ｋＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。

【１０４２５】

［特徴ｋＱ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実

行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する第１演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理のステップＳｋ２８０６～ステップＳｋ２８１０）と、
前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む演出を、前記特定の演出として実行する第２演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理のステップＳｋ２８１３）と、
前記所定の期間において、前記第１演出実行手段と前記第２演出実行手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる選択実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４２６】
特徴ｋＱ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる選択実行手段によって、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される第１演出実行手段と、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が特定の演出として実行される第２演出実行手段とのうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定を推測（高い精度で、推測可能）するか、または、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することが可能となる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、特徴ｋＱ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０４２７】
［特徴ｋＱ２］
特徴ｋＱ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当た

り時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記第１演出手段と前記第２演出手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４２８】

特徴ｋＱ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、第１演出手段と前記第２演出手段のうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察することによって、特定の演出が第１演出実行手段と第２演出実行手段のいずれによって実行されるかを予想することができる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【１０４２９】

［特徴ｋＱ３］

特徴ｋＱ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（スーパーリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スペシャルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第１演出実行手段を実行させ、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第２演出実行手段を実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４３０】

特徴ｋＱ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第１遊技回演出である場合に、第１演出実行手段によって特定の演出が実行され、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、第２演出実行手段によって特定の演出が実行される。翻って、第２演出実行手段によって実行される特定の演出は、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出であることから、当選確率の設定を高い精度で容易に推定することができる。したがって、当選確率の設定を容易に推定する面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４３１】

［特徴ｋＱ４］

特徴ｋＱ３に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、さらに、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも低

い第３遊技回演出（ノーマルリーチ）を有し、
を備え、
前記選択実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出の場合に、前記第１演出実行手段を実行させる手段
を備え、
前記第１演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出である場合よりも前記第１遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。

【１０４３２】
特徴ｋＱ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が第２遊技回演出よりも低い第１遊技回演出および第３遊技回演出である場合に、共に、第１演出実行手段によって特定の演出が実行され、第２遊技回演出である場合に、第２演出実行手段によって特定の演出が実行される。その上、演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出である場合よりも第１遊技回演出である場合の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行される。したがって、第１～第３遊技回演出の中で期待度が最も低い第３遊技回演出の場合よりも、第１～第３遊技回演出の中で中間の期待度である第１遊技回演出の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行され、第１～第３遊技回演出の中で期待度が最も高い第２遊技回演出である場合に、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定が示される。したがって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別について、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高いほど、遊技者は、高い精度で容易に、当選確率の設定を推測することが可能となる。

【１０４３３】
［特徴ｋＱ５］
特徴ｋＱ２から特徴ｋＱ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４３４】
特徴ｋＱ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＱ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４３５】
＜特徴ｋＲ群＞
特徴ｋＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例６から抽出される。

【１０４３６】
［特徴ｋＲ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記所定の出現確率が、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１１のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４３７】

特徴ｋＲ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【１０４３８】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＲ１によれば、所定の期間において、起点となる時

から所定回数となったときの遊技回において実行される演出の種別に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４３９】

また、特徴ｋＲ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４４０】

特徴ｋＲ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０４４１】

［特徴ｋＲ２］

特徴ｋＲ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【１０４４２】

特徴ｋＲ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４４３】

［特徴ｋＲ３］

特徴ｋＲ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【１０４４４】

特徴ｋＲ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４４５】
［特徴ｋＲ４］
特徴ｋＲ１から特徴ｋＲ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０４４６】
特徴ｋＲ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４４７】
［特徴ｋＲ５］
特徴ｋＲ１から特徴ｋＲ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４４８】
特徴ｋＲ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴ｋＲ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０４４９】
＜特徴ｋＳ群＞
特徴ｋＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例７から抽出される。
【１０４５０】
［特徴ｋＳ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０６のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０８の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０９の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１０の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１９のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２０のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６１８１の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図６２９のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４５１】
特徴ｋＳ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＳ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正

確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４５２】

また、特徴ｋＳ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４５３】

特徴ｋＳ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０４５４】

［特徴ｋＳ２］

特徴ｋＳ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４５５】

特徴ｋＳ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４５６】

［特徴ｋＳ３］

特徴ｋＳ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４５７】

特徴ｋＳ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【１０４５８】

［特徴ｋＳ４］
特徴ｋＳ１から特徴ｋＳ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【１０４５９】
特徴ｋＳ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０４６０】
［特徴ｋＳ５］
特徴ｋＳ１から特徴ｋＳ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４６１】
特徴ｋＳ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴ｋＳ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０４６２】
＜特徴ｋＴ群＞
特徴ｋＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例８から抽出される。
【１０４６３】
［特徴ｋＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３２の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記所定の出現確率が、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３７のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４６４】
特徴ｋＴ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【１０４６５】
比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＴ１によれば、所定の期間において、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４６６】
また、特徴ｋＴ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４６７】
特徴ｋＴ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の

演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【１０４６８】
［特徴ｋＴ２］
特徴ｋＴ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
を備え、
前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、
さらに、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段
を備え、
前記振分手段は、
前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【１０４６９】
特徴ｋＴ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４７０】
［特徴ｋＴ３］
特徴ｋＴ１または特徴ｋＴ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０４７１】
特徴ｋＴ３によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４７２】
［特徴ｋＴ４］
特徴ｋＴ１から特徴ｋＴ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４７３】

特徴ｋＴ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴ｋＴ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４７４】

＜特徴ｋＵ群＞

特徴ｋＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例９から抽出される。

【１０４７５】

［特徴ｋＵ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６０４の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図６３２の入球時の更新処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４７６】

特徴ｋＵ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間におい

て、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＵ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０４７７】

また、特徴ｋＵ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【１０４７８】

特徴ｋＵ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【１０４７９】

［特徴ｋＵ２］

特徴ｋＵ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４８０】
特徴ｋＵ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４８１】
［特徴ｋＵ３］
特徴ｋＵ１または特徴ｋＵ２に記載の遊技機であって、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【１０４８２】
特徴ｋＵ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０４８３】
［特徴ｋＵ４］
特徴ｋＵ１から特徴ｋＵ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
起点となる時から１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４８４】
特徴ｋＵ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴ｋＵ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０４８５】
＜特徴ｋＶ群＞
特徴ｋＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例１０から抽出される。
【１０４８６】
［特徴ｋＶ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記所定の出現確率が前記程度パラメータに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４８７】
特徴ｋＶ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、所定の期間において、予め定められた出現確率で実行する比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＶ１によれば、特定の演出は程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行されることから、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を感じる。このため、特徴ｋＶ１の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０４８８】
［特徴ｋＶ２］
特徴ｋＶ１に記載の遊技機であって、
前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４８９】
特徴ｋＶ２によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、所定の期間における上記特定の演出の出現確率の程度を推測することができる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出の出現確率を推測することができる。
【１０４９０】
［特徴ｋＶ３］
特徴ｋＶ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理を備え、
前記程度パラメータ導出手段は、
抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、
前記程度パラメータ演出実行手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【１０４９１】
特徴ｋＶ３によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＶ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０４９２】
［特徴ｋＶ４］
特徴ｋＶ３に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０４９３】
特徴ｋＶ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【１０４９４】
＜特徴ｋＷ群＞
特徴ｋＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態の変形例１１とから抽出される。
【１０４９５】
［特徴ｋＷ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９２の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８８の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０４９６】
特徴ｋＷ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＷ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を感じる。出現期間が変われば、通常、出現頻度が変わるため、遊技者は、特定の演出の出現し易さについてもランダム性を感じる。このため、特徴ｋＷ１の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０４９７】
［特徴ｋＷ２］
特徴ｋＷ１に記載の遊技機であって、
起点となる時から所定の期間内において、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４９８】
特徴ｋＷ２によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する期間を予測することができる。
【１０４９９】
［特徴ｋＷ３］
特徴ｋＷ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５８９の遊技回制御処理）を備え、
前記程度パラメータ導出手段は、
抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、
前記程度パラメータ演出実行手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５００】
特徴ｋＷ３によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＷ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【１０５０１】
［特徴ｋＷ４］
特徴ｋＷ３に記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満た

していると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５９６の大入賞口開閉処理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【１０５０２】
特徴ｋＷ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【１０５０３】
＜特徴ｌＡ群＞
特徴ｌＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。
【１０５０４】
［特徴ｌＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５０５】
特徴ｌＡ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴ｌＡ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第１

の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＡ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５０６】

［特徴ｌＡ２］

特徴ｌＡ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【１０５０７】

特徴ｌＡ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＡ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５０８】

［特徴ｌＡ３］

特徴ｌＡ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５０９】

特徴ｌＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の

制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【１０５１０】

［特徴ｌＡ４］

特徴ｌＡ２または特徴ｌＡ３に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５１１】

特徴ｌＡ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＡ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【１０５１２】

［特徴ｌＡ５］

特徴ｌＡ１から特徴ｌＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５１３】

特徴ｌＡ５によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【１０５１４】

＜特徴ｌＢ群＞

特徴ｌＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。

【１０５１５】

［特徴ｌＢ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを第１の条件（当たり抽選において大当たりに当選すること）とし、前記第１の条件が成立した第１の結果と、前記第１の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２の条件（外れリーチを発生すると判定されること）が成立した第２の結果と、前記第２の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第３の条件（転落抽選において当選すること）が成立した第３の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出を実行する結果告知演出手段と、

前記結果告知演出の前に所定演出を実行する手段であって、前記所定演出として、前記第１の結果と前記第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出（生死バトル演出）と、前記第１の結果と前記第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出（優勢バトル演出）と、のうちのいずれか一方を実行する所定演出実行手段と、

を備える遊技機。

【１０５１６】

特徴ｌＢ１によれば、遊技回において、特別情報が所定の条件を満たすといった第１の条件が成立した第１の結果と、第１の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２の条件が成立した第２の結果と、第２の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第３の条件が成立した第３の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出が実行されるが、この結果告知演出の前に所定演出が実行される。所定演出としては、第１の結果と第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出と、第１の結果と第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出と、のうちのいずれか一方が実行される。従来、３つの結果を示唆演出する場合には、第１の結果、第２の結果、および第３の結果の内のいずれかに該当することを示唆することが一般的であるが、この場合には、示唆演出が一種類に限られてしまう。これに対して、特徴ｌＢ１によれば、第１の結果と第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出と、第１の結果と第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出と、いった２種類の示唆演出を実行することができる。したがって、特徴ｌＢ１によれば、遊技回において結果告知演出の前に行う所定演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５１７】

［特徴ｌＢ２］

特徴ｌＢ１に記載の遊技機であって、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、
前記所定演出実行手段は、
前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第１示唆演出を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第２示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５１８】
特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられ、第１の移行モードで移行が行われる遊技回において第１示唆演出が実行され、第２の移行モードで移行が行われる遊技回において第２示唆演出が実行される。このため、特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく第１示唆演出と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく第２示唆演出と、の２通りで示唆演出がなされる。したがって、特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を一層図ることができるという効果を奏する。
【１０５１９】
［特徴ｌＢ３］
特徴ｌＢ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。
【１０５２０】
特徴ｌＢ３によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＢ３によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【１０５２１】
［特徴ｌＢ４］
特徴ｌＢ３に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５２２】
特徴ｌＢ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＢ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【１０５２３】
［特徴ｌＢ５］
特徴ｌＢ３または特徴ｌＢ４に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、

前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５２４】
特徴ｌＢ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＢ５によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【１０５２５】
［特徴ｌＢ６］
特徴ｌＢ１から特徴ｌＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記状態情報移行手段は、
前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５２６】
特徴ｌＢ６によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、演出の態様についての幅を広げることができる。
【１０５２７】
＜特徴ｌＣ群＞
特徴ｌＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。
【１０５２８】
［特徴ｌＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
遊技者にとっての有利度合いを変化させることのできる所定の動作を実行可能な所定動作実行手段（電動役物３４ａ、電動役物駆動部３４ｂ）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、第２の動作態様から、前記第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる手段であって、前記動作態様を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有する動作態様移行手段（図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第１演出（生死バトル演出）を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第１演出よりも遊技者にとって有利度合いが高いことを示唆する第２演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０５２９】

特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。そして、第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、早くに有利度合いが低い第１の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが低い側の第１演出が実行され、第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、遅くに有利度合いが低い第１の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが高い側の第２演出が実行される。このため、特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作によって遊技者が得られる有利度合いに適合して、遊技者にとっての有利度合いが相違する第１演出と第２演出とを切り替えて行うことができる。したがって、特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５３０】

［特徴ｌＣ２］

特徴ｌＣ１に記載の遊技機であって、

前記所定動作実行手段は、

遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有し、前記第１の制御モードを実行するによって前記第１の動作態様を実現し、前記第２の制御モードによって前記第２の動作態様を実現する制御手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５３１】

特徴ｌＣ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードを第２の制御モードから第１の制御モードに切り替えることによって、所定動作実行手段による所定の動作につい

ての動作態様を、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行することができる。したがって、特徴ｌＣ２によれば、制御性に優れている。

【１０５３２】

［特徴ｌＣ３］

特徴ｌＣ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様から前記第１の動作態様に移行させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５３３】

特徴ｌＣ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様は、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第１の動作態様となったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＣ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【１０５３４】

［特徴ｌＣ４］

特徴ｌＣ２または特徴ｌＣ３に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様に維持させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５３５】
特徴１Ｃ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様は第２の動作態様に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第２の動作態様を継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｃ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【１０５３６】
＜特徴１Ｄ群＞
特徴１Ｄ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。
【１０５３７】
［特徴１Ｄ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）と、
前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以

外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図６８５の遊技状態移行処理におけるステップＳｌ１６０６）と、

第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段と、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、

前記第１の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図６９５の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳｌ２６０３～Ｓｘ２６０８）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５３８】

特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＤ１によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０５３９】

また、特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったこ

とと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＤ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５４０】

さらに、特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回において、第１の示唆演出手段による示唆演出と第２の示唆演出手段による示唆演出との２通りで演出がなされる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、特定の場合に係る遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５４１】

［特徴ｌＤ２］

特徴ｌＤ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【１０５４２】

特徴ｌＤ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＤ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５４３】

［特徴ｌＤ３］

特徴ｌＤ１または特徴ｌＤ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞ

れは、
前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５４４】
特徴ｌＤ３によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。
【１０５４５】
＜特徴ｌＥ群＞
特徴ｌＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。
【１０５４６】
［特徴ｌＥ１］
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
所定の移行条件が成立したことを契機として、前記判定モードを前記第１の判定モードから前記第２の判定モードに移行させるとともに、前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに移行させる判定モード・制御モード移行手段と、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行させる判定モード移行手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４）と、
前記判定モード・制御モード移行手段によって前記判定モードが前記第１の判定モードから前記第２の判定モードに移行された時を起点として、前記起点からの前記遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、前記制御モードとして前記第２の制御モードを継続させる所定回数前処理手段と、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記判定モードが前記第２の判定モードである場合に、前記制御モードとして前記第２の制御モードを継続させ、前記判定モードが前記第２の制御モードから前記第１の判定モードに移行した場合に、前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに移行させる所定回数後処理手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードとして前記第２の制御モードが継続している場合に、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（転落抽選に当選した遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、所定内容の演出（生死バトル演出）を行う第１演出手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（外れの遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を行う第２演出手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５４７】

特徴ｌＥ１によれば、判定モードが第２の判定モードに移行された時を起点として、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第２の制御モードを継続している場合に、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、所定内容の演出が実行される。一方、特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、前記所定内容とは相違する内容の演出が実行される。したがって、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回において、所定内容の演出と所定内容とは相違する内容の演出との２通りで演出を行うことができることから、演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５４８】

［特徴ｌＥ２］

特徴ｌＥ１に記載の遊技機であって、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードが前記第２の制御モードに維持されている場合に、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（大当たりに当選したとき）前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行させる手段

を備え、

前記第１演出手段は、

前記所定内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０５４９】

特徴ｌＥ２によれば、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第２の制御モードに維持されている場合に、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回の開始時と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回の開始時に、判定モードは第２の判定モードから第１の判定モードに移行されるとともに、当該遊技回において、判定モード決定手段によって第１

の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴１Ｅ２によれば、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになり、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５５０】

［特徴１Ｅ３］

特徴１Ｅ１または特徴１Ｅ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出手段は、

前記所定内容とは相違する内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと（外れ）、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０５５１】

特徴１Ｅ３によれば、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴１Ｅ３によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５５２】

＜特徴１Ｆ群＞

特徴１Ｆ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。

【１０５５３】

［特徴１Ｆ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード

決定手段（図６７９の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図６８５の遊技状態移行処理におけるステップＳｌ１６０６）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５５４】
特徴ｌＦ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＦ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＦ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＦ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【１０５５５】
［特徴ｌＦ２］
特徴ｌＦ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）と、
第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、

前記第１の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図６９５の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳｌ２６０３～Ｓｘ２６０８）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５５６】

特徴ｌＦ２によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＦ２によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０５５７】

［特徴ｌＦ３］

特徴ｌＦ１または特徴ｌＦ２に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【１０５５８】

特徴ｌＦ３によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＦ３によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５５９】

［特徴ｌＦ４］

特徴ｌＦ１から特徴ｌＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５６０】

特徴ｌＦ４によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【１０５６１】

＜特徴ｌＧ群＞

特徴ｌＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態の変形例２から抽出される。

【１０５６２】

［特徴ｌＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

第１の条件（当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後となったこと）が成立したことを契機として、記憶された前記状態情報を前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行させる第１状態情報移行手段と、

前記第１状態情報移行手段による移行がなされた後に、第２の条件（当たり抽選において大当たりに当選したこと）が成立した時の前記遊技回を特定遊技回とし、前記特定遊技回で、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる第２状態情報移行手段と、

を備え、

前記第２状態情報移行手段は、

前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記特定遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記特定遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、前記状態情報を移行させることを前記第１の移行モードと前記第２の移行モードとのいずれを採用して行うかを、前記第１状態情報移行手段による移行がなされてから前記特定遊

技回までに実行された前記遊技回の実行回数に基づいて決定する移行モード決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０５６３】
特徴ｌＧ１によれば、第１の条件が成立したことを契機として、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行され、その移行の後に、第２の条件が成立した時の特定遊技回で、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴ｌＧ１によれば、特定遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＧ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。さらに、特徴ｌＧ１によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行されてからの遊技回の実行回数に基づいて、特定遊技回において採用される移行モードが、第１の移行モードと第２の移行モードとのいずれであるかが決定されることから、ストーリー性が豊かな遊技、例えばストーリ性豊かな演出を行うことができ、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【１０５６４】
［特徴ｌＧ２］
特徴ｌＧ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【１０５６５】
特徴ｌＧ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＧ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【１０５６６】
［特徴ｌＧ３］
特徴ｌＧ２に記載の遊技機であって、
前記第２の条件は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである
ことを特徴とする遊技機。
【１０５６７】
特徴ｌＧ３によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回が特定遊技回として状態情報の移行が行われる。したがって、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回お

いて、遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０５６８】

［特徴ｌＧ４］

特徴ｌＧ３に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５６９】

特徴ｌＧ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる特定遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＧ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【１０５７０】

［特徴ｌＧ５］

特徴ｌＧ３または特徴ｌＧ４に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５７１】
特徴ｌＧ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回（＝特定遊技回）であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＧ５によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【１０５７２】
＜特徴ｌＨ群＞
特徴ｌＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。
【１０５７３】
［特徴ｌＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図６７５の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図６８０の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、所定内容の演出（生死バトル演出）を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５７４】
特徴ｌＨ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段

に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられ、第１の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容の演出が実行され、第２の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容とは相違する内容の演出が実行される。このため、特徴ｌＨ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定内容の演出と、所定内容とは相違する内容の演出との２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＨ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５７５】

＜特徴ｍＡ群＞

特徴ｍＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０５７６】

［特徴ｍＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第３遷移モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５７７】
特徴ｍＡ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。
【１０５７８】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第２遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第３遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第２遷移モードが終了し、その後に第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０５７９】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０５８０】
［特徴ｍＡ２］
特徴ｍＡ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５８１】
特徴ｍＡ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０５８２】
［特徴ｍＡ３］
特徴ｍＡ１または特徴ｍＡ２に記載の遊技機であって、
前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入

球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５８３】
特徴ｍＡ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【１０５８４】
また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。
【１０５８５】
これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。
【１０５８６】
［特徴ｍＡ４］
特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第３遷移モード実行手段は、
前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５８７】
特徴ｍＡ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。
【１０５８８】
［特徴ｍＡ５］
特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態

に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０５８９】
　特徴ｍＡ５によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【１０５９０】
　先に、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも短い時間（例えば０．７Ｔ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。
【１０５９１】
　まず、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第２遷移モードが開始され、その後、第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、まだ第３遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第２遷移モード及び第３遷移モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目と３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。
【１０５９２】
　次に、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第２遷移モードは開始されず、第３遷移モードも開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、第３遷移モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、まだ第３遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける３回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の４回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第２遷移モード及び第３遷移モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の２回目と４回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。
【１０５９３】
　このように、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを第３遷移モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第１遷移モー

ドの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【１０５９４】

次に、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも長い時間（例えば１．３Ｔ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【１０５９５】

まず、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第２遷移モードが開始され、その後、第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。

【１０５９６】

次に、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第２遷移モードは開始されず、第３遷移モードも開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、第３遷移モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。

【１０５９７】

このように、本特徴によれば、第１遷移モードのインターバル期間の長さを第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第１状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、第３遷移モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第１遷移モードの実行中において第１状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【１０５９８】

［特徴ｍＡ６］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による前記第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０５９９】

特徴ｍＡ６によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１

の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

【１０６００】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第１の判定が実行され、第１の所定情報が第１の条件を満たすと判定された場合には、第１遷移モードが実行され、当該第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、第２遷移モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から第３遷移モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該第３遷移モードが継続しており、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該第３遷移モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第２の入球手段に入球しても第２遷移モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【１０６０１】

これに対して、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても第３遷移モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【１０６０２】

［特徴ｍＡ７］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、

前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（１３５．０秒）以上の長さ（１４０．０秒）に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６０３】

特徴ｍＡ７によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第１遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第１遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第１遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において第２遷移モード及び第３遷移モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【１０６０４】

＜特徴ｍＢ群＞

特徴ｍＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０６０５】

［特徴ｍＢ１］

遊技球が入球可能な第１入球領域（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１入球領域に入球したことに基づいて第１抽選（普図抽選）を実行する第１抽選実行手段と、
前記第１抽選の実行に基づいて第１識別情報（普通図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第１変動手段と、
遊技球が入球可能な第２入球領域（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第２入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第１遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１抽選の結果が第１所定抽選結果（普図当たり）であった場合に、前記第１遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２入球領域（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２抽選（特図抽選）を実行する第２抽選実行手段と、
前記第２抽選の実行に基づいて第２識別情報（特別図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第２変動手段と、
遊技球が入球可能な第３入球領域（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が前記第３入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第３入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第２遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２抽選の結果が第２所定抽選結果（特図小当たり）であった場合に、前記第２遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第３入球領域に入球したことに基づいて特定利益（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の付与を決定する決定手段と、
前記特定利益の付与の開始後、所定終了条件が成立した場合に前記特定利益の付与を終了させる手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移手段の前記入球可能状態への遷移（図７１４の時刻ｔ３）から前記特定利益の付与の終了（図７１４の時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１抽選の結果に基づいて、１回の前記第１所定抽選結果に対して複数回の前記第１遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、
前記第１遷移手段が第１タイミングで前記入球可能状態に遷移することに基づく前記１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで前記第１遷移手段が前記入球可能状態に遷移するように制御する手段と、
前記第１識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段と、
を備え、
前記制限手段は、前記第１タイミングから、前記第２タイミング以降に発生する前記１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備え、
前記特定利益の前記所定終了条件は、遊技者に有利な第１状態（ラウンド遊技）が複数回実行されることによって成立し、
前記第１状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第１時間から最も長い第２時間の間で変化可能であり、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１タイミングの後に実行される前記１特別遊技回の、前記特定利益の複数回の前記第１状態が全て前記第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に前記第１遷移手段を前記入球可能状態に遷移させ得る
ことを特徴とする遊技機。
【１０６０６】

特徴ｍＢ１によれば、遊技球が第１入球領域に入球して第１抽選が実行され、第１抽選の結果が第１所定抽選結果となって第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２入球領域に入球して第２抽選が実行され、第２抽選の結果が第２所定抽選結果となって第２遷移モードが実行される。そして、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３入球領域に入球して、特定利益の付与が決定される。

【１０６０７】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１抽選の結果に基づいて、１回の第１所定抽選結果に対して複数回の第１遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、第１遷移手段が第１タイミングで入球可能状態に遷移することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで第１遷移手段が入球可能状態に遷移するように制御する手段と、を備える。したがって、第１抽選における１回の第１所定抽選結果に対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。

【１０６０８】

さらに、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段を備え、制限手段は、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備える。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に第１識別情報の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず第１抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、第１抽選の結果が、遊技者に有利な第１所定抽選結果となったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が第２入球領域に入球しても第２遷移モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【１０６０９】

さらに、本特徴によれば、特定利益の所定終了条件は、遊技者に有利な第１状態が複数回実行されることによって成立し、第１状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第１時間から最も長い第２時間の間で変化可能であり、第１遷移モード実行手段は、第１タイミングの後に実行される１特別遊技回の、特定利益の複数回の第１状態が全て第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に第１遷移手段を入球可能状態に遷移させ得る。したがって、１特別遊技回の、特定利益の複数回の第１状態が全て第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に遊技球を第２入球領域に入球させることが可能となり、再び１特別遊技回を実行させることが可能となる。この結果、特定利益の複数回の第１状態の長さがどのような長さになったかにかかわらず、特別遊技回を複数回確実に実行させることが可能となる。

【１０６１０】

［特徴ｍＢ２］

特徴ｍＢ１に記載の遊技機であって、

前記第１状態の回数に関する情報（ラウンド遊技の残りの回数）を表示する回数表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６１１】

特徴ｍＢ２によれば、第１状態の回数に関する情報を表示する回数表示手段を備えるので、第１状態の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６１２】

［特徴ｍＢ３］

特徴ｍＢ１または特徴ｍＢ２に記載の遊技機であって、

前記特定利益の付与の終了時に（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、特定の画像（エンディング画像）を表示する特定画像表示手段を備

える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６１３】
特徴ｍＢ３によれば、特定利益の付与の終了時に、特定の画像を表示する特定画像表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与が終了したことを認識させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。
【１０６１４】
［特徴ｍＢ４］
特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定利益の付与の終了時に（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６１５】
特徴ｍＢ４によれば、特定利益の付与の終了時に、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与によって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。
【１０６１６】
［特徴ｍＢ５］
特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記決定手段は、複数種類の前記特定利益（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードＡまたはＢ）の中から一の前記特定利益の付与を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６１７】
特徴ｍＢ５によれば、決定手段は、複数種類の特定利益の中から一の特定利益の付与を決定する手段を備えるので、遊技者に、特定利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定利益が付与されるならば、どの種類の特定利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。
【１０６１８】
［特徴ｍＢ６］
特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１状態（ラウンド遊技）において所定識別情報（装飾図柄）の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６１９】
特徴ｍＢ６によれば、第１状態において所定識別情報の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備えるので、遊技者に、第１状態において所定識別情報の変動表示が開始されたといった驚きの感情を抱かせることができるとともに、所定識別情報が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を付与することができる。
【１０６２０】
＜特徴ｍＣ群＞
特徴ｍＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０６２１】
［特徴ｍＣ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１

所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球し、取得された前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たして前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、
前記第１遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球して前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第２遷移モードの実行中に遊技球が前記第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が前記第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）に入球して前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第３遷移モードが終了した後においても、前記第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態に遷移して遊技球が前記第２の入球手段に入球可能となる場合がある
ことを特徴とする遊技機。

【１０６２２】

特徴ｍＣ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手

段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行され、第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０６２３】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが１回実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６２４】

［特徴ｍＣ２］

特徴ｍＣ１に記載の遊技機であって、

前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６２５】

特徴ｍＣ２によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【１０６２６】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【１０６２７】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【１０６２８】

［特徴ｍＣ３］

特徴ｍＣ１または特徴ｍＣ２に記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６２９】

特徴ｍＣ３によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されて

から終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【１０６３０】

＜特徴ｍＤ群＞

特徴ｍＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０６３１】

［特徴ｍＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備える遊技機であって、
遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている状況において、
前記第１遷移モードが開始されてから、
当該第１遷移モードが開始されたことによって前記第１状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移し、
前記第１状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移したことによって遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球し、
遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球したことによって取得された前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たして前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が実行され、
前記第１遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球して前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第２遷移モードの実行中に遊技球が前記第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）に入球し、
当該第３の入球手段に入球した遊技球が前記第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）に入球して前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第３遷移モードが終了するまでに要する時間を特定所要時間（図７１４の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）と定義した場合に、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、前記特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０６３２】

特徴ｍＤ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。

【１０６３３】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０６３４】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６３５】

［特徴ｍＤ２］

特徴ｍＤ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０６３６】

特徴ｍＤ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６３７】

［特徴ｍＤ３］

特徴ｍＤ１または特徴ｍＤ２に記載の遊技機であって、

前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６３８】

特徴ｍＤ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【１０６３９】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【１０６４０】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【１０６４１】

［特徴ｍＤ４］

特徴ｍＤ１から特徴ｍＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６４２】

特徴ｍＤ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので

、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【１０６４３】

＜特徴ｍＥ群＞

特徴ｍＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０６４４】

［特徴ｍＥ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６４５】

特徴ｍＥ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【１０６４６】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０６４７】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対し

て強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０６４８】
［特徴ｍＥ２］
特徴ｍＥ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６４９】
特徴ｍＥ１によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０６５０】
［特徴ｍＥ３］
特徴ｍＥ１または特徴ｍＥ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６５１】
特徴ｍＥ３によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【１０６５２】
［特徴ｍＥ４］
特徴ｍＥ１から特徴ｍＥ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６５３】
特徴ｍＥ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０６５４】
＜特徴ｍＦ群＞
特徴ｍＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０６５５】
［特徴ｍＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６５６】
特徴ｍＦ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手

段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０６５７】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０６５８】
特徴ｍＦ１によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０６５９】
［特徴ｍＦ２］
特徴ｍＦ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６６０】
特徴ｍＦ２によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【１０６６１】
［特徴ｍＦ３］
特徴ｍＦ１または特徴ｍＦ２に記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ

）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６６２】
特徴ｍＦ３によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０６６３】
＜特徴ｍＧ群＞
特徴ｍＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０６６４】
［特徴ｍＧ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与するモードである特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６６５】

特徴ｍＧ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【１０６６６】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【１０６６７】

［特徴ｍＧ２］

特徴ｍＧ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６６８】

特徴ｍＧ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０６６９】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６７０】

［特徴ｍＧ３］

特徴ｍＧ１または特徴ｍＧ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６７１】

特徴ｍＧ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６７２】

［特徴ｍＧ４］

特徴ｍＧ１から特徴ｍＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０６７３】
特徴ｍＧ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【１０６７４】
＜特徴ｍＨ群＞
特徴ｍＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０６７５】
［特徴ｍＨ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移

手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６７６】
特徴ｍＨ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０６７７】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまうことによって遊技者にとって不利な状況となってしまう遊技機において、遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【１０６７８】
具体的には、例えば、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してもその後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となる遊技機において、特典付与モードが所定の長さよりも長くなってしまい、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了しておらず、その後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【１０６７９】
［特徴ｍＨ２］
特徴ｍＨ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６８０】
特徴ｍＨ２によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。
【１０６８１】
しかしながら、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備える

ので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【１０６８２】

［特徴ｍＨ３］

特徴ｍＨ１または特徴ｍＨ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６８３】

特徴ｍＨ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０６８４】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６８５】

［特徴ｍＨ４］

特徴ｍＨ１から特徴ｍＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６８６】

特徴ｍＨ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０６８７】

［特徴ｍＨ５］

特徴ｍＨ１から特徴ｍＨ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０６８８】
特徴ｍＨ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【１０６８９】
＜特徴ｍＩ群＞
特徴ｍＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０６９０】
［特徴ｍＩ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６９１】
特徴ｍＩ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０６９２】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【１０６９３】
先に、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも短い時間（例えば０．７Ｔ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。
【１０６９４】
まず、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目と３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。
【１０６９５】
次に、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける３回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の４回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第１遷移モードに

おける第１状態遷移手段の２回目と４回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【１０６９６】

このように、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【１０６９７】

次に、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも長い時間（例えば１．３Ｔ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【１０６９８】

まず、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。

【１０６９９】

次に、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。

【１０７００】

このように、本特徴によれば、第１遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第１状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、特典付与モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、特典付与モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第１遷移モードの実行中において第１状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【１０７０１】

［特徴ｍＩ２］

特徴ｍＩ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０７０２】

特徴ｍＩ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定

可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０７０３】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０７０４】

［特徴ｍＩ３］

特徴ｍＩ１または特徴ｍＩ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０７０５】

特徴ｍＩ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０７０６】

［特徴ｍＩ４］

特徴ｍＩ１から特徴ｍＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行

する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７０７】
特徴ｍＩ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０７０８】
＜特徴ｍＪ群＞
特徴ｍＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０７０９】
［特徴ｍＪ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による前記第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７１０】
特徴ｍＪ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７１１】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構

成を採用した理由について説明する。
【１０７１２】
先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第１の判定が実行され、第１の所定情報が第１の条件を満たすと判定された場合には、第１遷移モードが実行され、当該第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、特典付与モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から特典付与モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該特典付与モードが継続しており、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第２の入球手段に入球しても特典付与モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。
【１０７１３】
これに対して、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても特典付与モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【１０７１４】
［特徴ｍＪ２］
特徴ｍＪ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７１５】
特徴ｍＪ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０７１６】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７１７】
［特徴ｍＪ３］
特徴ｍＪ１または特徴ｍＪ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７１８】
特徴ｍＪ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入

球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０７１９】

［特徴ｍＪ４］

特徴ｍＪ１から特徴ｍＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０７２０】

特徴ｍＪ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【１０７２１】

＜特徴ｍＫ群＞

特徴ｍＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０７２２】

［特徴ｍＫ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１

所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、
前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（１３５．０秒）以上の長さ（１４０．０秒）に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７２３】
特徴ｍＫ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７２４】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第１遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第１遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第１遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において特典付与モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。
【１０７２５】
［特徴ｍＫ２］
特徴ｍＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７２６】
特徴ｍＫ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継

続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０７２７】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０７２８】

［特徴ｍＫ３］

特徴ｍＫ１または特徴ｍＫ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０７２９】

特徴ｍＫ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０７３０】

［特徴ｍＫ４］

特徴ｍＫ１から特徴ｍＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【１０７３１】
特徴ｍＫ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０７３２】
＜特徴ｍＬ群＞
特徴ｍＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０７３３】
［特徴ｍＬ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第１遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される
ことを特徴とする遊技機。
【１０７３４】
特徴ｍＬ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７３５】
そして、本特徴によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第１遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０７３６】
［特徴ｍＬ２］
特徴ｍＬ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７３７】
特徴ｍＬ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０７３８】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７３９】
［特徴ｍＬ３］
特徴ｍＬ１または特徴ｍＬ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７４０】
特徴ｍＬ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７４１】
［特徴ｍＬ４］
特徴ｍＬ１から特徴ｍＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ

）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７４２】
特徴ｍＬ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０７４３】
＜特徴ｍＭ群＞
特徴ｍＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０７４４】
［特徴ｍＭ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記第１遷移モードの実行中の期間のうち、前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）において前記特典付与モードを実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０７４５】
特徴ｍＭ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７４６】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードの実行中の期間のうち、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間において特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、第１遷移モードに含まれるインターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにインターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７４７】
［特徴ｍＭ２］
特徴ｍＭ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７４８】
特徴ｍＭ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０７４９】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７５０】
［特徴ｍＭ３］
特徴ｍＭ１または特徴ｍＭ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７５１】
特徴ｍＭ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７５２】

［特徴ｍＭ４］
特徴ｍＭ１から特徴ｍＭ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７５３】
特徴ｍＭ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０７５４】
＜特徴ｍＮ群＞
特徴ｍＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０７５５】
［特徴ｍＮ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでの間に、前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を複数回実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７５６】
特徴ｍＮ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７５７】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードが開始されてから終了するまでの間に、特典付与モードを複数回実行可能な手段を備えるので、第１遷移モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、第１遷移モードが開始された場合には、遊技者に、特典付与モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７５８】
［特徴ｍＮ２］
特徴ｍＮ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７５９】
特徴ｍＮ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０７６０】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７６１】
［特徴ｍＮ３］
特徴ｍＮ１または特徴２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【１０７６２】
特徴ｍＮ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７６３】
［特徴ｍＮ４］
特徴ｍＮ１から特徴ｍＮ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７６４】
特徴ｍＮ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０７６５】
＜特徴ｍＯ群＞
特徴ｍＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０７６６】
［特徴ｍＯ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）を示唆する演出（図）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７６７】
特徴ｍＯ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７６８】
そして、本特徴によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様を示唆する演出を実行する手段を備えるので、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７６９】
［特徴ｍＯ２］
特徴ｍＯ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第１遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される
ことを特徴とする遊技機。
【１０７７０】
特徴ｍＯ２によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第１遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ

、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７７１】
［特徴ｍＯ３］
特徴ｍＯ１または特徴ｍＯ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７７２】
特徴ｍＯ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０７７３】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７７４】
［特徴ｍＯ４］
特徴ｍＯ１から特徴ｍＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７７５】
特徴ｍＯ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７７６】
［特徴ｍＯ５］
特徴ｍＯ１から特徴ｍＯ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０７７７】
特徴ｍＯ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【１０７７８】
＜特徴ｍＰ群＞
特徴ｍＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０７７９】
［特徴ｍＰ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードとして、前記第１遷移モードにおける所定のタイミング（普通電動役物３４ｂが開放するタイミング）までに終了しない場合がある不定特典付与モード（変形例におけるＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７８０】
特徴ｍＰ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７８１】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに終了しない場合がある不定特典付与モードを実行可能な手段を備える。
【１０７８２】
本特徴の構成を、例えば、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【１０７８３】
特に、不定特典付与モードが所定のタイミングまでに終了するか否かが遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に依存する構成の場合、遊技者に、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に対して興味や関心を抱かせることができる。
【１０７８４】
［特徴ｍＰ２］
特徴ｍＰ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記第１遷移モードにおける前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７８５】
特徴ｍＰ２によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【１０７８６】
［特徴ｍＰ３］
特徴ｍＰ１または特徴ｍＰ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７８７】
特徴ｍＰ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して

遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【１０７８８】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７８９】
［特徴ｍＰ４］
特徴ｍＰ１から特徴ｍＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７９０】
特徴ｍＰ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０７９１】
［特徴ｍＰ５］
特徴ｍＰ１から特徴ｍＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０７９２】
特徴ｍＰ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【１０７９３】
＜特徴ｍＱ群＞
特徴ｍＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。
【１０７９４】
［特徴ｍＱ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が入球可能な状態となる特典付与入球手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特典付与モードの実行中において、所定のタイミング（普通電動役物３４ｂが次に開放するタイミング）までに所定個数の遊技球を前記特典付与入球手段に入球させることを促す演出（図７３９（Ａ）に示す入球促進演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７９５】
特徴ｍＱ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【１０７９６】
そして、本特徴によれば、演出実行手段は、特典付与モードの実行中において、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることを促す演出を実行可能な手段を備える。
【１０７９７】
本特徴の構成を、例えば、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モ

ードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることによって当該特典付与モードを当該所定のタイミングまでに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【１０７９８】

［特徴ｍＱ２］

特徴ｍＱ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出（図７３９（Ｃ）に示す消滅演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０７９９】

特徴ｍＱ２によれば、演出実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出を実行可能な手段を備えるので、遊技者に、所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特典付与モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【１０８００】

［特徴ｍＱ３］

特徴ｍＱ１または特徴ｍＱ２に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８０１】

特徴ｍＱ３によれば、特典付与モード実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【１０８０２】

［特徴ｍＱ４］

特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８０３】

特徴ｍＱ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０８０４】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回

実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８０５】

［特徴ｍＱ５］

特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８０６】

特徴ｍＱ５によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８０７】

［特徴ｍＱ６］

特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記特典付与入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８０８】

特徴ｍＱ６によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球

手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【１０８０９】

＜特徴ｍＲ群＞

特徴ｍＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１３実施形態及びその各変形例から抽出される。

【１０８１０】

［特徴ｍＲ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特電始動口）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

遊技球が前記第２の入球手段（特電始動口）に入球した場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記第２遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第３遷移モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８１１】

特徴ｍＲ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が

第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。

【１０８１２】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第２遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第３遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第２遷移モードが終了し、その後に第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【１０８１３】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８１４】

［特徴ｍＲ２］

特徴ｍＲ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８１５】

特徴ｍＲ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８１６】

［特徴ｍＲ３］

特徴ｍＲ１または特徴ｍＲ２に記載の遊技機であって、

前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８１７】

特徴ｍＲ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊

技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【１０８１８】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【１０８１９】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【１０８２０】

［特徴ｍＲ４］

特徴ｍＲ１から特徴ｍＲ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８２１】

特徴ｍＲ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【１０８２２】

＜特徴ｎＡ群＞

特徴ｎＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【１０８２３】

［特徴ｎＡ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第１４実施形態における検出センサ２０５）と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記抽選の結果が特定の抽選結果（第１４実施形態における小当たりｃ）であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回において、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、
前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における前記遊技球の流通態様が特定の流通態様（止め打ちが行われている流通態様）であった場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆）を実行しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０８２４】
特徴ｎＡ１によれば、抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における遊技球の流通態様が特定の流通態様であった場合に、特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行しないので、遊技者が特定の演出の実行を所望する場合には、当該遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることを抑制することができる。その結果、例えば、遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることが、当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、当該予定しない遊技者への特定の付与を抑制することができる。

【１０８２５】
［特徴ｎＡ２］
特徴ｎＡ１に記載の遊技機であって、
２つの前記特定抽選結果遊技回（小当たりｃである遊技回）として、第１の特定抽選結果遊技回と、前記第１の特定抽選結果遊技回よりも後に実行される第２の特定抽選結果遊技回とを定義した場合に、
前記演出実行手段は、
前記第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第１の流通態様（流通頻度）と、前記第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第２の流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１０８２６】
特徴ｎＡ２によれば、第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における流通態様と、第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における流通態様とに基づいて、第２の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、第１の特定抽選結果遊技回において実行された特定の演出を認識した遊技者による遊技球の発射操作の態様と、第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回における遊技者による遊技球の発射操作の態様との比較によって、特定抽選結果遊技回とそれ以外の遊技回とで遊技球の発射操作を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【１０８２７】
［特徴ｎＡ３］
特徴ｎＡ１または特徴ｎＡ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第１流通遊技球数（流通頻度）と、
前記第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第２流通遊技球数（流通頻度）と、
に基づいて、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８２８】
特徴ｎＡ３によれば、単位時間当たりに遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数に関する第１流通遊技数と第２流通遊技数とに基づいて、第２の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、遊技領域の特定の位置に遊技球を流通に関し、遊技者による発射操作の態様を精度良く検出することができる。
【１０８２９】
［特徴ｎＡ４］
特徴ｎＡ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１流通遊技球数よりも前記第２流通遊技球数の方が所定数以上少ない場合に、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８３０】
特徴ｎＡ４によれば、特定抽選結果遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通するようにし、かつ、特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通しないようにする遊技球の発射操作をした場合に、特定の演出を実行しないようにすることができる。
【１０８３１】
＜特徴ｎＢ群＞
特徴ｎＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０８３２】
［特徴ｎＢ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第１４実施形態における検出センサ２０５）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別情報に関する特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりｃ）であって、前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（止め打ちが行われていない場合）に、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、
前記特別情報に関する前記特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりｃ）であって、前記流通態様が前記特定の流通条件を満たさない場合（止め打ちが行われている場合）に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行しない手段と
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０８３３】
特徴ｎＢ１によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の条件を満たした場合であるにも関わらず、特定の演出を実行しないので、特定の演

出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。

【１０８３４】

［特徴ｎＢ２］

特徴ｎＢ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第１の期間における前記流通態様（小当たりｃに当選した遊技回の流通頻度）と、第２の期間における前記流通態様（小当たりｃ以外の遊技回の流通頻度）とに基づいて、前記特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８３５】

特徴ｎＢ２によれば、第１の期間における流通態様と、第２の期間における流通態様とに基づいて、特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備えるので、少なくとも２つの期間における遊技者による遊技球の発射操作の変化に基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【１０８３６】

［特徴ｎＢ３］

特徴ｎＢ１または特徴ｎＢ２に記載の遊技機であって、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の条件として、前記抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりｃ）である場合に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８３７】

特徴ｎＢ３によれば、特定の抽選結果である場合に特定の演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、特定の抽選結果を所望する遊技者に対して期待感を付与することができる。さらに、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような流通態様で遊技球の発射操作を実行するように促すことができる。

【１０８３８】

［特徴ｎＢ４］

特徴ｎＢ３に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回に対応する前記抽選の結果に応じて前記流通態様が変化する場合に、前記特定の流通条件を満たさないと判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８３９】

特徴ｎＢ４によれば、遊技者が遊技回に対応する抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をした場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をしないように促すことができる。

【１０８４０】

＜特徴ｎＣ群＞

特徴ｎＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【１０８４１】
［特徴ｎＣ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
特定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度である流通頻度に基づいて、前記特定の処理（第１４実施形態における特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８４２】
特徴ｎＣ１によれば、流通頻度に基づいて特定の処理を実行するか否かを決定する。流通頻度は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射操作を反映した処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８４３】
［特徴ｎＣ２］
特徴ｎＣ１に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記特定処理実行手段は、
遊技回において前記特定の処理を実行し、
既に前記特定の処理を実行した前記遊技回における前記流通頻度に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１０８４４】
特徴ｎＣ２によれば、既に特定の処理を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、未実行遊技回が実行されることを契機として特定の処理を実行するか否かを決定する。従って、特定の処理を実行したことによる遊技者の発射操作、すなわち、特定の処理を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、その後に特定の処理を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８４５】
＜特徴ｎＤ群＞
特徴ｎＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０８４６】
［特徴ｎＤ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する記憶手段（第１４実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０８４７】

特徴ｎＤ１によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する記憶手段を備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいた処理を実行可能である。例えば、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択すること等が可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８４８】

［特徴ｎＤ２］

特徴ｎＤ１に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

前記記憶手段は、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である前記流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第１４実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８４９】

特徴ｎＤ２によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８５０】

［特徴ｎＤ３］

特徴ｎＤ１または特徴ｎＤ２に記載の遊技機であって、

特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８５１】

特徴ｎＤ３によれば、例えば、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することが可能であり、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【１０８５２】

＜特徴ｎＥ群＞

特徴ｎＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【１０８５３】
［特徴ｎＥ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第１４実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８５４】
特徴ｎＥ１によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、これから実行する遊技回における演出を当該情報を用いて決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。
【１０８５５】
［特徴ｎＥ２］
特徴ｎＥ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第１４実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８５６】
特徴ｎＥ２によれば、記記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、流通数とを対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８５７】
［特徴ｎＥ３］
特徴ｎＥ１または特徴ｎＥ２に記載の遊技機であって、
特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８５８】
特徴ｎＥ３によれば、遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間とに基づいて、例えば、特定の演出を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向

上を図ることができる。
【１０８５９】
＜特徴ｎＦ群＞
特徴ｎＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０８６０】
［特徴ｎＦ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において特定の演出（特定示唆演出）を実行する演出実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第１４実施形態の変形例４における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８６１】
特徴ｎＦ１によれば、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、当該情報を利用して、特定の演出を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、これから実行する演出を決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。
【１０８６２】
［特徴ｎＦ２］
特徴ｎＦ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第１４実施形態の変形例４）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８６３】
特徴ｎＦ２によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。従って、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、特定の演出を実行したことによる遊技者による遊技球の発射操作を考慮した処理を決定することができなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。
【１０８６４】

［特徴ｎＦ３］
特徴ｎＦ１または特徴ｎＦ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、実行する遊技回において前記特定の演出を実行するか否かを決定する手段（第１４実施形態の変形例４）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８６５】
特徴ｎＦ３によれば、特定の演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定の演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定の演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御をすることができる。
【１０８６６】
＜特徴ｎＧ群＞
特徴ｎＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０８６７】
［特徴ｎＧ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域の特定の位置における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第１４実施形態における検出センサ２０５）と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技の状態である遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
前記遊技状態が第１の遊技状態（低頻度サポートモード）から第２の遊技状態（高頻度サポートモード）に移行した場合に、検出した前記特定の位置における遊技球の前記流通態様に基づいて、特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８６８】
特徴ｎＧ１によれば、第２の遊技状態に移行した場合に、検出した流通態様に基づいて特定の演出を実行するか否かを判定するので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して特定の位置における遊技球の流通態様を意識させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８６９】
［特徴ｎＧ２］
特徴ｎＧ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては、検出した前記流通態様に関わらず、前記特定の演出を実行するか否かを判定しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８７０】
特徴ｎＧ２によれば、第１の遊技状態においては、検出した流通態様に関わらず、特定の演出を実行するか否かを判定しないので、第１の遊技状態における処理を簡易化することができる。
【１０８７１】
［特徴ｎＧ３］
特徴ｎＧ１または特徴ｎＧ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモード）において既に実行された遊技回である実行済遊技回に対応する前記抽選の結果と、前記実行済遊技回が実行されていた期間における前記流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第２の遊技状態において前記特定の演出を実行するか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８７２】
特徴ｎＧ３によれば、第２の遊技状態において既に実行された実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における流通態様とに基づいて、第２の遊技状態において特定の演出を実行するか否かを判定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における遊技者の遊技球の発射操作との相関に応じて特定の演出を実行するか否かを判定することができ、抽選結果に対する遊技者の心理を考慮して演出を決定することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８７３】
＜特徴ｎＨ群＞
特徴ｎＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０８７４】
［特徴ｎＨ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に視認可能に駆動する駆動手段（第１４実施形態の変形例１における可動役物ＭＹ）と、
を備える遊技機であって、
前記駆動手段は、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（遊技者が止め打ちを行っていない場合）には、前記抽選の結果（小当たりｃ）に基づいて駆動し、
前記特定の流通条件を満たさない場合（遊技者が止め打ちを行っている場合）には駆動しない
ことを特徴とする遊技機。
【１０８７５】
特徴ｎＨ１によれば、駆動手段は、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合には、抽選の結果に基づいて駆動し、特定の流通条件を満たさない場合には駆動しない。遊技者は、抽選の結果について知りたいと所望するので、駆動手段を抽選の結果に基づいて駆動させるために、流通態様が特定の流通条件を満たすように遊技球の発射操作をする。すなわち、特徴ｎＨ１によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を遊技者に対して促すことができる。さらに、抽選の結果に基いて駆動手段が駆動するので、遊技者が視覚的に認識することを容易にし、抽選の結果についての期待感を遊技者に付与しやすくすることができる。
【１０８７６】
［特徴ｎＨ２］
特徴ｎＨ１に記載の遊技機であって、
前記駆動手段は、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動する手段と、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８７７】
特徴ｎＨ２によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動し、抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しないので、駆動手段を駆動させるか否かによって、抽選結果が特定の抽選結果であるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。
【１０８７８】
＜特徴ｎＩ群＞
特徴ｎＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０８７９】
［特徴ｎＩ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
所定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
既に実行された遊技回である実行済遊技回のうち、前記処理実行手段が特定の処理（特定示唆演出）を実行した前記実行済遊技回における前記流通態様に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第１４実施形態における変形例４）
ことを特徴とする遊技機。
【１０８８０】
特徴ｎＩ１によれば、特定の処理を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の処理を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の処理を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。
【１０８８１】
［特徴ｎＩ２］
特徴ｎＩ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出手段は、
前記特定の処理として、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０８８２】
特徴ｎＩ２によれば、特定の演出を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定するので、実行済

遊技回において特定の演出を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の演出を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。

【１０８８３】

［特徴ｎＩ３］

特徴ｎＩ１または特徴ｎＩ２に記載の遊技機であって、

前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である

ことを特徴とする遊技機。

【１０８８４】

遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、特徴ｎＩ３によれば、特定の処理を実行したことによって遊技球の発射強度の操作として遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることを可能にする。

【１０８８５】

＜特徴ｎＪ群＞

特徴ｎＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【１０８８６】

［特徴ｎＪ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

特定の遊技回（第１４実施形態における小当たりｃである遊技回）以外の遊技回における流通態様（流通頻度）に基づいて、前記特定の遊技回における演出を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【１０８８７】

特徴ｎＪ１によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通態様に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、遊技者による遊技球の発射操作の態様に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８８８】

［特徴ｎＪ２］

特徴ｎＪ１に記載の遊技機であって、

前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である

ことを特徴とする遊技機。

【１０８８９】

特徴ｎＪ２によれば、遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。遊技領域の特定の位置を流通する遊技球

の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、遊技者の発射操作と相関する遊技球の発射強度に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８９０】

［特徴ｎＪ３］

特徴ｎＪ１または特徴ｎＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度に基づいて、前記特定の遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定する手段と、

前記前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、前記特定の遊技回において特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０８９１】

特徴ｎＪ３によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、特定の遊技回において特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の遊技回以外の遊技回において所定以上の流通頻度を保つように遊技球の発射操作を行うことを促すことができる。

【１０８９２】

＜特徴ｎＫ群＞

特徴ｎＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【１０８９３】

［特徴ｎＫ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第１４実施形態の変形例５における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得するよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段（第１４実施形態における変形例５）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８９４】

特徴ｎＫ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【１０８９５】

［特徴ｎＫ２］

特徴ｎＫ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第１４実施形態における変形例５）
ことを特徴とする遊技機。
【１０８９６】
特徴ｎＫ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【１０８９７】
［特徴ｎＫ３］
特徴ｎＫ１または特徴ｎＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は（第１４実施形態における変形例５）、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０８９８】
特徴ｎＫ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。
【１０８９９】
＜特徴ｎＬ群＞
特徴ｎＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０９００】
［特徴ｎＬ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第１４実施形態の変形例６における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が

前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第１４実施形態における変形例６）
ことを特徴とする遊技機。
【１０９０１】
特徴ｎＬ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【１０９０２】
［特徴ｎＬ２］
特徴ｎＬ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第１４実施形態における変形例６）
ことを特徴とする遊技機。
【１０９０３】
特徴ｎＬ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【１０９０４】
［特徴ｎＬ３］
特徴ｎＬ１または特徴ｎＬ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第１４実施形態における変形例６）は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９０５】
特徴ｎＬ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、遊技者に対して、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。
【１０９０６】
＜特徴ｎＭ群＞
特徴ｎＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０９０７】
［特徴ｎＭ１］
遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第１４実施形態の変形例７における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第１４実施形態の変形例７）
ことを特徴とする遊技機。

【１０９０８】

特徴ｎＭ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出よって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。また、所定期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、特定抽選結果遊技回で実行する演出を決定することができる。

【１０９０９】

［特徴ｎＭ２］
特徴ｎＭ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する手段を備える（第１４実施形態の変形例７）
ことを特徴とする遊技機。

【１０９１０】

特徴ｎＭ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

【１０９１１】

［特徴ｎＭ３］
特徴ｎＭ１または特徴ｎＭ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第１４実施形態の変形例７）は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９１２】
特徴ｎＭ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回において特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。
【１０９１３】
＜特徴ｎＮ群＞
特徴ｎＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。
【１０９１４】
［特徴ｎＮ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な特定入球口（第１４実施形態における第２大入賞口２１２ａ）と、
前記特定入球口への遊技球の入球が可能または容易となる第１の状態と、前記特定入球口への遊技球の入球が不可能または困難となる第２の状態との間で状態が遷移する状態遷移手段（第１４実施形態における第２開閉扉２１２ｂ）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第１案内流路（第１４実施形態における流路２１５）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第２案内流路（第１４実施形態における流路２１７）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を前記第１案内流路または前記第２案内流路に振り分ける振分手段（第１振分弁２１８、第２振分弁２１９）と、
前記特定入球口に入球した遊技球が入球可能な第１の入球口（第１Ｖ入賞口Ｖ１）と、
前記特定入球口に入球した遊技球のみ入球可能な第２の入球口（第２Ｖ入賞口Ｖ２）と、
を備え、
前記振分手段によって前記第１案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第２案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第１の入球口に入球する可能性が高く、
前記振分手段によって前記第２案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第１案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第２の入球口に入球する可能性が高く、
遊技球が前記第１の入球口に入球する方が、遊技球が前記第２の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、
遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第１の入球口に到達する時点までの時間である第１の時間の方が、遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第２の入球口に到達する時点までの時間である第２の時間よりも長くなるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１０９１５】
特徴ｎＮ１によれば、遊技球が第１の入球口に入球する方が、遊技球が第２の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が特定入球口に入球した時点から第１の入球口に到達する時点までの時間である第１の時間の方が、遊技球が特定入球口に入球した時点から第２の入球口に到達する時点までの時間である第２の時間よりも長いので、振分手段によって遊技球が第１の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第１の入球口に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、振分手段によって遊技球が第２の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第２の入球口に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対し

て、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。

【１０９１６】

［特徴ｎＮ２］

特徴ｎＮ１に記載の遊技機であって、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記抽選の結果が第１の抽選結果(第１４実施形態における小当たりｃ）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移する手段と、

前記抽選の結果が第２の抽選結果（第１４実施形態における小当たりｃ以外の小当たり）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移する手段と、

を備え、

前記振分手段は、

前記抽選の結果が前記第１の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第１の案内流路に振り分ける手段と、

前記抽選の結果が前記第２の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第２の案内流路に振り分ける手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０９１７】

特徴ｎＮ２によれば、抽選結果によって、特定入球口から入球した遊技球の振り分けられる案内流路が異なるため、抽選結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、抽選結果に加え、振り分け手段による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０９１８】

［特徴ｎＮ３］

特徴ｎＮ２に記載の遊技機であって、

前記抽選の結果が前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知されるよりも前に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第１の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが可能であり、

前記抽選の結果が前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知された後に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第１の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが不可能となるように構成されている（第１４実施形態における遅延機構２０２を備える）

ことを特徴とする遊技機。

【１０９１９】

特徴ｎＮ３によれば、抽選の結果が第１の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させて特定入球口に遊技球を入球させ、抽選の結果が第

２の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに特定入球口に遊技球を入球させないといった、遊技者による、抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替えを抑制することができる。

【１０９２０】

＜特徴ｏＡ群＞

特徴ｏＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。

【１０９２１】

［特徴ｏＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

移動する第１の移動体（第１種花びらＰ１または第２種花びらＰ２）を表示する第１移動体表示手段と、

前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成される第２の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する手段であって、前記特定識別情報に向かって移動する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記第２の移動体の表示を行う第２移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記第２の移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【１０９２２】

特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体が表示され、第１の移動体が特定識別情報に到達したとしても、特定識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。また、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴ｏＡ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０９２３】

［特徴ｏＡ２］

特徴ｏＡ１に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期

間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９２４】
特徴ｏＡ２によれば、第２の移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ２によれば、第２の移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に第２の移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【１０９２５】
［特徴ｏＡ３］
特徴ｏＡ１または特徴ｏＡ２に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記保留識別情報に対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９２６】
特徴ｏＡ３によれば、第２の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ３によれば、第２の移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に第２の移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより

一層、付与することができる。
【１０９２７】
＜特徴ｏＢ群＞
特徴ｏＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。
【１０９２８】
［特徴ｏＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８１１の遊技回制御処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定識別情報に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記特定識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記遊技回の終了が発生しない場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させる手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、ステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５、ステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９２９】
特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達した時に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、上記到達した時を起点とする所定期間において遊技回の終了が発生しない場合に、所定期間後に特定識別情報の表示態様を変化させる構成とした。このため、特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。したがって、特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴ｏＢ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０９３０】
［特徴ｏＢ２］

特徴ｏＢ１に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記移動体表示手段は、
前記保留識別情報を表示するための所定の表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する前記移動体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９３１】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＢ２によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【１０９３２】
［特徴ｏＢ３］
特徴ｏＢ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９３３】
特徴ｏＢ３によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。また、移動体が保留識別情報に到達した時を起点とする所定期間において、保留識別情報のシフトが発生しない場合に、保留識別情報の表示態様が変化することから、保留識別情報の表示態様を正確に表示することが可能となる。
【１０９３４】
［特徴ｏＢ４］
特徴ｏＢ２または特徴ｏＢ３に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された

前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９３５】
特徴ｏＢ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＢ４によれば、移動体が保留識別情報に到達し前記所定期間において遊技回の終了が発生しない場合にも、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達し所定期間経過し遊技回が終了しなかったけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【１０９３６】
＜特徴ｏＣ群＞
特徴ｏＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。
【１０９３７】
［特徴ｏＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下

回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９３８】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＣ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１０９３９】

また、特徴ｏＣ１によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴ｏＣ１によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＣ１によれば、遊技者は、例え、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＣ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０９４０】

［特徴ｏＣ２］

特徴ｏＣ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９４１】

特徴ｏＣ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【１０９４２】

［特徴ｏＣ３］

特徴ｏＣ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間にお

いて、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９４３】
特徴ｏＣ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＣ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【１０９４４】
＜特徴ｏＤ群＞
特徴ｏＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。

【１０９４５】
［特徴ｏＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を、前記規定数と同じ数の表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記各表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記各表示位置に向かって移動する複数の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記各移動体が前記各表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９４６】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化さ

せる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＤ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る各移動体は、各表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１０９４７】

［特徴ｏＤ２］

特徴ｏＤ１に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９４８】

特徴ｏＤ２によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＤ２によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【１０９４９】

［特徴ｏＤ３］

特徴ｏＤ１または特徴ｏＤ２に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９５０】
特徴ｏＤ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＤ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【１０９５１】
＜特徴ｏＥ群＞
特徴ｏＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。
【１０９５２】
［特徴ｏＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を所定の表示位置に表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に前記特定識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記移動体表示手段は、
前記移動体の移動時の軌道を特定する手段であって、前記表示位置に到達する目標到達軌道（目標保留到達軌道）と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から前記表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道（目標保留外軌道）と、のうちのいずれかを特定する移動体軌道特定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９５３】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＥ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に特定識別情報としての保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、特定識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０９５４】

また、特徴ｏＥ１によれば、移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、上記移動体の移動時の軌道は、表示位置に到達する目標到達軌道と、表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る。このため、特徴ｏＥ１によれば、移動体が表示されても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＥ１によれば、遊技者は、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示されたけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＥ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０９５５】

［特徴ｏＥ２］

特徴ｏＥ１に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９５６】

特徴ｏＥ２によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＥ２によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【１０９５７】

［特徴ｏＥ３］

特徴ｏＥ１または特徴ｏＥ２に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上で

ある場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９５８】
特徴ｏＥ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＥ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【１０９５９】
＜特徴ｏＦ群＞
特徴ｏＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態の変形例１から抽出される。
【１０９６０】
［特徴ｏＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、前記移動体が前記表示位置を通り抜けるか又は消えて前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行なわない第２のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させる第３のモードと、を有し、前記第１ないし第３のモードのうちのいずれかを実行する手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図８４６）と花びら表示変更処理（図８４７））と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９６１】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＦ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１０９６２】
　また、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示位置に到達した時に、当該到達した表示位置に保留識別情報が存在する場合に、移動体が表示位置を通り抜けるか又は消えて保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、移動体が表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させることを行なわない第２のモードと、移動体が前記表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させる第３のモードと、のうちのいずれかを取り得る。このため、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示されても、第１～第３のモードの３通りがあり得る。このため、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示位置に到達したけど、表示位置を通り抜けるか又は消えてしまい、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＦ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０９６３】
［特徴ｏＦ２］
　特徴ｏＦ１に記載の遊技機であって、
　前記情報記憶手段は、
　前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
　を備え、
　前記保留表示手段は、
　記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９６４】
　特徴ｏＦ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【１０９６５】
［特徴ｏＦ３］
　特徴ｏＦ２に記載の遊技機であって、
　前記表示態様変化手段は、
　前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
　前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９６６】
　特徴ｏＦ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＦ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報

の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【１０９６７】

［特徴ｏＦ４］

特徴ｏＦ１から特徴ｏＦ３までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９６８】

特徴ｏＦ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＦ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【１０９６９】

＜特徴ｏＧ群＞

特徴ｏＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。

【１０９７０】

［特徴ｏＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

前記保留表示手段は、
前記移動体の表示が開始されたタイミングでは前記表示位置に前記保留識別情報を表示せずに、前記移動体が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に前記保留識別情報を表示する場合がある
ことを特徴とする遊技機。
【１０９７１】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＧ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、移動体の表示が開始されたタイミングで表示位置に保留識別情報が存在しなくても、移動体は表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０９７２】
また、特徴ｏＧ１によれば、移動体の表示が開始されたタイミングでは表示位置に保留識別情報を表示せずに、移動体が表示位置に到達するまでに、表示位置に保留識別情報を表示する場合があることから、移動体への期待感が、遊技者に、保留情報識別情報の表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。これらの結果、特徴ｏＧ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０９７３】
［特徴ｏＧ２］
特徴ｏＧ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９７４】
特徴ｏＧ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【１０９７５】
［特徴ｏＧ３］
特徴ｏＧ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記

所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９７６】
特徴ｏＧ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＧ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【１０９７７】
［特徴ｏＧ４］
特徴ｏＧ１から特徴ｏＧ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９７８】
特徴ｏＧ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＧ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【１０９７９】
＜特徴ｏＨ群＞
特徴ｏＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。
【１０９８０】
［特徴ｏＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８２９の遊技回演出設定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８１１の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機であって、
前記判定結果報知手段は、
表示位置に向かって移動する第１の移動体（第４種花びらＰ４）を表示し、１回の前記遊技回の途中で、停止表示された前記図柄に前記第１の移動体が到達する場合に、前記図柄の変動表示を再開する変動再開手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３０の演出パターン設定処理のステップＳｏ２３０５）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９８１】
特徴ｏＨ１によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第１の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、第１の移動体が図柄の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄が大当たり当選しない図柄となった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、特徴ｏＨ１によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第１の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄が大当たり当選しない図柄となって一旦、落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、特徴ｏＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０９８２】
［特徴ｏＨ２］
特徴ｏＨ１に記載の遊技機であって、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成され、前記保留識別情報に向かって移動する第２の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する第２移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９８３】
特徴ｏＨ２によれば、図柄に作用する第１の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が保留識別情報に到達した場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＨ２によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、図柄の変動表示が再開するかな、それとも保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０９８４】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化さ

せる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＨ２によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る第２の移動体と、第２の移動体と略同一の絵柄の第１の移動体とが表示されていることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＨ２によれば、遊技の興趣向上を一層、図ることができる。

【１０９８５】

［特徴ｏＨ３］

特徴ｏＨ２に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９８６】

特徴ｏＨ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＨ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【１０９８７】

［特徴ｏＨ４］

特徴ｏＨ２または特徴ｏＨ３に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９８８】
特徴ｏＨ４によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴ｏＨ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＨ４によれば、遊技者は、例え、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【１０９８９】
＜特徴ｏＩ群＞
特徴ｏＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態とその変形例から抽出される。
【１０９９０】
［特徴ｏＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
所定期間の間、常時、１または複数の作用体（第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４）を表示する手段であって、前記作用体の内の少なくとも１つは前記特定識別情報に向かって進行する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記作用体の表示を行う作用体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備える遊技機。
【１０９９１】
特徴ｏＩ１によれば、所定期間の間、常時、１または複数の作用体が表示されており、作用体の内の少なくとも一つが特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＩ１によれば、作用体は所定期間の間、常時、表示されていることから、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しい。このため、特徴ｏＩ１によれば、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｏＩ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０９９２】
［特徴ｏＩ２］

特徴ｏＩ１に記載の遊技機であって、
前記作用体表示手段は、
複数の前記作用体（花びらＰ１～Ｐ４）を繰り返し表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９９３】
特徴ｏＩ２によれば、複数の作用体が繰り返し表示されることから、遊技者に対して、繰り返し、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
［特徴ｏＩ３］
特徴ｏＩ１に記載の遊技機であって、
前記作用体表示手段は、
前記特定識別情報の表示位置を少なくとも含む予め定められた表示領域（表示面４１ａ）内に前記作用体（チョウ）が前記所定の期間の間、常時、存在するように、前記作用体の表示を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１０９９４】
特徴ｏＩ３によれば、所定期間の間、常時、表示領域内に作用体が存在するように、作用体が表示されることから、遊技者に対して、所定期間の間、常に、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０９９５】
［特徴ｏＩ４］
特徴ｏＩ１から特徴ｏＩ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報である
ことを特徴とする遊技機。
【１０９９６】
特徴ｏＩ４によれば、作用体が保留識別情報に到達して、当該保留識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０９９７】
［特徴ｏＩ５］
特徴ｏＩ１から特徴ｏＩ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８２９の遊技回演出設定処理）
を備え、
前記特定識別情報は、前記図柄である
ことを特徴とする遊技機。
【１０９９８】
特徴ｏＩ５によれば、作用体が図柄に到達して、例えば、図柄の変動表示が再開されるというように、図柄の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【１０９９９】
＜特徴ｏＪ群＞
特徴ｏＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１５実施形態およびその変形例から抽出される。
【１１０００】
［特徴ｏＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定識別情報に向かって進行する作用体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する作用体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる第１態様と、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様とのうちのいずれか一方を行う演出態様選択手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図８４６）と花びら表示変更処理（図８４７））と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１１００１】

特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることがあり得る。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで必ず、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＪ１によれば、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しいことから、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１００２】

また、特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させないことがあり得る。このため、特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達したけど、遊技者に落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＪ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１００３】

［特徴ｏＪ２］

特徴ｏＪ１に記載の遊技機であって、
前記演出態様選択手段は、
前記作用体と略同一の絵図によって構成され、前記特定識別情報から外れた位置に向かって進行する前記作用体としての第２作用体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【１１００４】

特徴ｏＪ２によれば、第２作用体を表示させることによって、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１００５】

［特徴ｏＪ３］

特徴ｏＪ１または特徴ｏＪ２に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記保留識別情報に対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下

位までの複数の段階を備える表示レベルと、
前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記演出態様選択手段は、
前記作用体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１００６】
特徴ｏＪ３によれば、作用体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＪ３によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【１１００７】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【１１００８】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【１１００９】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１１０１０】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１１０１１】
＜特徴ｐＡ群＞
特徴ｐＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。
【１１０１２】
［特徴ｐＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と、
演出態様がそれぞれ異なる、第１演出モード（キャラクター系ステージ）と第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６５における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図８６５における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０１３】
特徴ｐＡ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＡ１によれば、演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【１１０１４】
また、特徴ｐＡ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０１５】
［特徴ｐＡ２］
特徴ｐＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出（スペシャルリーチが発生した際の画面演出）を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０１６】
特徴ｐＡ２によれば、特定条件が成立した場合に、遊技回において所定の演出が実行される。このために、遊技者に対して、特定条件が成立したことを所定の演出によって告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０１７】
［特徴ｐＡ３］
特徴ｐＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０１８】
特徴ｐＡ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、前記所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、前記所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合であることから、遊技者は、特別情報が所定の条件を満たさないことの雪辱を果たす（特別情報が所定の条件を満たす）こともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０１９】
［特徴ｐＡ４］
特徴ｐＡ３に記載の遊技機であって、
前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、
前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている
ことを特徴とする遊技機。
【１１０２０】
特徴ｐＡ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＡ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０２１】
［特徴ｐＡ５］
特徴ｐＡ４に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、
前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる
ことを特徴とする遊技機。
【１１０２２】
特徴ｐＡ５によれば、特定条件が成立した場合の遊技回においてキャラクターが登場する所定の演出が実行され、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、再び、前記キャラクターが登場する前記所定の演出が実行される。このため、遊技者は、不利な結果となるキャラクターによって、所定の演出に対する感情移入がより高まることになる。したがって、特徴ｐＡ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０２３】
［特徴ｐＡ６］
特徴ｐＡ５に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図８６５における「例外２」）
を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０２４】
特徴ｐＡ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する前記動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０２５】
［特徴ｐＡ７］
特徴ｐＡ６に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【１１０２６】
特徴ｐＡ７によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＡ７によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０２７】
＜特徴ｐＢ群＞
特徴ｐＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。
【１１０２８】
［特徴ｐＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６５における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０２９】
特徴ｐＢ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＢ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＢ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０３０】
［特徴ｐＢ２］
特徴ｐＢ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである
ことを特徴とする遊技機。
【１１０３１】
特徴ｐＢ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【１１０３２】
［特徴ｐＢ３］
特徴ｐＢ２に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１０３３】
特徴ｐＢ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０３４】
［特徴ｐＢ４］
特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０３５】
特徴ｐＢ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【１１０３６】
［特徴ｐＢ５］
特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０３７】
特徴ｐＢ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【１１０３８】
［特徴ｐＢ６］
特徴ｐＢ１から特徴ｐＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図８６５における「例外１」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０３９】
特徴ｐＢ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＢ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０４０】
＜特徴ｐＣ群＞
特徴ｐＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１０４１】
［特徴ｐＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが設定されている第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段（図８６５における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０４２】
特徴ｐＣ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続している第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＣ１によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＣ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０４３】
［特徴ｐＣ２］
特徴ｐＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図８６５における「例外１」）

を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０４４】
特徴ｐＣ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ２によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０４５】
［特徴ｐＣ３］
特徴ｐＣ２に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０４６】
特徴ｐＣ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０４７】
［特徴ｐＣ４］
特徴ｐＣ３に記載の遊技機であって、
前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、
前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている
ことを特徴とする遊技機。
【１１０４８】
特徴ｐＣ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＣ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０４９】
［特徴ｐＣ５］
特徴ｐＣ４に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクター

に対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図８６５における「例外２」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０５０】
特徴ｐＣ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０５１】
［特徴ｐＣ６］
特徴ｐＣ５に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【１１０５２】
特徴ｐＣ６によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０５３】
＜特徴ｐＤ群＞
特徴ｐＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。
【１１０５４】
［特徴ｐＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行する演出モード移行手段（図８６６における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０５５】
特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＤ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０５６】
［特徴ｐＤ２］
特徴ｐＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６６における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０５７】
特徴ｐＤ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が

期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＤ２によれば、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。この結果、特徴ｐＤ２によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０５８】

［特徴ｐＤ３］

特徴ｐＤ１または特徴ｐＤ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たすと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において、登場する前記キャラクターが有利な結果となり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において登場する前記キャラクターが不利な結果となる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０５９】

特徴ｐＤ３によれば、前記特定条件が、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む条件と等価となる。このために、特徴ｐＤ３によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになる。このため、特徴ｐＤ３によれば、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によっても遊技者に付与することができる。

【１１０６０】

［特徴ｐＤ４］

特徴ｐＤ１から特徴ｐＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定条件は、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となり、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである（スペシャルリーチ・外れ）

ことを特徴とする遊技機。

【１１０６１】

特徴ｐＤ４によれば、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となり、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である特定条件が成立した遊技回の終了以後に、第２演出モードから、前記所定の演出において不利な結果となったキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへの移行が行われることになる。ここで、所定の条件を満たす可能性の程度にかかわらず、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となったときはいつも、上記演出モードの移行が行われる遊技機を考えた場合、上記演出モードの移行が高頻度で発生するから、遊技者にとって煩わしく感じてしまうという課題があった。これに対して、特徴ｐＤ４によれば、上記の特定条件が成立した場合に限り、上記の演出モードの移行が行われることから、演出モードが頻繁に切り替わる課題を解消することができる。したがって、特徴ｐＤ４によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０６２】

＜特徴ｐＥ群＞

特徴ｐＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１０６３】

［特徴ｐＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段と（図８６５における「原則」）、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０６４】
特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第２演出モードへ移行されるか、第１演出モードのまま継続されるかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出では不利な結果が告知されるようなことがないことから、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第１演出モー

ドが継続されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＥ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１０６５】

［特徴ｐＥ２］

特徴ｐＥ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０６６】

特徴ｐＥ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、第１特別演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＥ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１０６７】

［特徴ｐＥ３］

特徴ｐＥ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図８６５における「例外１」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０６８】

特徴ｐＥ３によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されること認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０６９】

［特徴ｐＥ４］

特徴ｐＥ３に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第１特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０７０】

特徴ｐＥ４によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において第１特別演

出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、第１特別演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、第１特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１０７１】

［特徴ｐＥ５］

特徴ｐＥ４に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６５における「例外２」）

を備え、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第３の程度未満であり、かつ前記第３の程度より低い第４の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【１１０７２】

特徴ｐＥ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、第１特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第４の程度は、特徴ｐＥ２における第２の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

【１１０７３】

＜特徴ｐＦ群＞

特徴ｐＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１０７４】

［特徴ｐＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行

する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となった前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第１演出モード移行手段と（図８６６における「原則」）、

前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第２特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第２演出モード移行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０７５】

特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第１特別演出において対決を行ったキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するか、第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。

【１１０７６】

これに対して、特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第１特別演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出ではキャラクターが不利な結果となるようなことがないことから、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＦ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって

、特徴ｐＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０７７】
［特徴ｐＦ２］
特徴ｐＦ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０７８】
特徴ｐＦ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、キャラクターの対決によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＦ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０７９】
［特徴ｐＦ３］
特徴ｐＦ２に記載の遊技機であって、
前記第１演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６６における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０８０】
特徴ｐＦ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになることから、遊技者は、その移行を認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＦ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【１１０８１】
［特徴ｐＦ４］
特徴ｐＦ３に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であること（スペシャルリーチ）であり、
前記第１移行制限手段は、
設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となる前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行することによって、前記演出モード移行手段による前記移行を制限する手段

を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０８２】
特徴ｐＦ４によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）の中に、所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であるという特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、第１特別演出におい不利な結果となるキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。特徴ｐＦ４によれば、遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、特徴ｐＦ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第３の程度は、特徴ｐＦ２における第１の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。
【１１０８３】
＜特徴ｐＧ群＞
特徴ｐＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。
【１１０８４】
［特徴ｐＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８９０の遊技回演出設定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８７２の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示の背景となる演出についての演出モードを、複数種類の演出モードのうちから設定する手段であって、特定の前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報に基づいて、前記演出モードの設定を行う演出モード設定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０８５】
特徴ｐＧ１によれば、演出モード設定手段によって、変動表示の背景となる演出についての演出モードが、複数種類の演出モードのうちから設定されるが、詳しくは、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報に基づいて、前記演出モードの設定が行われる。情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）によれば、遊技者にとっての今後の有利度合を計ることができる。このために、特徴ｐＧ１によれば、今後の有利度合についての期待感や緊迫感を、変動表示の背景となる演出によって、遊技者に対して抱かせることができる。したがって、特徴ｐＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０８６】
［特徴ｐＧ２］
特徴ｐＧ１に記載の遊技機であって、
前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラク

ターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記遊技回において、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０８７】
特徴ｐＧ２によれば、変動表示の背景となる演出についての演出モードの設定を、キャラクターに対応するキャラクター系演出モードと、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちから設定することができる。また、判定手段による判定の結果を、所定の演出によって、遊技者に報知することができる。このため、特徴ｐＧ２によれば、演出モードに従う演出や、キャラクターが対決する演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｐＧ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１０８８】
［特徴ｐＧ３］
特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６５における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記キャラクター系演出モードを継続する演出モード継続手段（図８６５における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０８９】
特徴ｐＧ３によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＧ３によれば、演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【１１０９０】
また、特徴ｐＧ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記非キャラクター系演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、そのキャラクター系演出モードを継続することになることから、遊技者は、そのキャラクター系演出モードが継続することを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れる

のではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０９１】

［特徴ｐＧ４］

特徴ｐＧ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６５における「例外２」）、

を備え、

前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である（スペシャルリーチ）ことであり、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【１１０９２】

特徴ｐＧ４によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行することによって、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行が制限される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０９３】

［特徴ｐＧ５］

特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６６における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６６における「例外Ａ」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０９４】

特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報

が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＧ５によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。

【１１０９５】

また、特徴ｐＧ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができる。さらに、特徴ｐＧ５によれば、所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＧ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１０９６】

＜特徴ｐＨ群＞

特徴ｐＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１０９７】

［特徴ｐＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８７２の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の個別演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、当

該所定の演出が実行された前記遊技回の次の遊技回において、設定されている演出モードを、不利な結果が告知された前記キャラクター以外のキャラクターに対応する前記演出モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０９８】
特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、所定の演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される。こうした構成を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたにもかかわらず、当該対決・結果告知演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される場合があることから、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターに対応する演出モードが設定されることがないことによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０９９】
［特徴ｐＨ２］
特徴ｐＨ１に記載の遊技機であって、
前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記演出モード設定手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６５における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１００】
特徴ｐＨ２によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続しているキャラクター系演出モードにおいて、所定の知演出で不利な結果となったキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ２によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され

、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１０１】

［特徴ｐＨ３］

特徴ｐＨ１または特徴ｐＨ２に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６６における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１１０２】

特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ３によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ３によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１０３】

＜特徴ｐＩ群＞

特徴ｐＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１１０４】

［特徴ｐＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８７２の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードに前記複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応する前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８９１のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図８９４のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１０５】
特徴ｐＩ１によれば、演出モード設定手段によって設定された演出モードに複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応するキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が、特別演出実行手段によって実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、特別演出と設定される演出モードとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１１０６】
［特徴ｐＩ２］
特徴ｐＩ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６６における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１０７】
特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が

成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＩ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、移行されたキャラクター系演出モードの中の演出モードに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＩ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１１０８】

［特徴ｐＩ３］

特徴ｐＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６６における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１１０９】

特徴ｐＩ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＩ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＩ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１１１０】

＜特徴ｐＪ群＞

特徴ｐＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１１１１】

［特徴ｐＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８７２の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前回の前記遊技回に係る前記判定手段の判定結果（当たり抽選における外れ）と、前記前回の遊技回において実行された前記特別演出が示す前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度（スペシャルリーチ発生）とに基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図９００の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８９１のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図８９４のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１１２】
特徴ｐＪ１によれば、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回において実行された特別演出が示す特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１１１３】
［特徴ｐＪ２］
特徴ｐＪ１に記載の遊技機であって、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段
を備え、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モ

ードへ移行させる演出モード移行手段（図８６６における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１１４】
特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＪ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、前回の遊技回の遊技結果とに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＪ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１１１５】
［特徴ｐＪ３］
特徴ｐＪ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６６における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１１６】
特徴ｐＪ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＪ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせること

ができる。これらの結果、特徴ｐＪ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１１１７】

＜特徴ｐＫ群＞

特徴ｐＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１１１８】

［特徴ｐＫ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図８７２の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記複数のキャラクターの中から、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）に基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図９００の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８９１のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図８９４のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１１１９】

特徴ｐＫ１によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報と呼ぶ）に基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における判定手段が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、保留情報に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＫ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１２０】

［特徴ｐＫ２］

特徴ｐＫ１に記載の遊技機であって、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段

を備え、

前記複数の演出モードの中に、演出態様がそれぞれ異なる、複数のキャラクターのそれ

ぞれに個別に対応する複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６６における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１２１】
特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＫ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、保留情報に対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＫ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１１２２】
［特徴ｐＫ３］
特徴ｐＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図８６６における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１２３】
特徴ｐＫ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャ

ラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＫ４によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＫ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１１２４】

＜特徴ｐＬ群＞

特徴ｐＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態とその変形例から抽出される。

【１１１２５】

［特徴ｐＬ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図８６５における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図８６５における「例外１」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１１１２６】

特徴ｐＬ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知

された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＬ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＬ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１２７】

また、特徴ｐＬ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＬ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１１２８】

［特徴ｐＬ２］

特徴ｐＬ１に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

ことを特徴とする遊技機。

【１１１２９】

特徴ｐＬ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【１１１３０】

［特徴ｐＬ３］

特徴ｐＬ２に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１１３１】

特徴ｐＬ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１１１３２】

［特徴ｐＬ４］

特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１３３】
特徴ｐＬ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【１１１３４】
［特徴ｐＬ５］
特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１１３５】
特徴ｐＬ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【１１１３６】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【１１１３７】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【１１１３８】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１１１３９】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１１１４０】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１１４１】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【１１１４２】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。
【１１１４３】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動

操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【１１１４４】

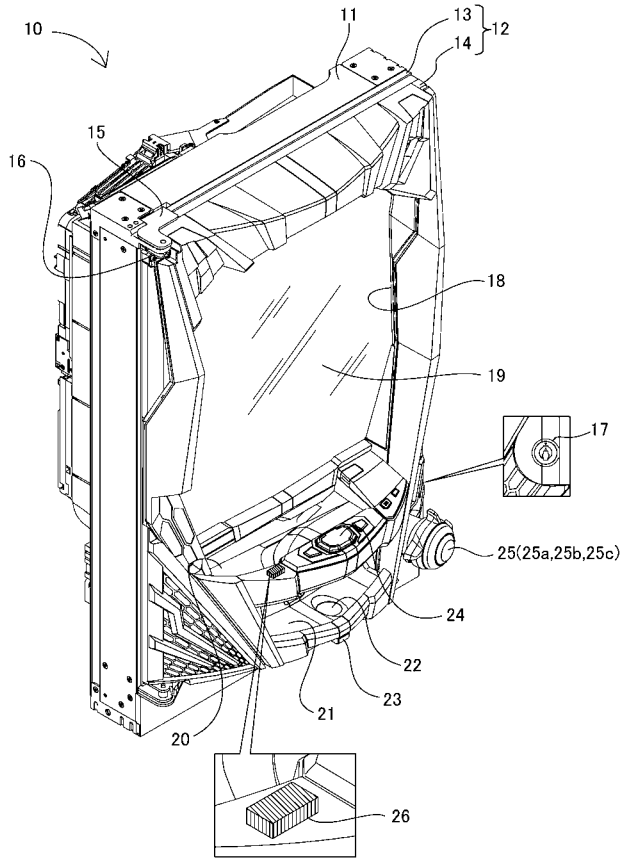
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

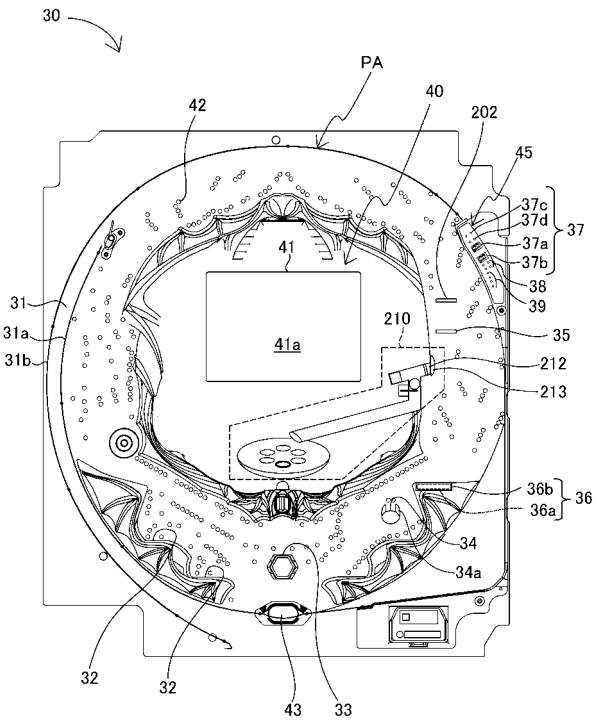
【１１１４５】

１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

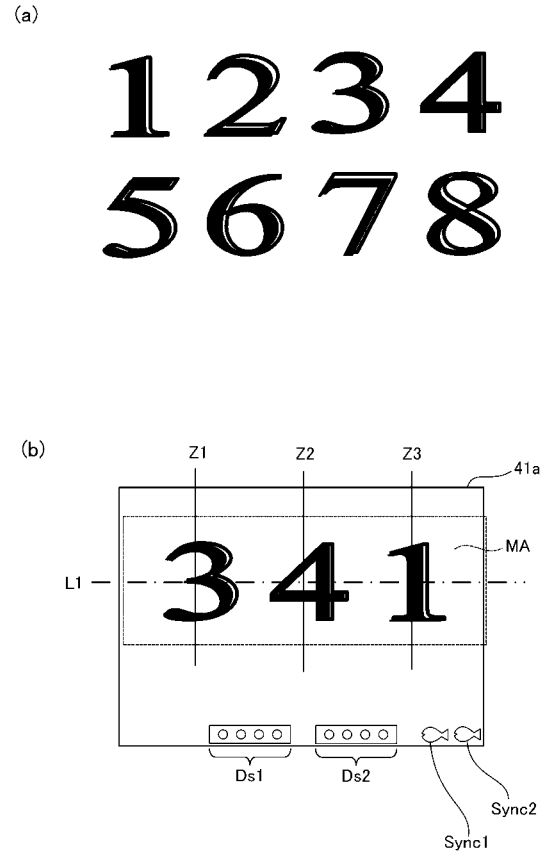
【図１】


10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25(25a,25b,25c)
26

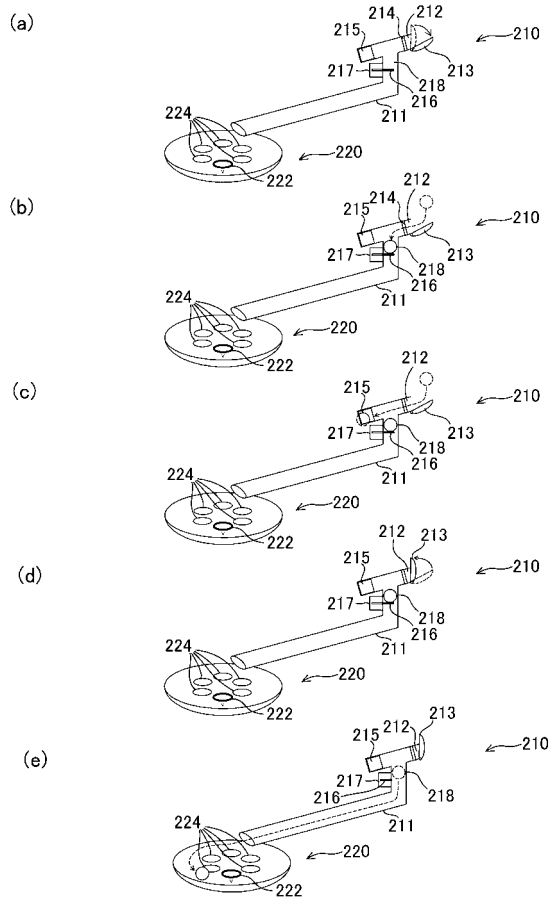
【図２】


30
PA
40
42
202
45
37
37c
37d
37a
37b
38
39
41
41a
31
31a
31b
210
35
212
213
36
36b
36a
34
34a
32
32
43
33

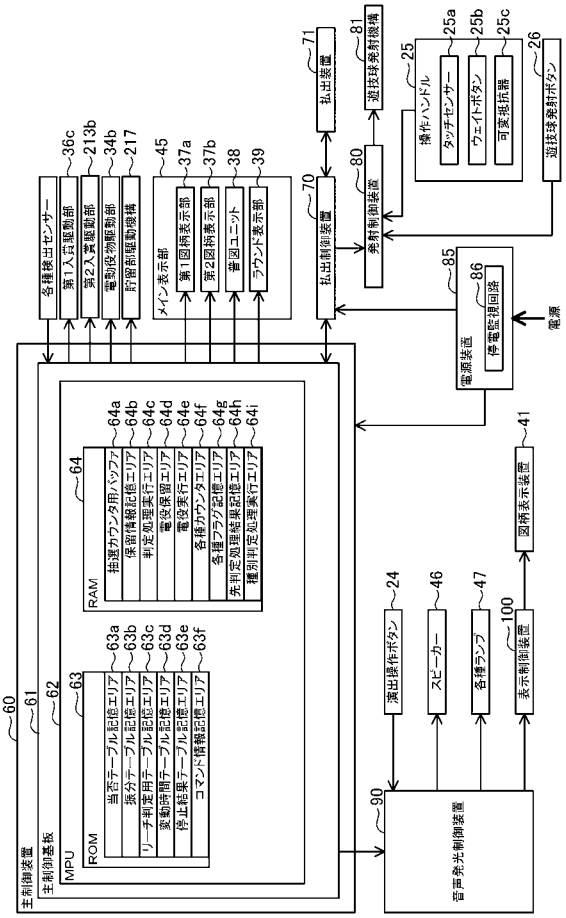
【図３】


(a)
1234
5678
(b)
Z1
Z2
Z3
41a
MA
L1
341
Ds1
Ds2
Sync2
Sync1

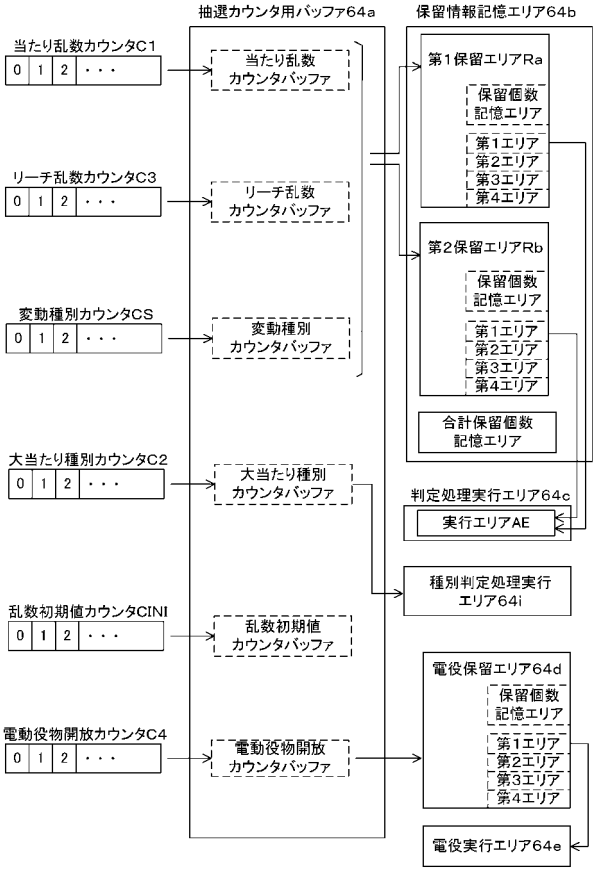
【図４】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
210
211
212
213
214
215
216
217
218
220
222
224

【図５】



【図６】



【図７】

【図８】

(a)

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
9～1199	外れ

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり（外れ）

【図９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル
（大当たり当選時）

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～44	5R第1種大当たり
45～60	5R第2種大当たり
61～99	10R通常大当たり

(b)

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の
振分テーブル

大当たり乱数カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	5R第1種大当たり
65～99	10R通常大当たり

(c)

第2始動口用の振分テーブル
（大当たり当選時および第2始動口への入球を契
機としたV入賞時）

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～49	15R第1種大当たり
50～57	4R第1種大当たり
58～99	4R第2種大当たり

【図１０】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

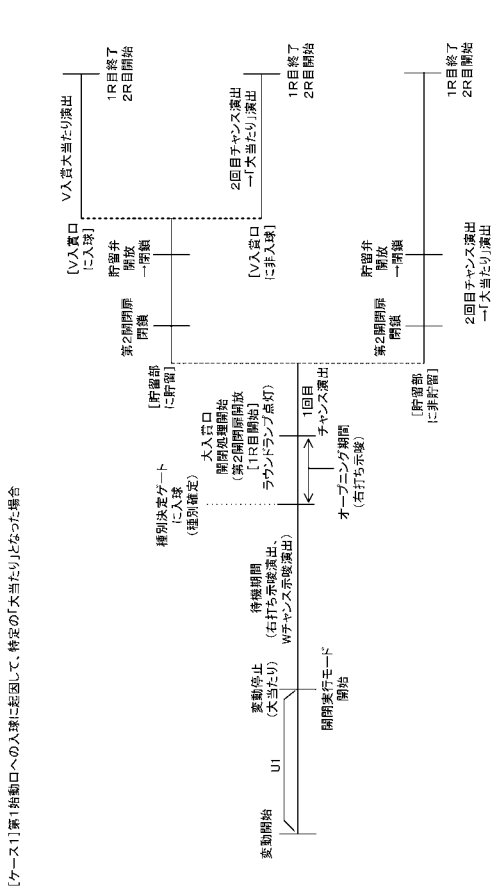
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

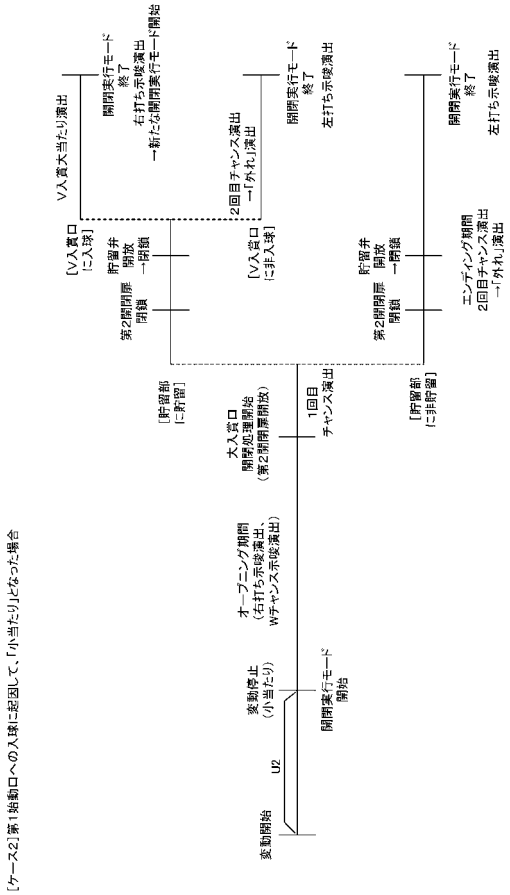
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

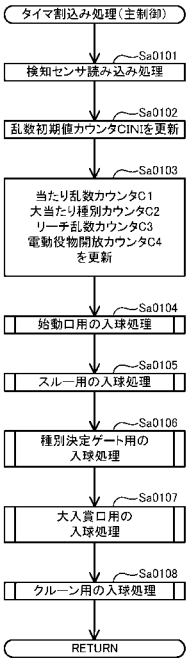
【図１１】



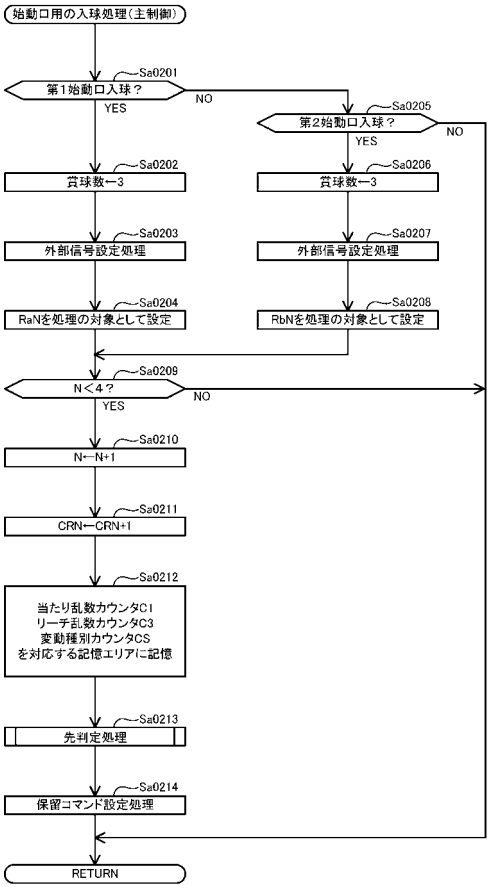
【図１２】



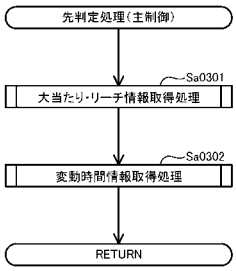
【図１３】



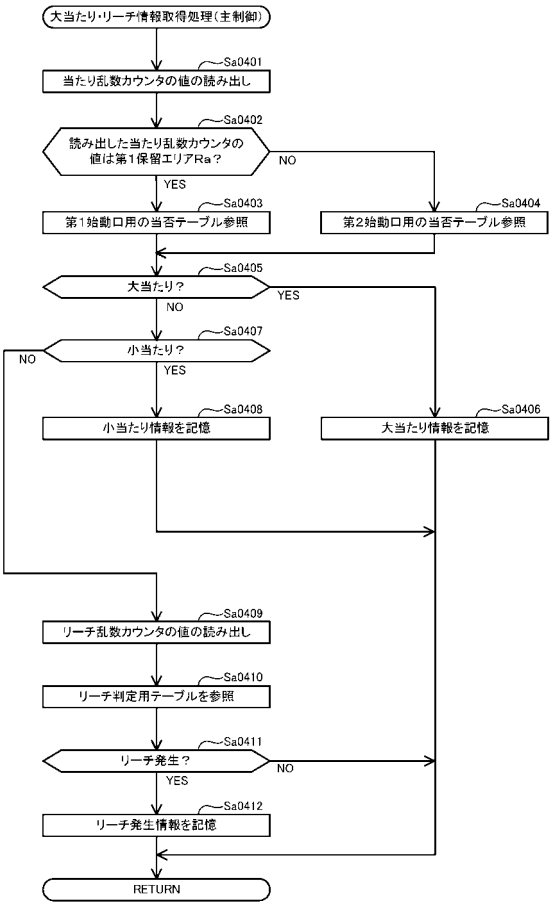
【図１４】



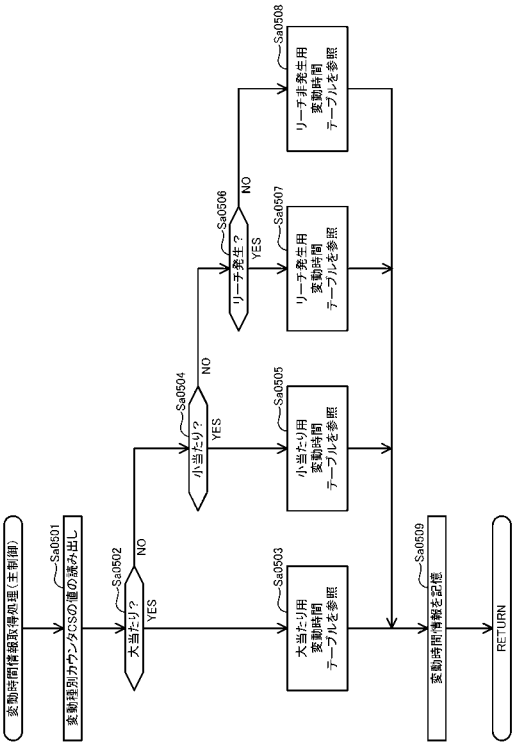
【図１５】



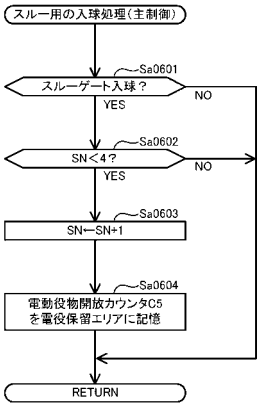
【図１６】



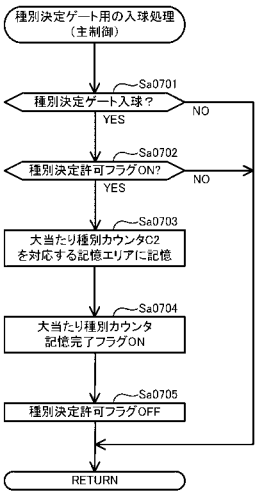
【図１７】



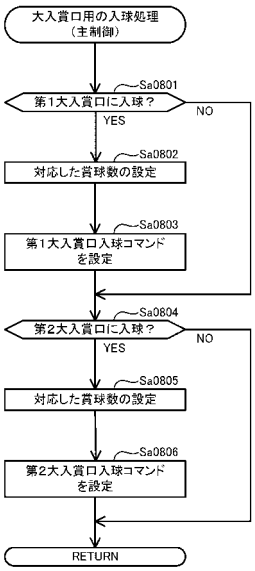
【図１８】



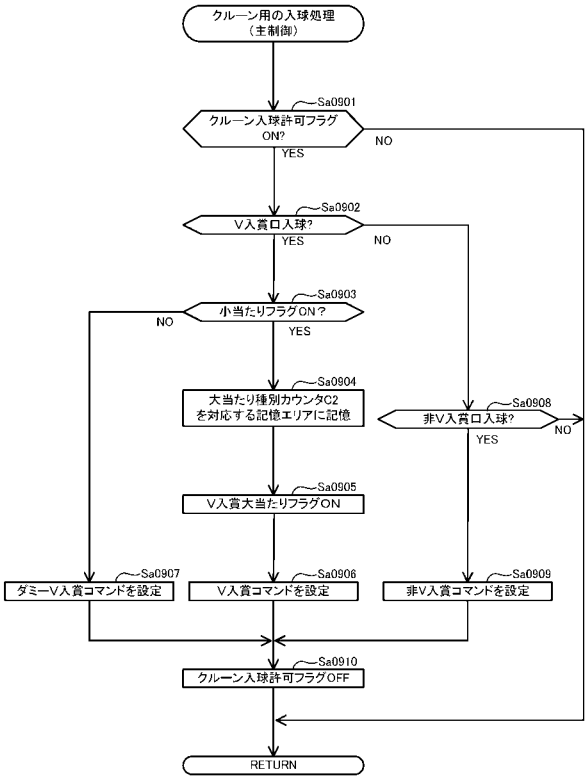
【図１９】



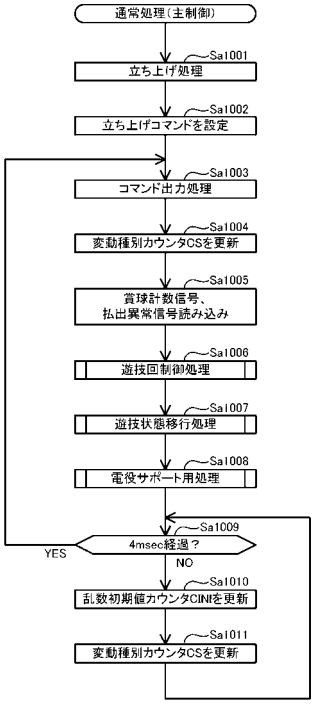
【図２０】



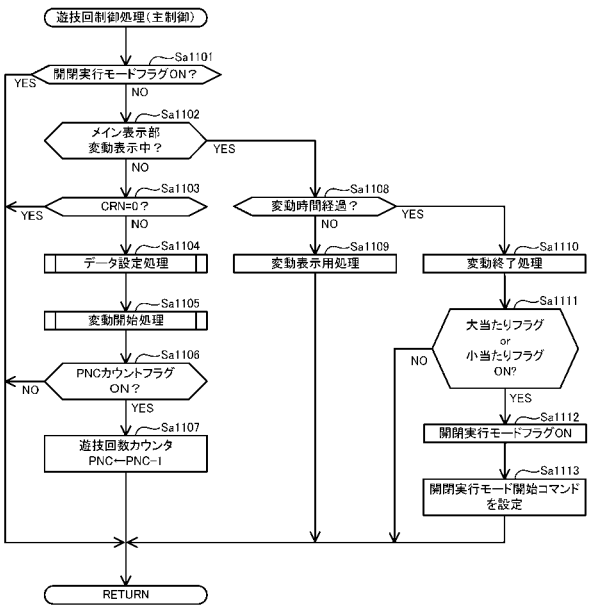
【図２１】



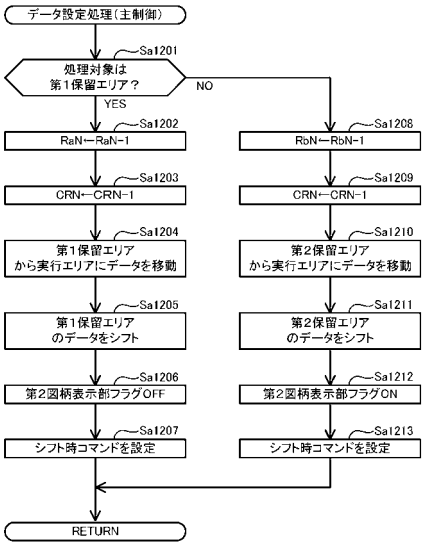
【図２２】



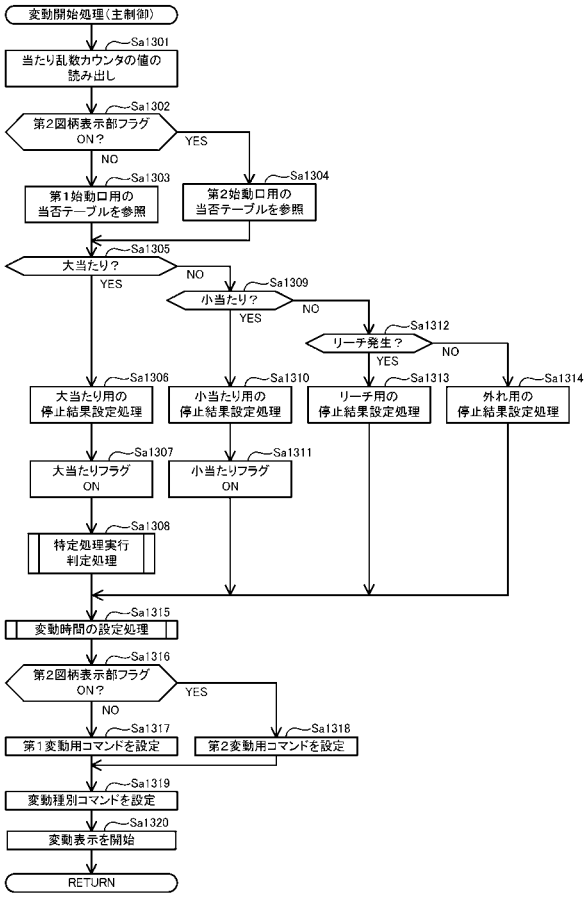
【図２３】



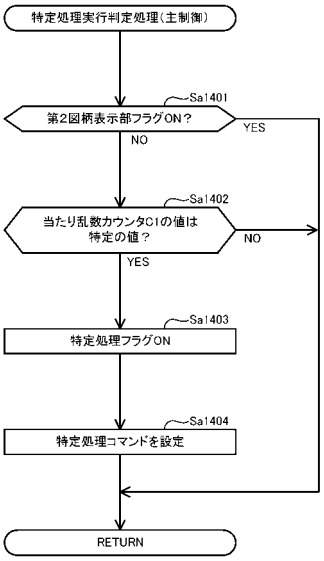
【図２４】



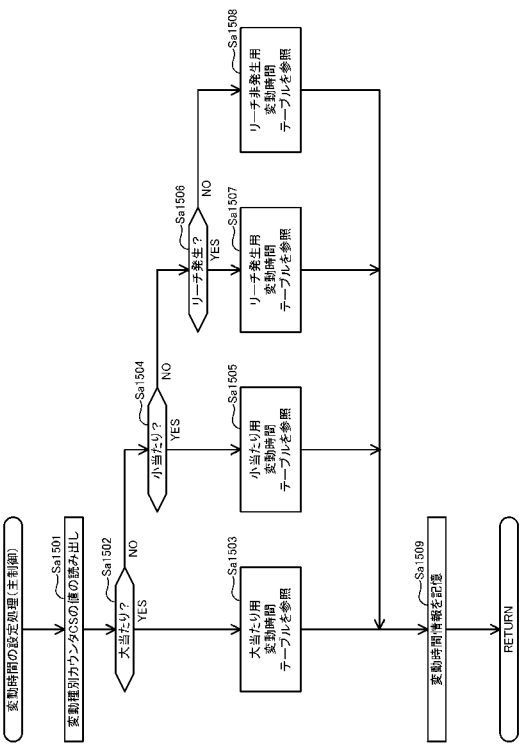
【図２５】



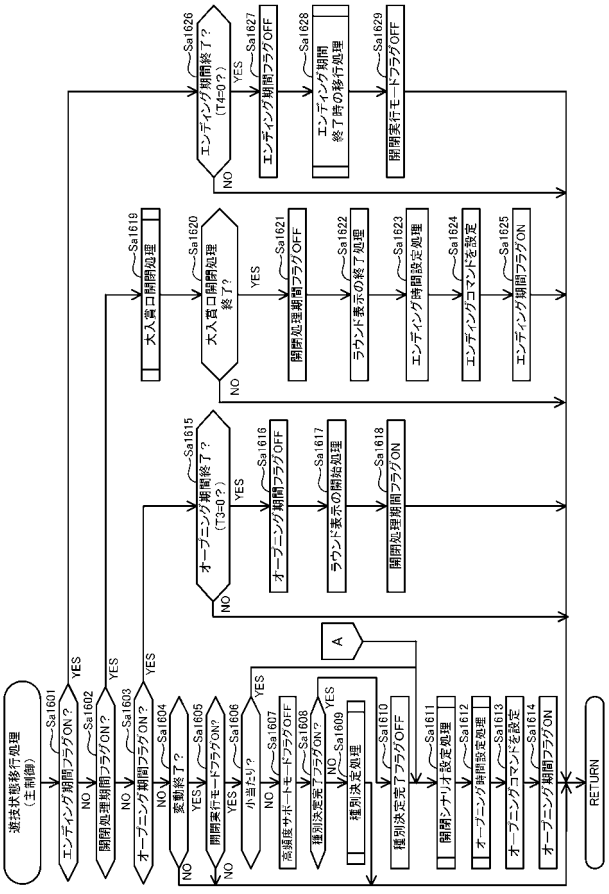
【図２６】



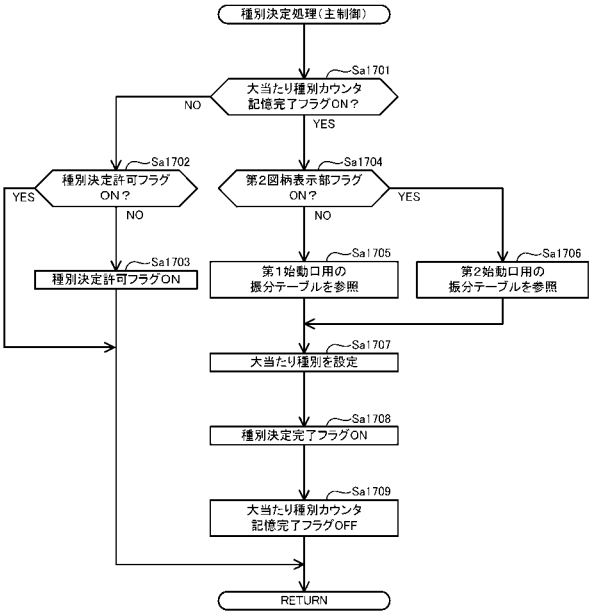
【図２７】



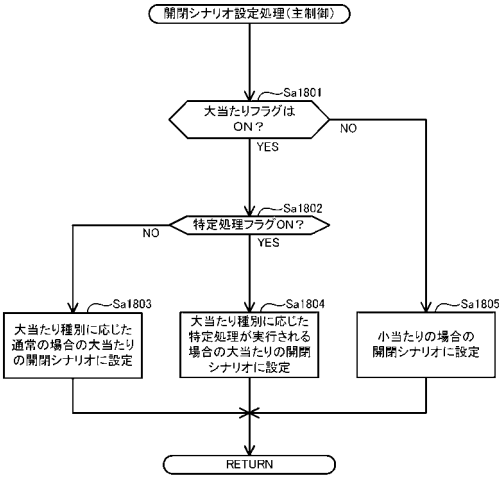
【図２８】



【図２９】



【図３０】



【図３１】

(a)

通常の場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC11
5R	SC12
10R	SC13
15R	SC14

第1開閉扉のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

(b)

特定処理が実行される場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC21
5R	SC22
10R	SC23
15R	SC24

1R目に第2開閉扉が開閉。その後は、第1開閉扉のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

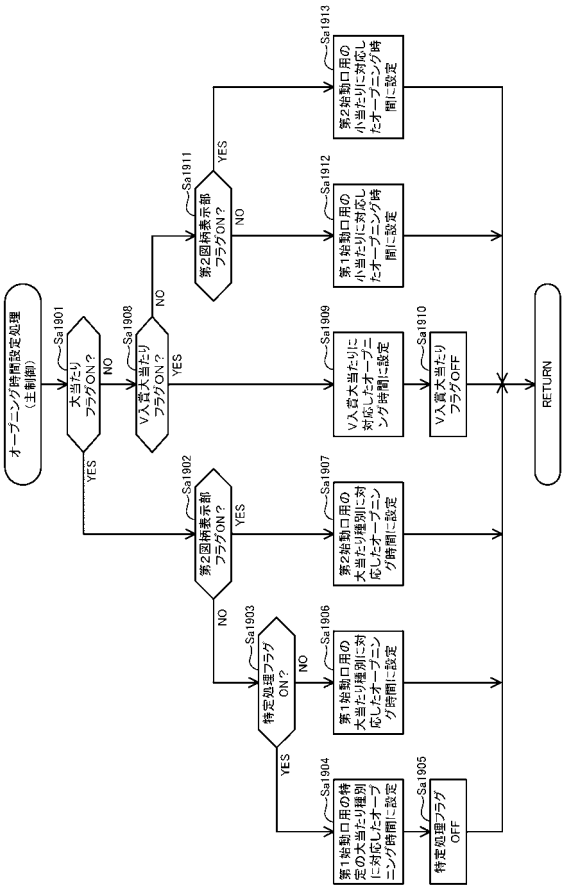
(c)

小当たりの開閉シナリオ

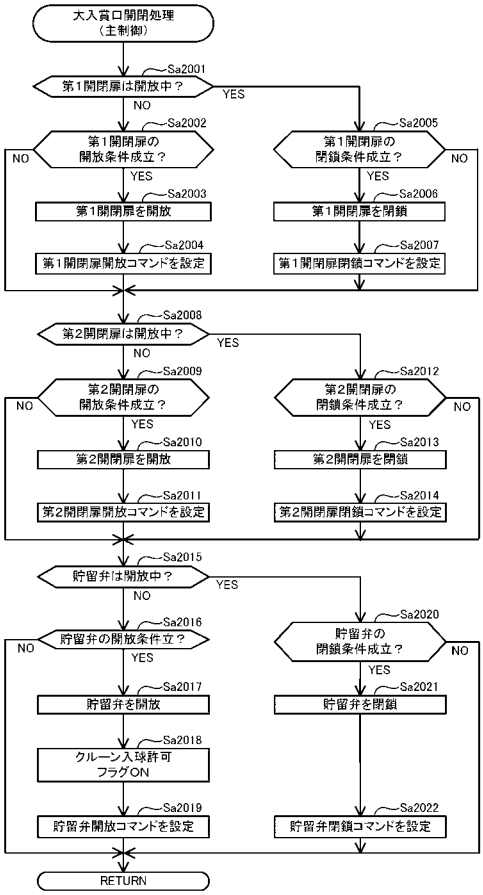
ラウンド数	開閉シナリオ
1R	SC31

1R目に第2開閉扉が1回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

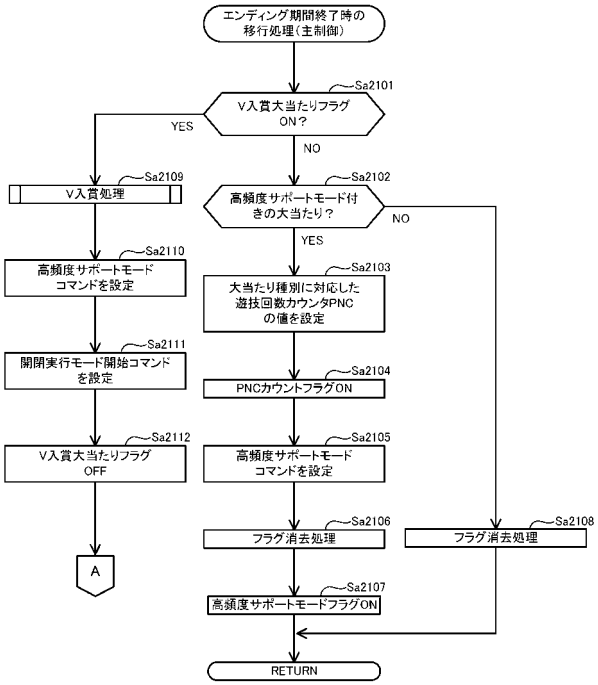
【図３２】



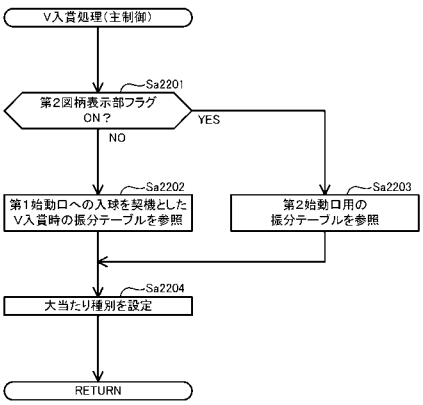
【図３３】



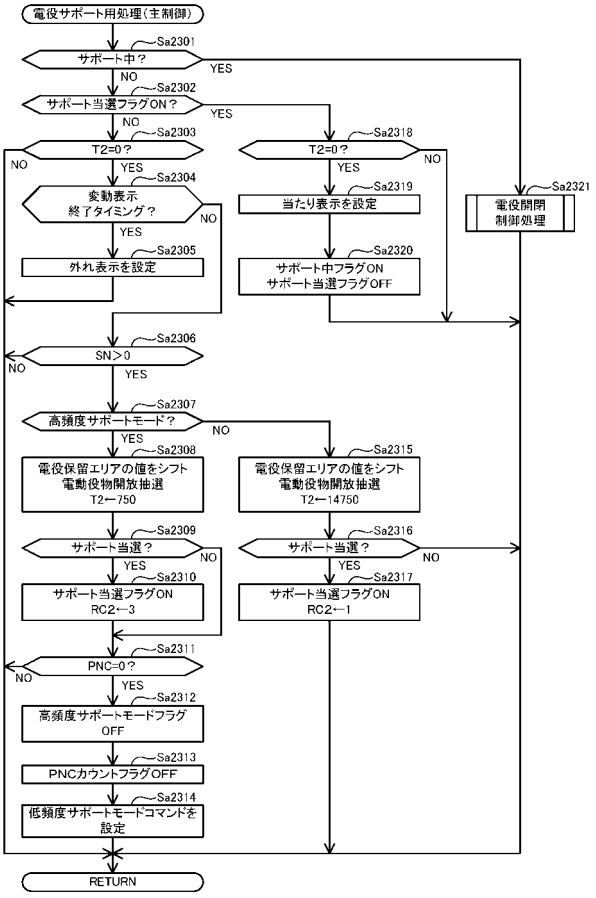
【図３４】



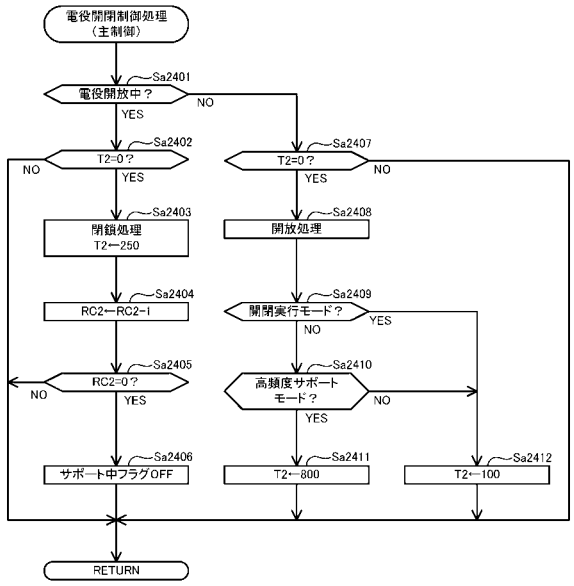
【図３５】



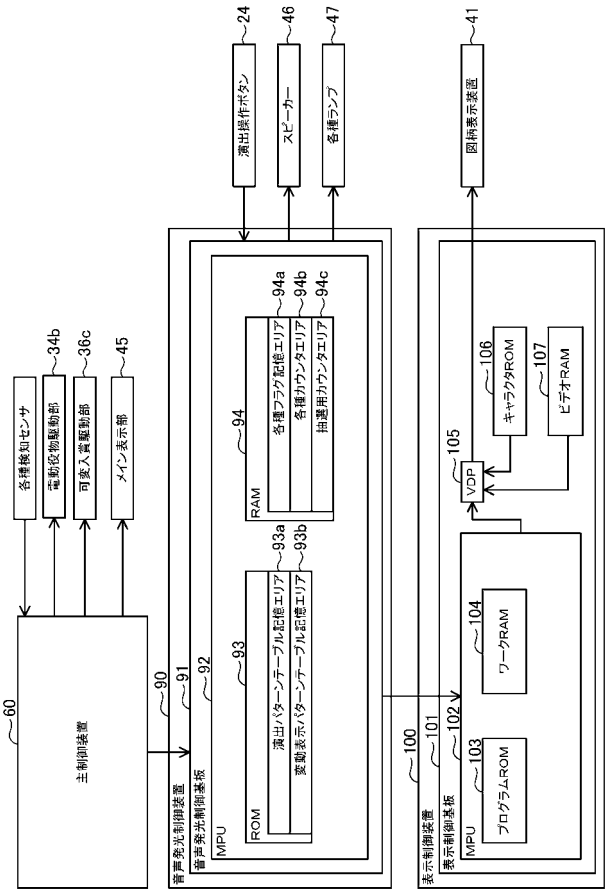
【図３６】



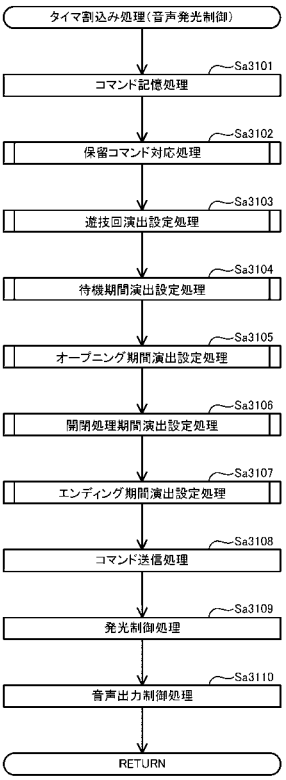
【図３７】



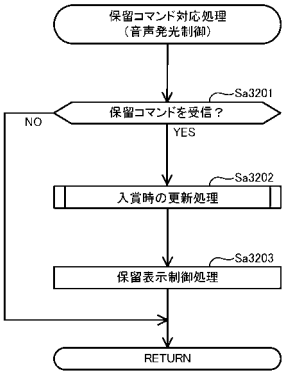
【図３８】



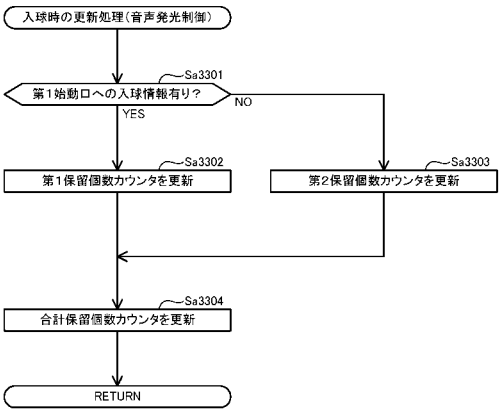
【図３９】



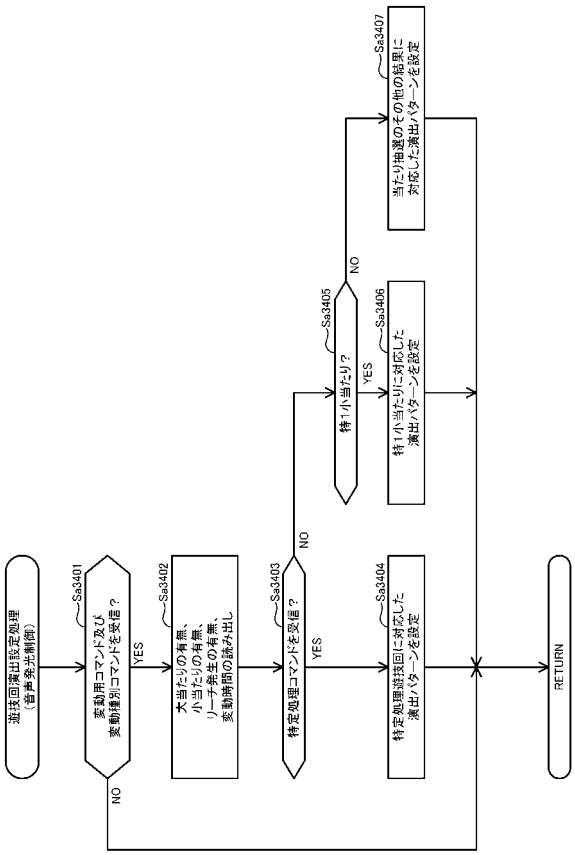
【図４０】



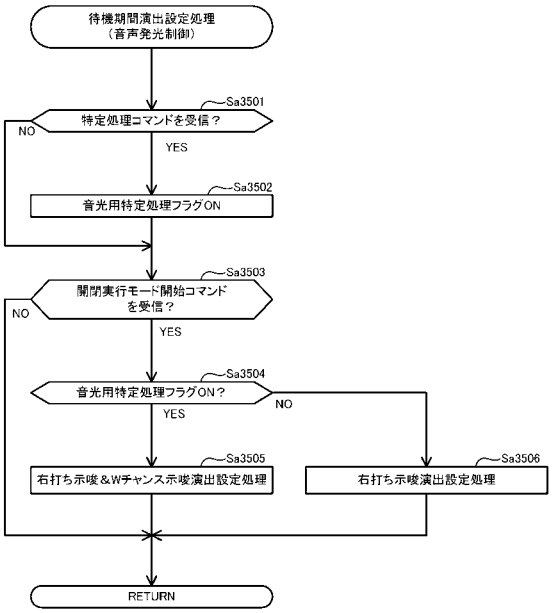
【図４１】



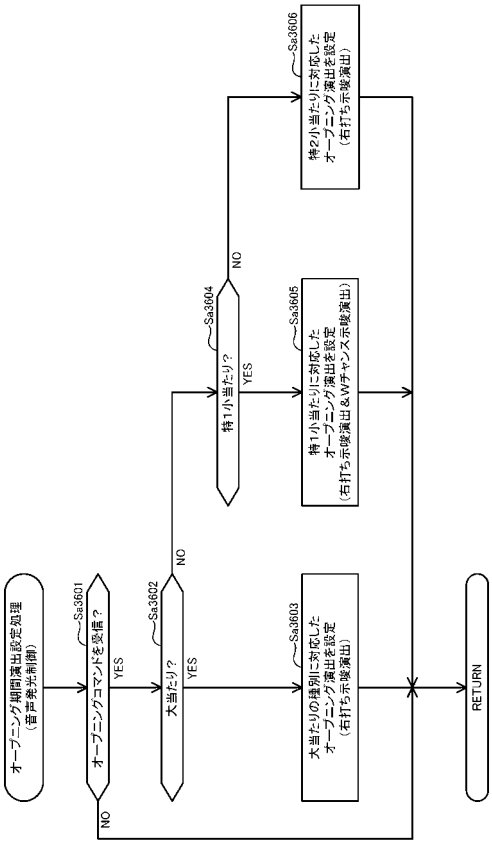
【図４２】



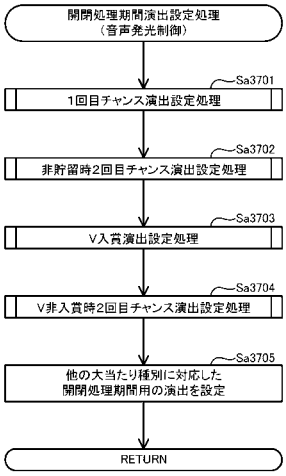
【図４３】



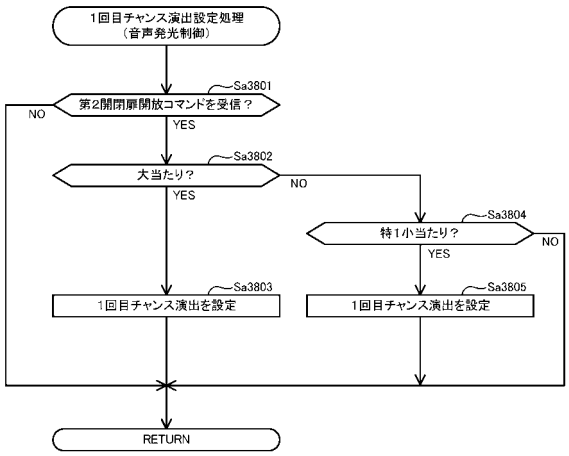
【図４４】



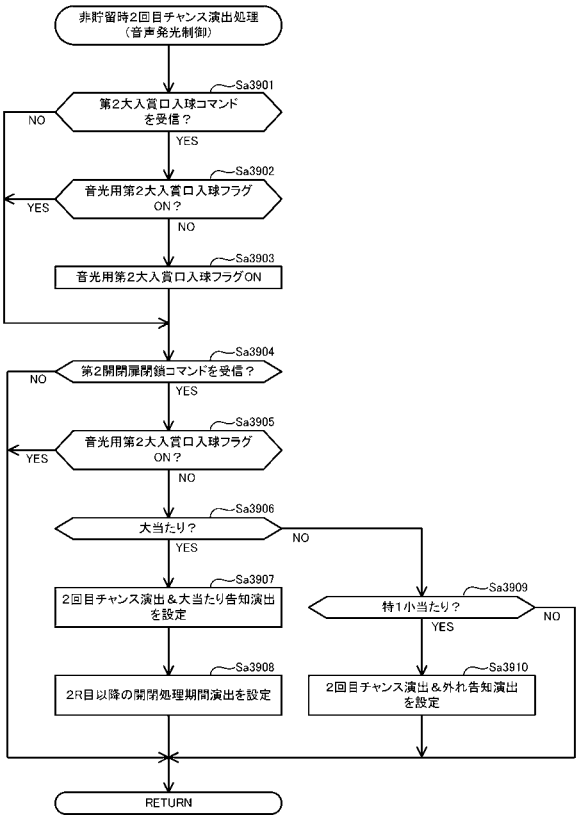
【図４５】



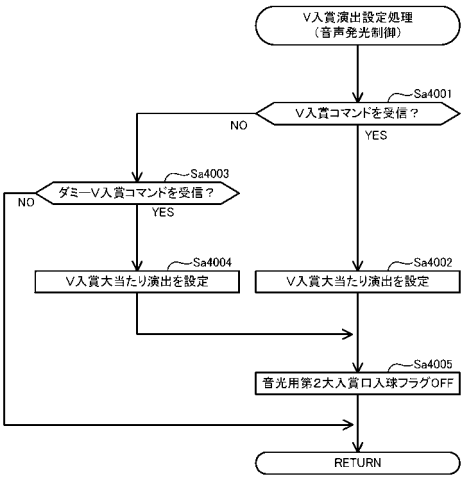
【図４６】



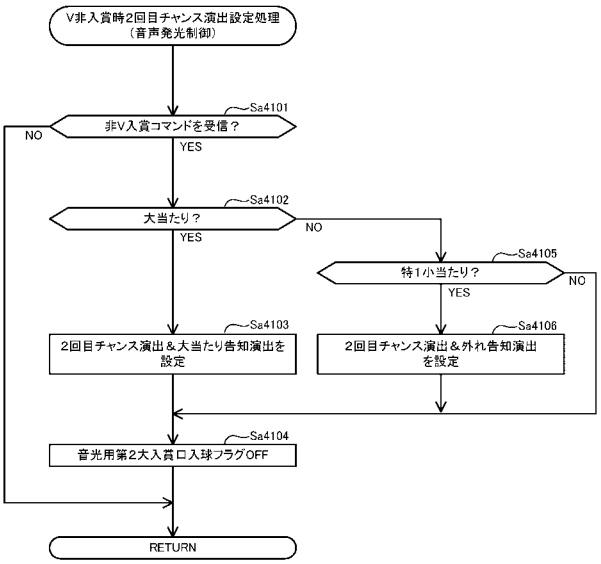
【図４７】



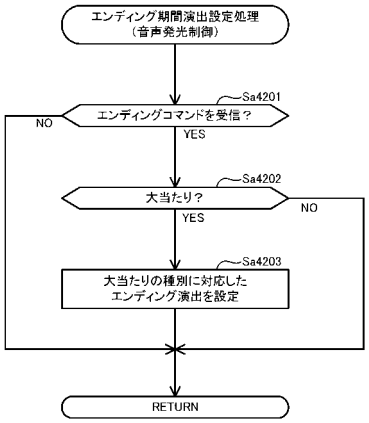
【図４８】



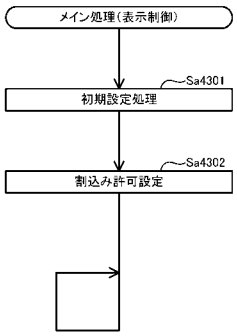
【図４９】



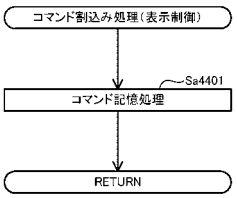
【図５０】



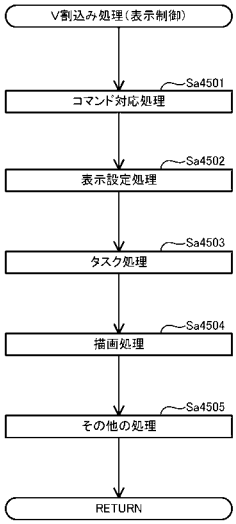
【図５１】



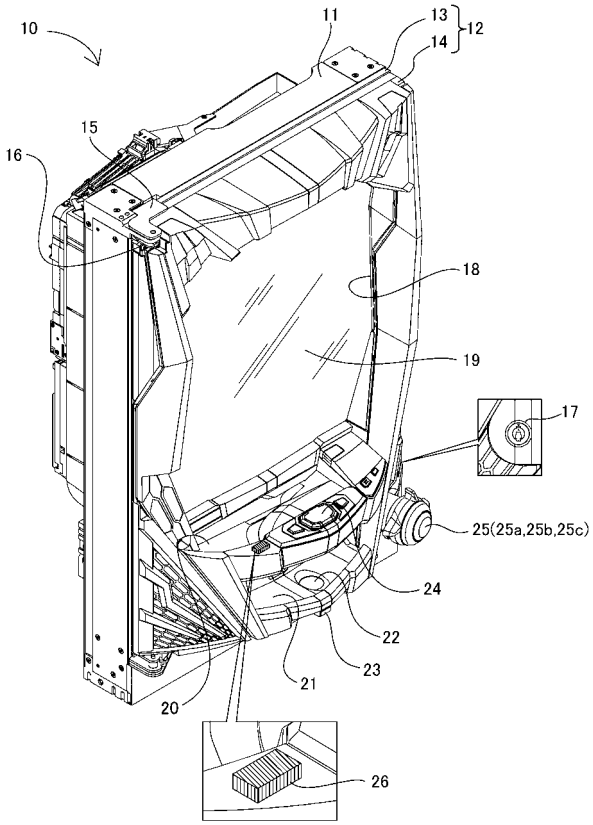
【図５２】



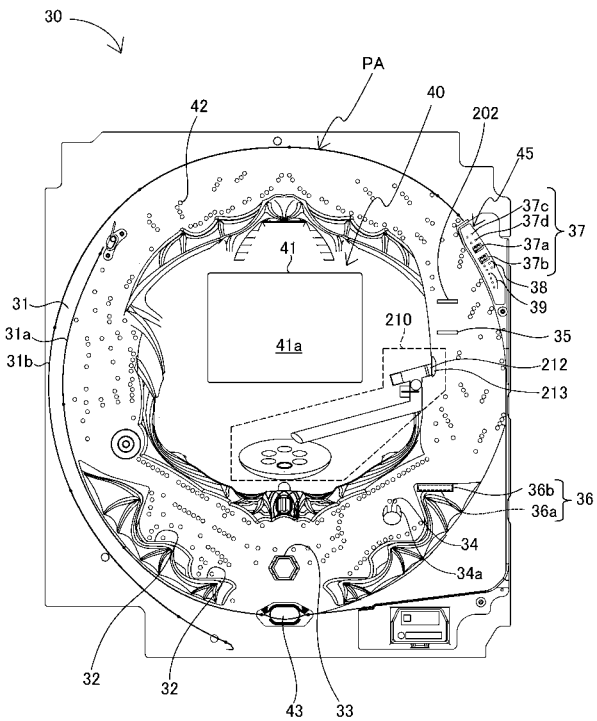
【図５３】



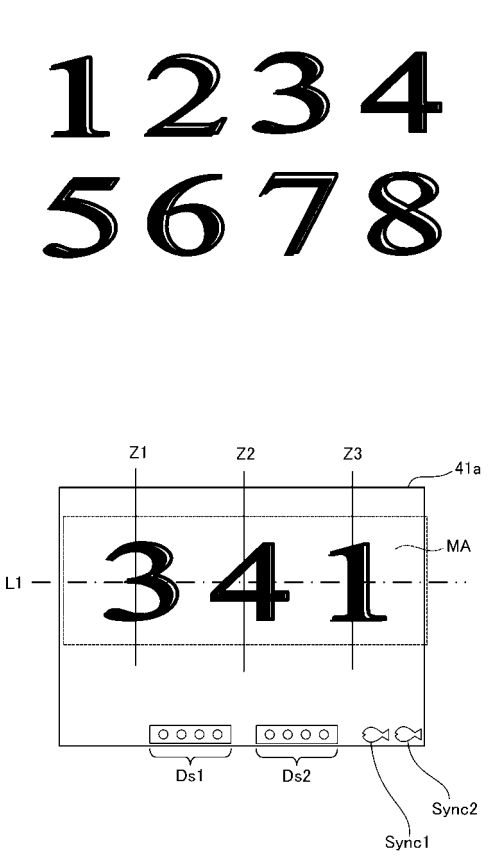
【図５４】



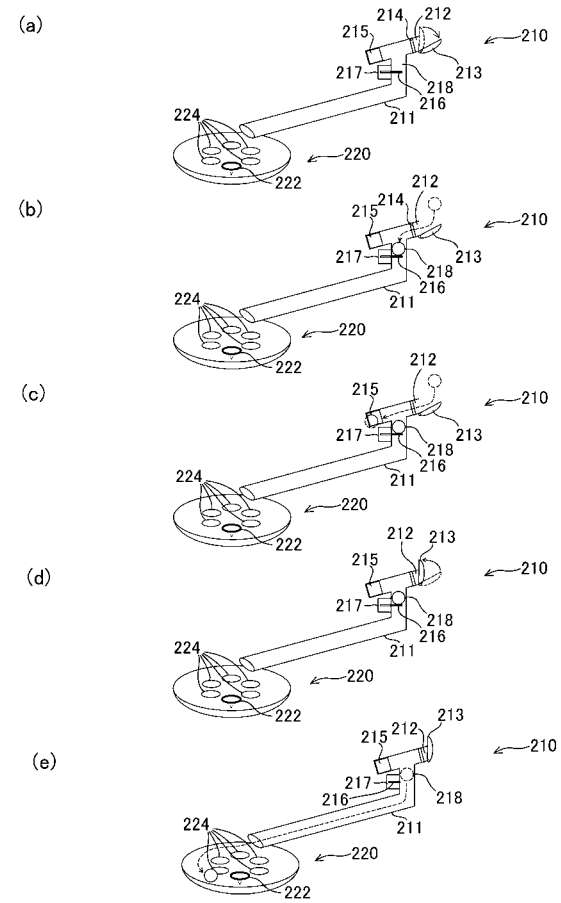
【図５５】



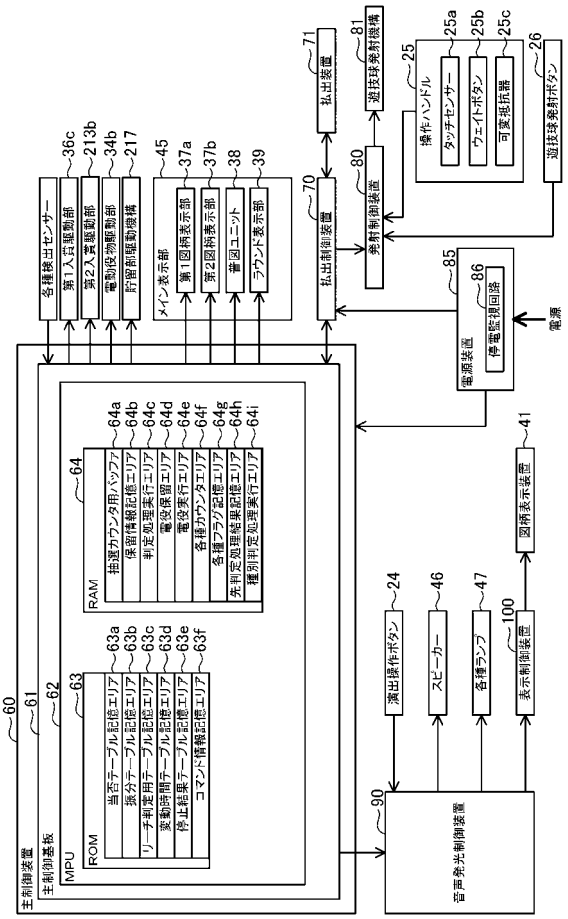
【図５６】



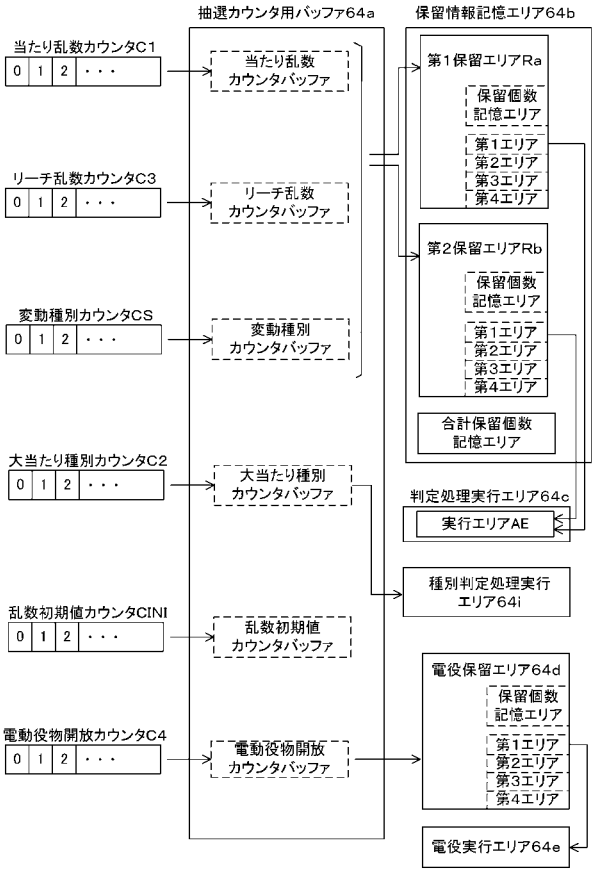
【図５７】



【図５８】



【図５９】



【図６０】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
9～1199	外れ

【図６１】

(a)

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり（外れ）

【図６２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル
（大当たり当選時）

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～44	5R第1種大当たり
45～60	5R第2種大当たり
61～99	10R通常大当たり

(b)

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の
振分テーブル

大当たり乱数カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	5R第1種大当たり
65～99	10R通常大当たり

(c)

第2始動口用の振分テーブル
（大当たり当選時および第2始動口への入球を契
機としたV入賞時）

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～49	15R第1種大当たり
50～57	4R第1種大当たり
58～99	4R第2種大当たり

【図６３】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

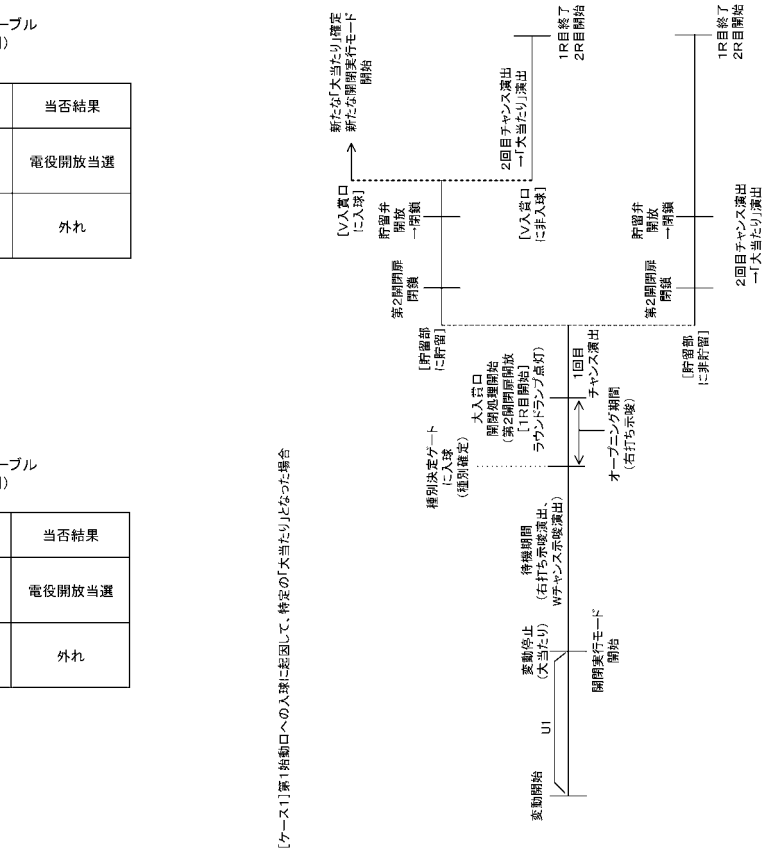
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

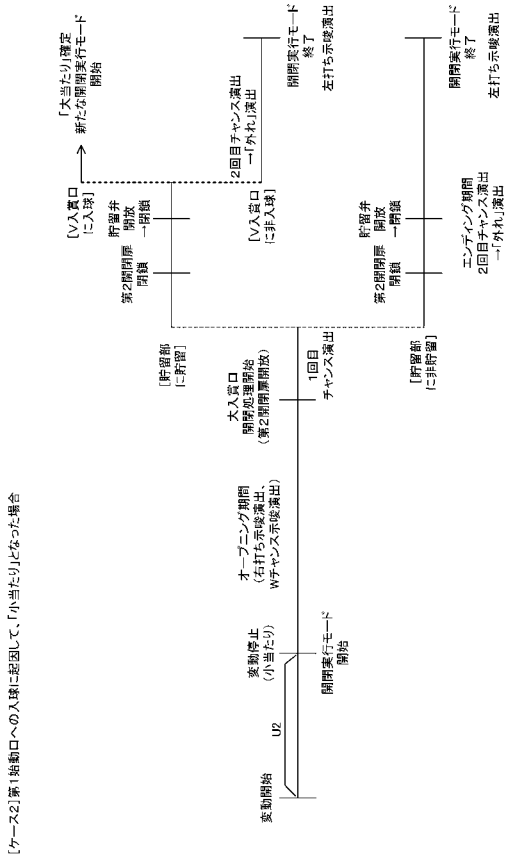
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

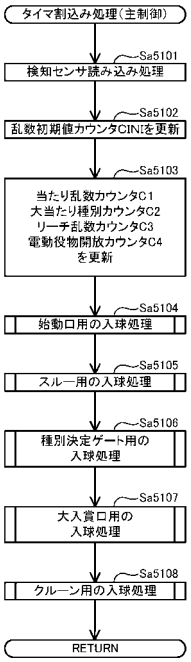
【図６４】



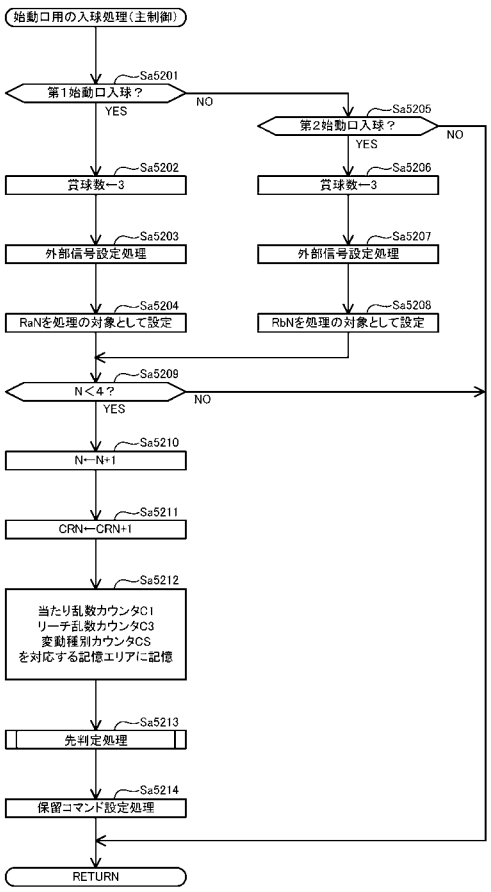
【図６５】



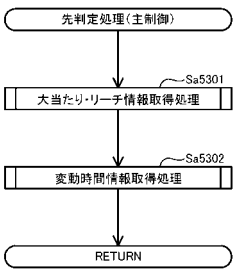
【図６６】



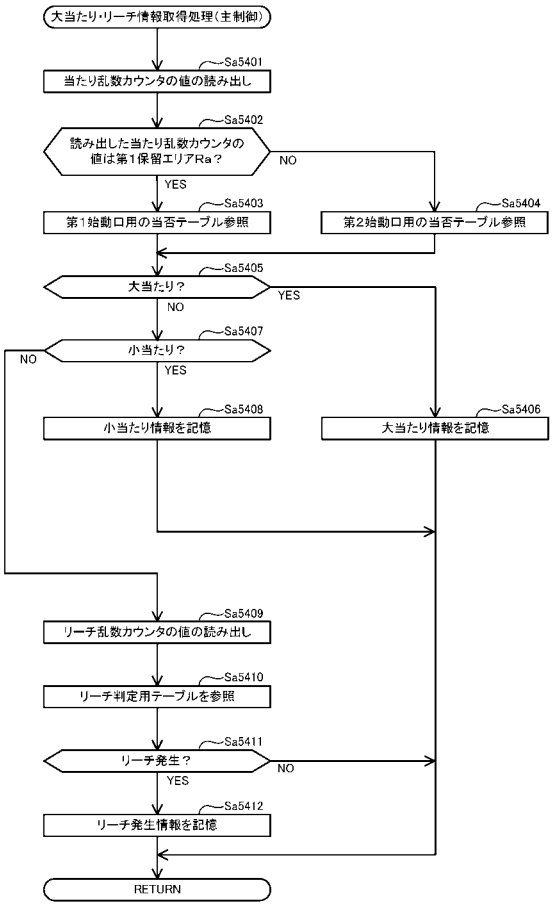
【図６７】



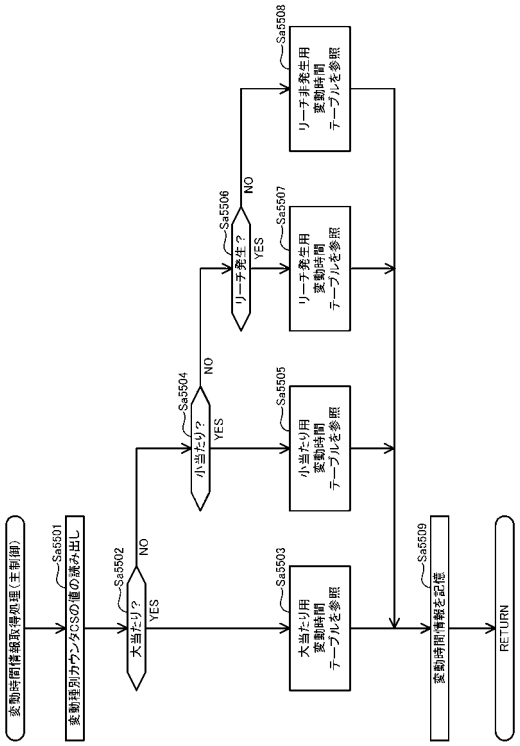
【図６８】



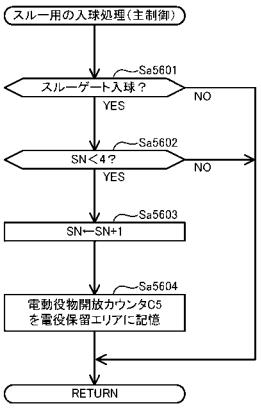
【図６９】



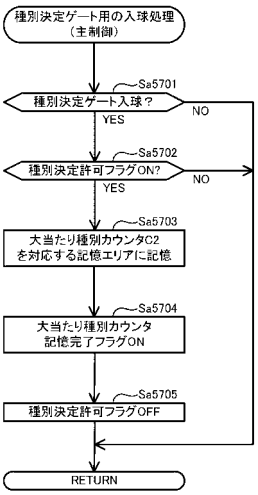
【図７０】



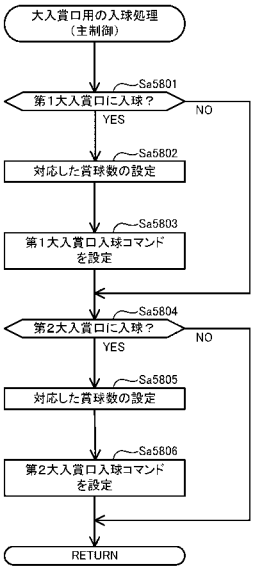
【図７１】



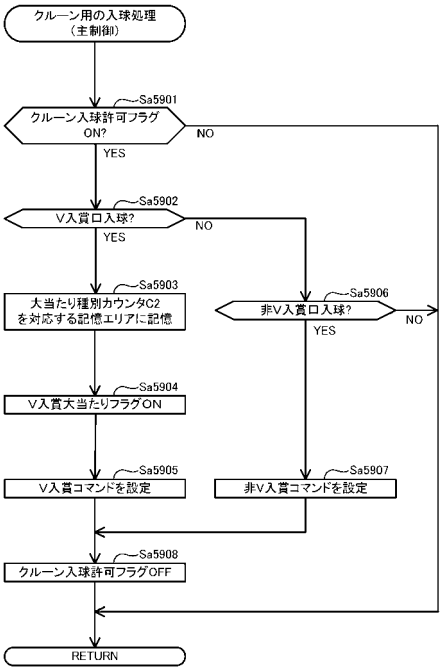
【図７２】



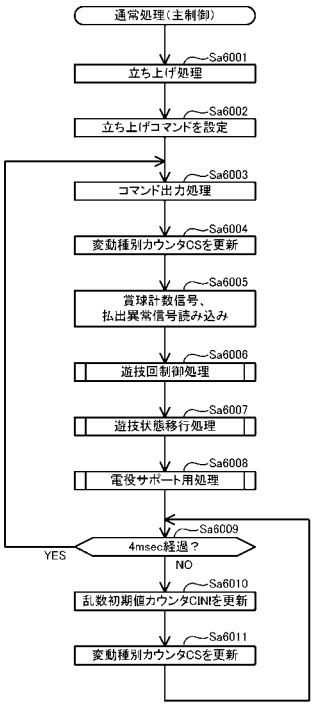
【図７３】



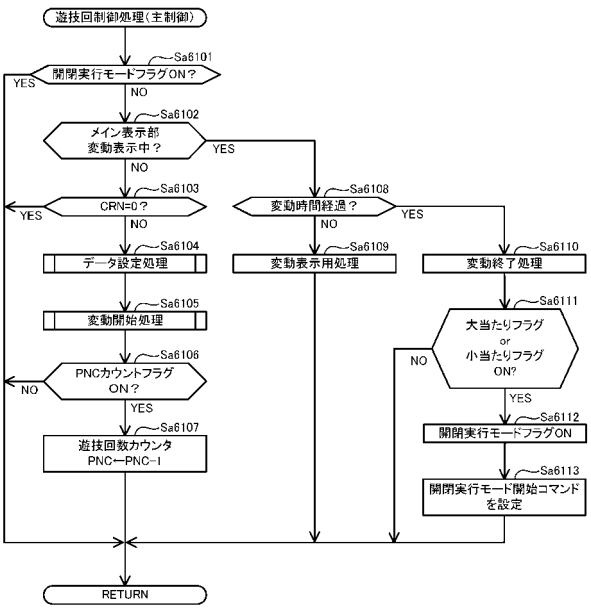
【図７４】



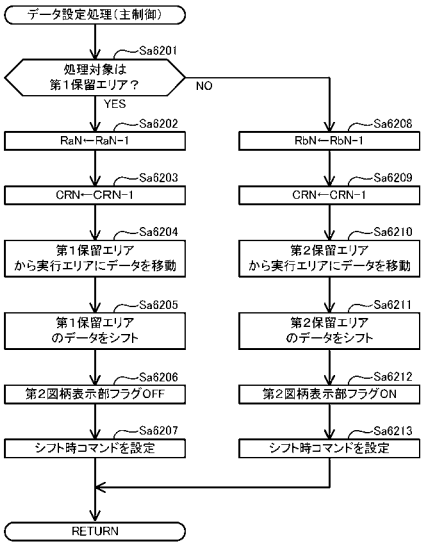
【図７５】



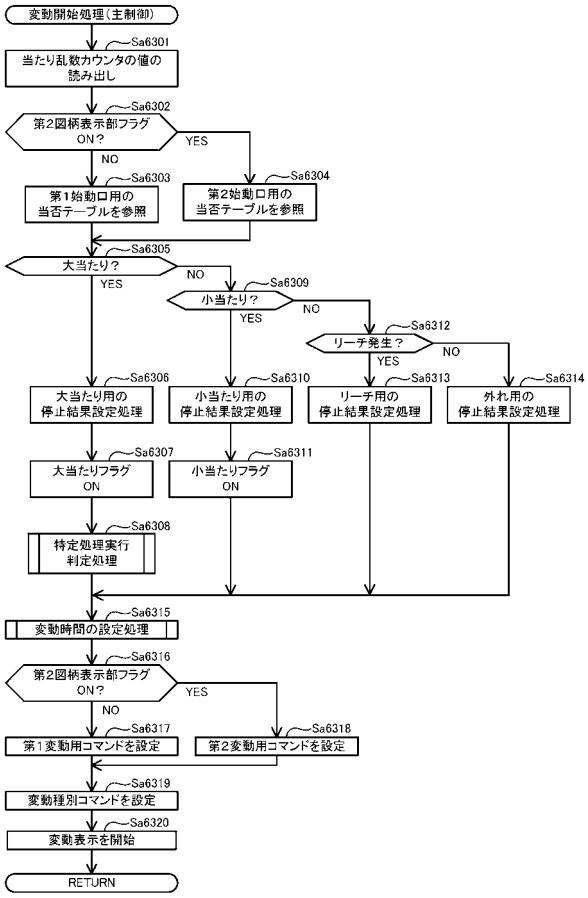
【図７６】



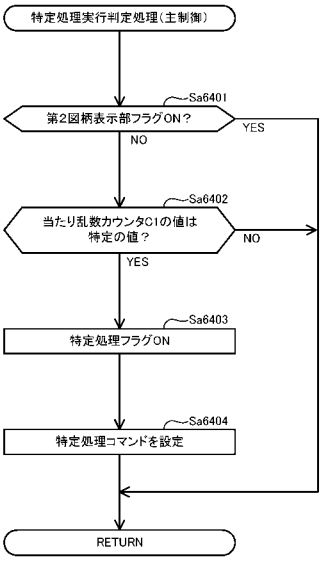
【図７７】



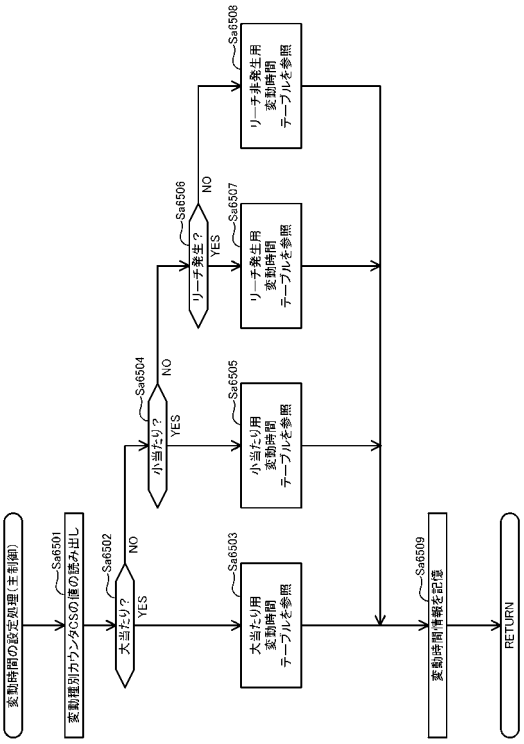
【図７８】



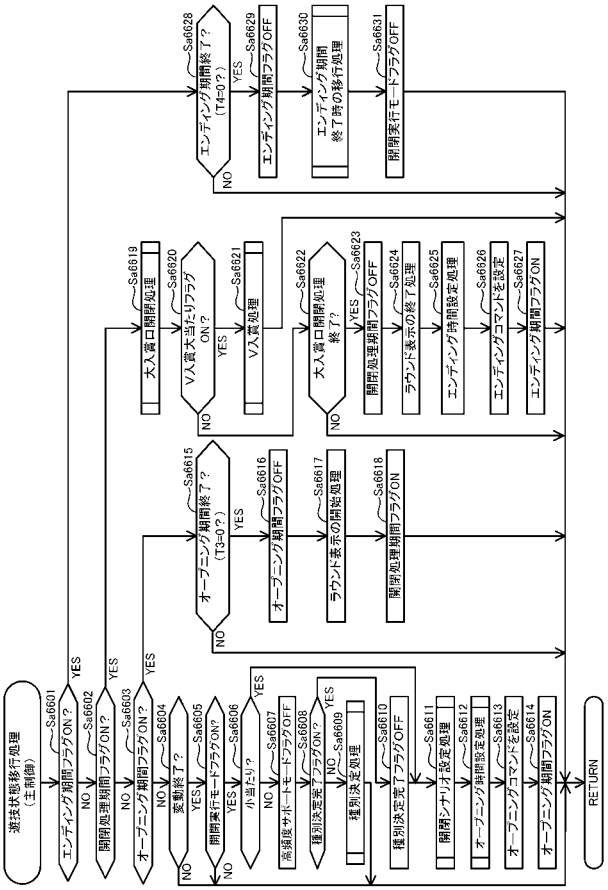
【図７９】



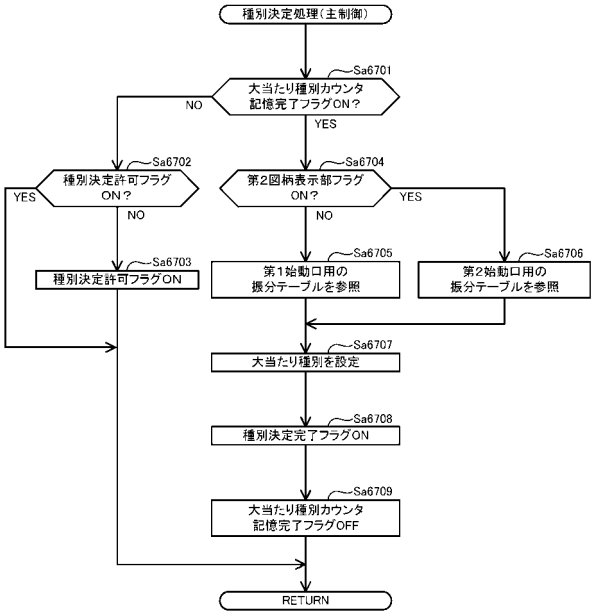
【図８０】



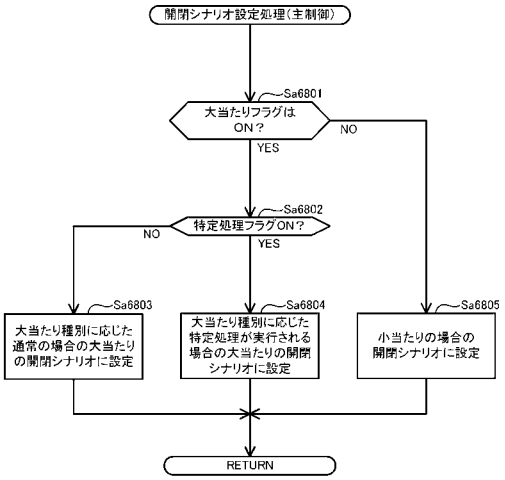
【図８１】



【図８２】



【図８３】



【図８４】

(a) 通常の場合の大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC11
5R	SC12
10R	SC13
15R	SC14

第1開閉扉のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

(b) 特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC21
5R	SC22
10R	SC23
15R	SC24

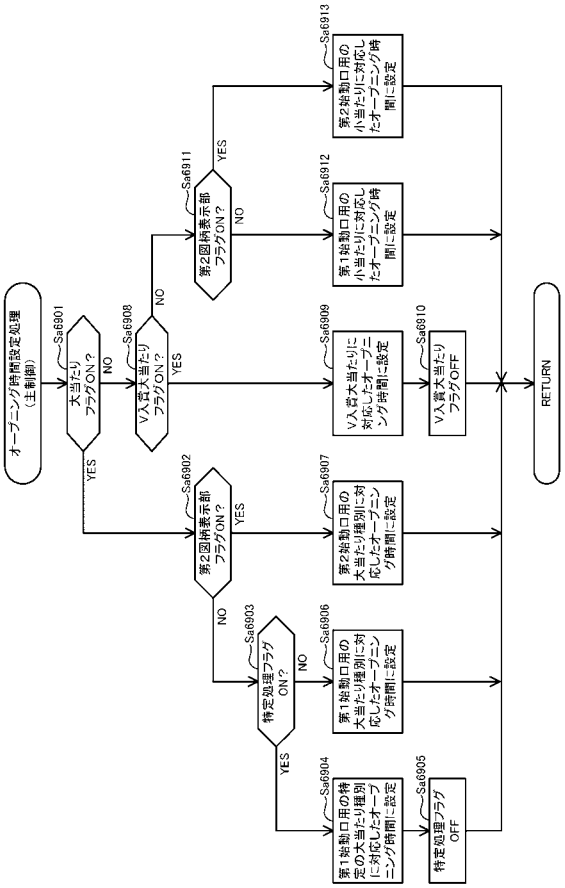
1R目に第2開閉扉が開閉。その後は、第1開閉扉のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

(c) 小当たりの開閉シナリオ

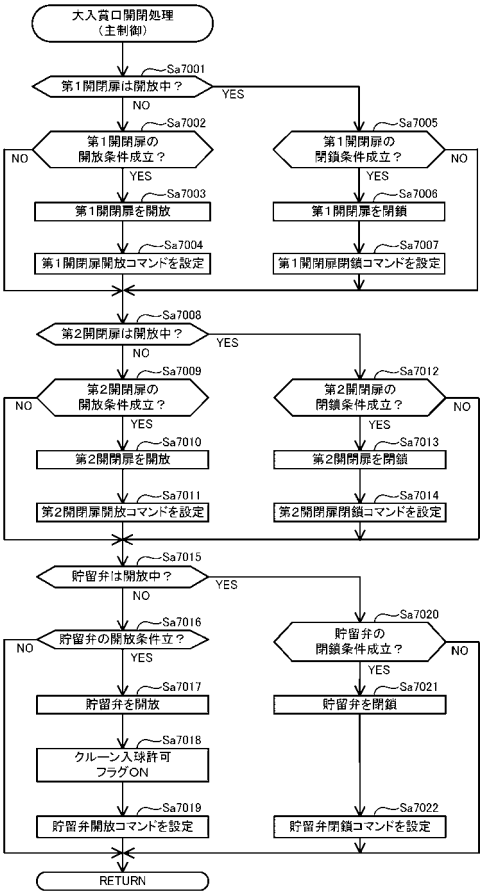
ラウンド数	開閉シナリオ
1R	SC31

1R目に第2開閉扉が1回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

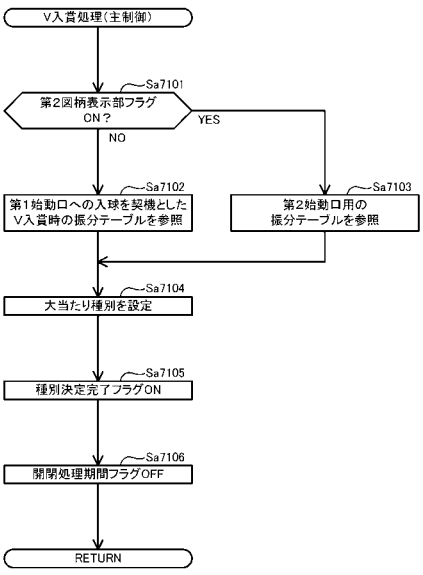
【図８５】



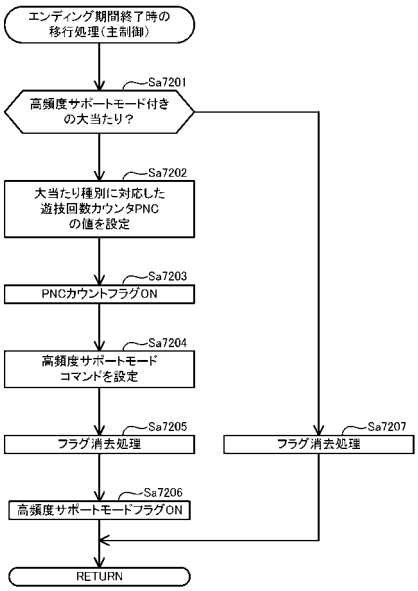
【図８６】



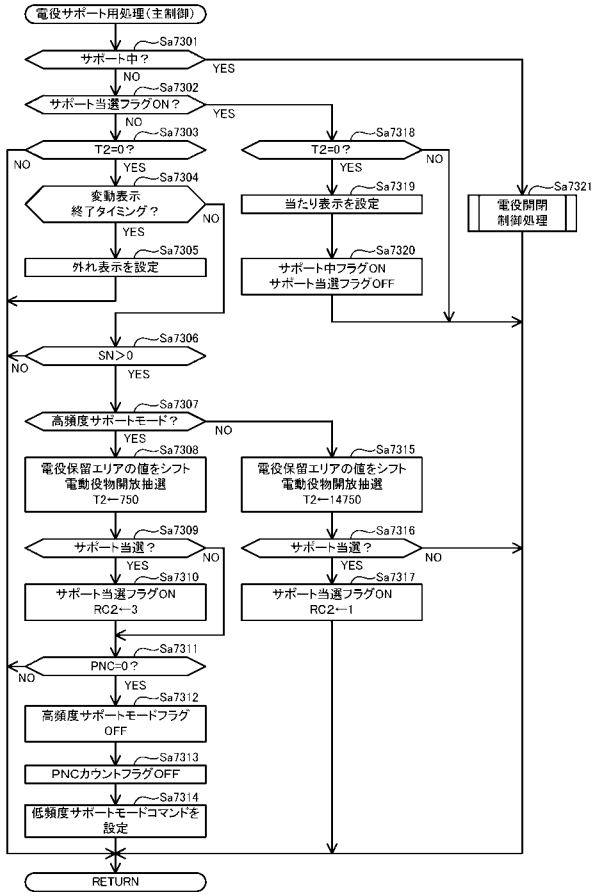
【図８７】



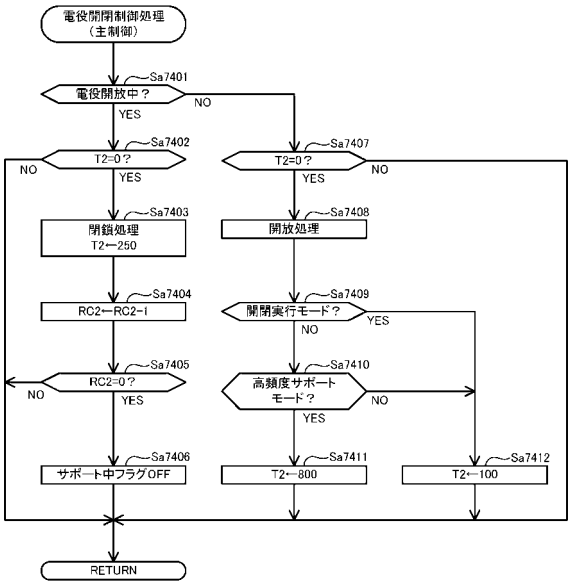
【図８８】



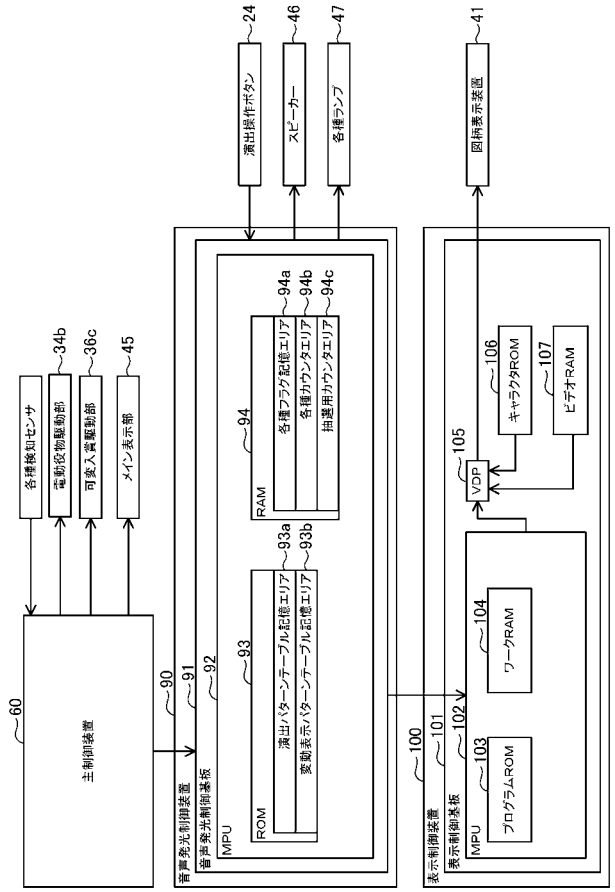
【図８９】



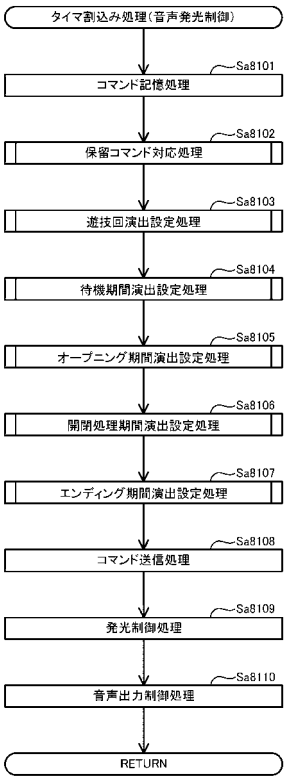
【図９０】



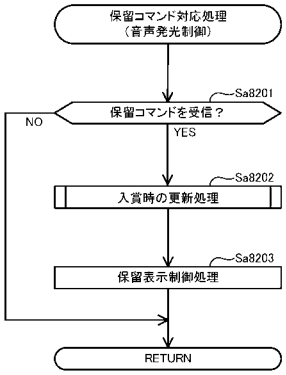
【図９１】



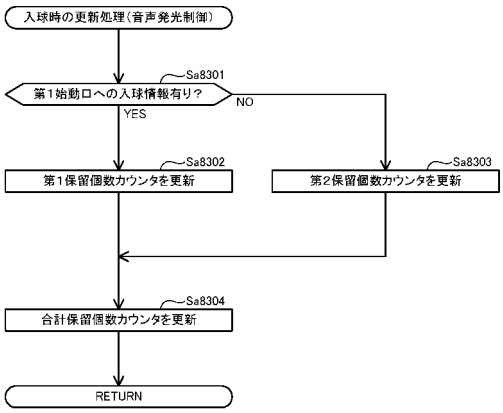
【図９２】



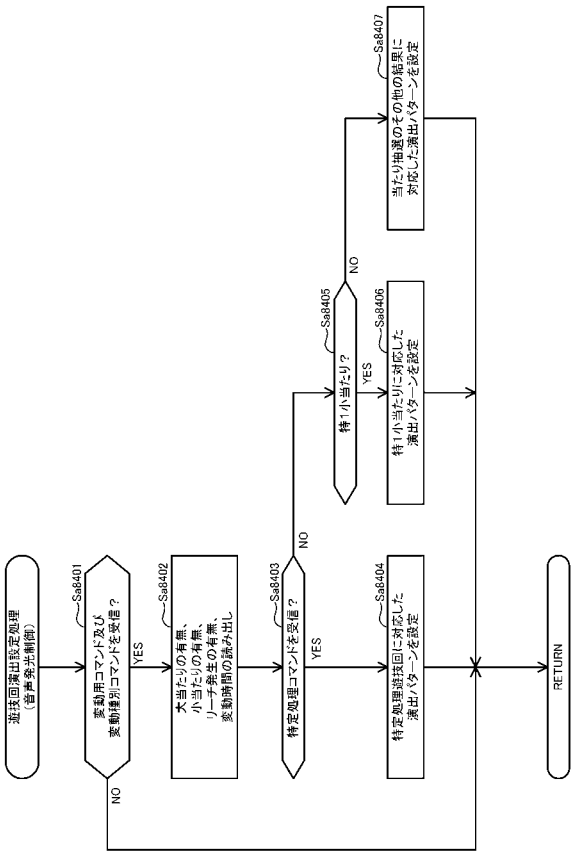
【図９３】



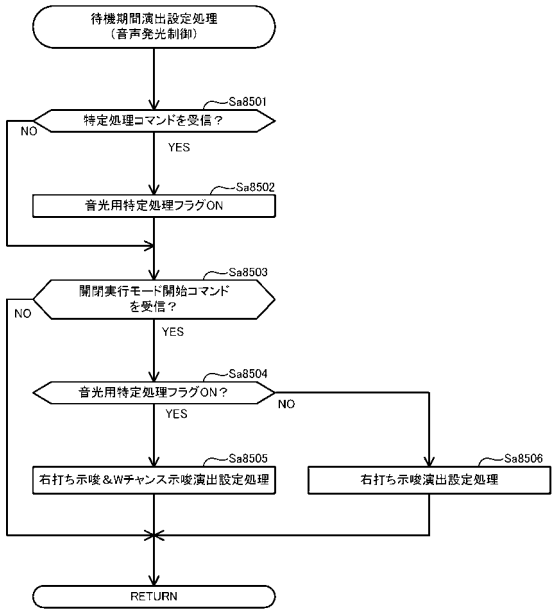
【図９４】



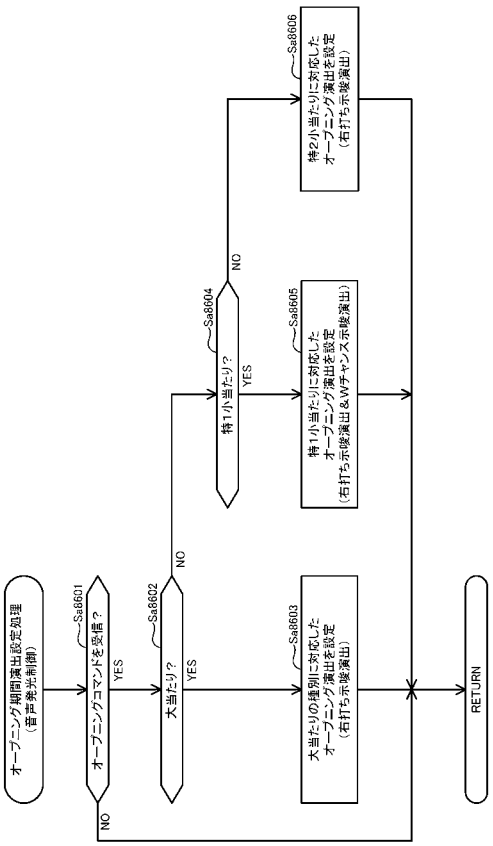
【図９５】



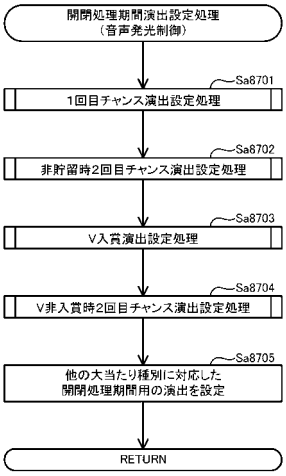
【図９６】



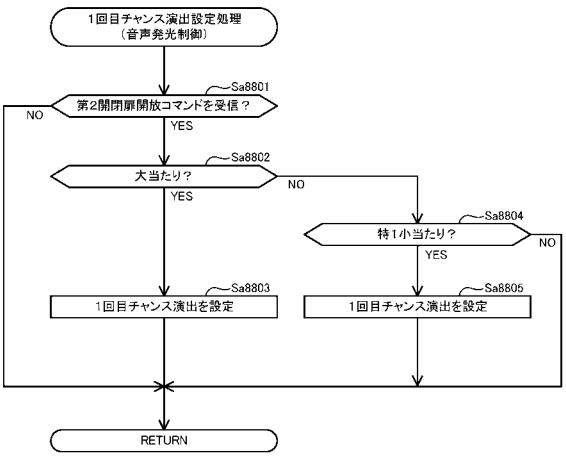
【図９７】



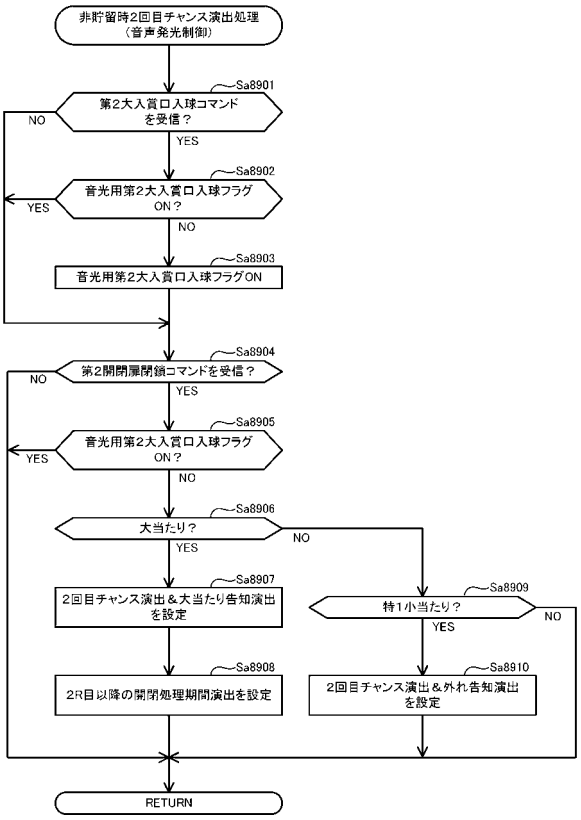
【図９８】



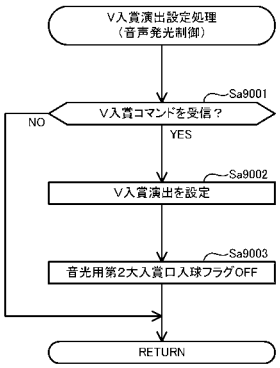
【図９９】



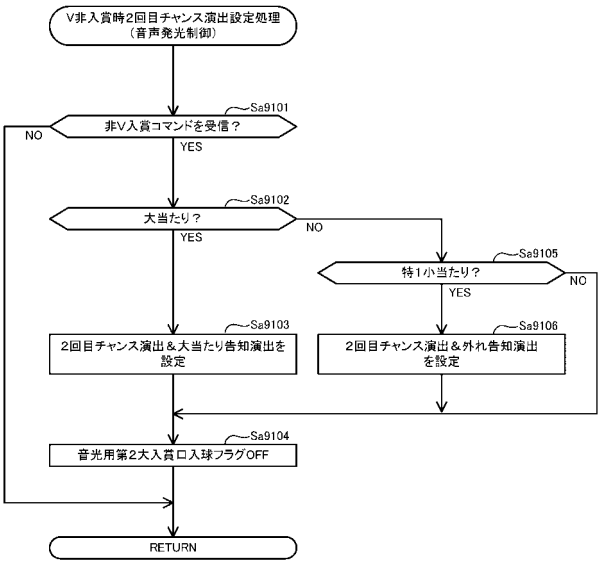
【図１００】



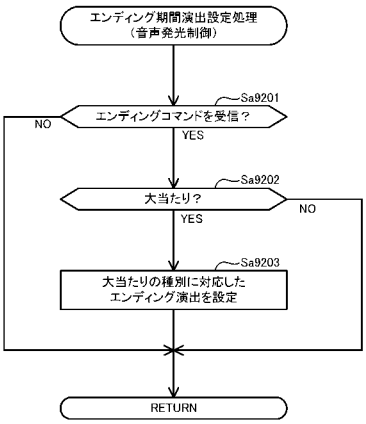
【図１０１】



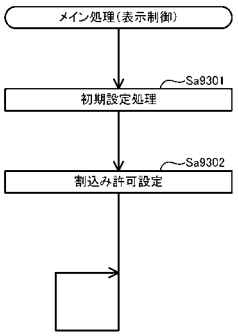
【図１０２】



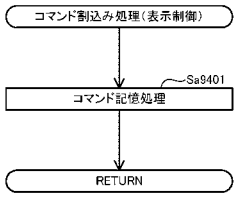
【図１０３】



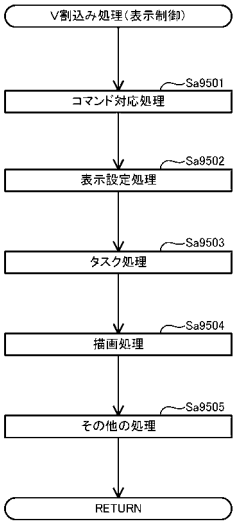
【図１０４】



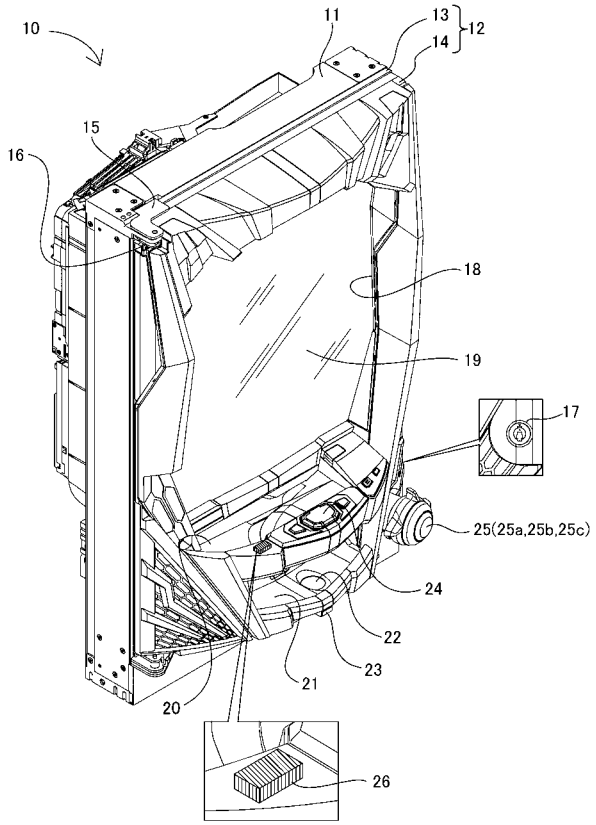
【図１０５】



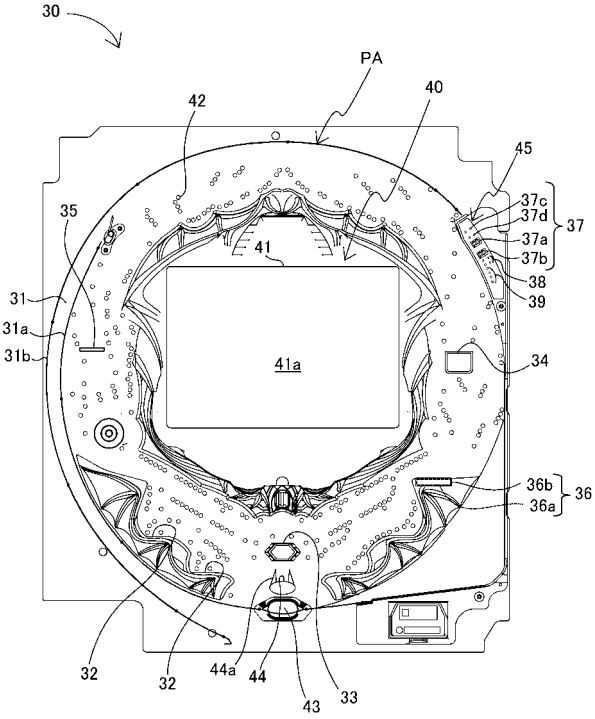
【図１０６】



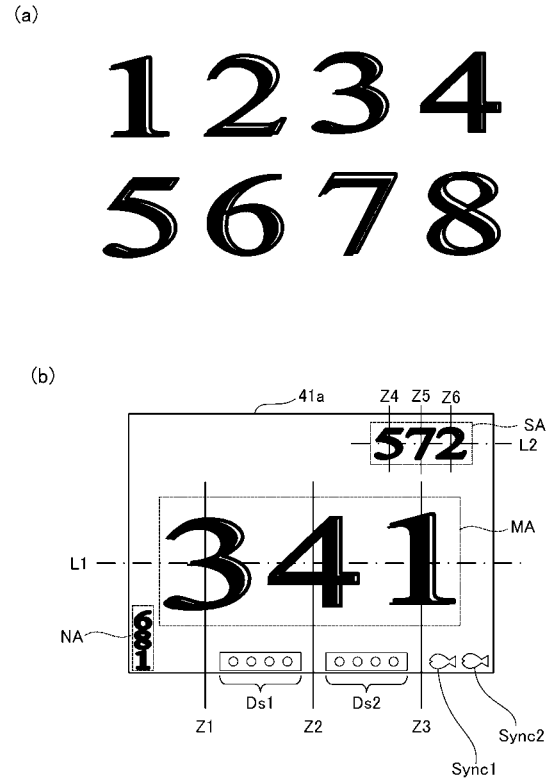
【図１０７】



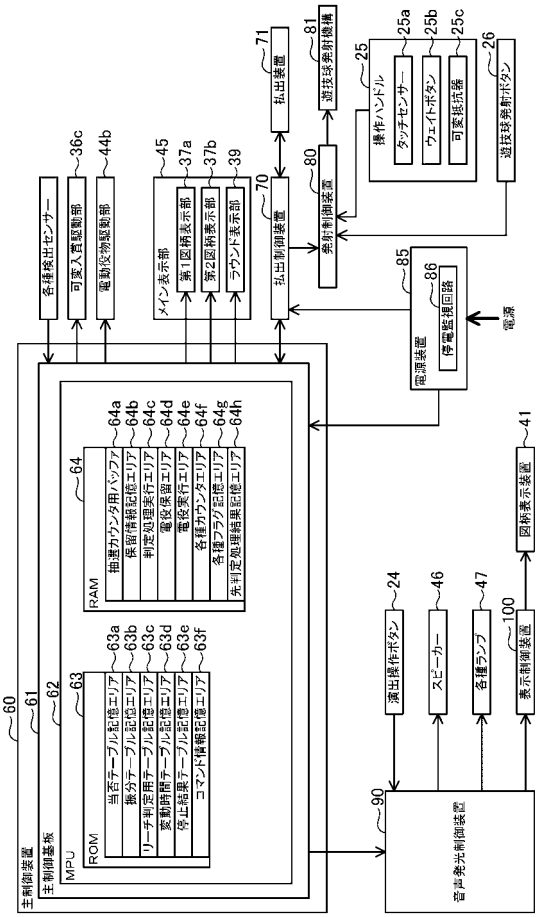
【図１０８】



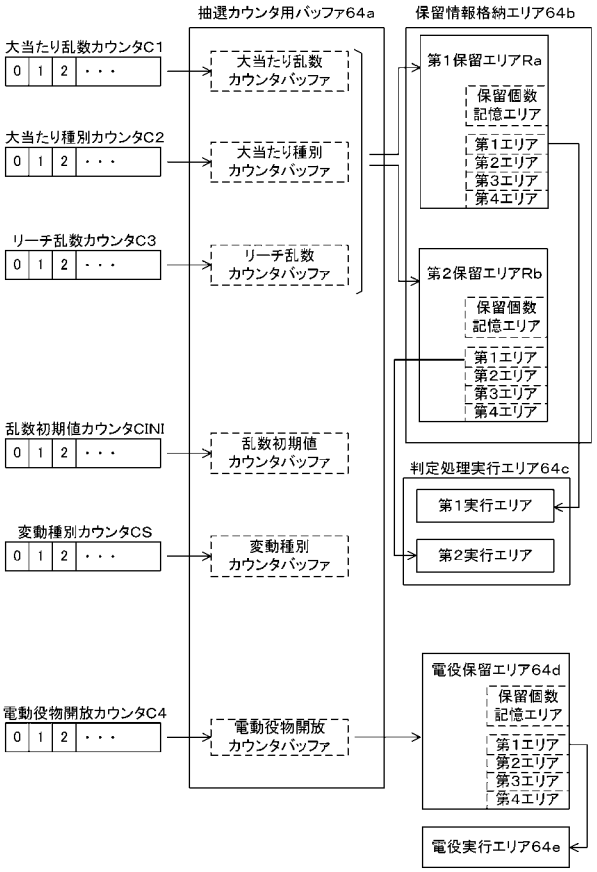
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図１１３】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1195	小当たり
1196～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～1195	小当たり
1196～1199	外れ

【図１１４】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～11	10R確変大当たり
12～19	10R特定確変大当たり
20～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～19	2R確変大当たり
20～39	2R通常大当たり

【図１１５】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

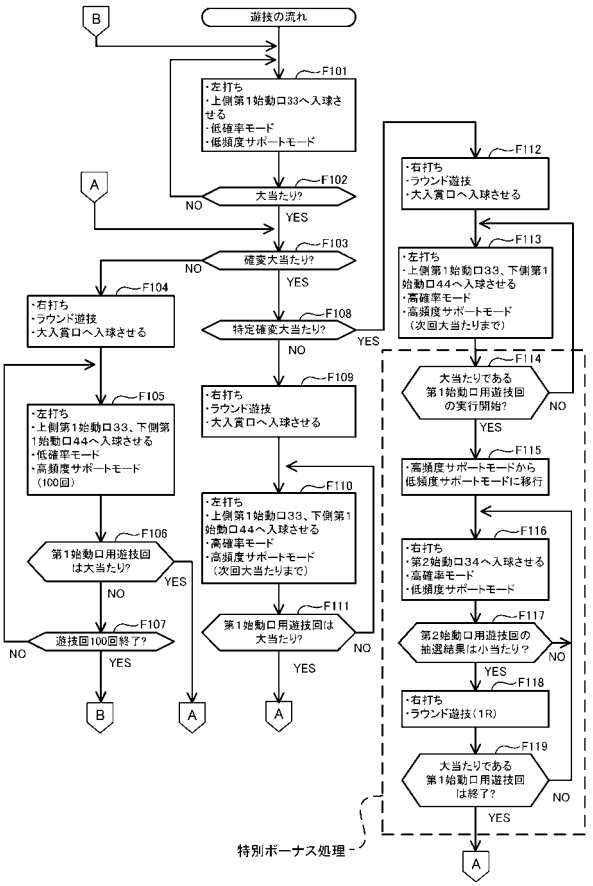
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

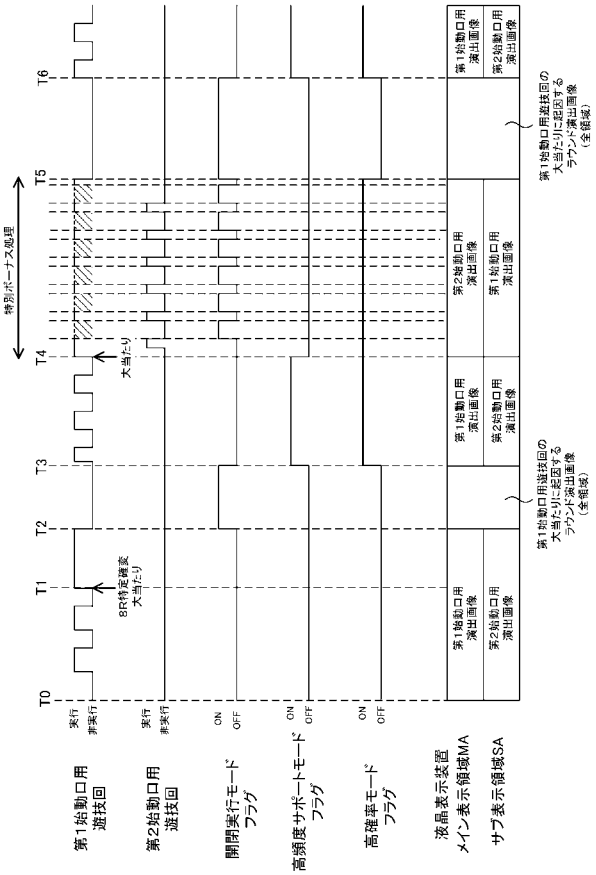
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

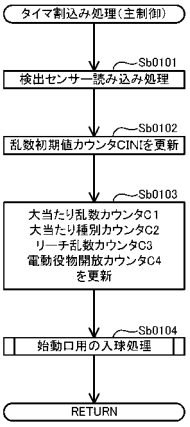
【図１１６】



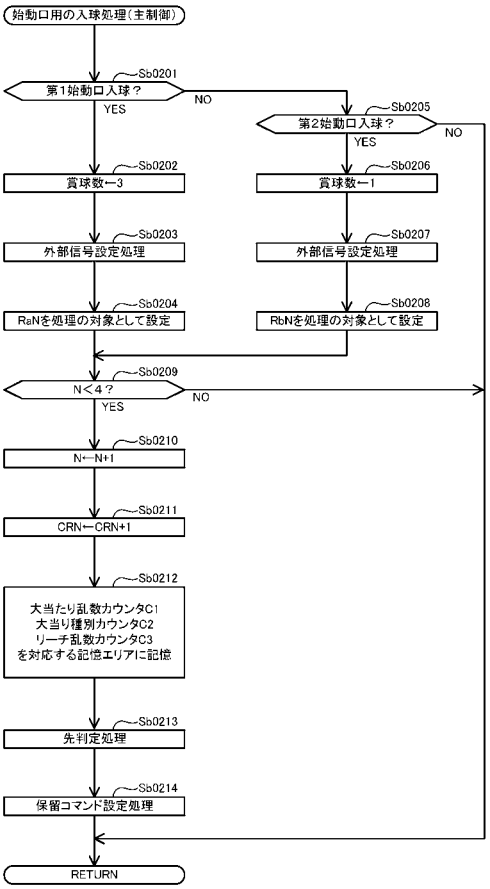
【図１１７】



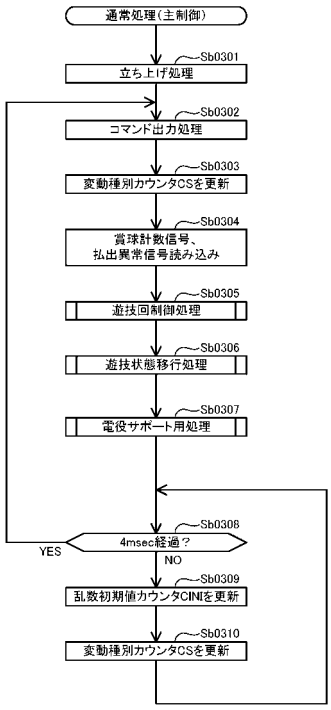
【図１１８】



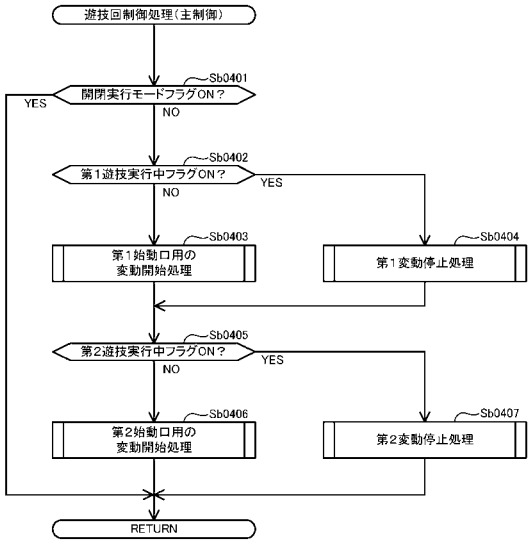
【図１１９】



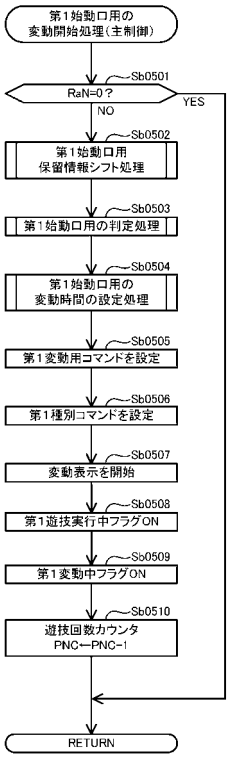
【図１２０】



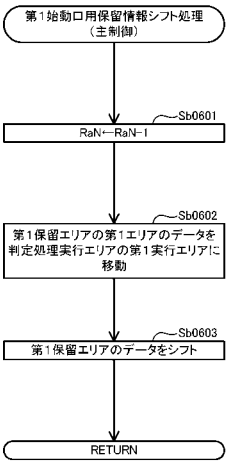
【図１２１】



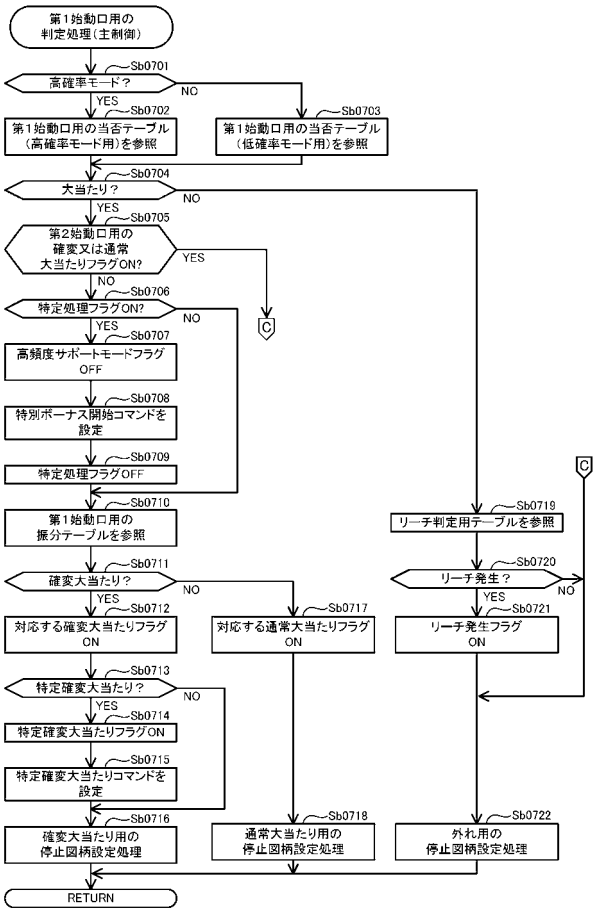
【図１２２】



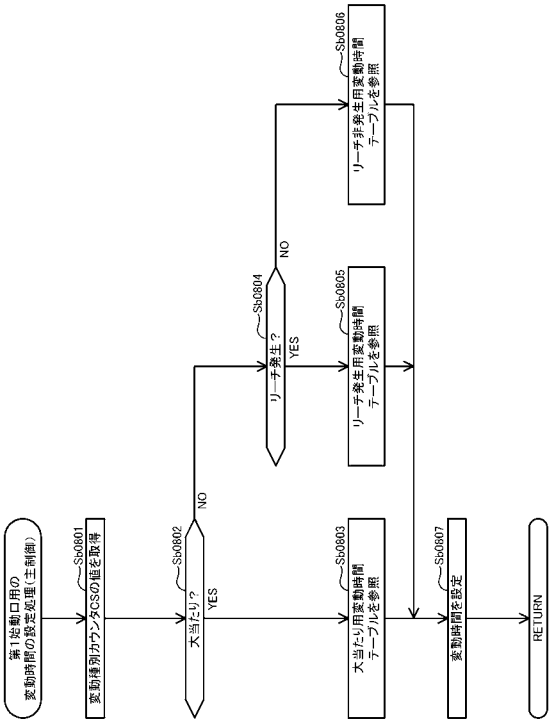
【図１２３】



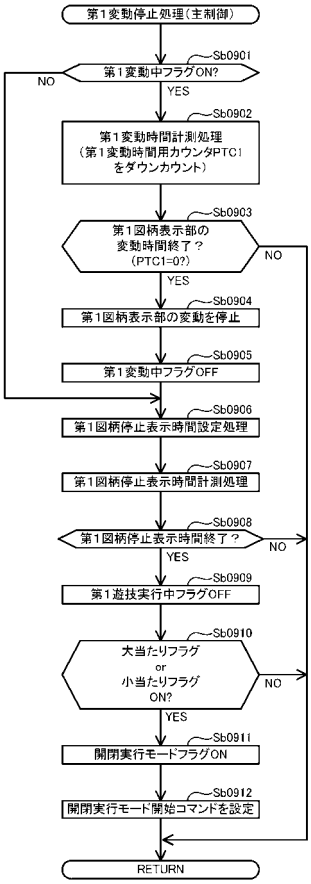
【図１２４】



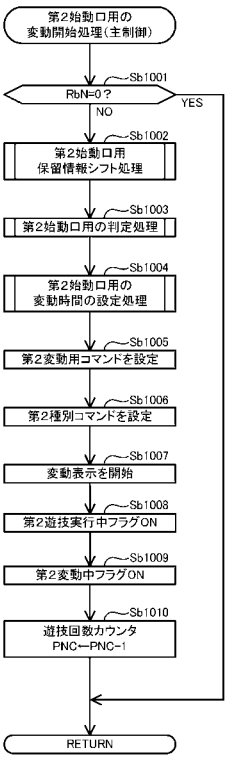
【図１２５】



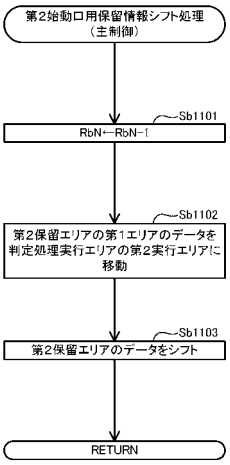
【図１２６】



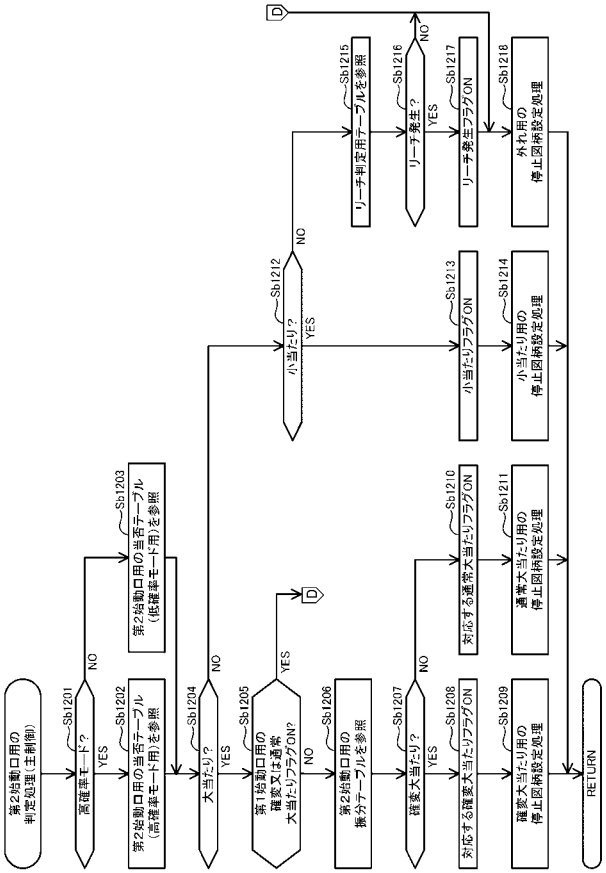
【図１２７】



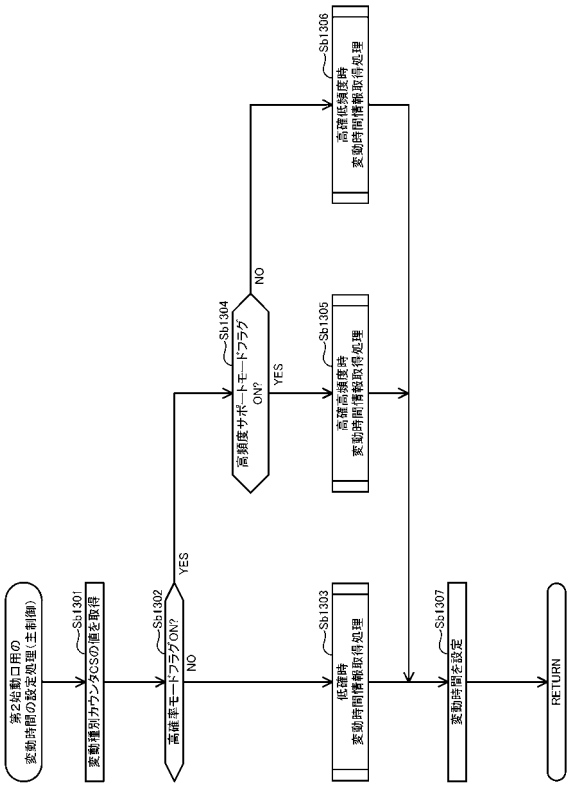
【図１２８】



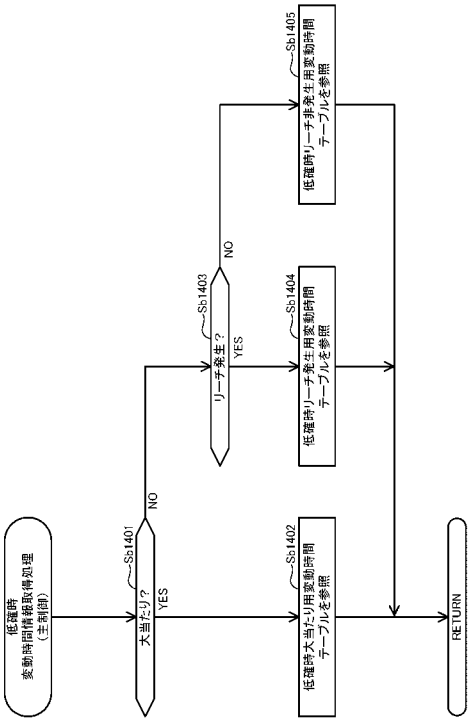
【図１２９】



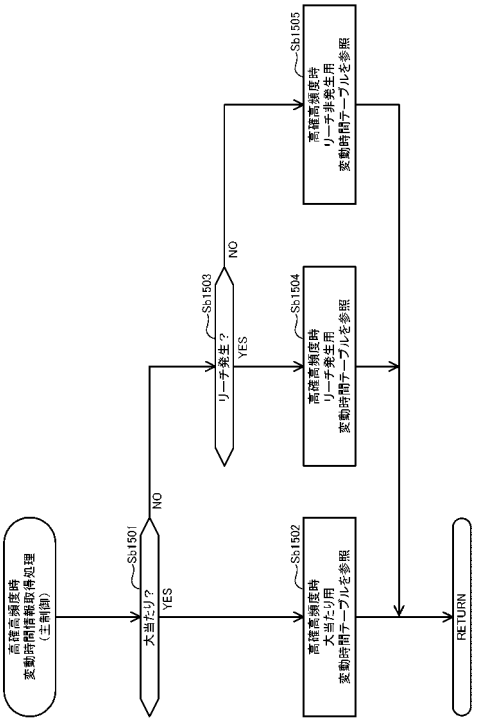
【図１３０】



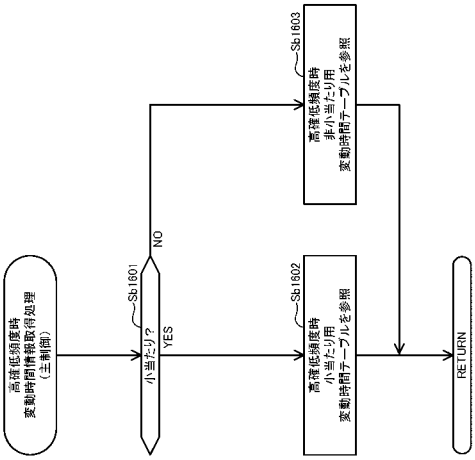
【図１３１】



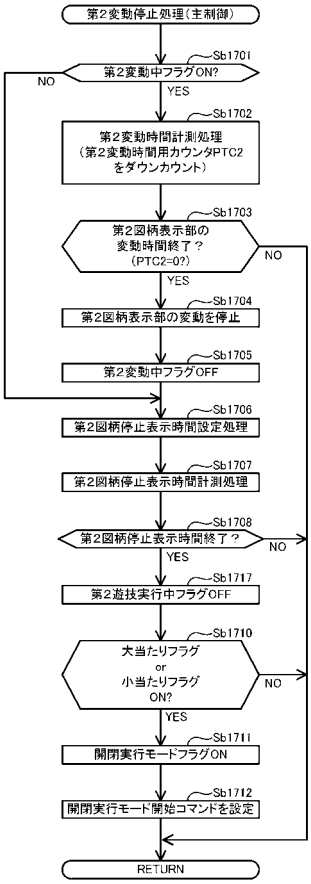
【図１３２】



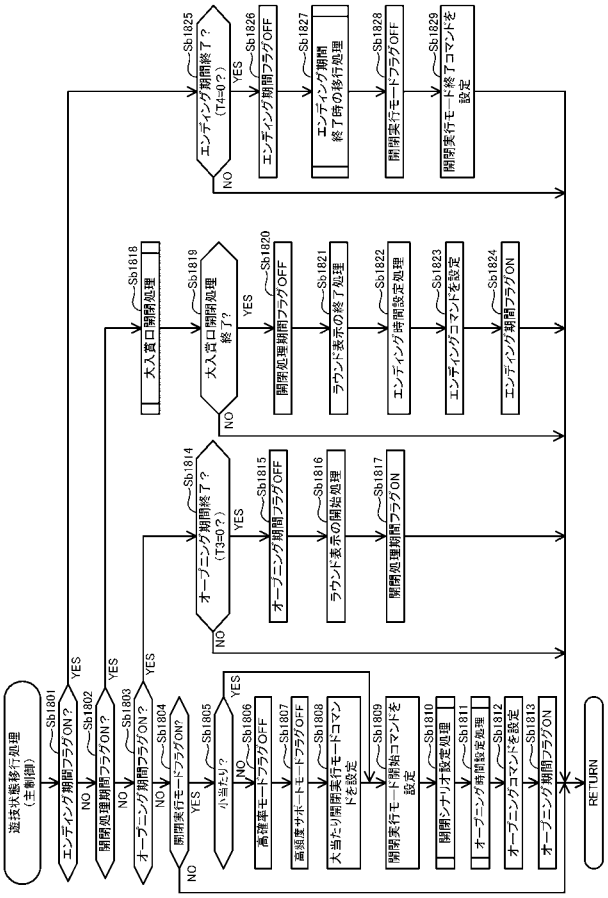
【図１３３】



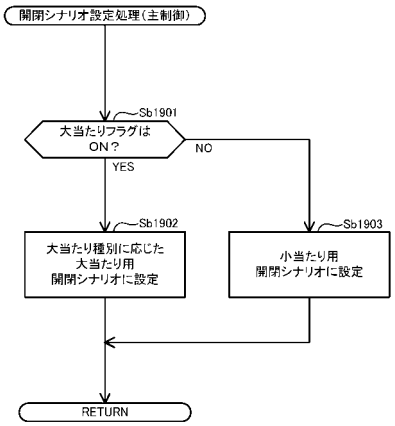
【図１３４】



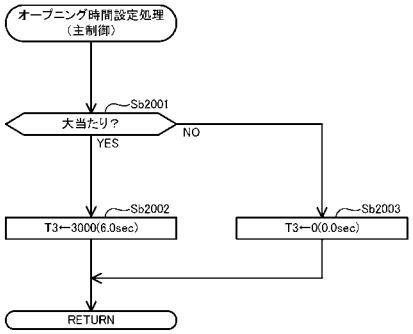
【図１３５】



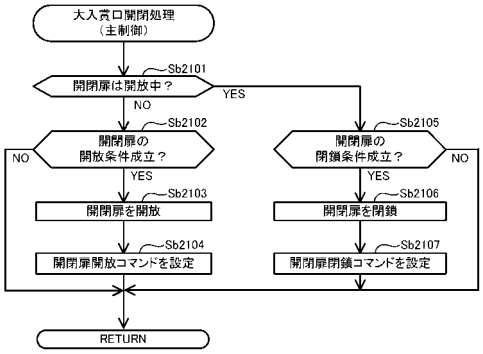
【図１３６】



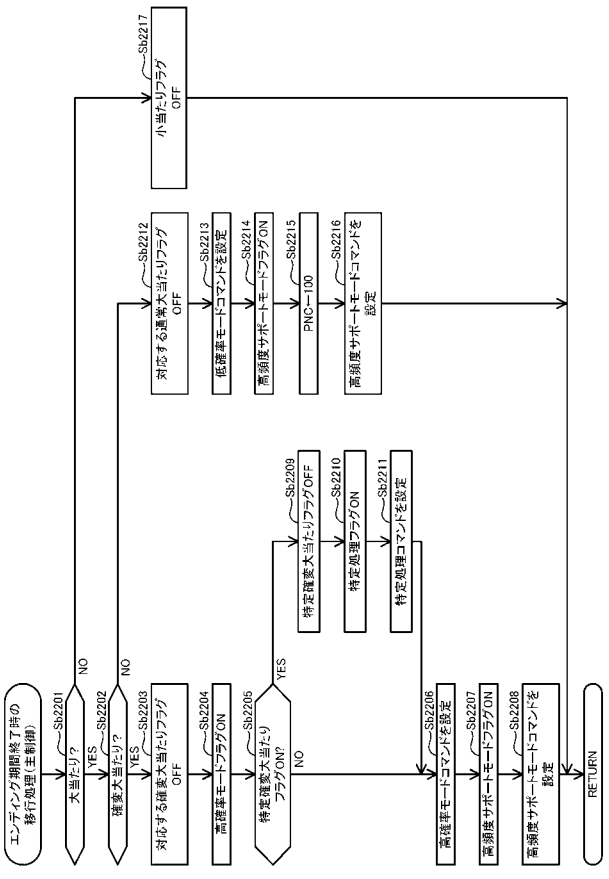
【図１３７】



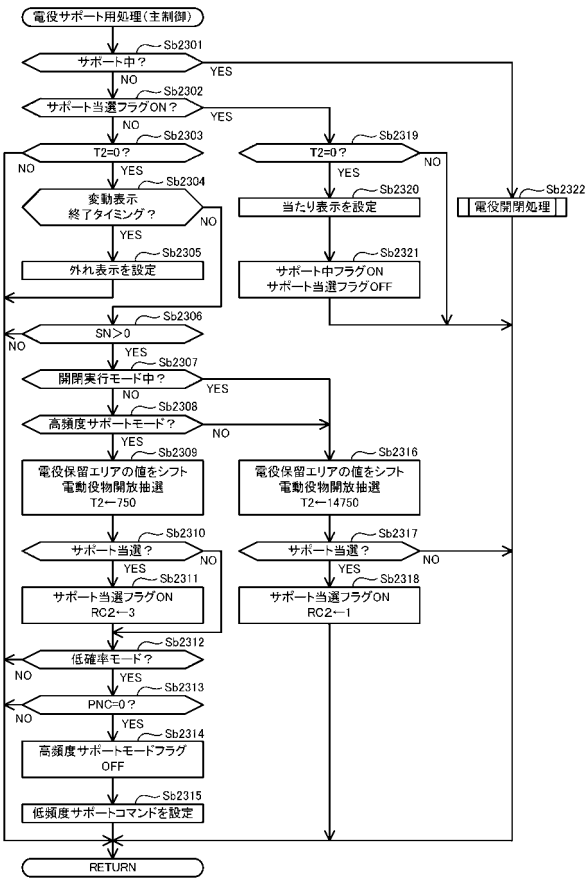
【図１３８】



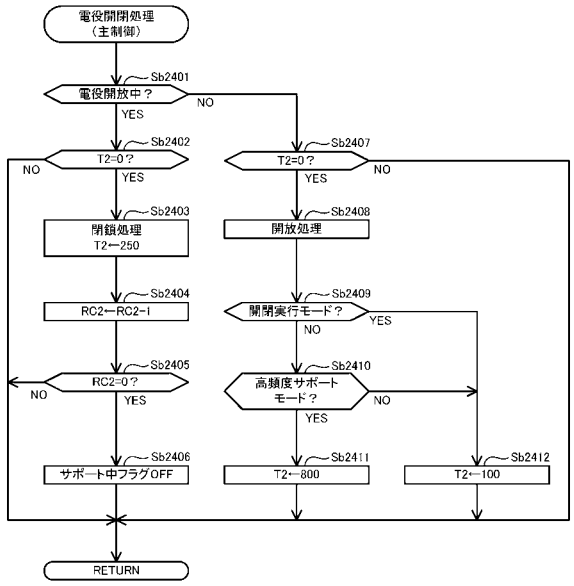
【図１３９】



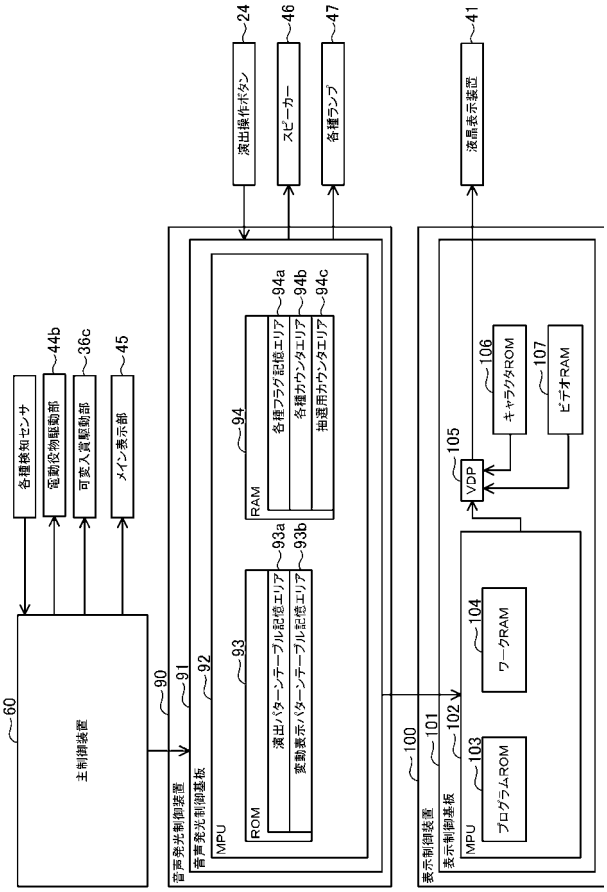
【図１４０】



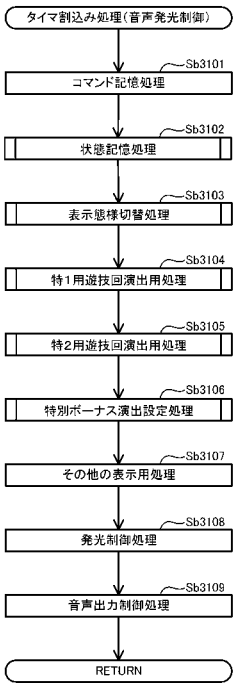
【図１４１】



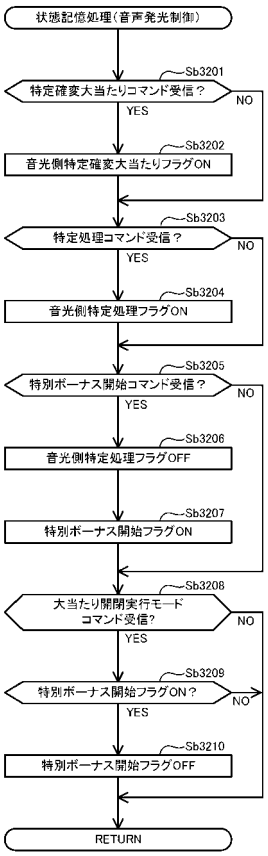
【図１４２】



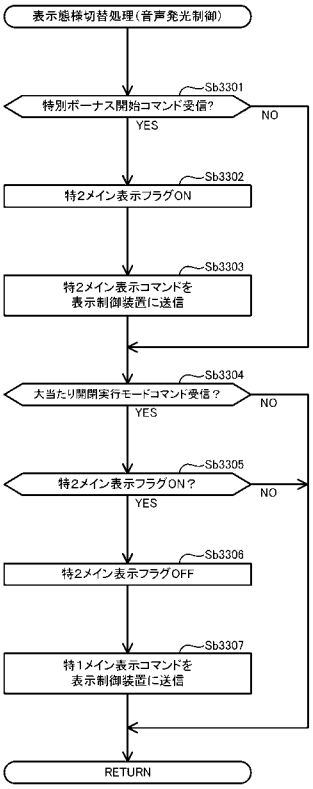
【図１４３】



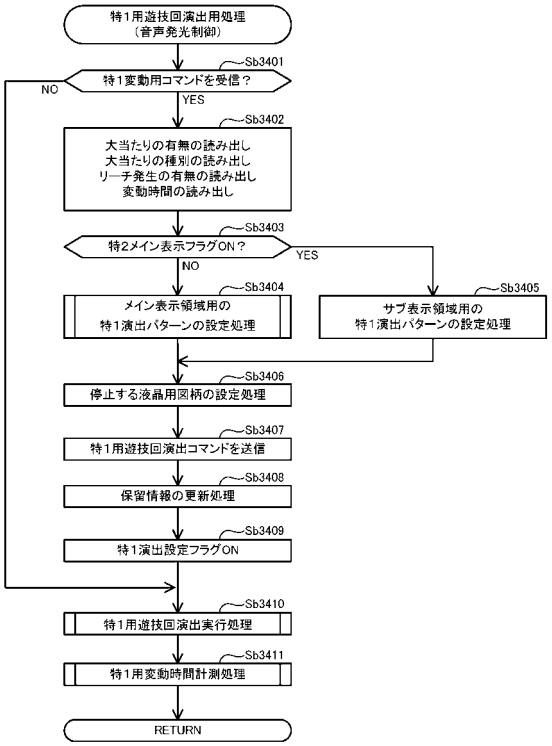
【図１４４】



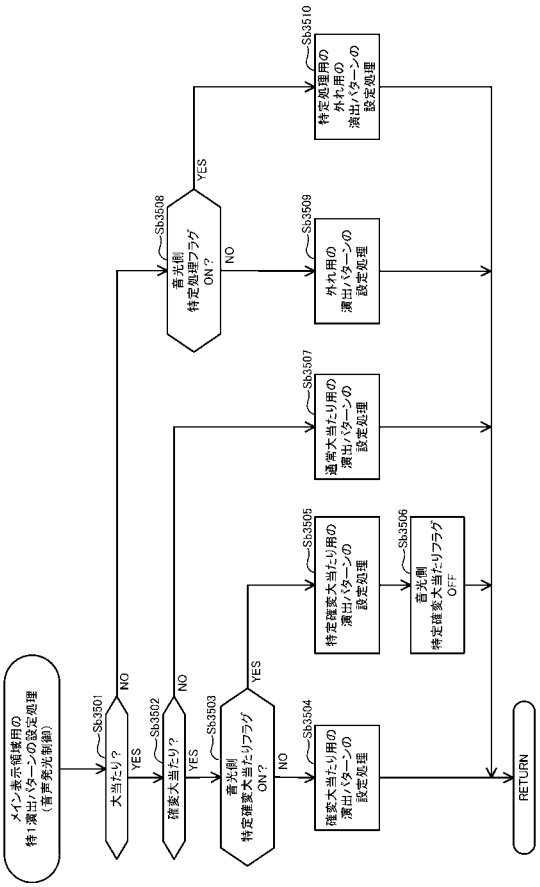
【図１４５】



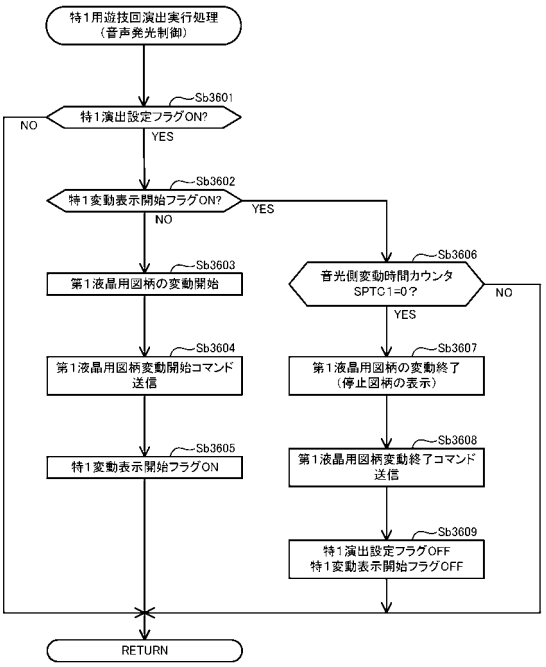
【図１４６】



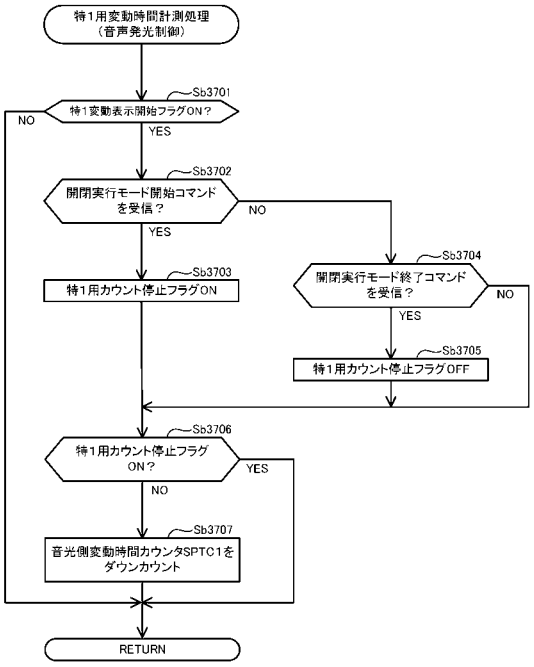
【図１４７】



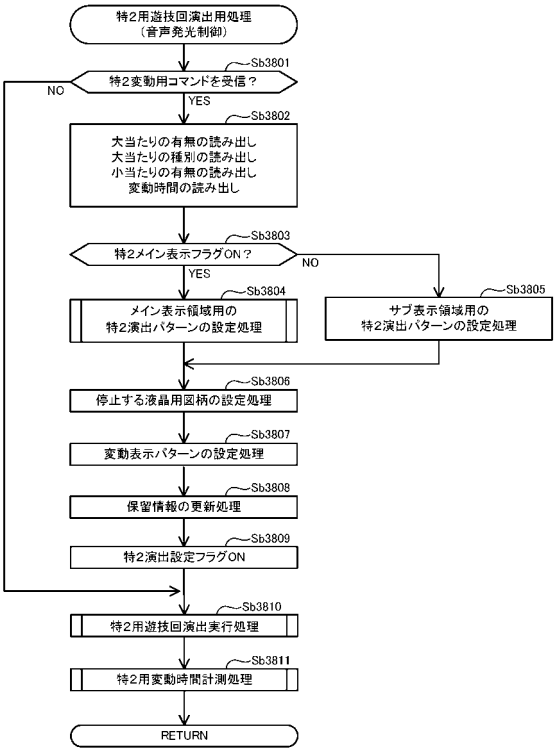
【図１４８】



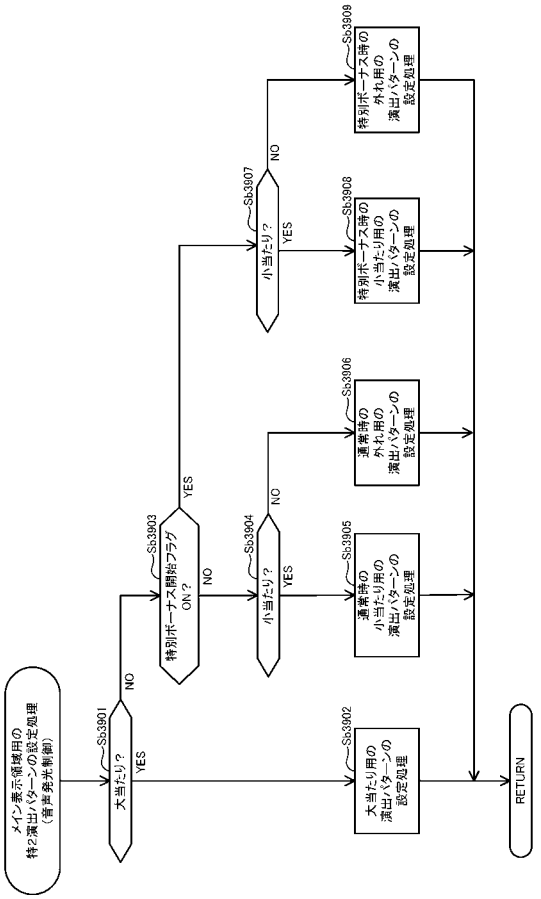
【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】

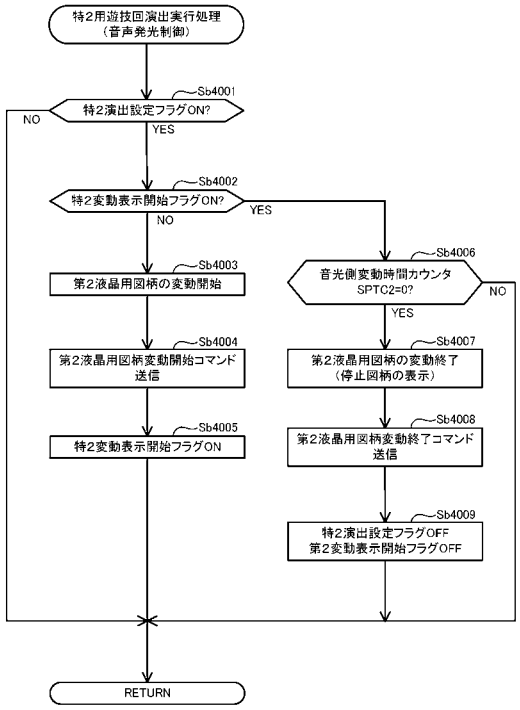


【図１５２】

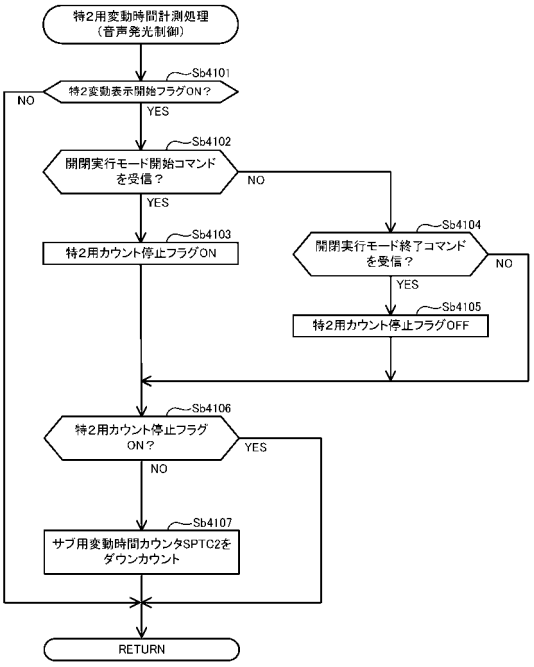
第1始動口用遊技回の大当たり種別	第1始動口用遊技回の変動時間のRT		
	T≧60	60＞T≧30	30＞T≧0
10R特定確変大当たり	TB1	TB2	TB3
10R確変大当たり	TB4	TB5	TB6
8R通常大当たり	TB7	TB8	TB9

第2始動口用遊技回の変動時間UT（秒）	第2始動口用遊技回の演出パターン
2.0	PT1
2.2	PT2
2.4	PT3
2.6	PT4
・・・	・・・

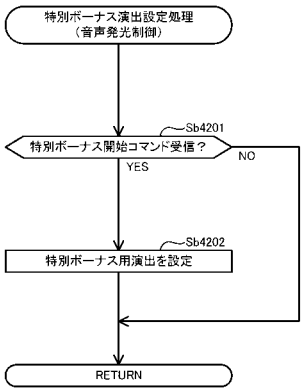
【図１５３】



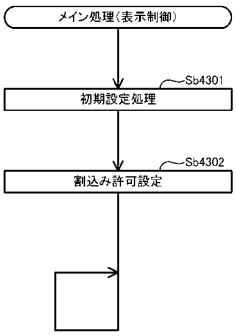
【図１５４】



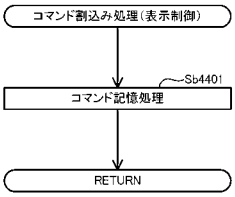
【図１５５】



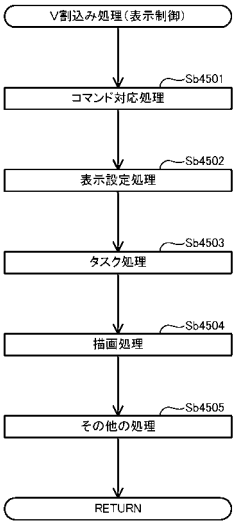
【図１５６】



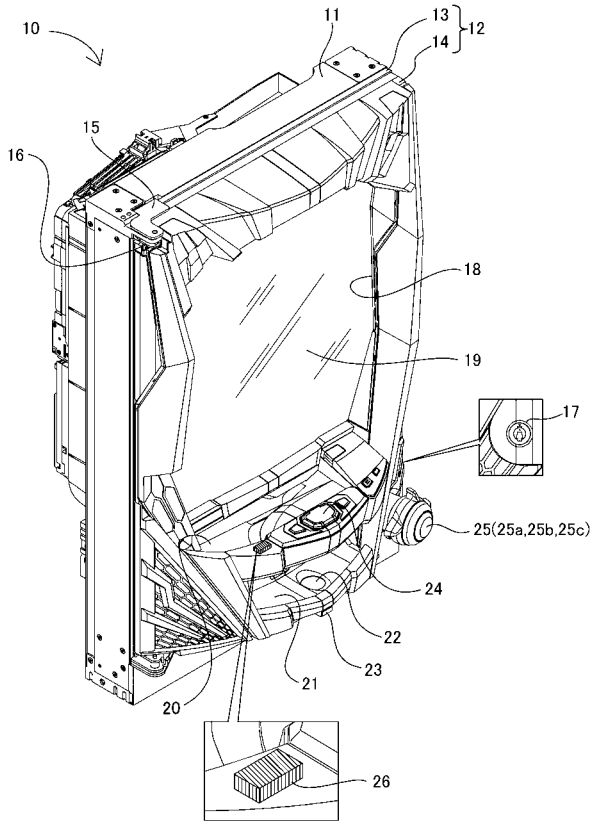
【図１５７】



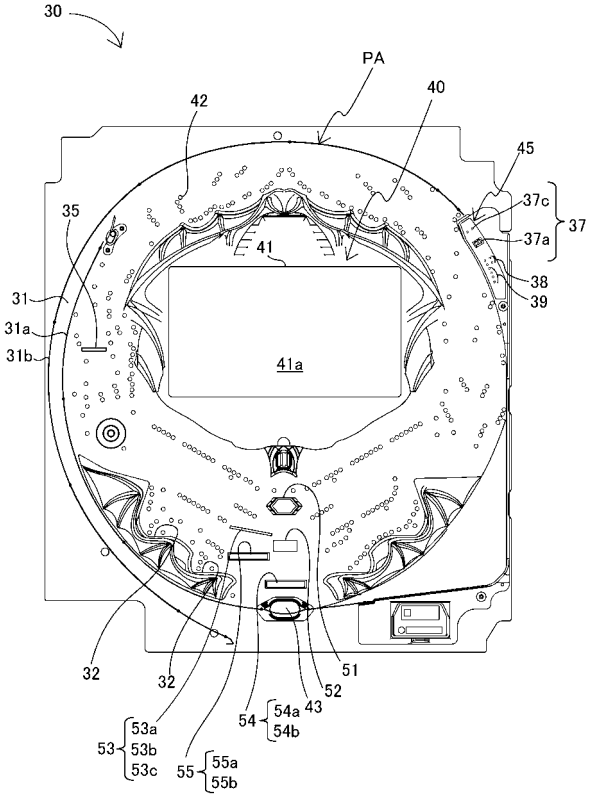
【図１５８】



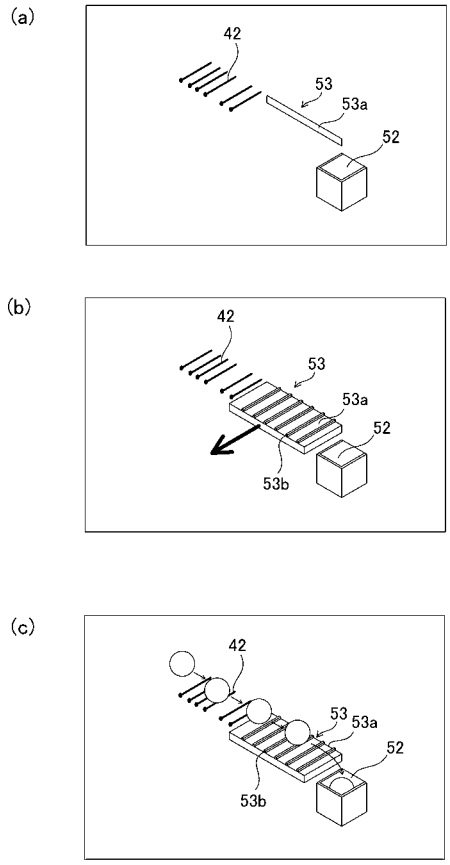
【図１５９】



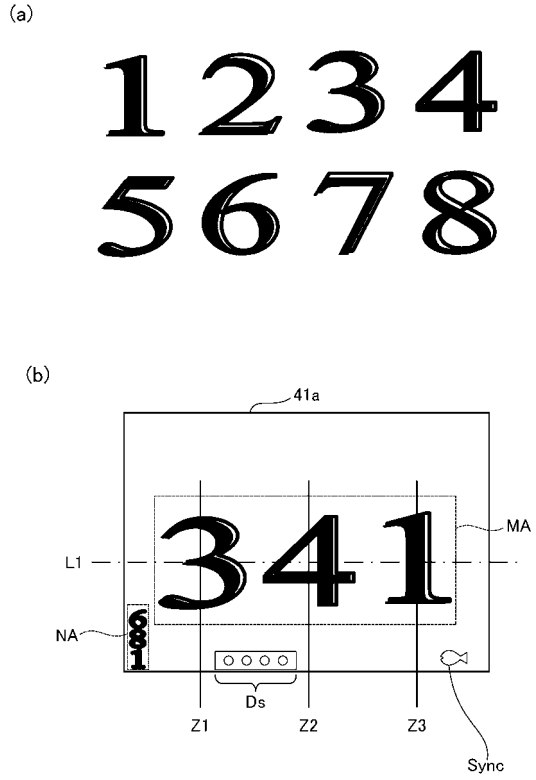
【図１６０】



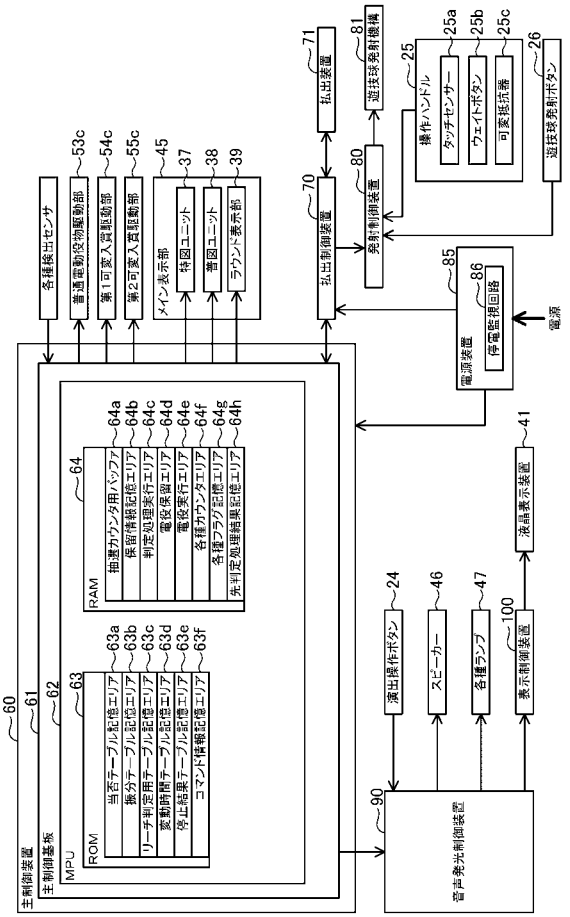
【図１６１】



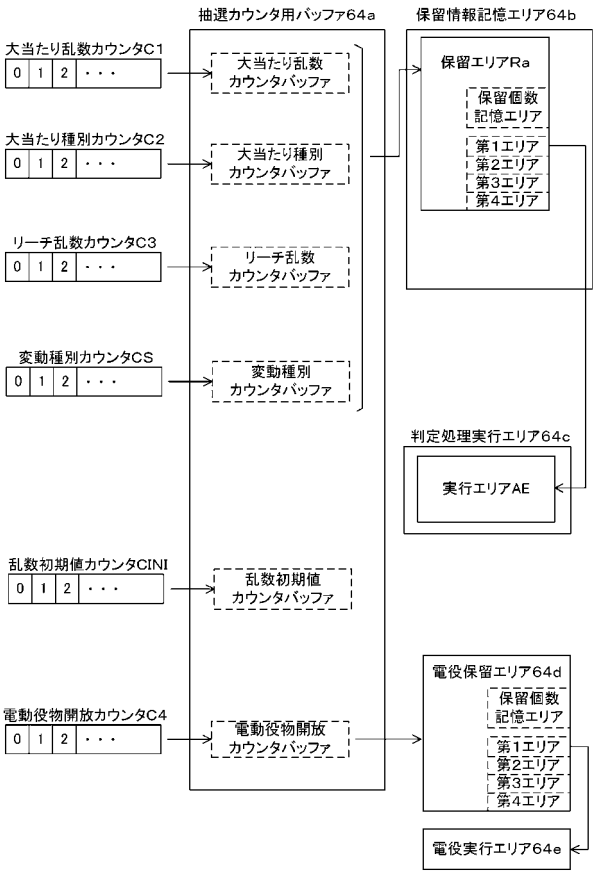
【図１６２】



【図１６３】



【図１６４】



【図１６５】

(a)

特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１６６】

特図始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～7	16R確変大当たり
7～19	8R確変大当たり
20～39	8R通常大当たり

【図１６７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

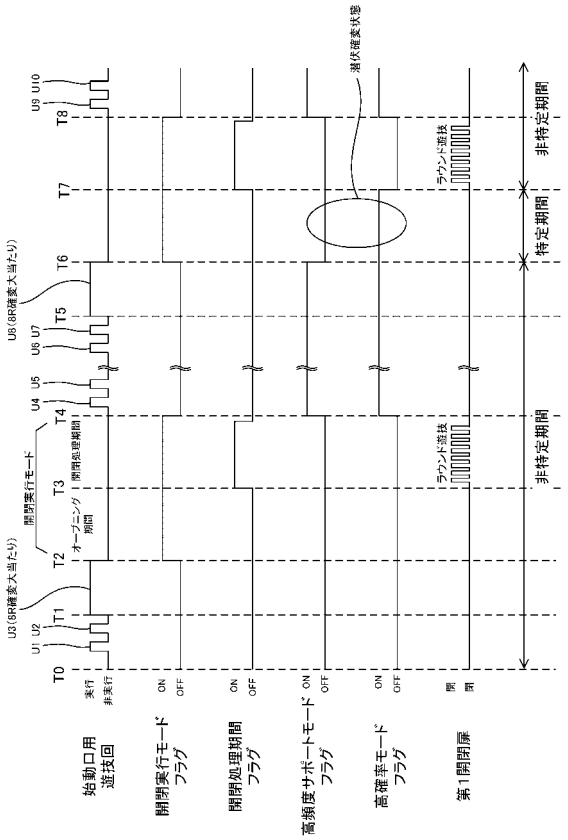
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

(b)

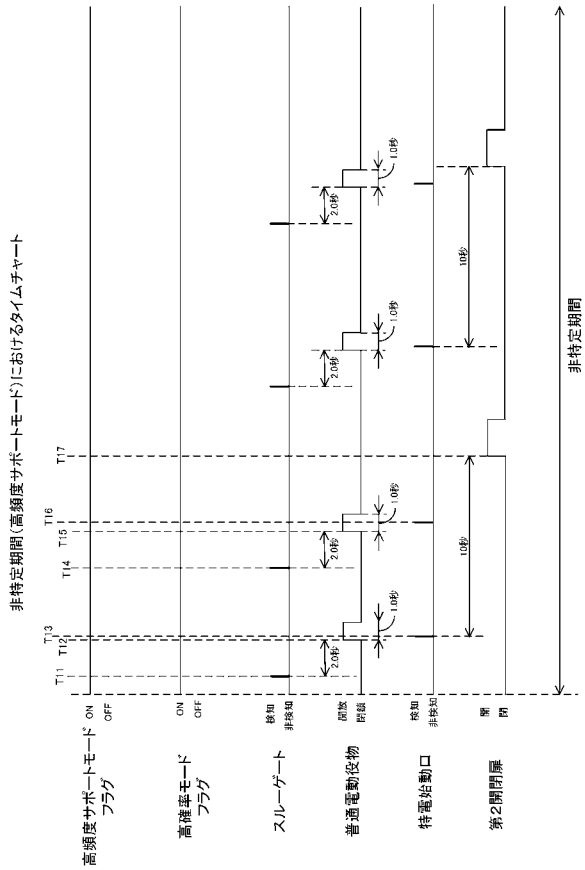
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～463	電役開放当選
464～465	外れ

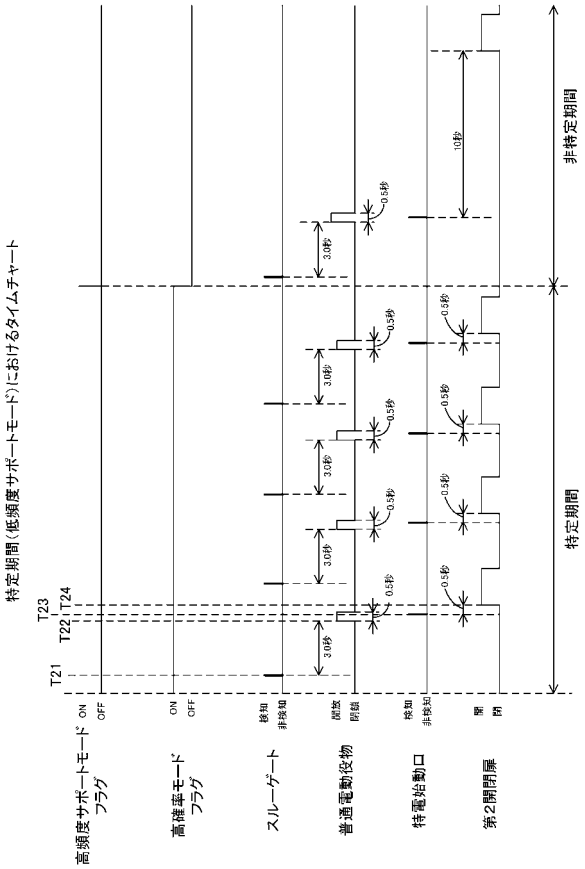
【図１６８】



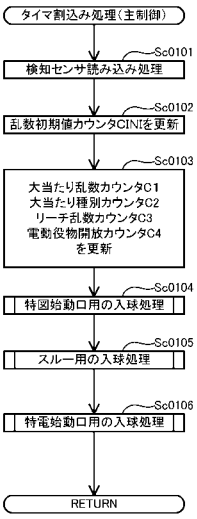
【図１６９】



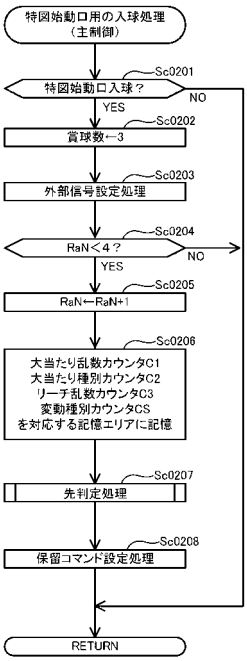
【図１７０】



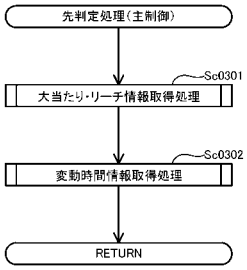
【図１７１】



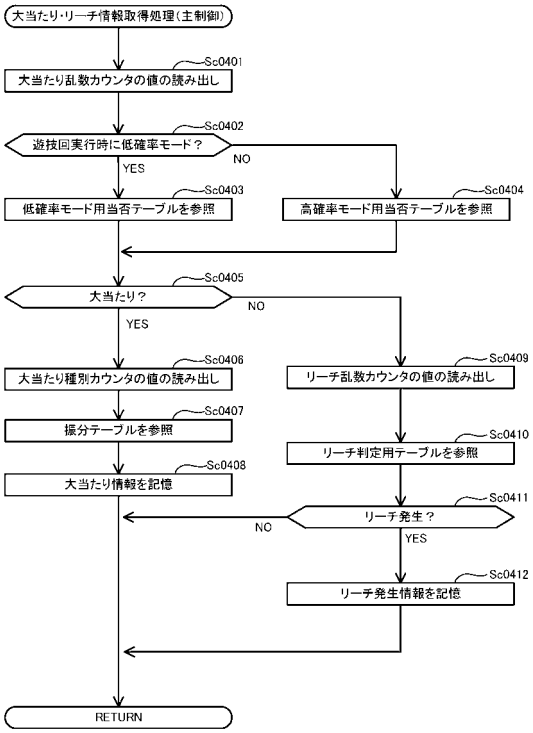
【図１７２】



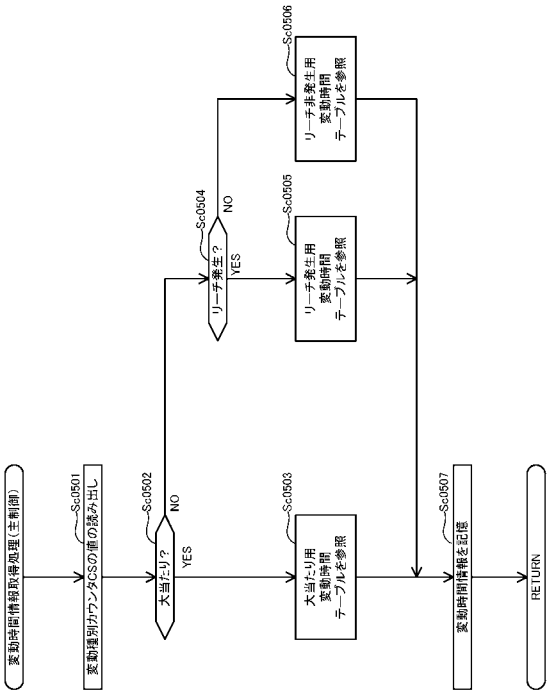
【図１７３】



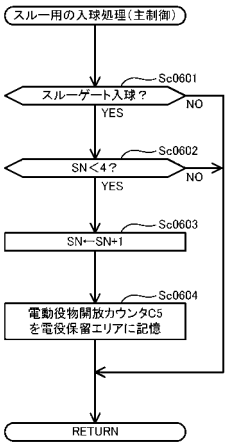
【図１７４】



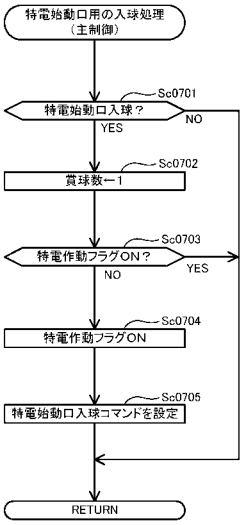
【図１７５】



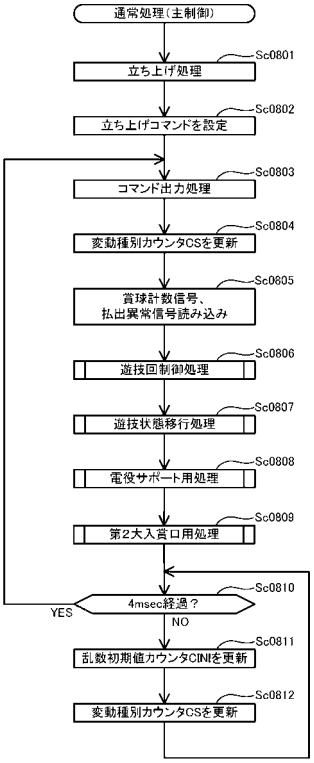
【図１７６】



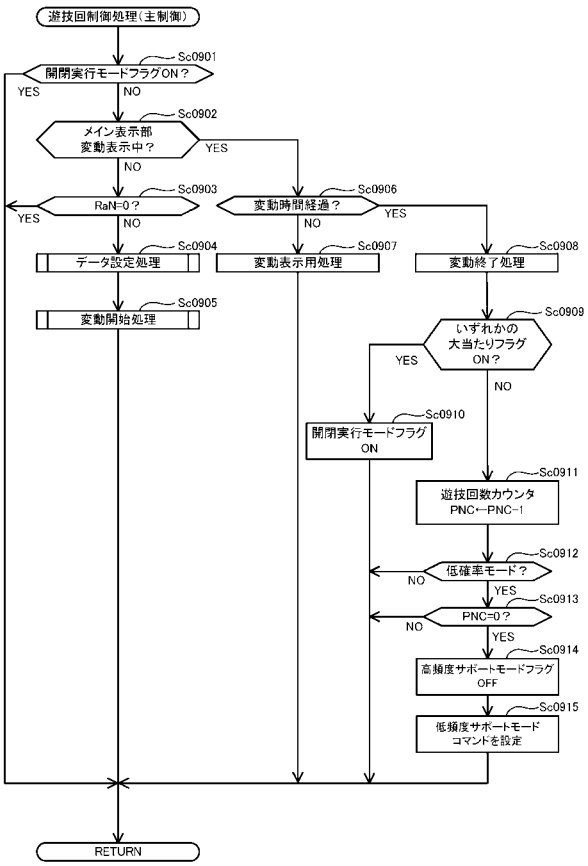
【図１７７】



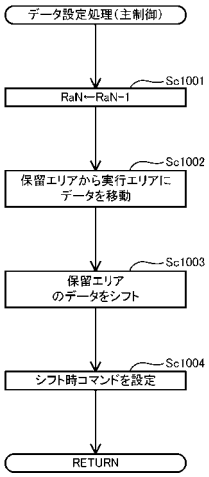
【図１７８】



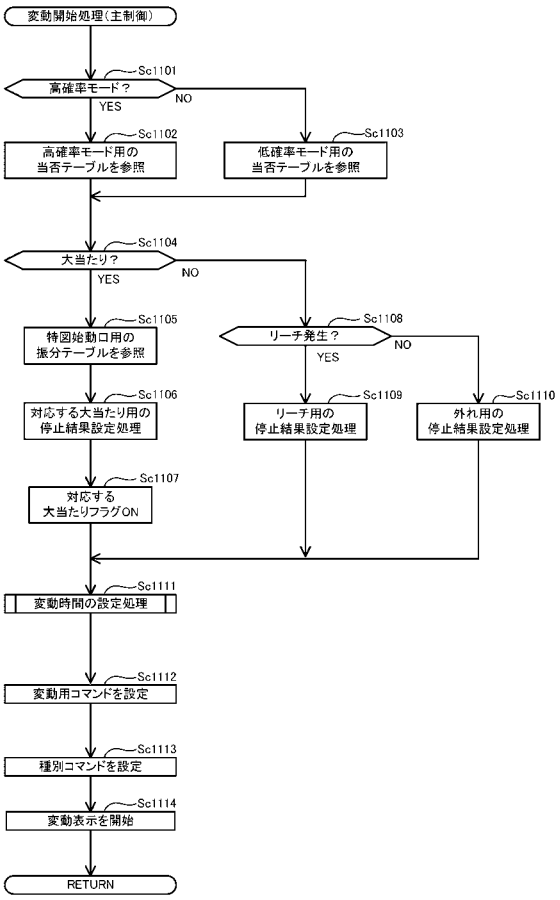
【図１７９】



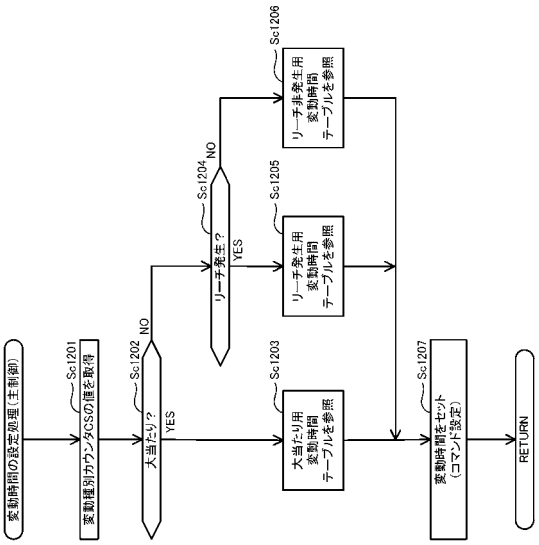
【図１８０】



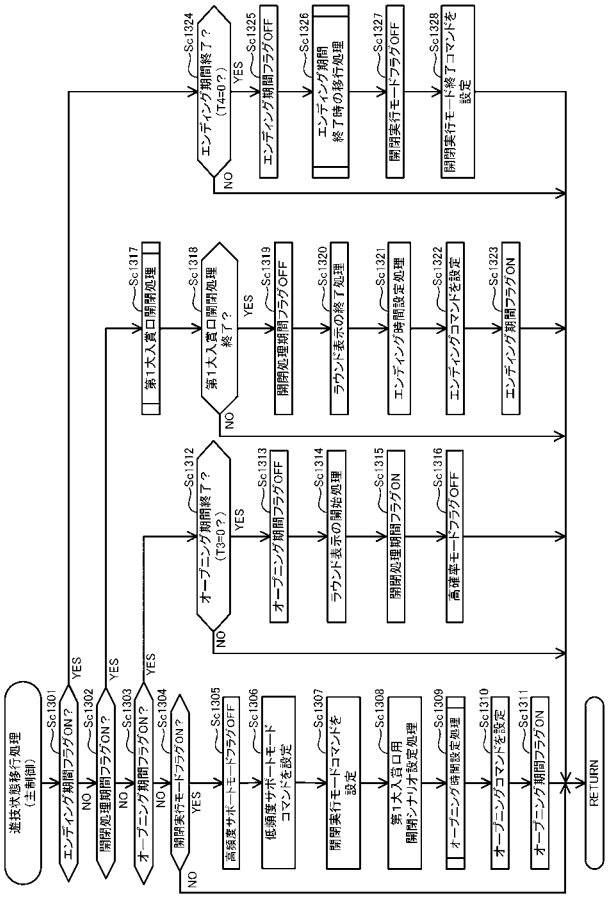
【図１８１】



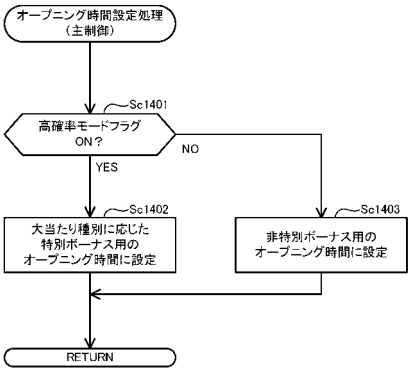
【図１８２】



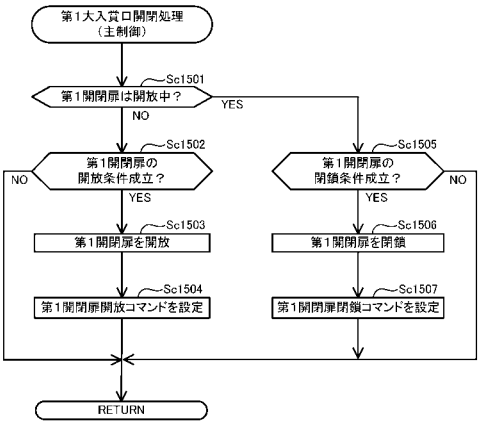
【図１８３】



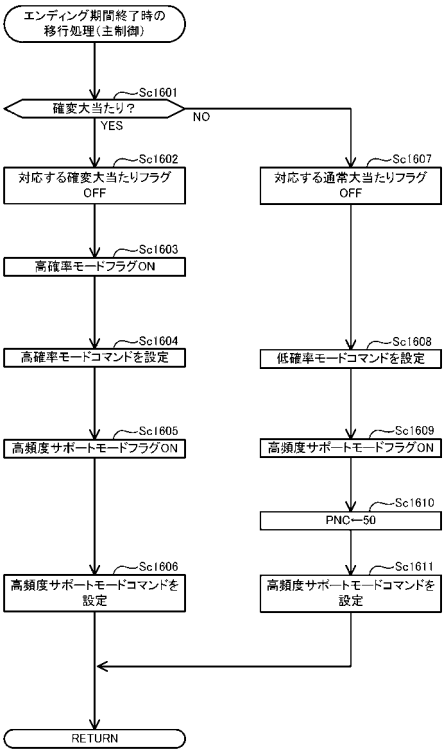
【図１８４】



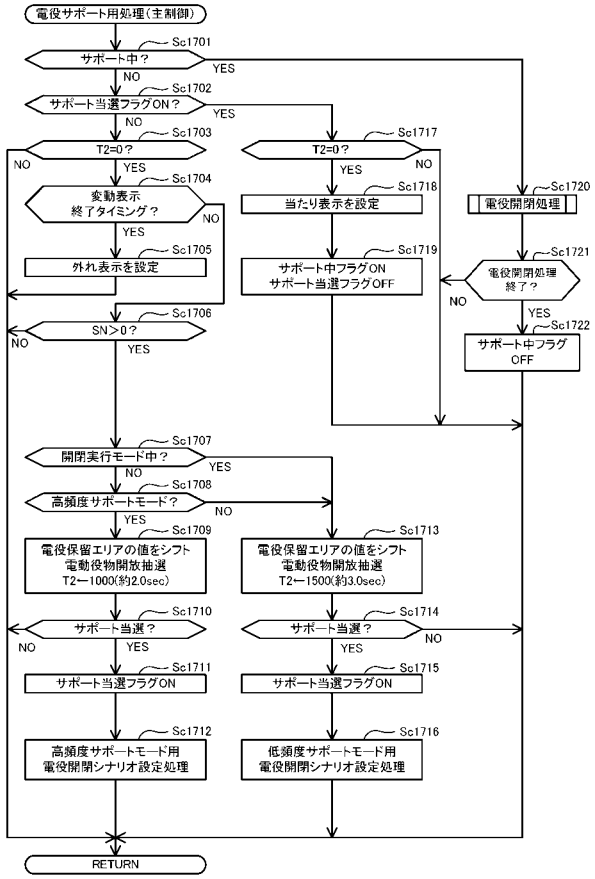
【図１８５】



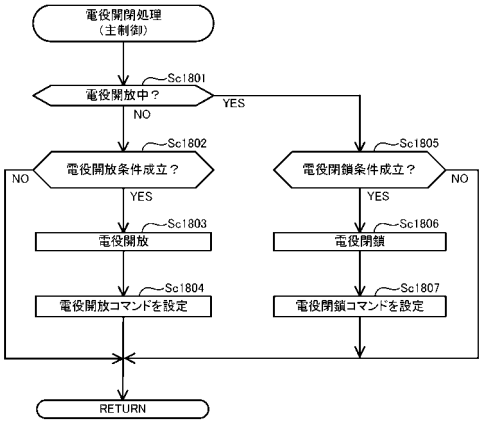
【図１８６】



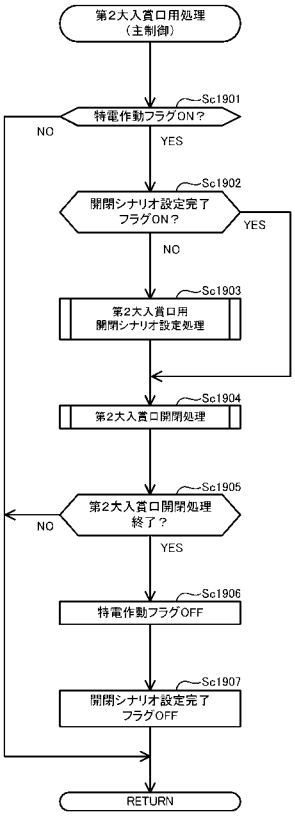
【図１８７】



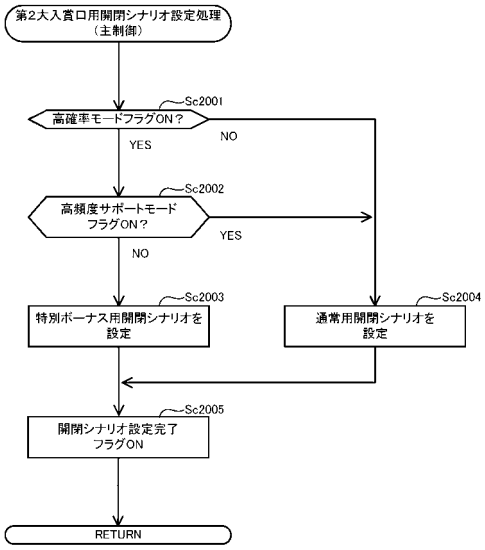
【図１８８】



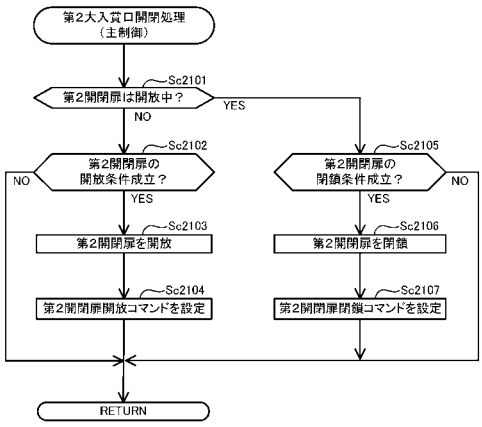
【図１８９】



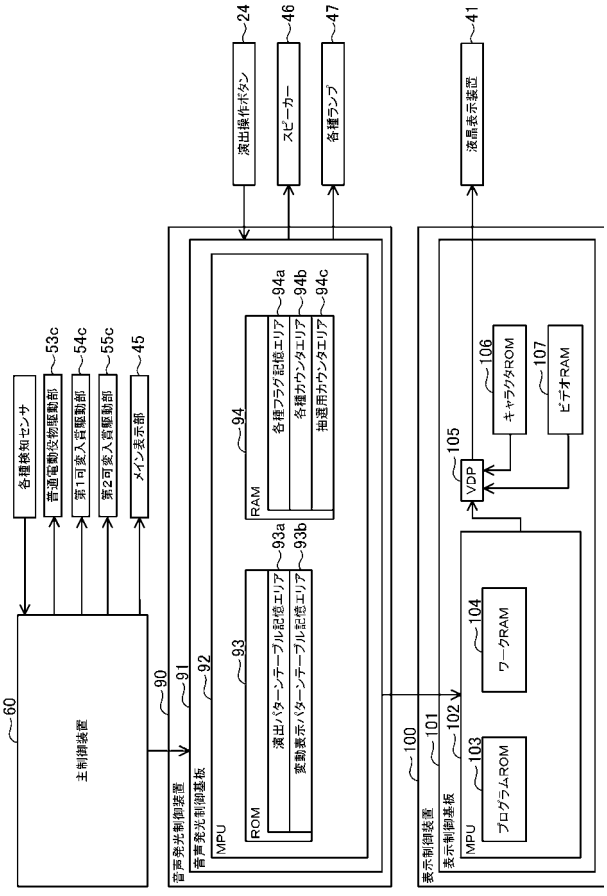
【図１９０】



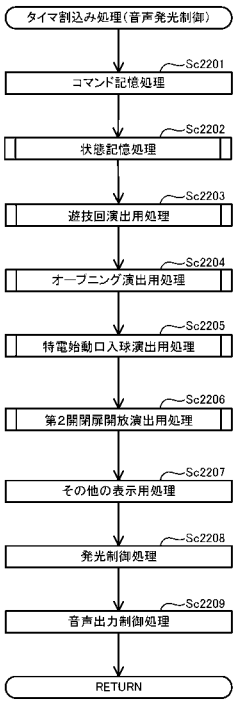
【図１９１】



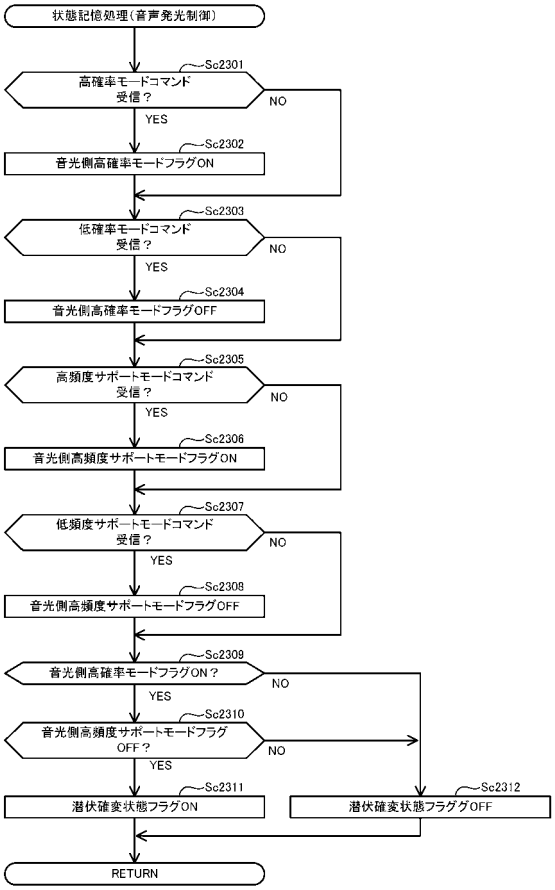
【図１９２】



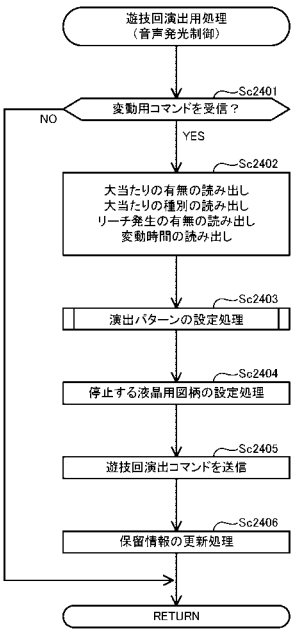
【図１９３】



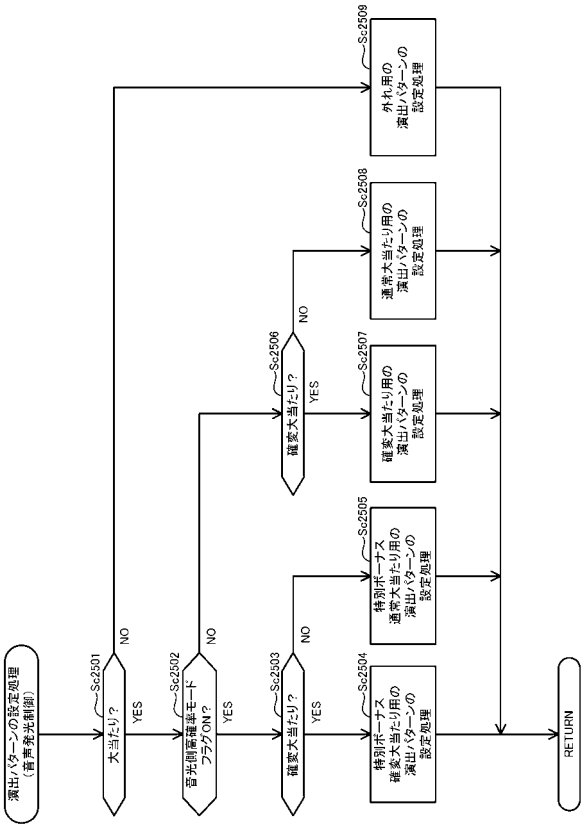
【図１９４】



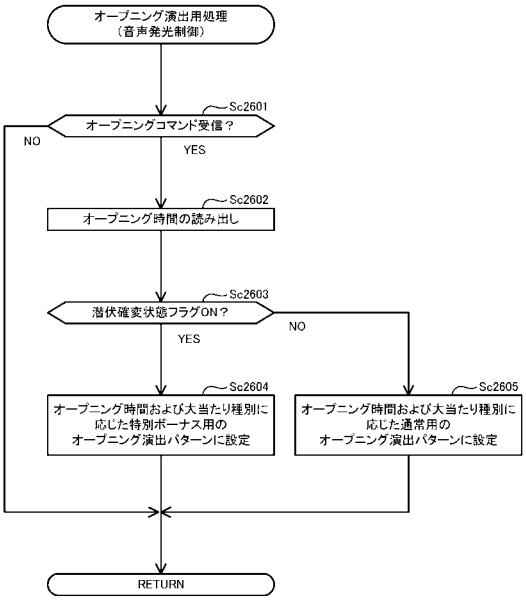
【図１９５】



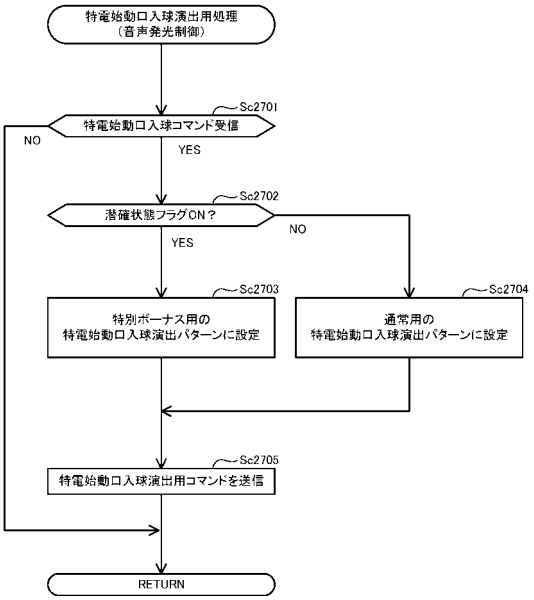
【図１９６】



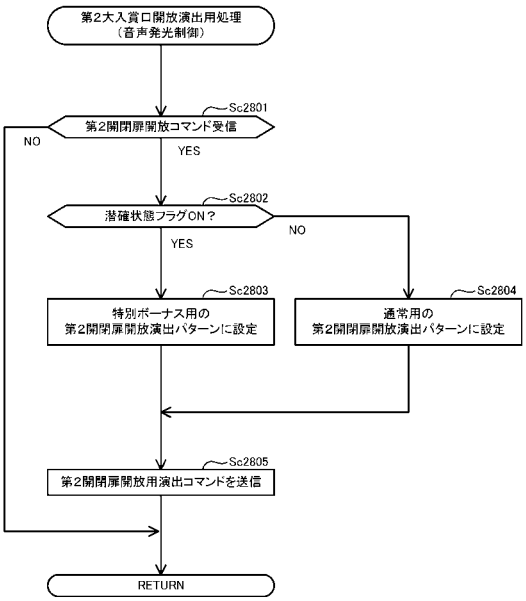
【図１９７】



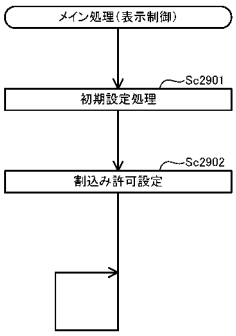
【図１９８】



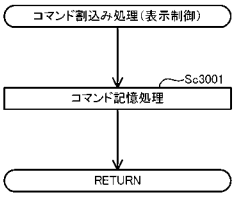
【図１９９】



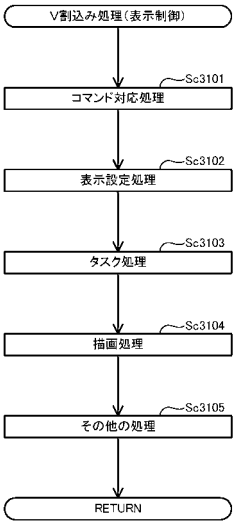
【図２００】



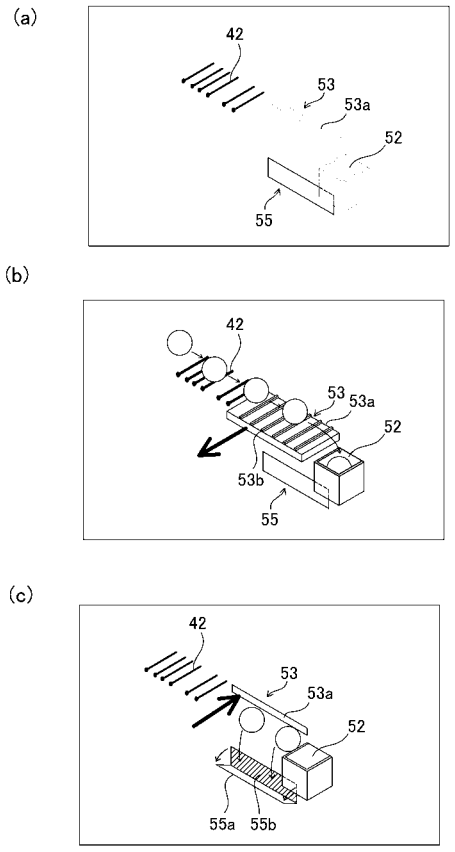
【図２０１】



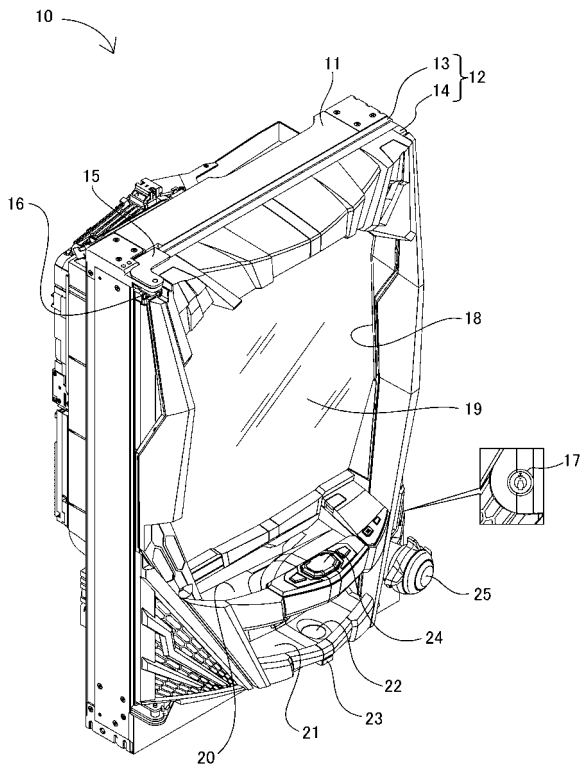
【図２０２】



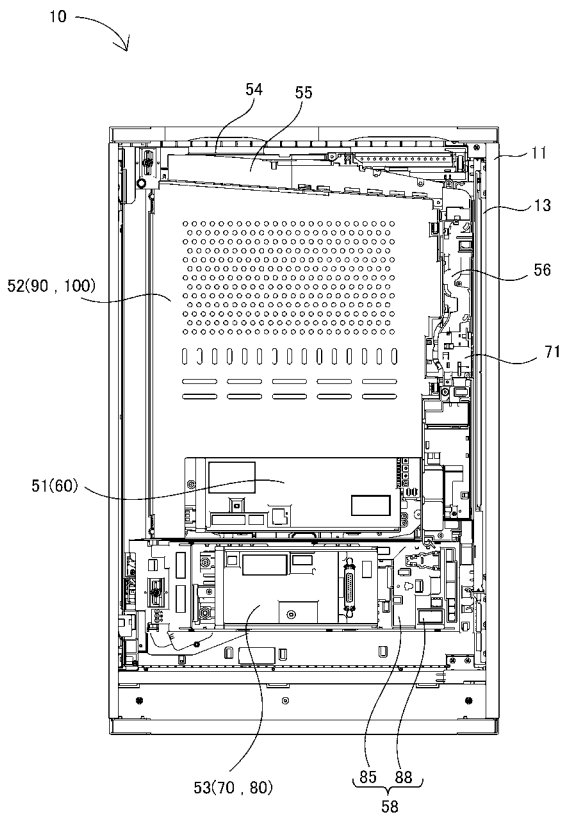
【図２０３】



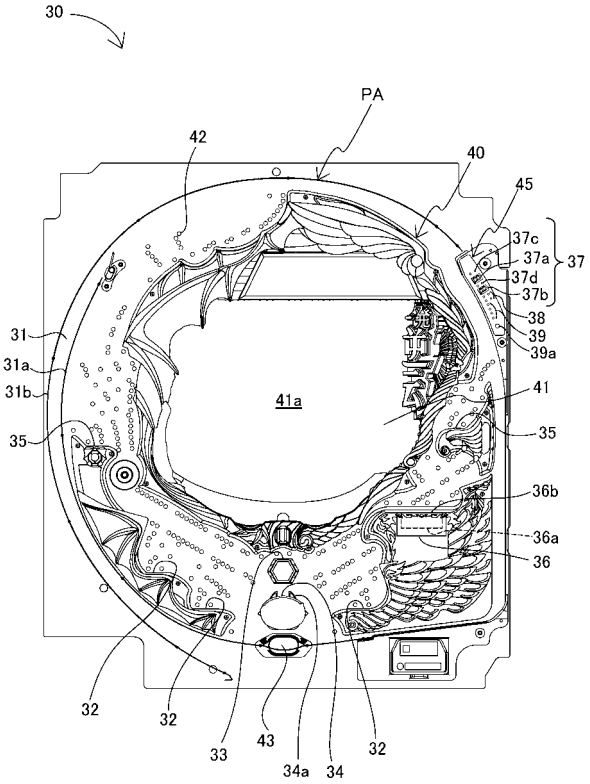
【図２０４】



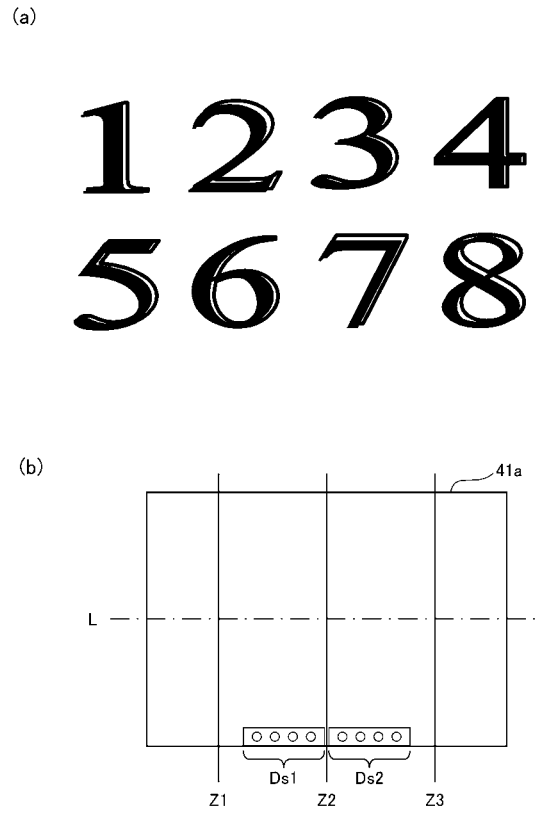
【図２０５】



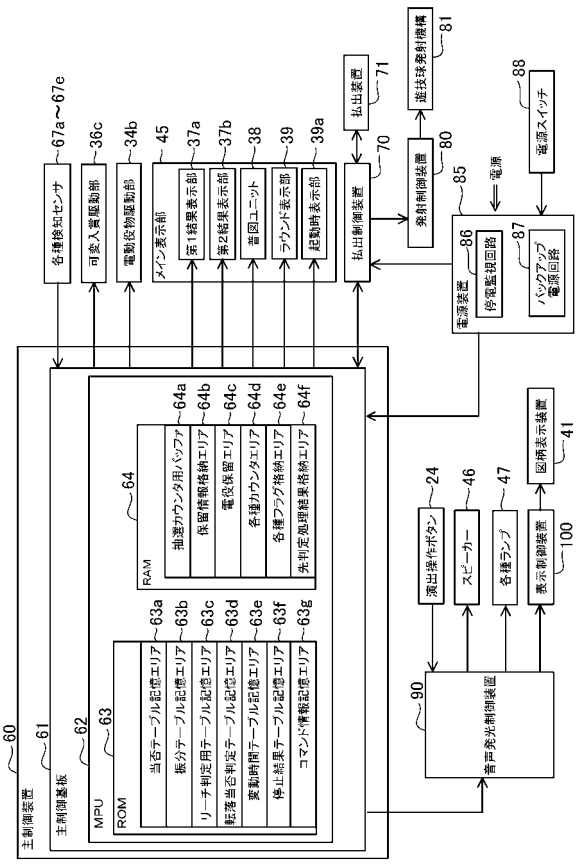
【図２０６】



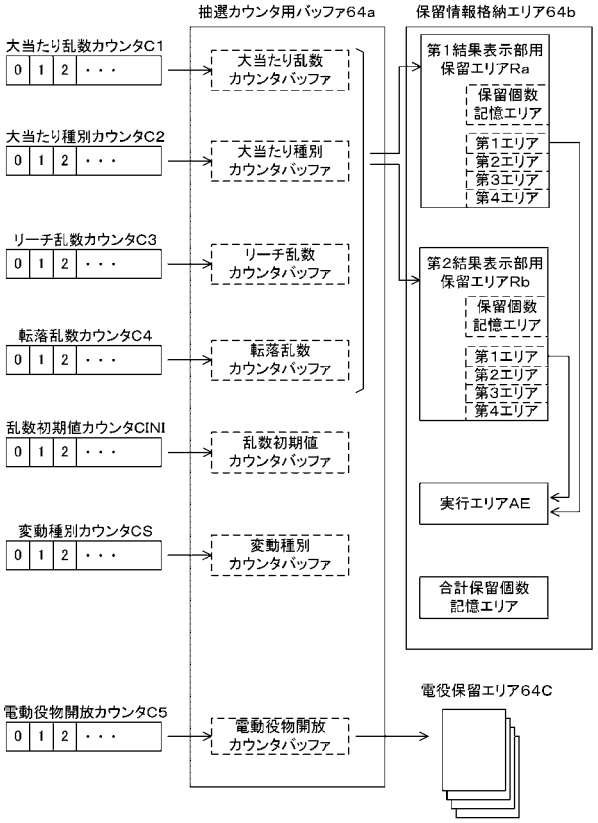
【図２０７】



【図２０８】



【図２０９】



【図２１０】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&306	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&130&163&194&222&240&306&334&361&394&422&467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図２１１】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

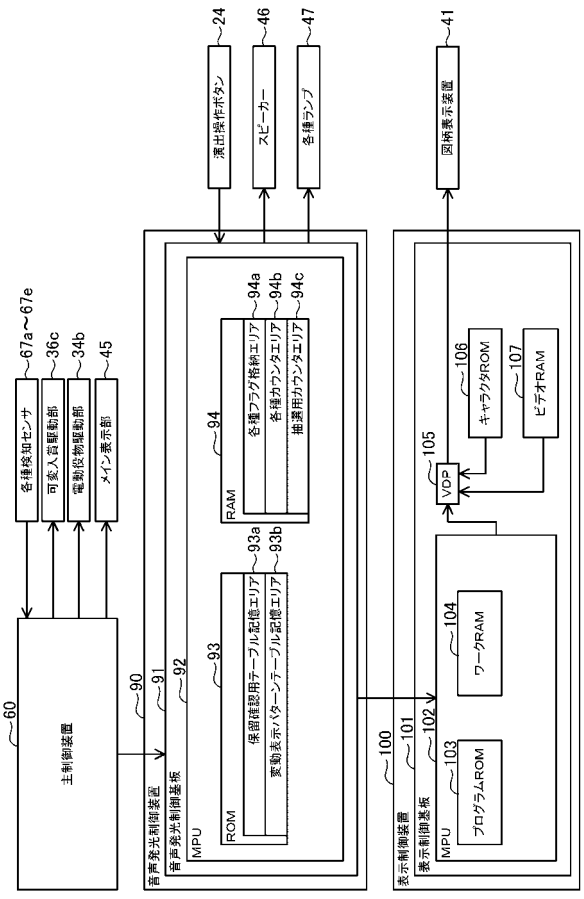
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

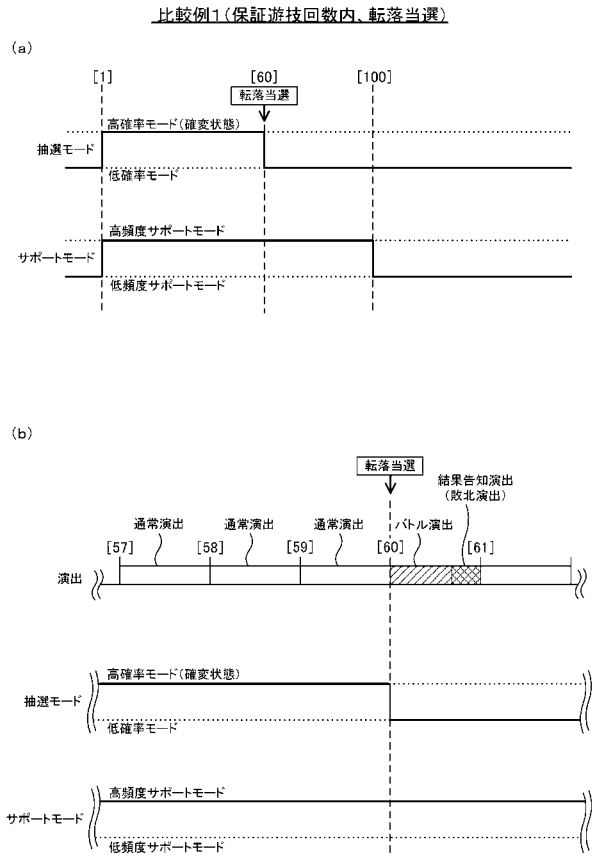
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

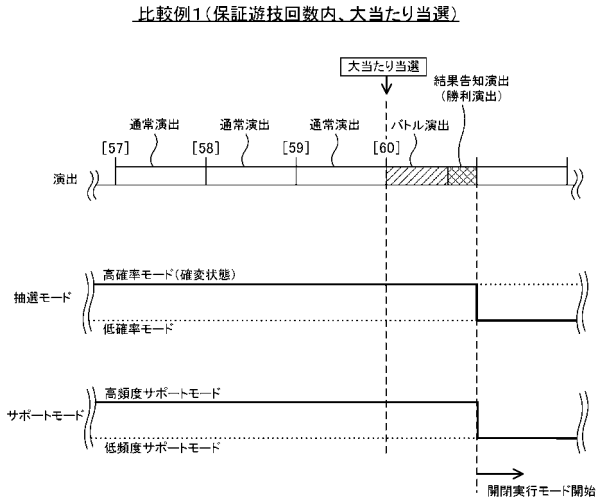
【図２１２】



【図２１３】



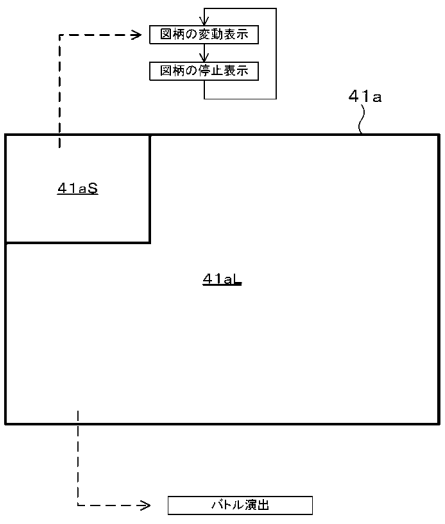
【図２１４】



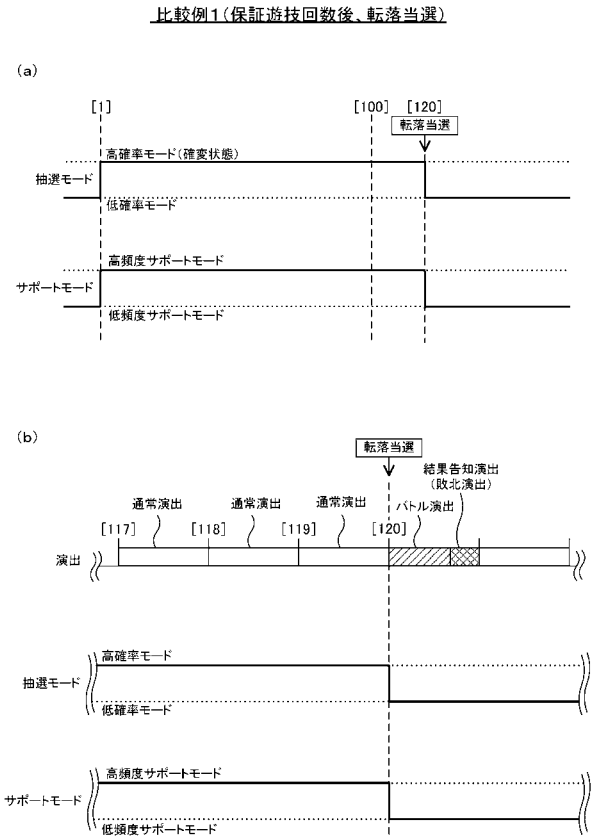
【図２１５】



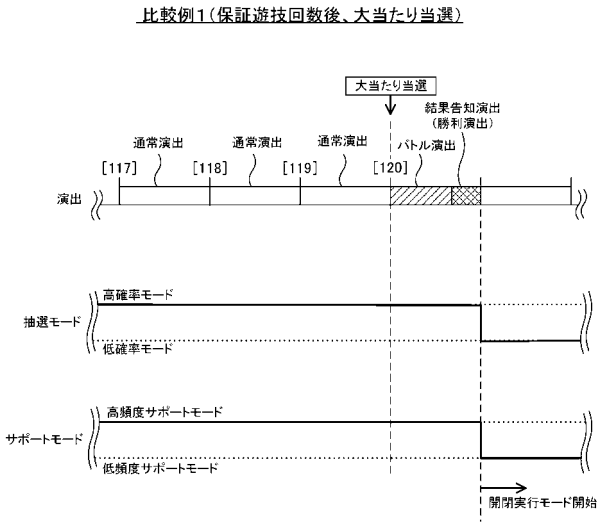
【図２１６】



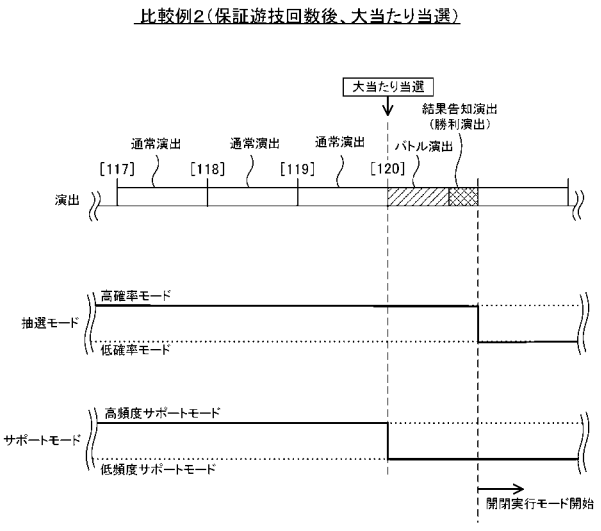
【図２１７】



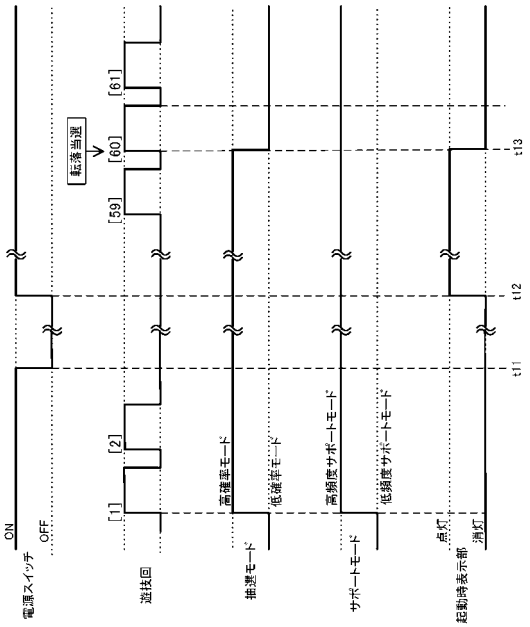
【図２１８】



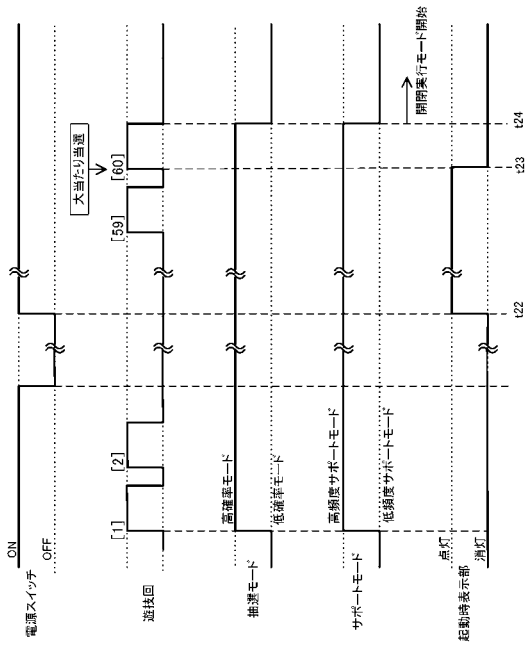
【図２１９】



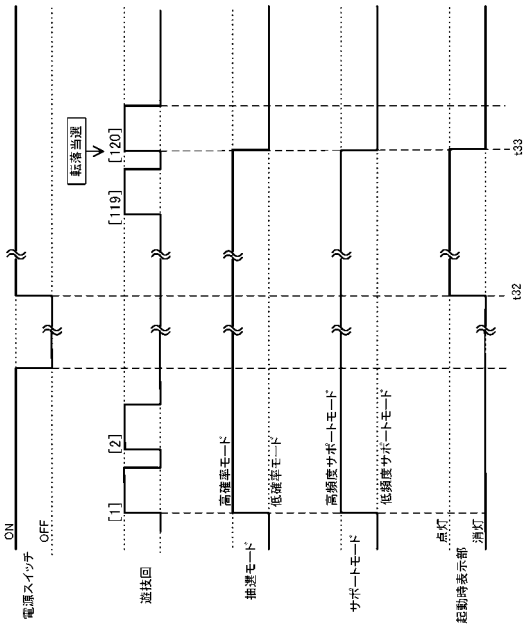
【図２２０】



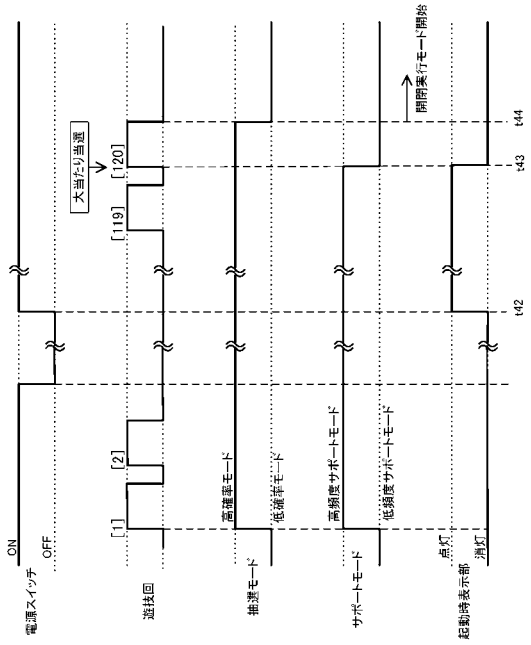
【図２２１】



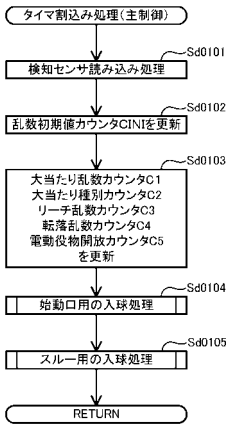
【図２２２】



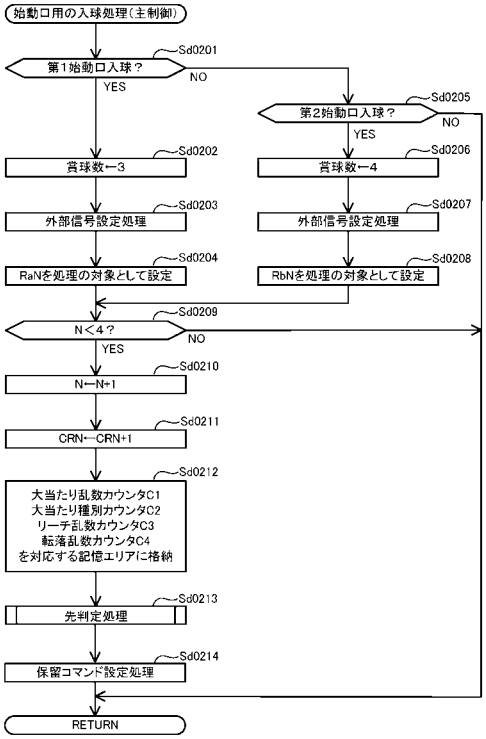
【図２２３】



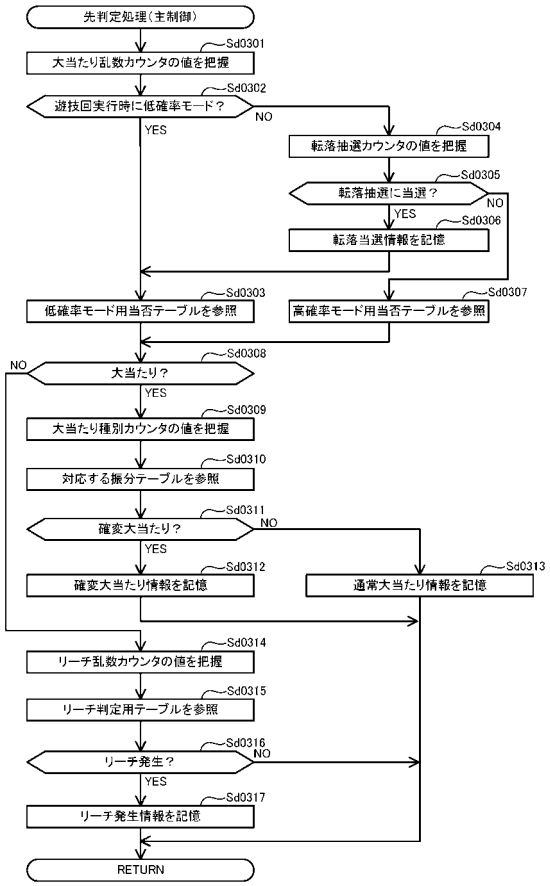
【図２２４】



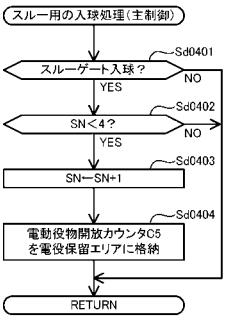
【図２２５】



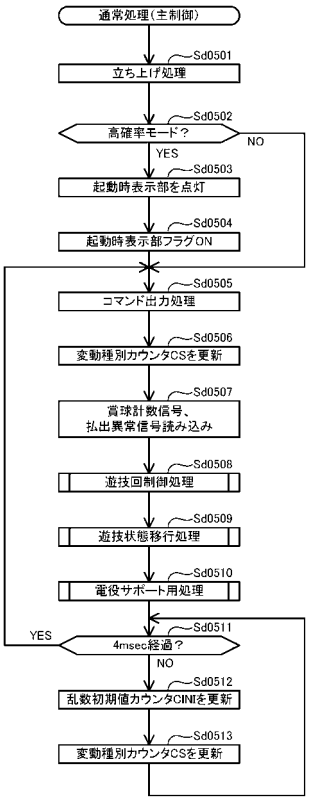
【図２２６】



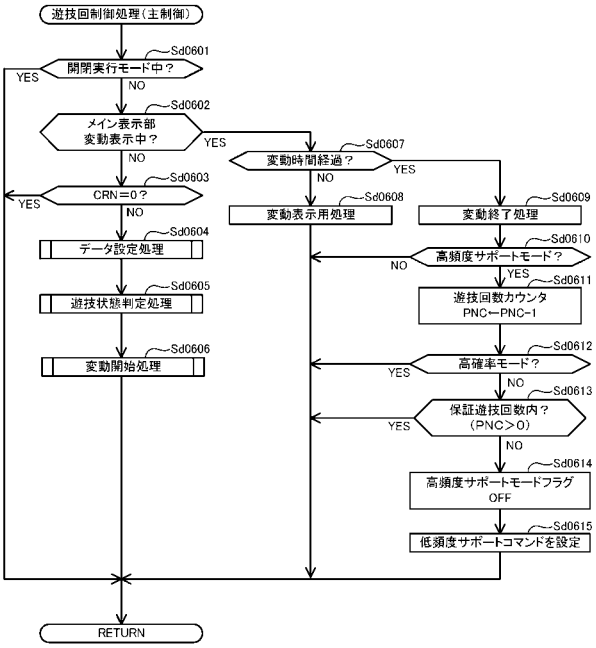
【図２２７】



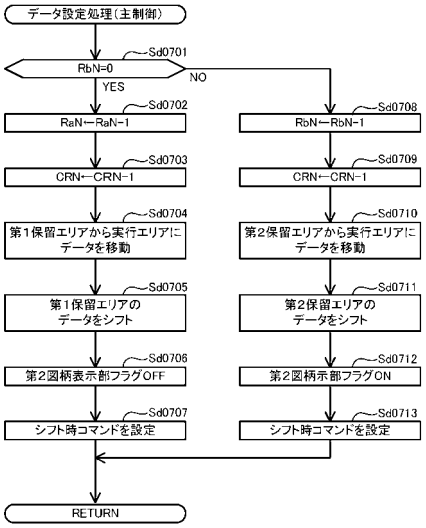
【図２２８】



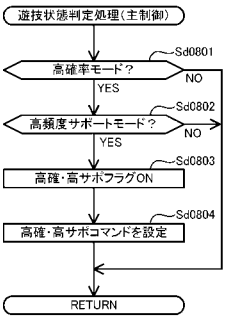
【図２２９】



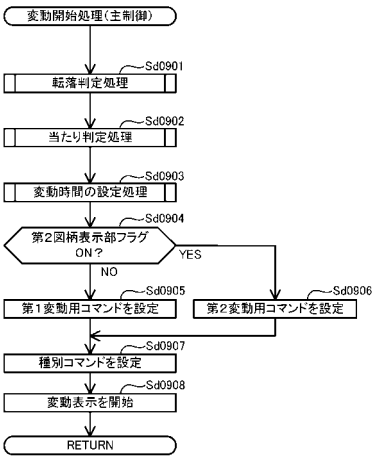
【図２３０】



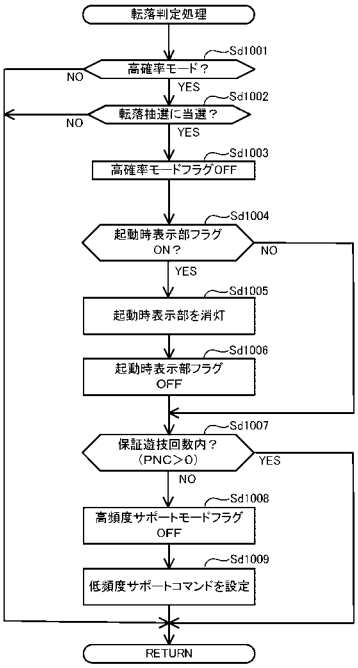
【図２３１】



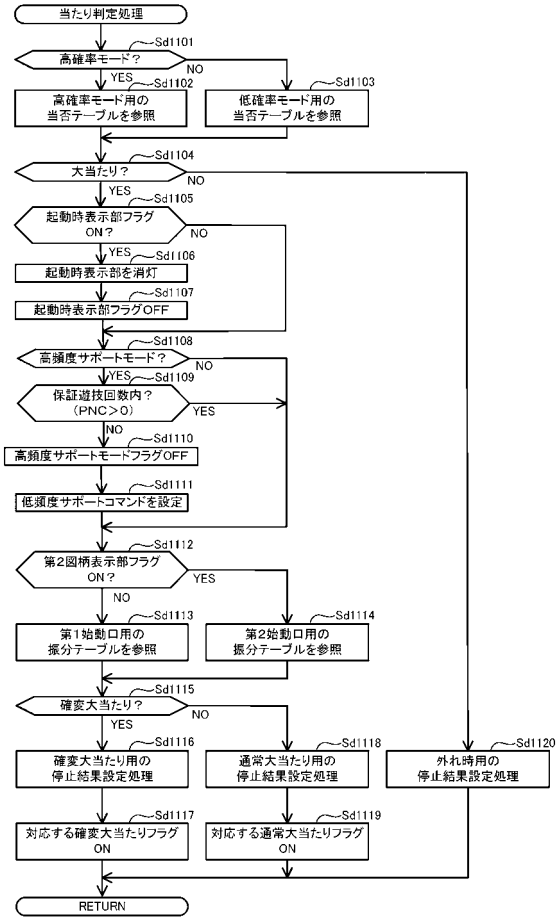
【図２３２】



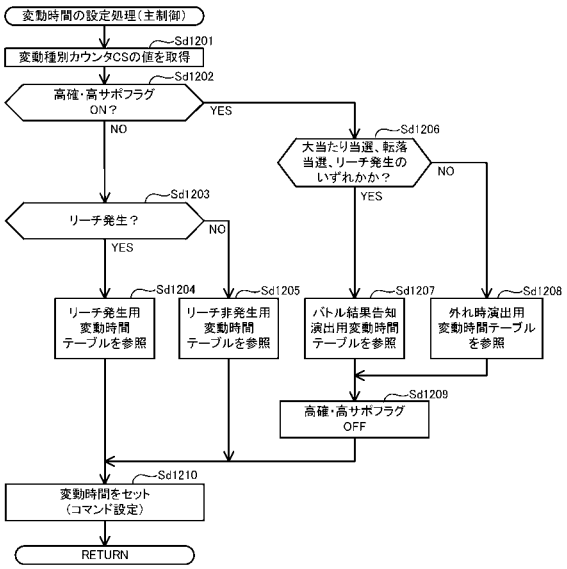
【図２３３】



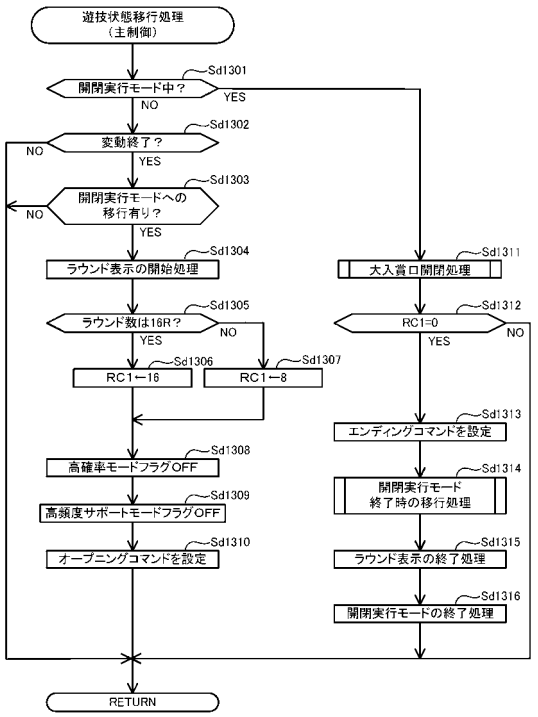
【図２３４】



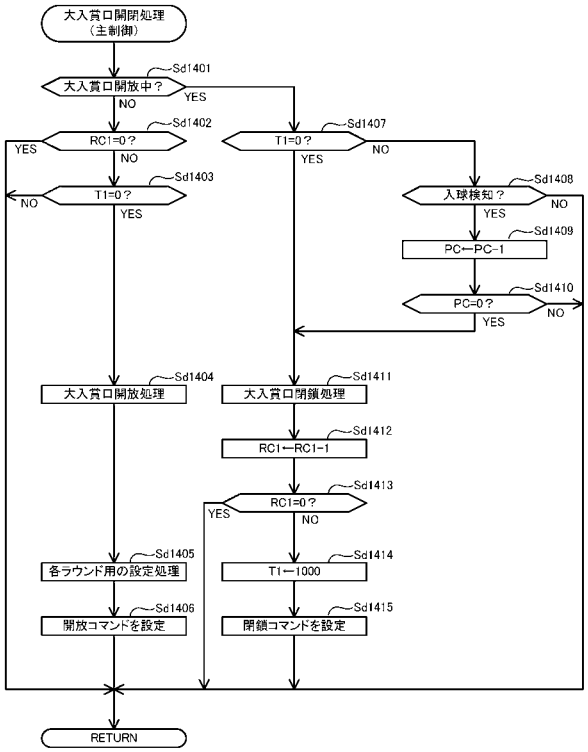
【図２３５】



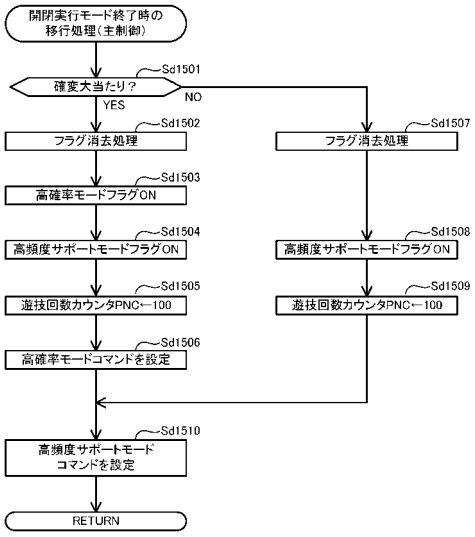
【図２３６】



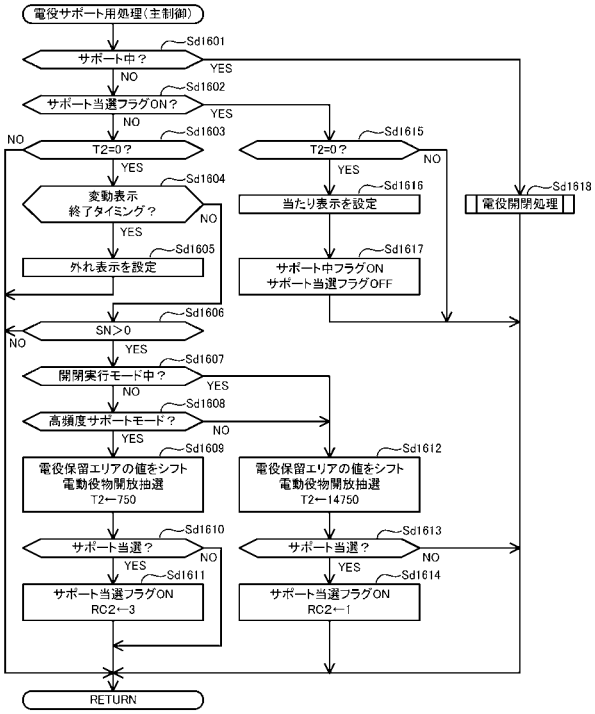
【図２３７】



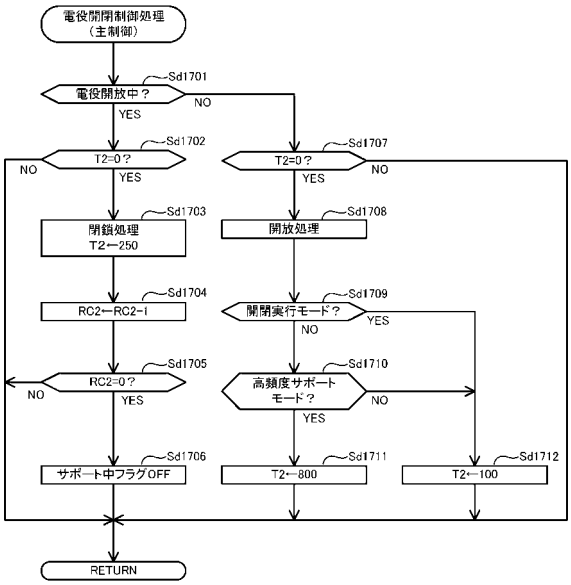
【図２３８】



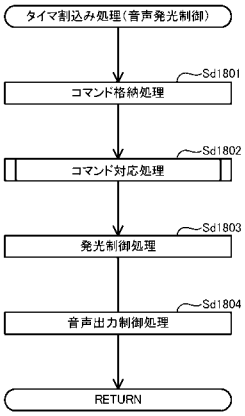
【図２３９】



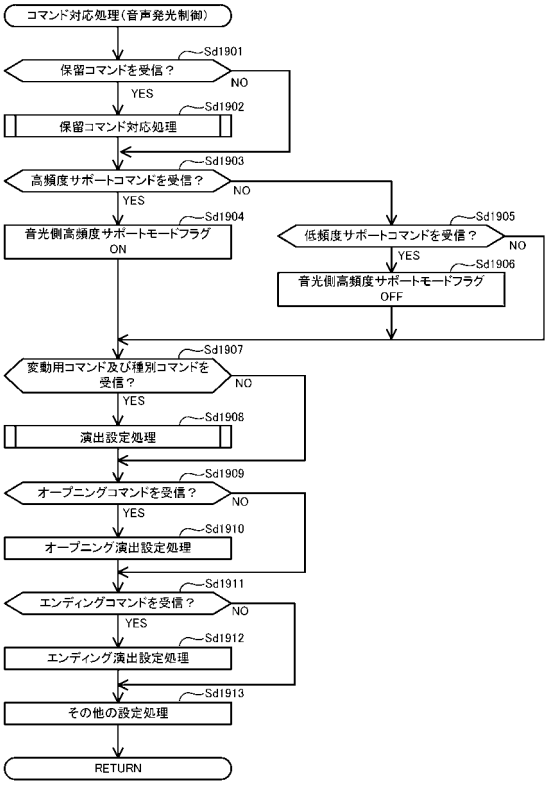
【図２４０】



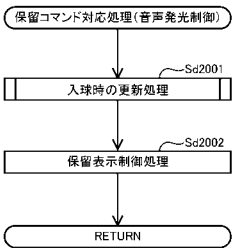
【図２４１】



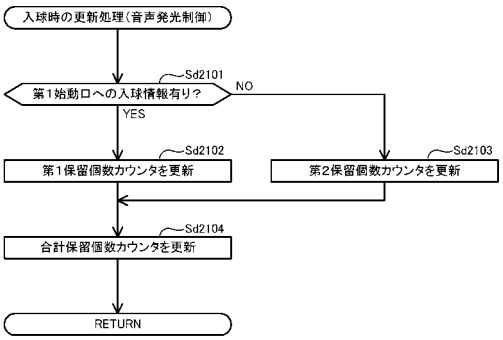
【図２４２】



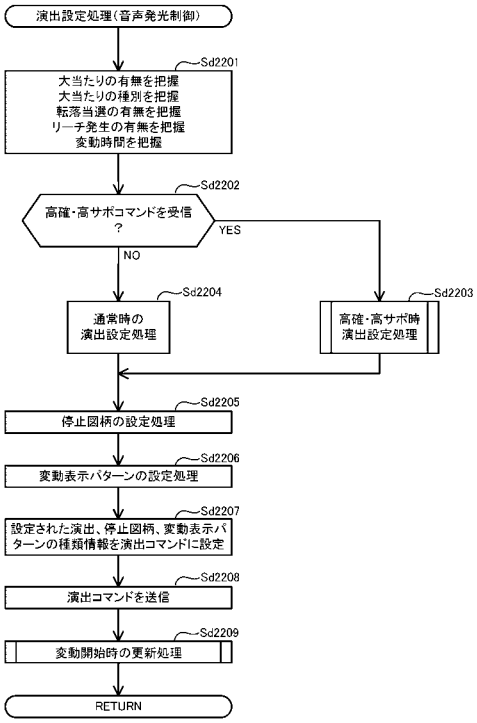
【図２４３】



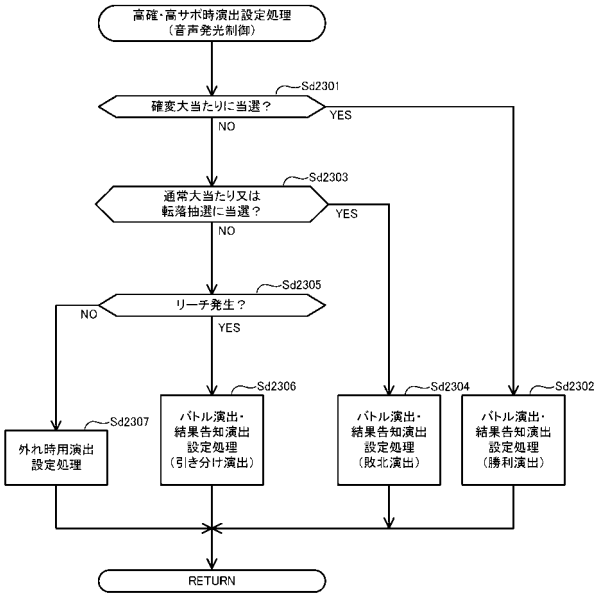
【図２４４】



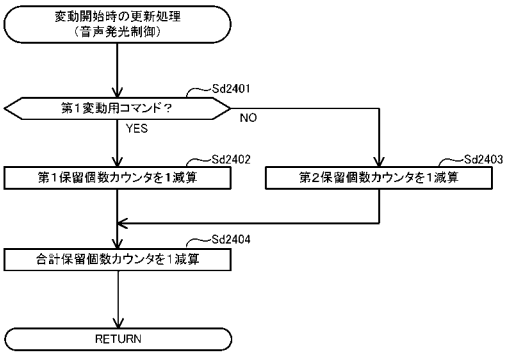
【図２４５】



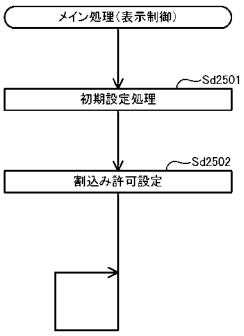
【図２４６】



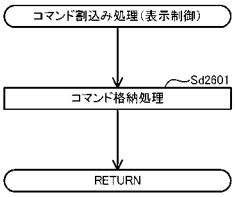
【図２４７】



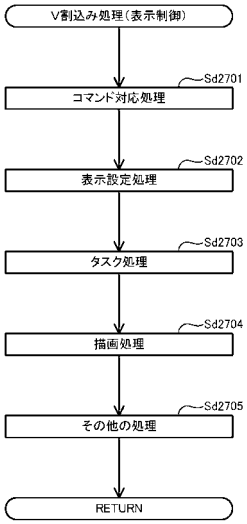
【図２４８】



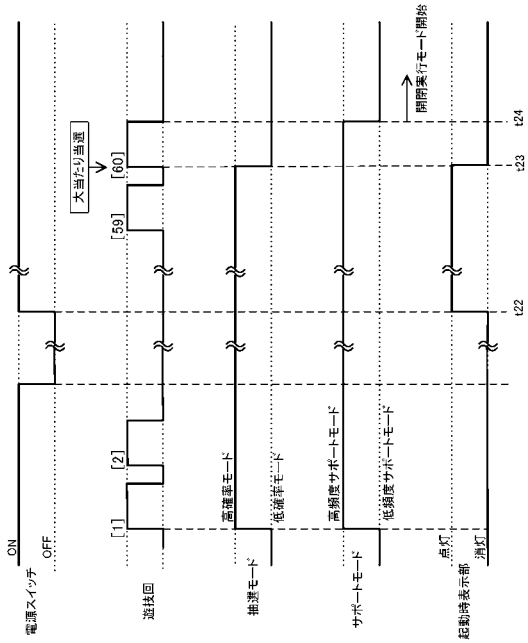
【図２４９】



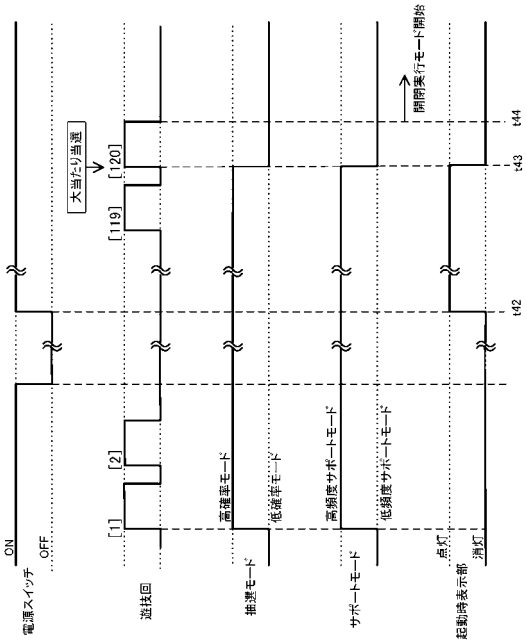
【図２５０】



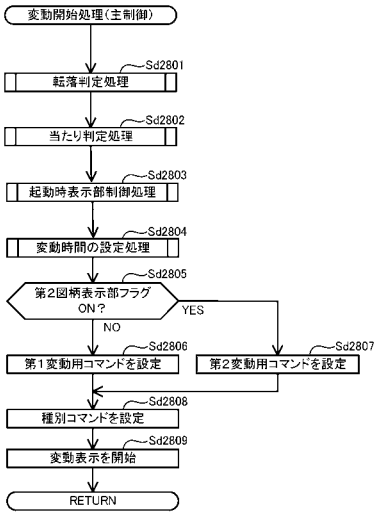
【図２５１】



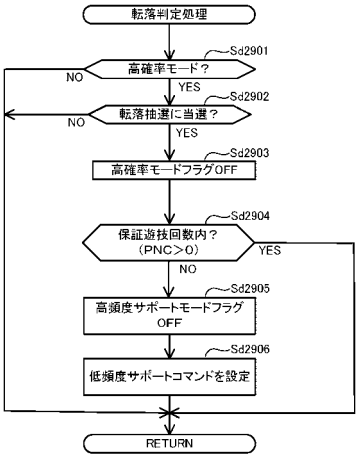
【図２５２】



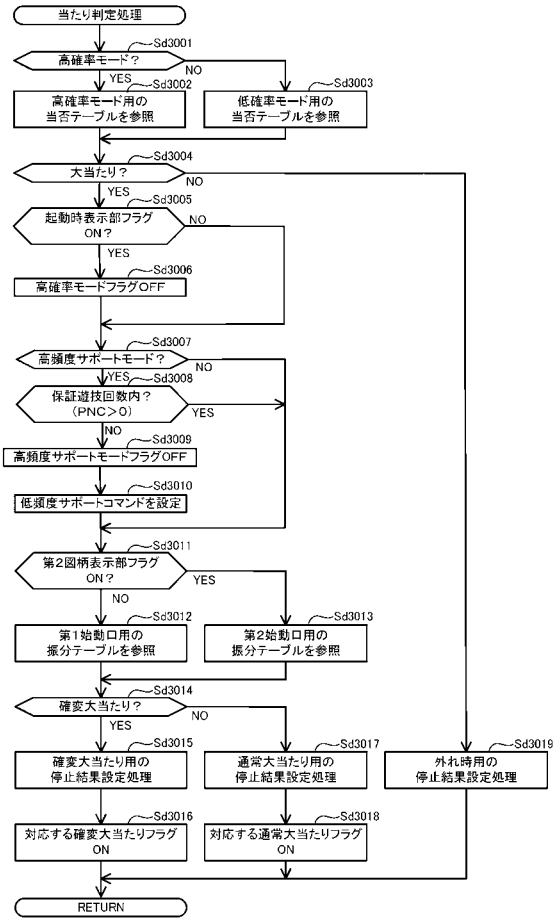
【図２５３】



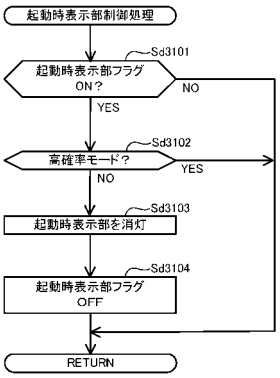
【図２５４】



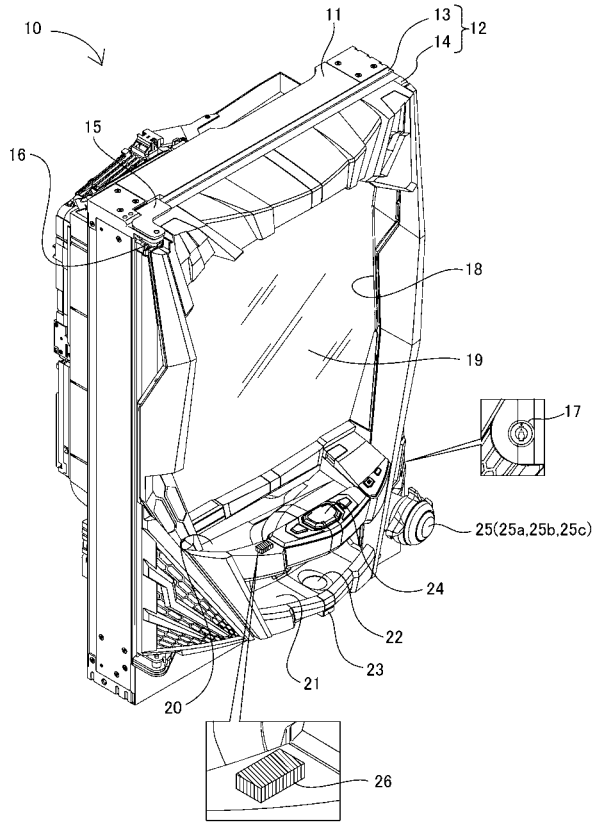
【図２５５】



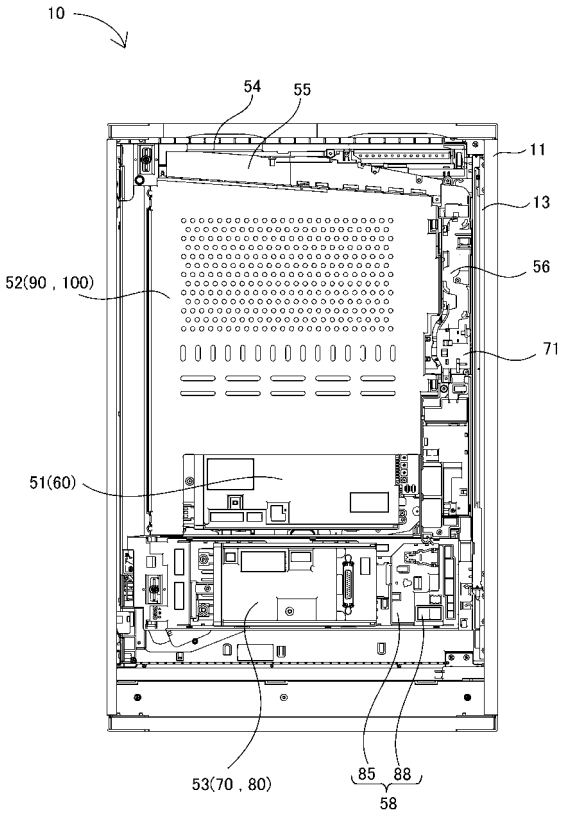
【図２５６】



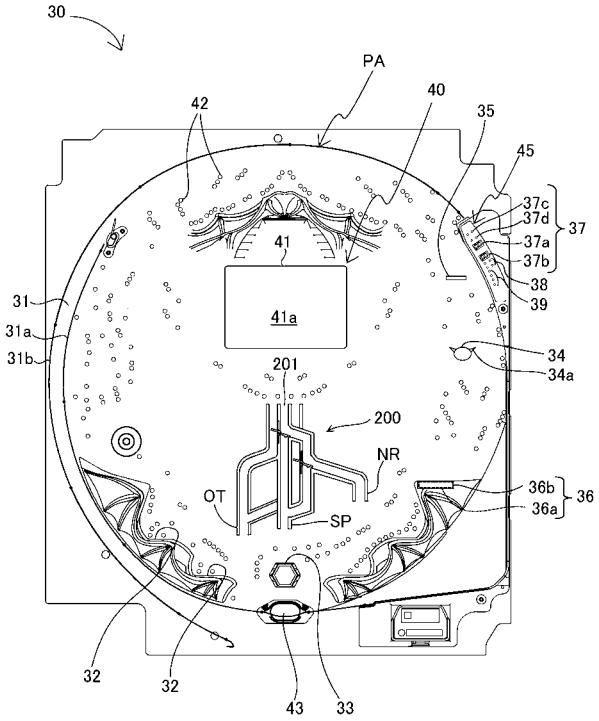
【図２５７】



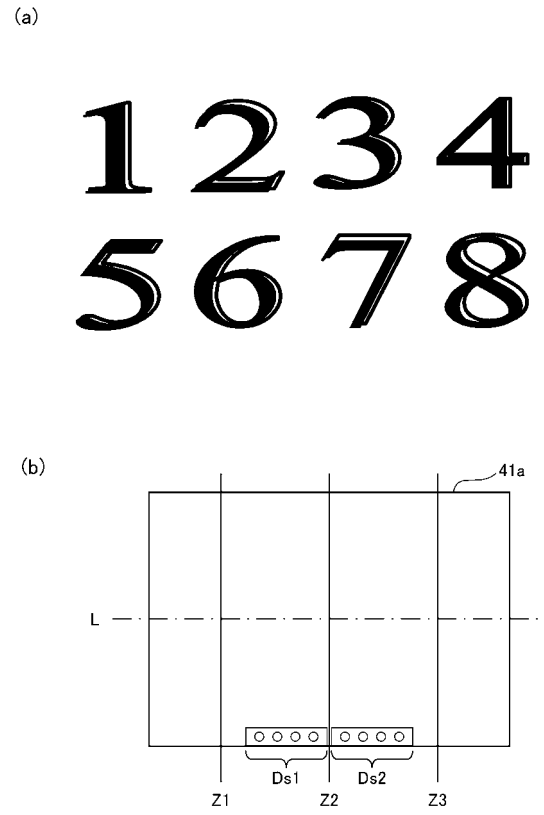
【図２５８】



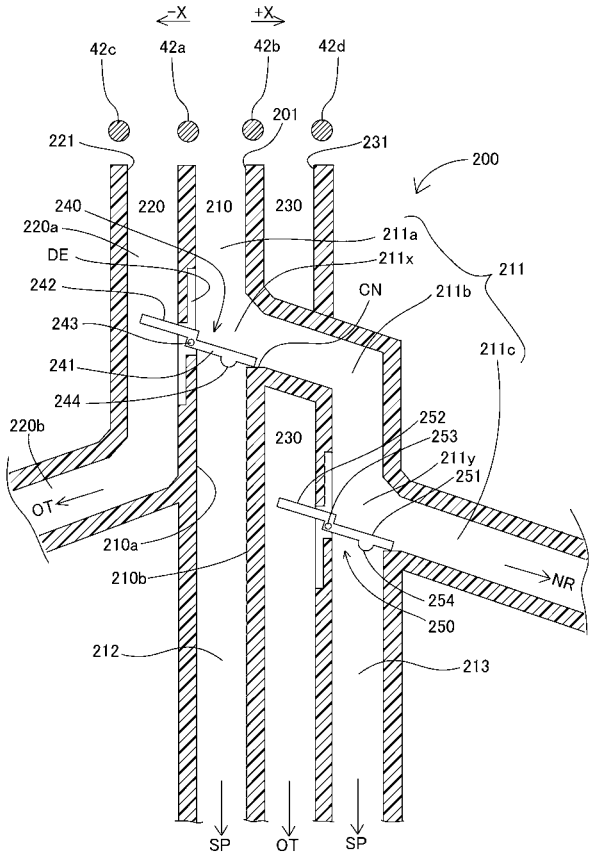
【図２５９】



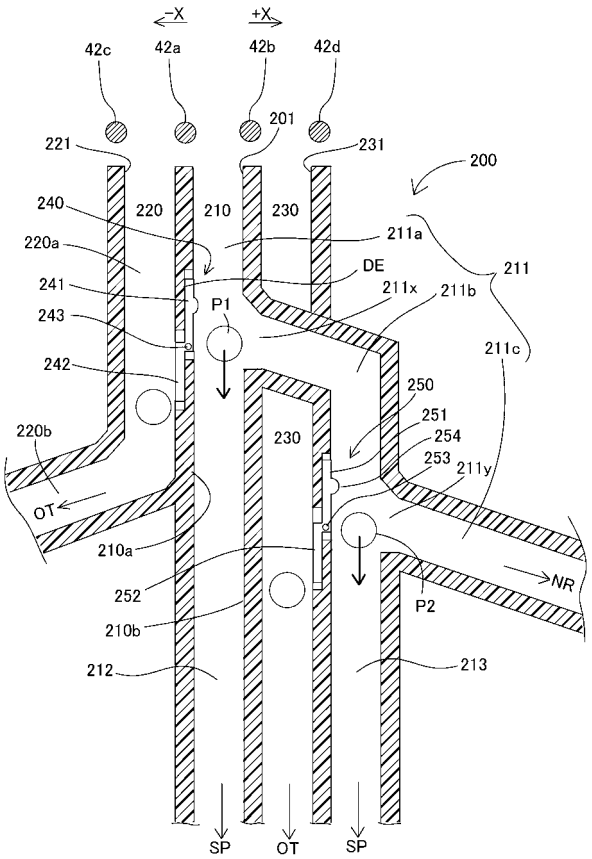
【図２６０】



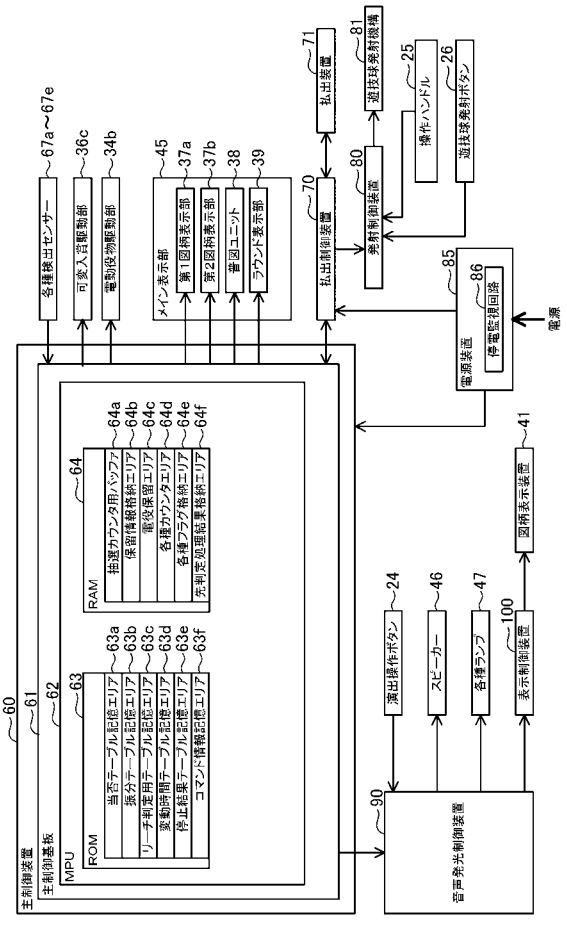
【図２６１】



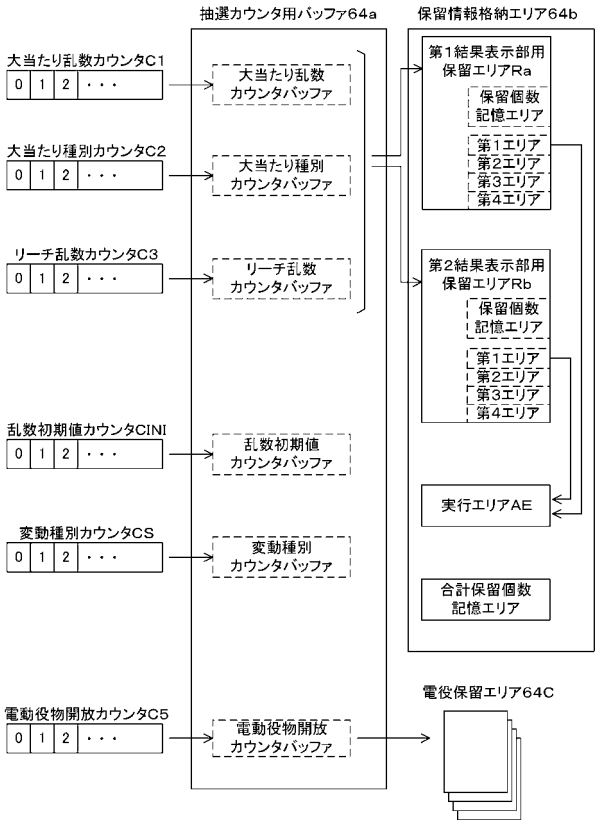
【図２６２】



【図２６３】



【図２６４】



【図２６５】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&66&99&130&163&194&240&306&334&361&394&467&492&556&597	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&115&130&147&163&177&194&222&232&240&262&277&289&306&334&348&361&394&422&443&467&492&524&539&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図２６６】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

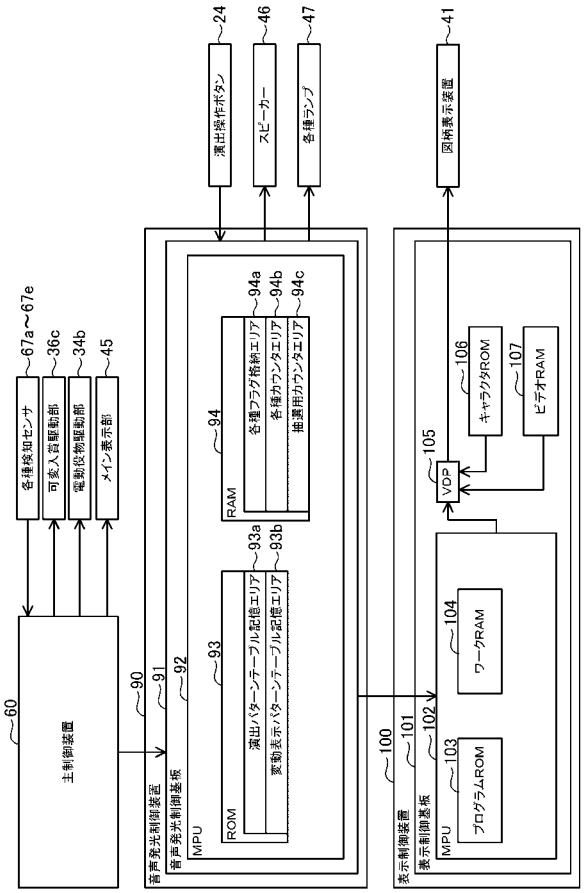
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～5	16R確変大当たり
6～23	8R確変大当たり
24～27	16R通常大当たり
28～39	8R通常大当たり

(b)

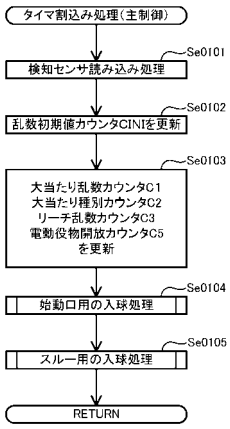
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～12	16R確変大当たり
13～23	8R確変大当たり
24～30	16R通常大当たり
31～39	8R通常大当たり

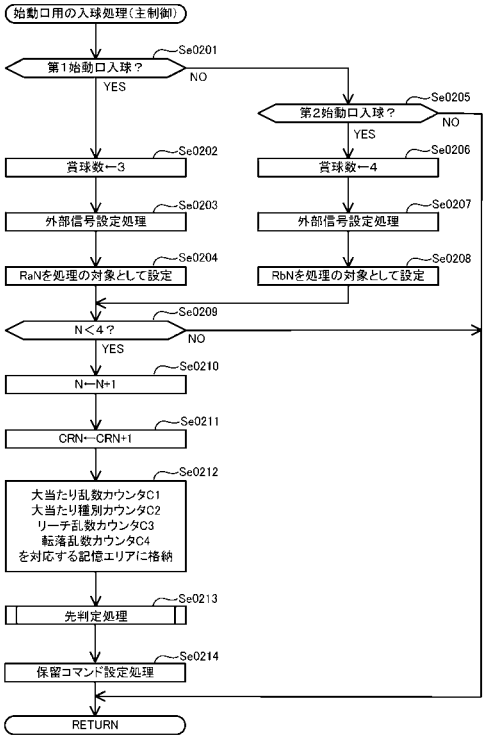
【図２６７】



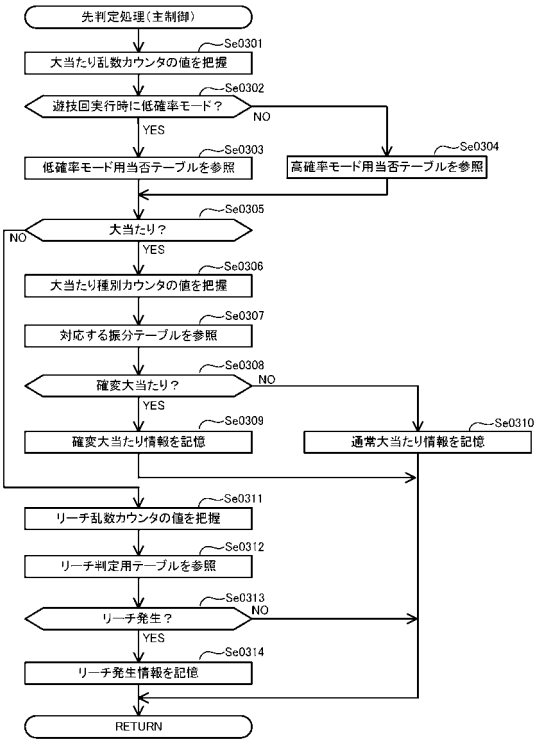
【図２６８】



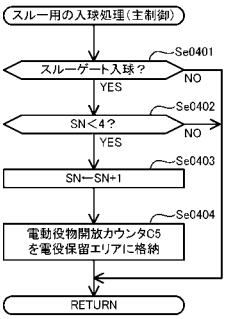
【図２６９】



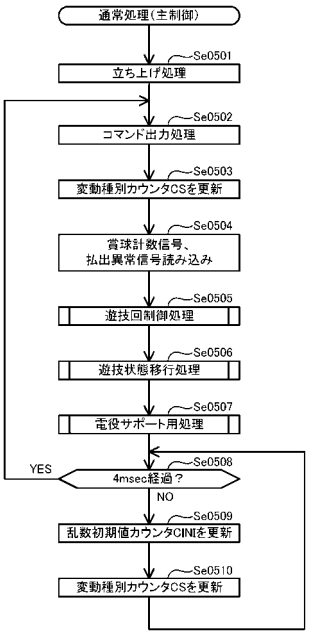
【図２７０】



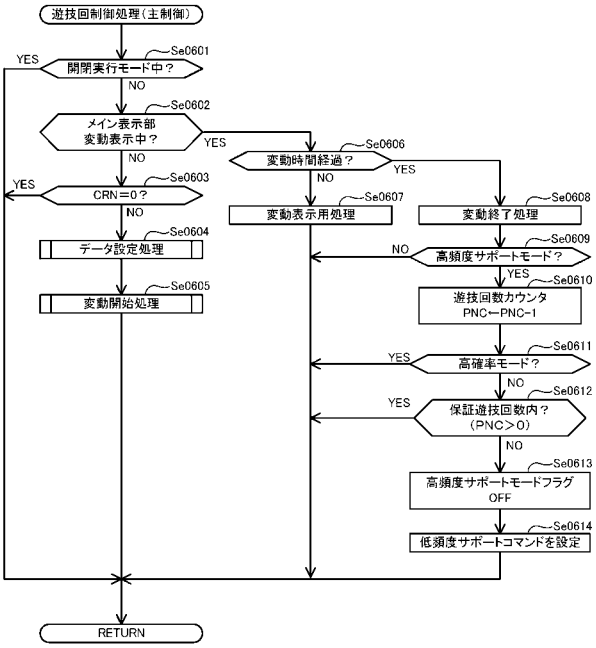
【図２７１】



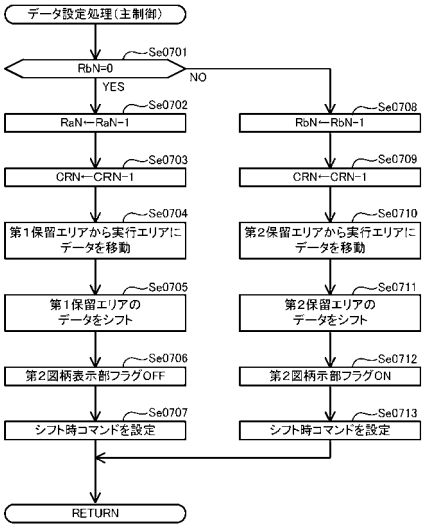
【図２７２】



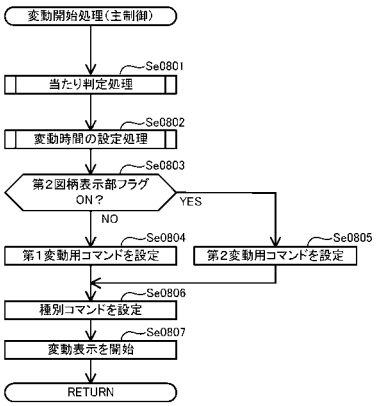
【図２７３】



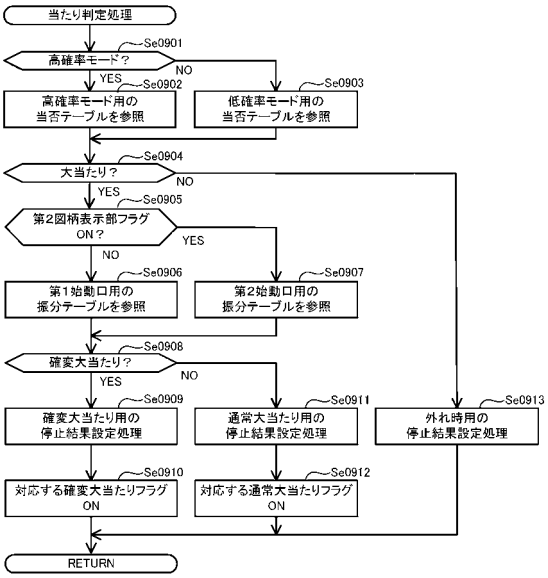
【図２７４】



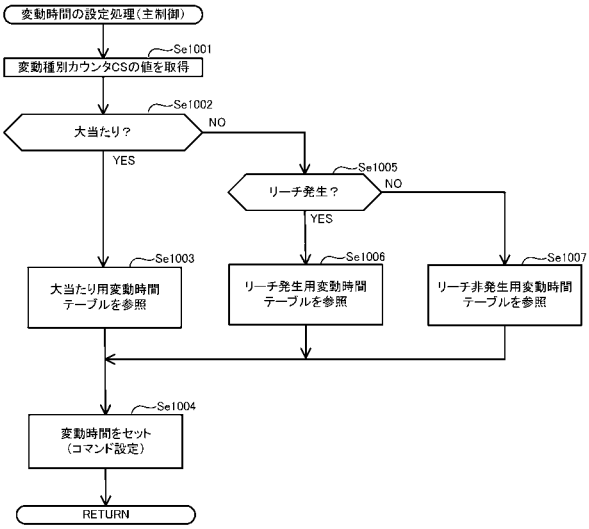
【図２７５】



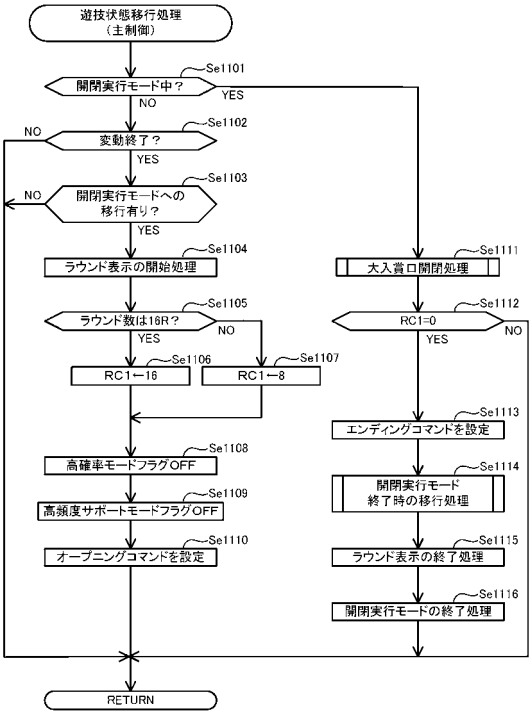
【図２７６】



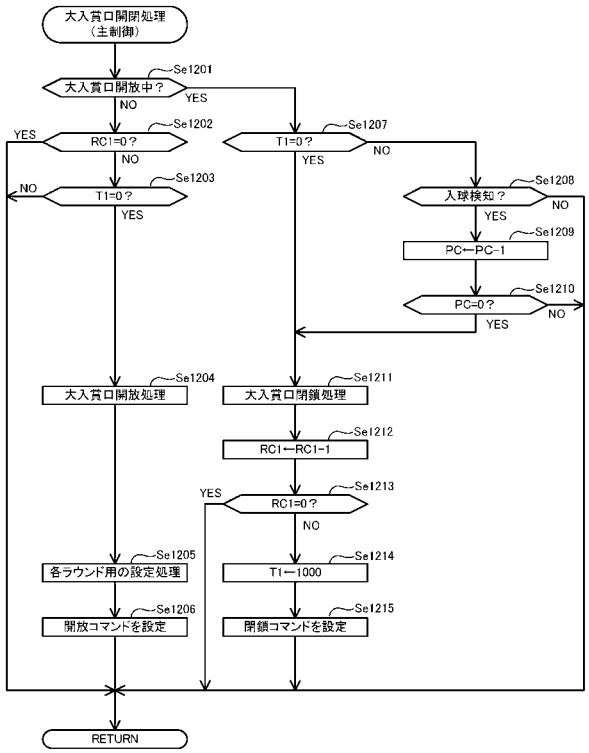
【図２７７】



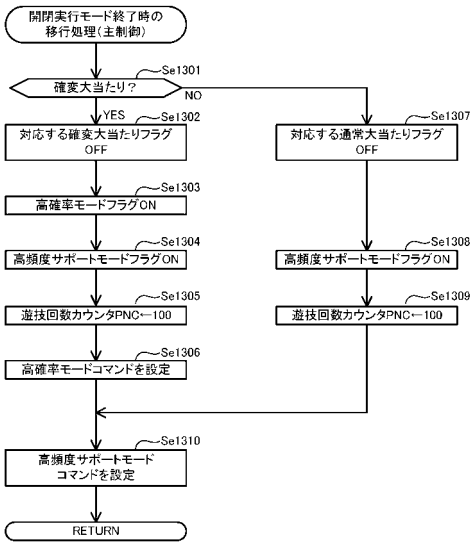
【図２７８】



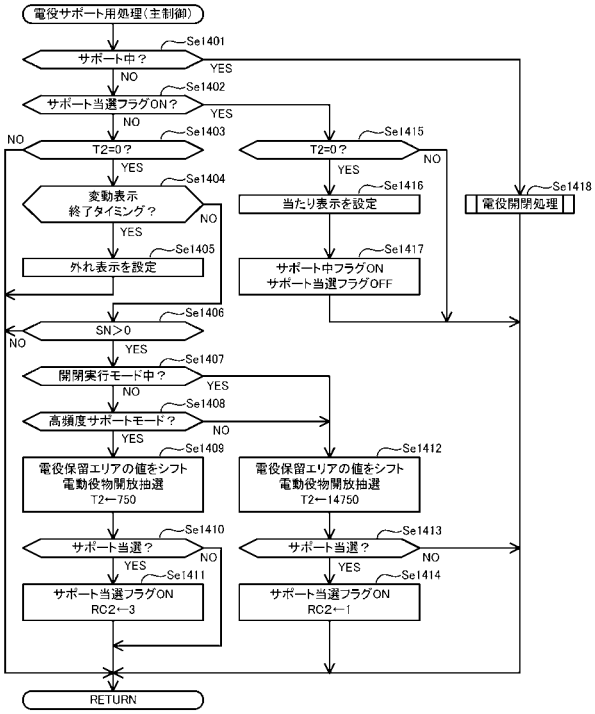
【図２７９】



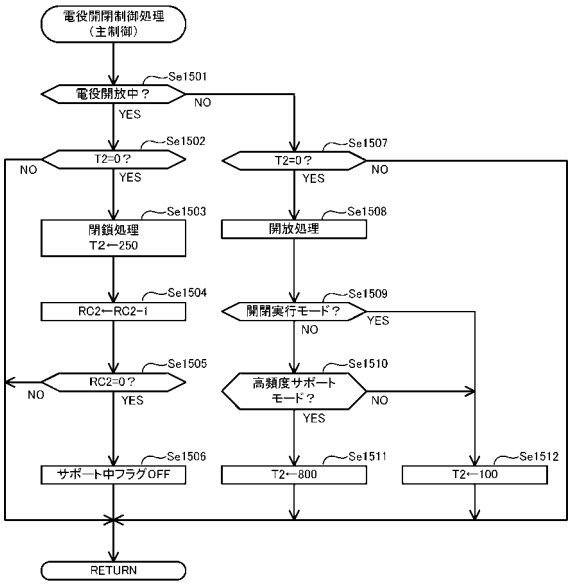
【図２８０】



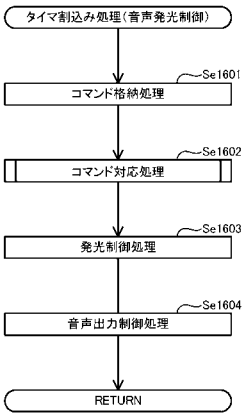
【図２８１】



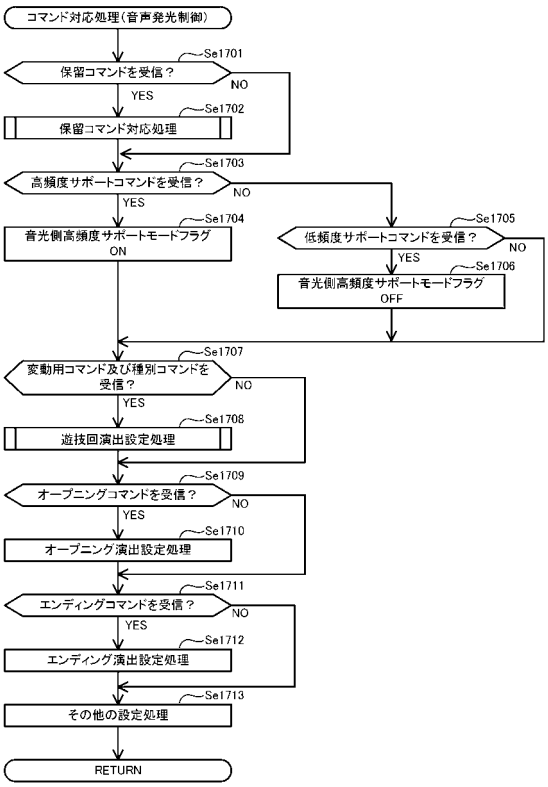
【図２８２】



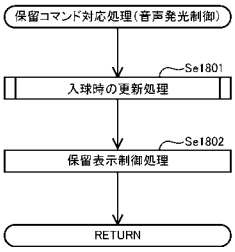
【図２８３】



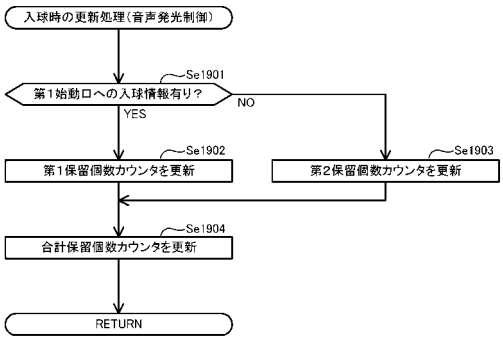
【図２８４】



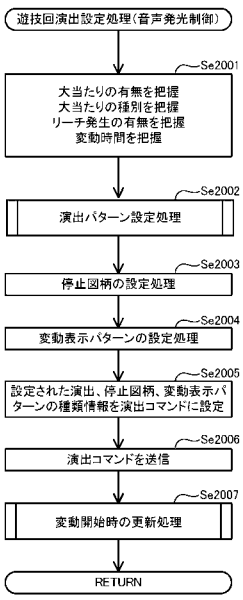
【図２８５】



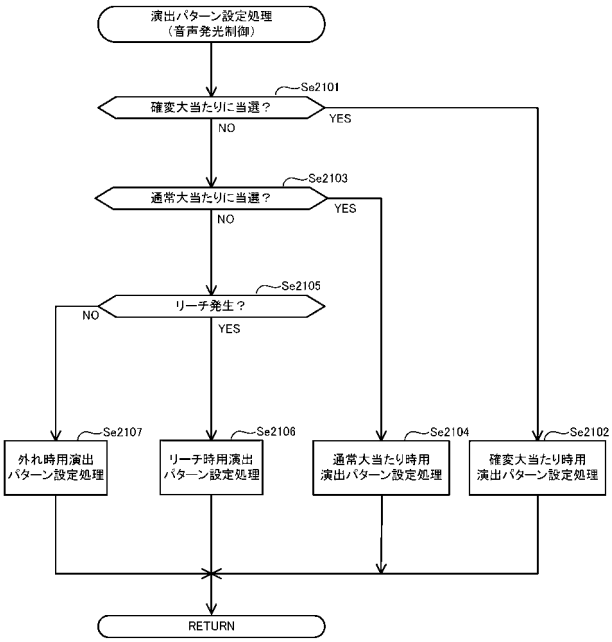
【図２８６】



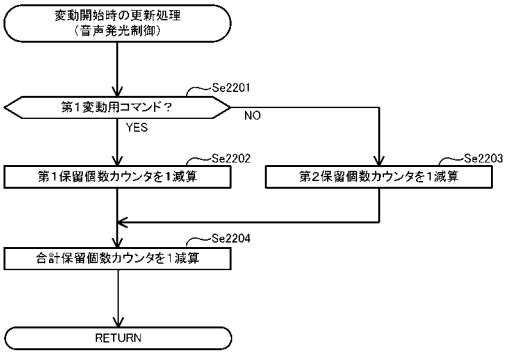
【図２８７】



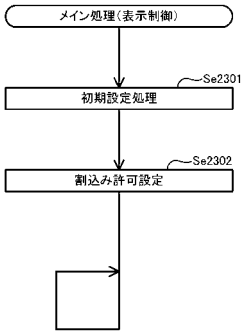
【図２８８】



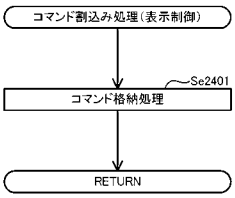
【図２８９】



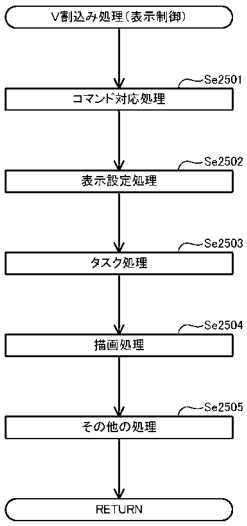
【図２９０】



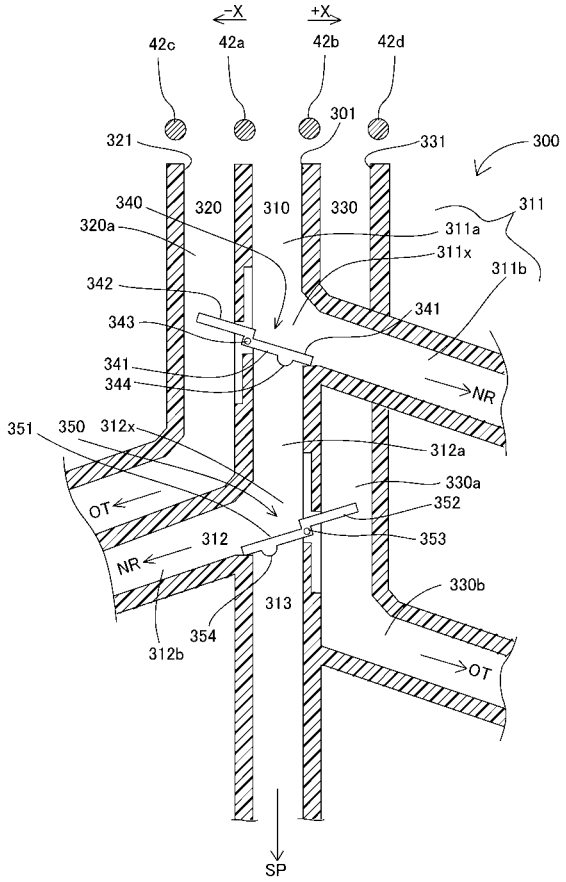
【図２９１】



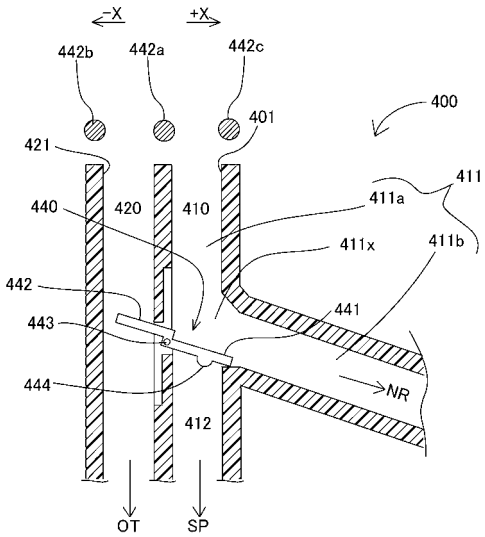
【図２９２】



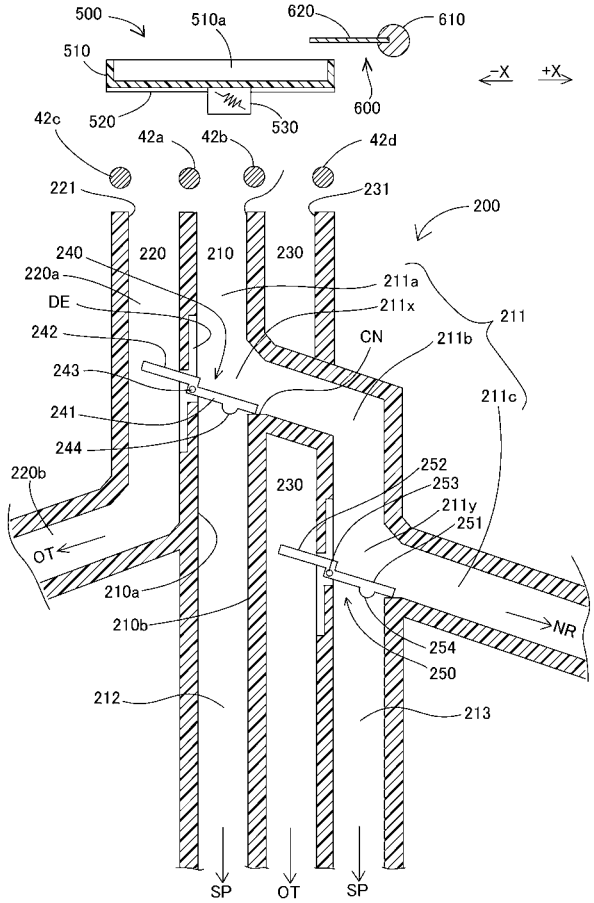
【図２９３】



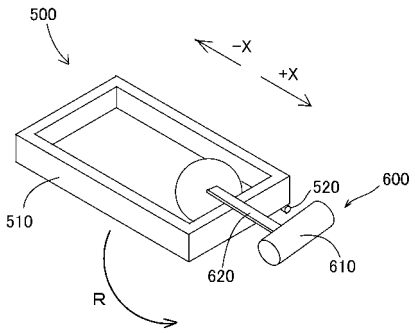
【図２９４】



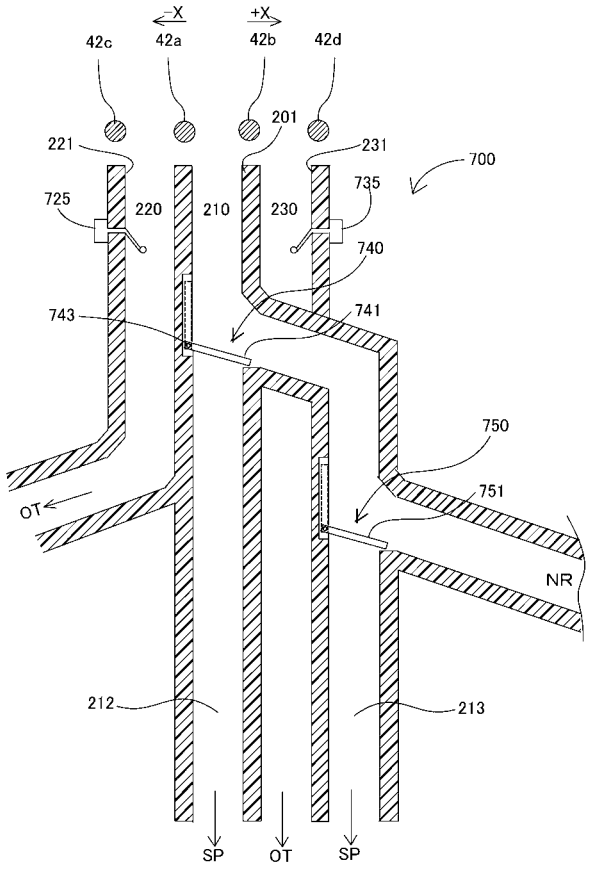
【図２９５】



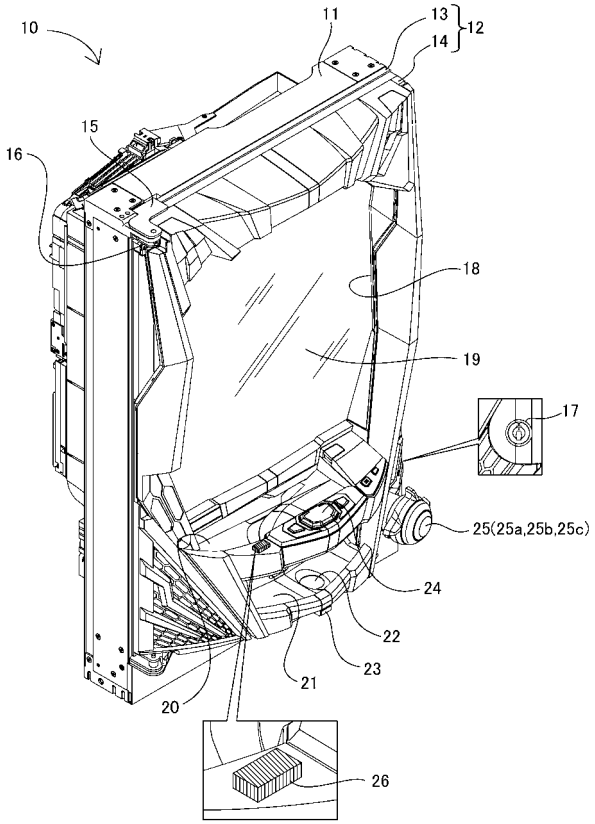
【図２９６】



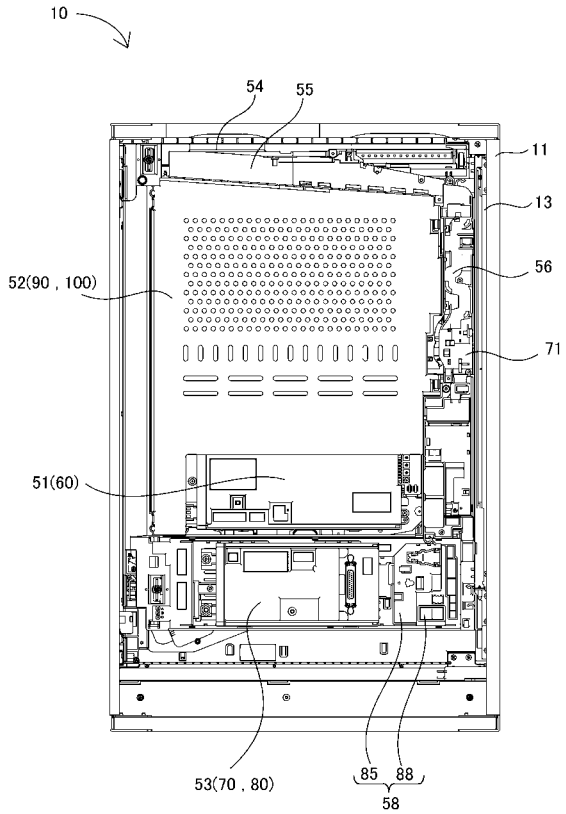
【図２９７】



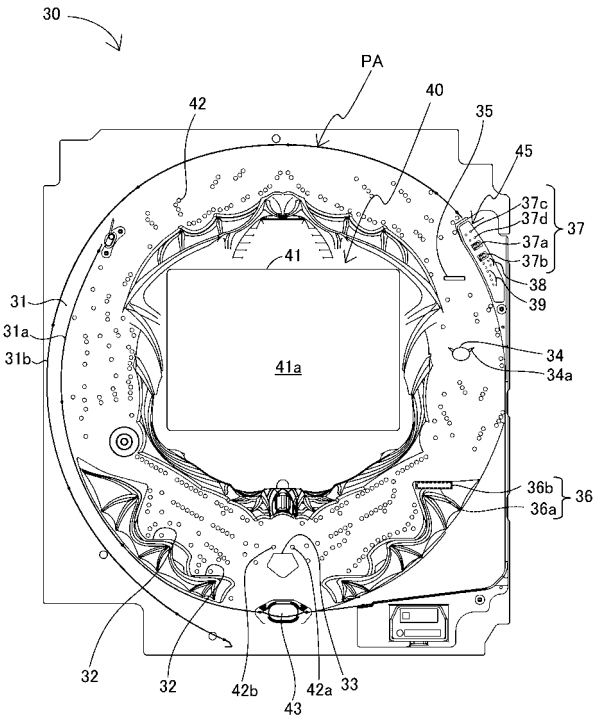
【図２９８】



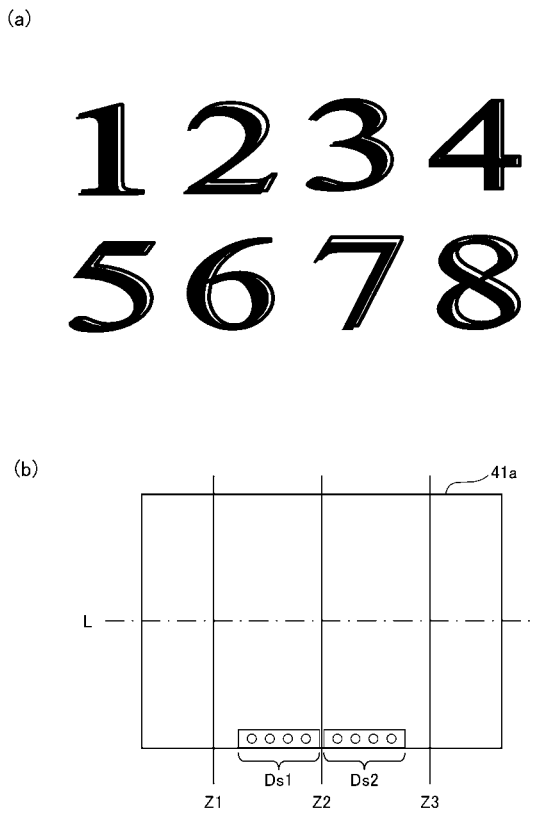
【図２９９】



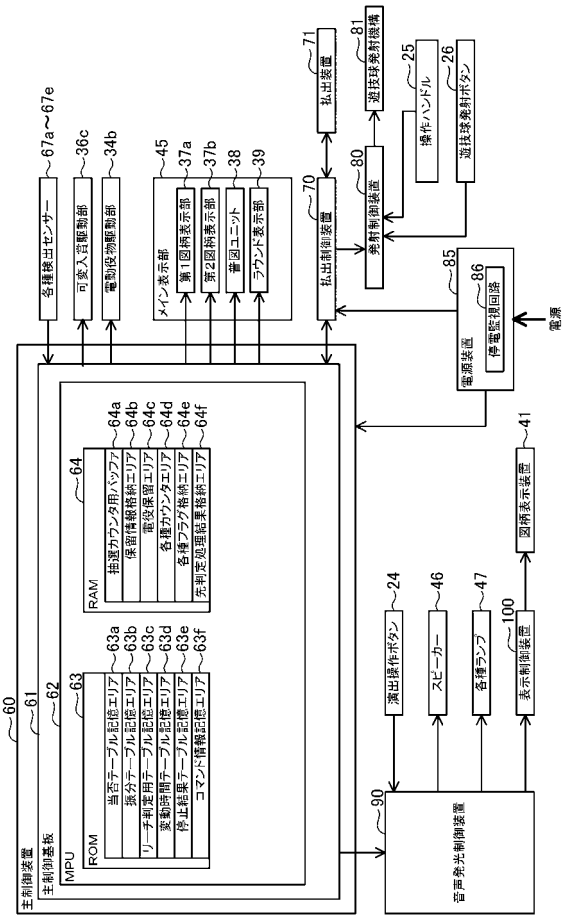
【図３００】



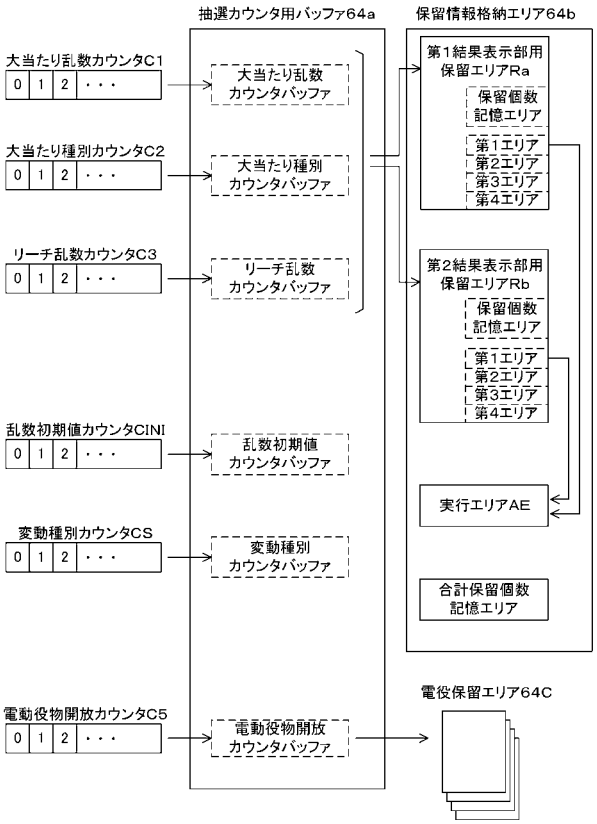
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&66&99&130&163&194& 240&306&334&361&394& 467&492&556&597	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&115&130&147& 163&177&194&222&232&240& 262&277&289&306&334&348& 361&394&422&443&467&492& 524&539&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図３０５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

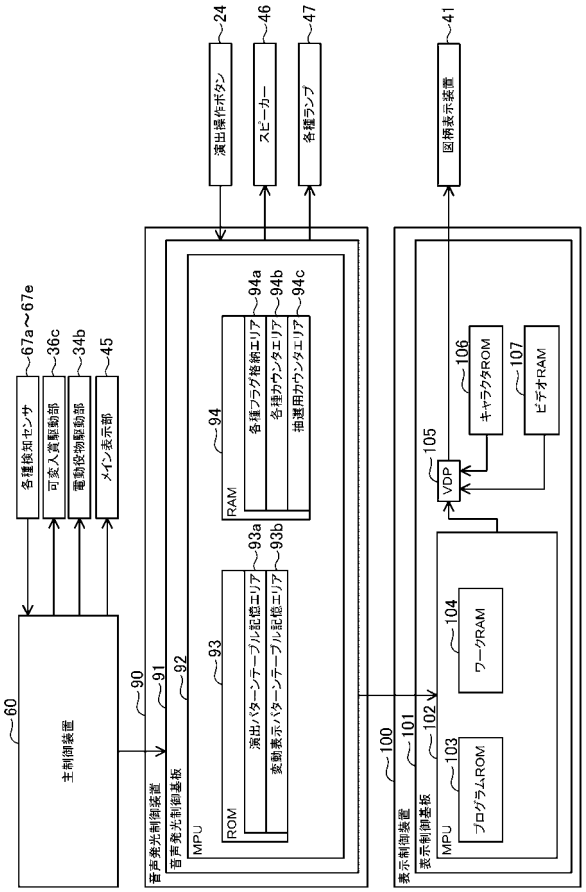
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～5	16R確変大当たり
6～23	8R確変大当たり
24～27	16R通常大当たり
28～39	8R通常大当たり

(b)

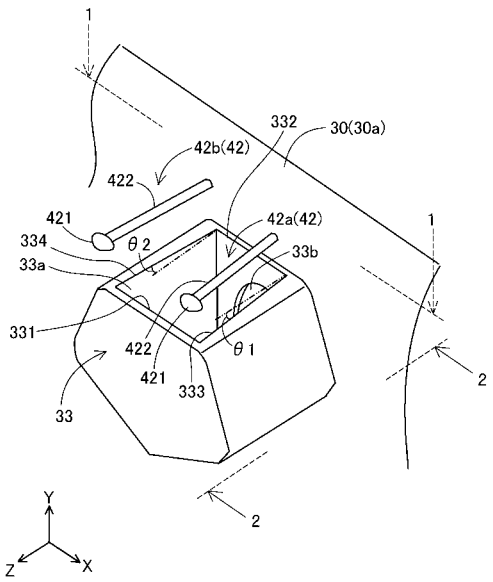
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～12	16R確変大当たり
13～23	8R確変大当たり
24～30	16R通常大当たり
31～39	8R通常大当たり

【図３０６】

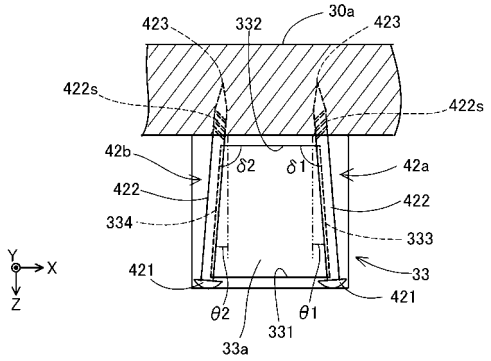


【図３０７】

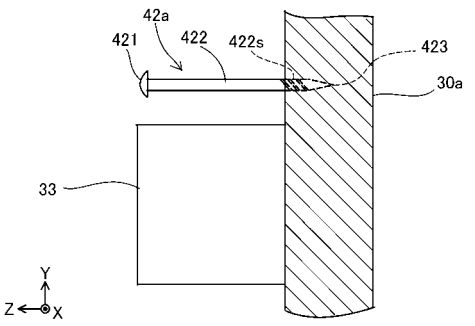


【図３０８】

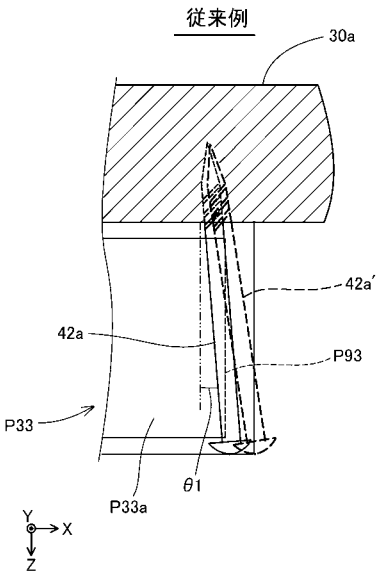
(a)1－1線矢視断面図



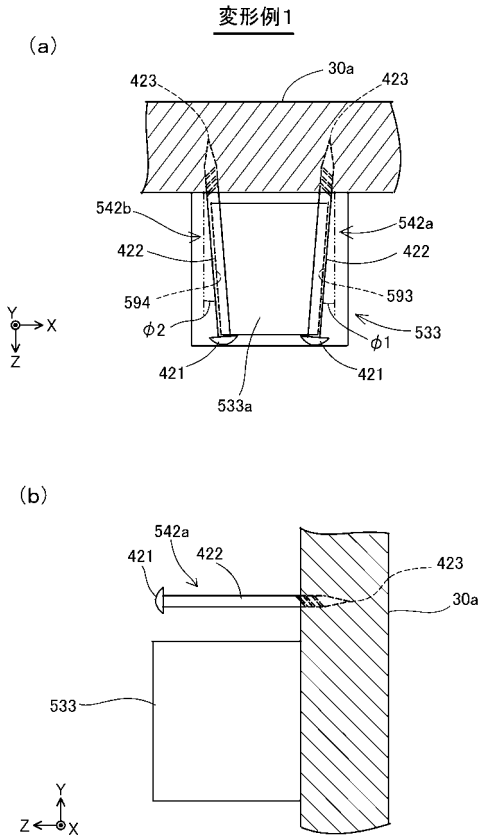
(b)2－2線矢視断面図



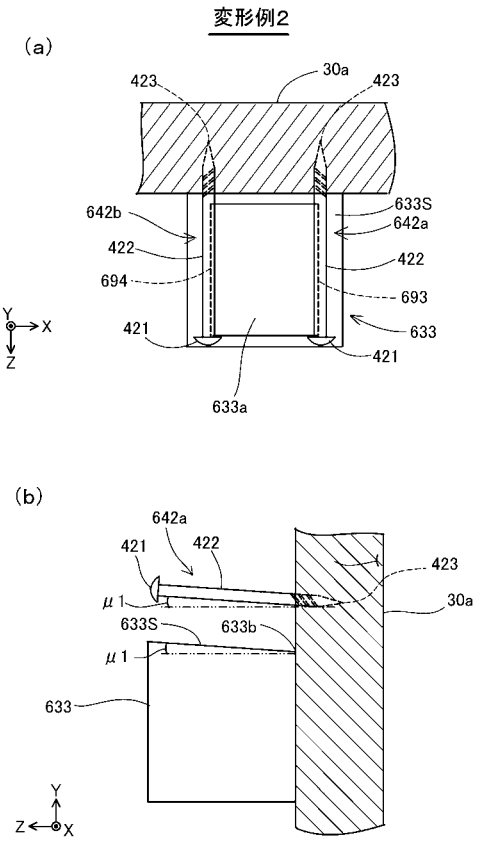
【図３０９】



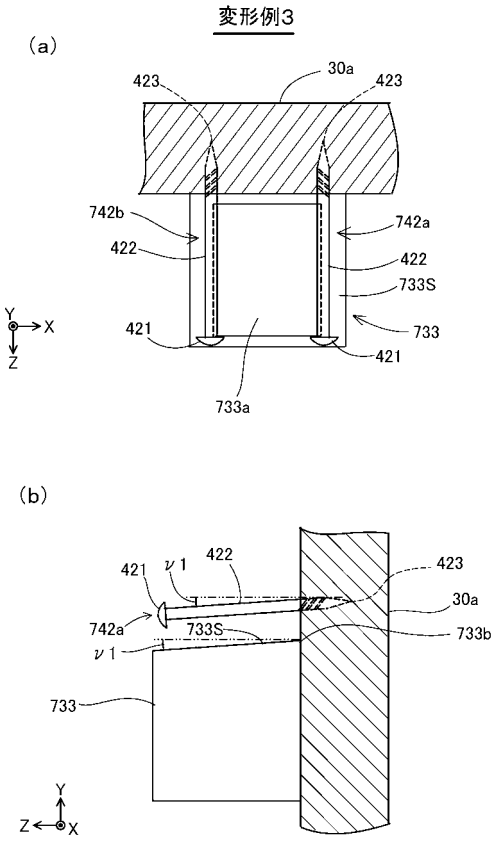
【図３１０】



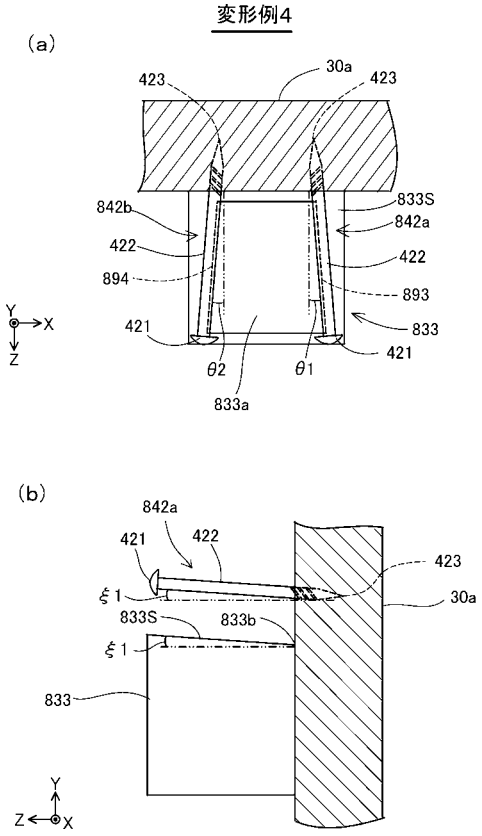
【図３１１】



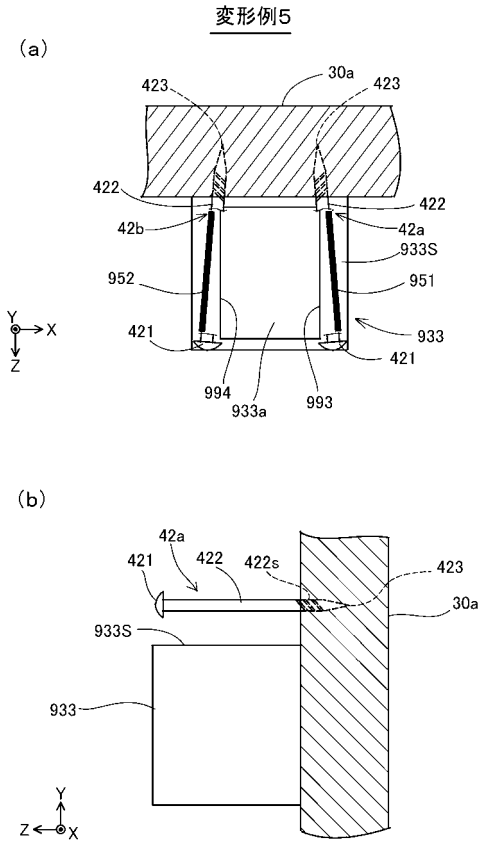
【図３１２】



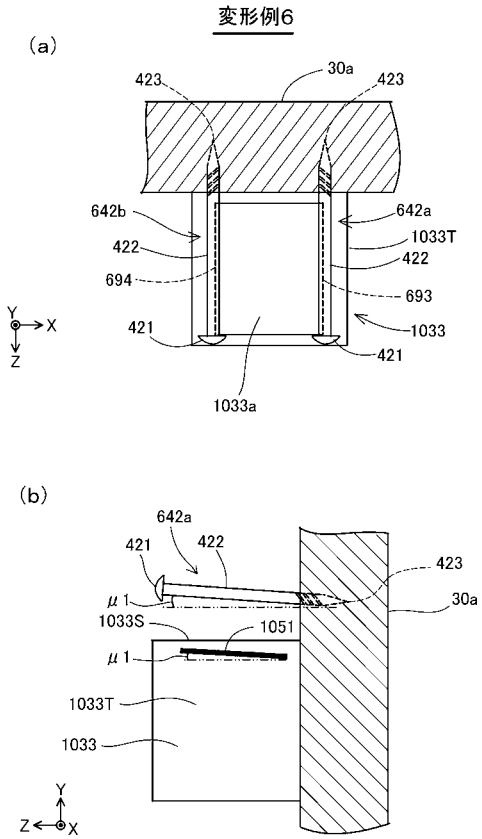
【図３１３】



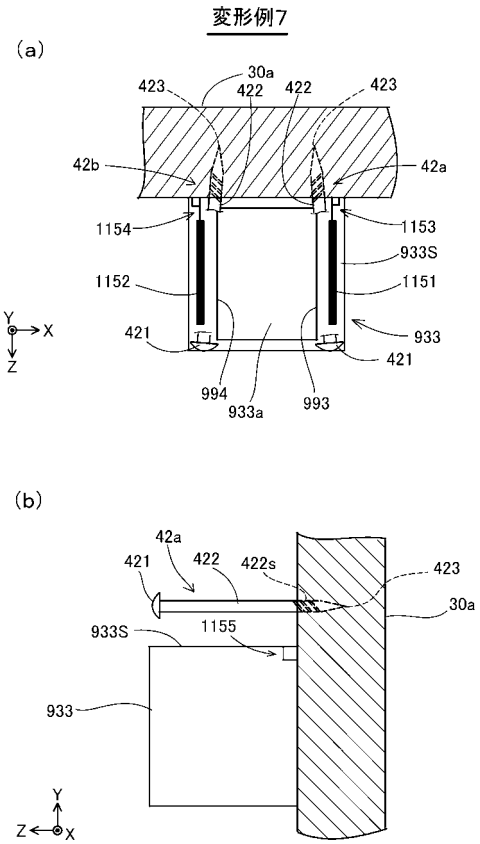
【図３１４】



【図３１５】

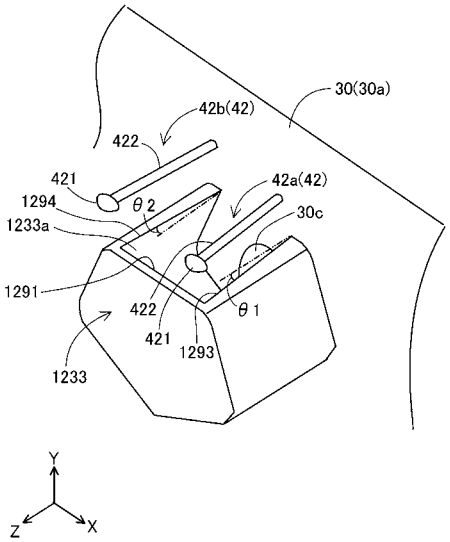


【図３１６】



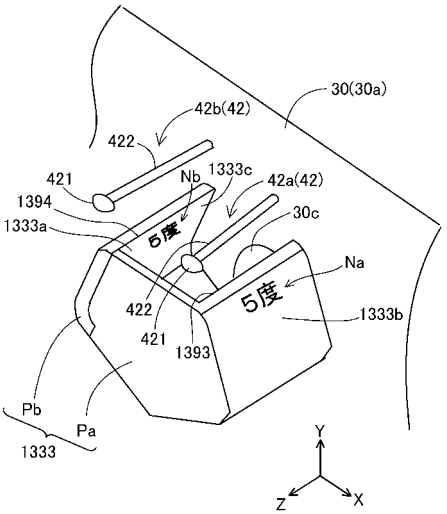
【図３１７】

変形例8

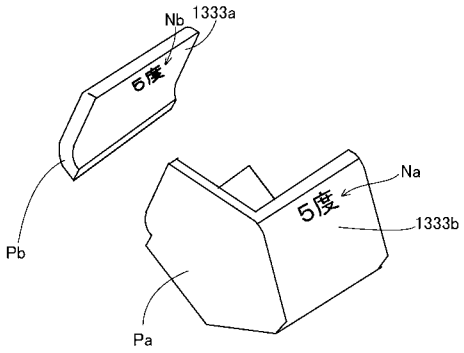


【図３１８】

変形例9

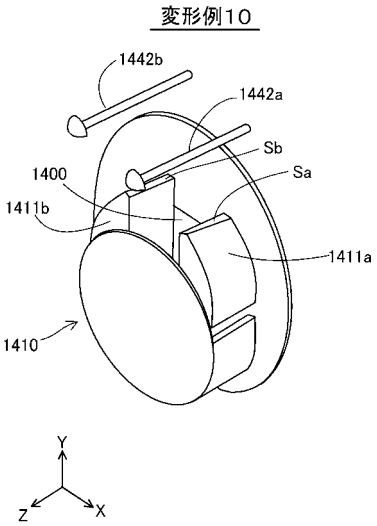


【図３１９】



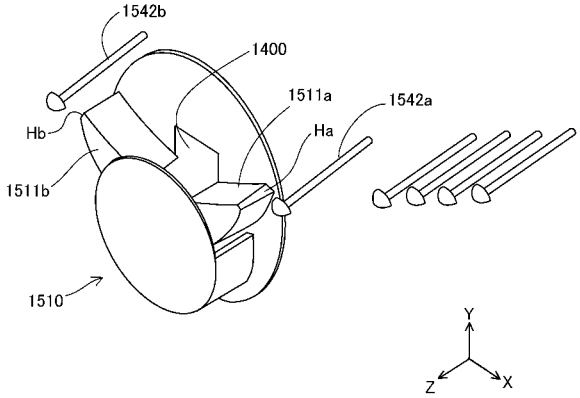
【図３２０】

変形例10



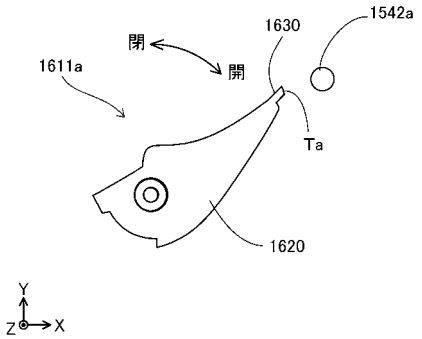
【図３２１】

変形例11

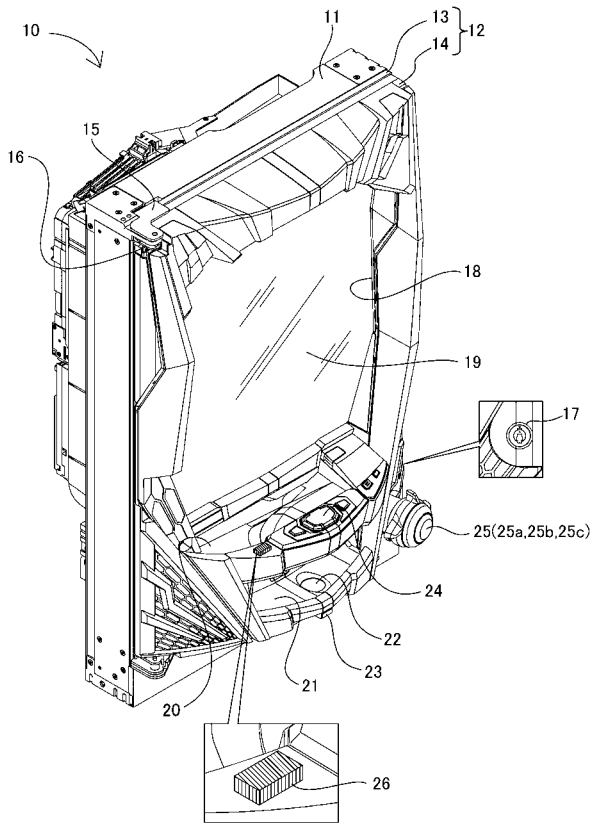


【図３２２】

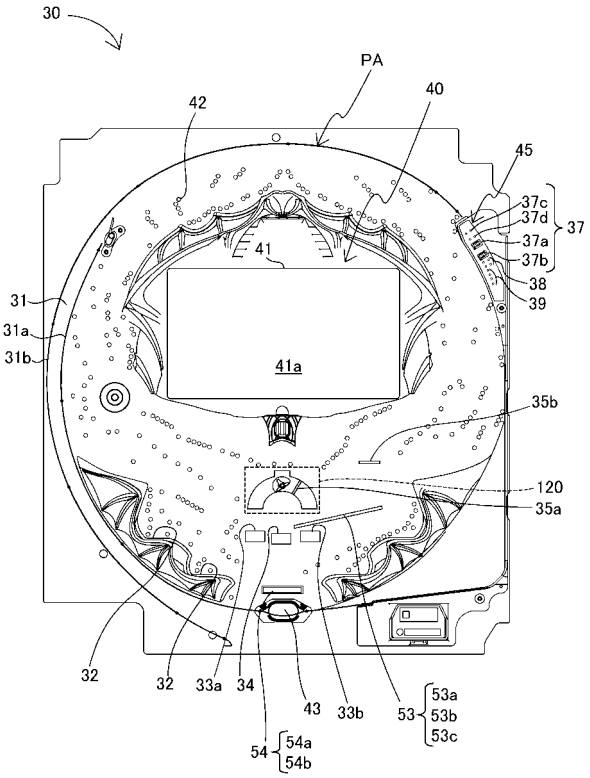
変形例12



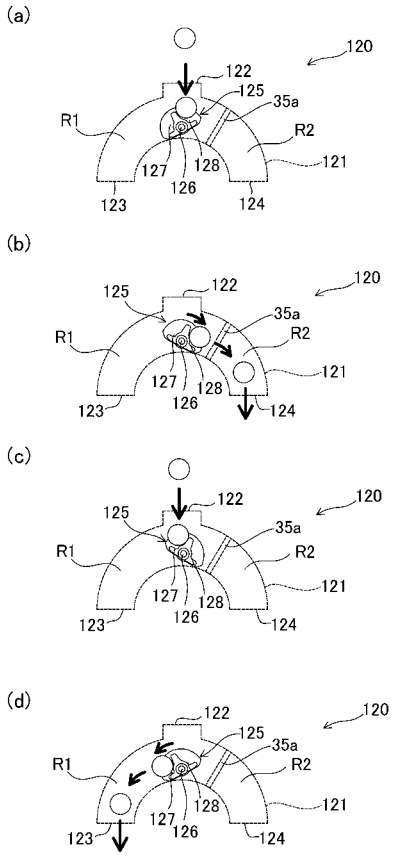
【図３２３】



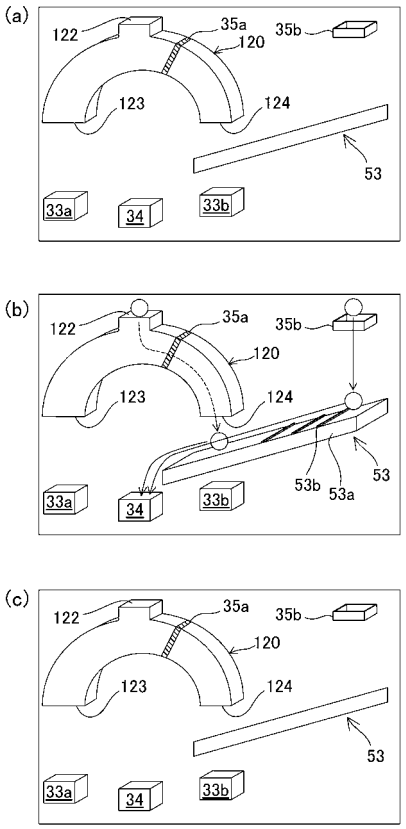
【図３２４】



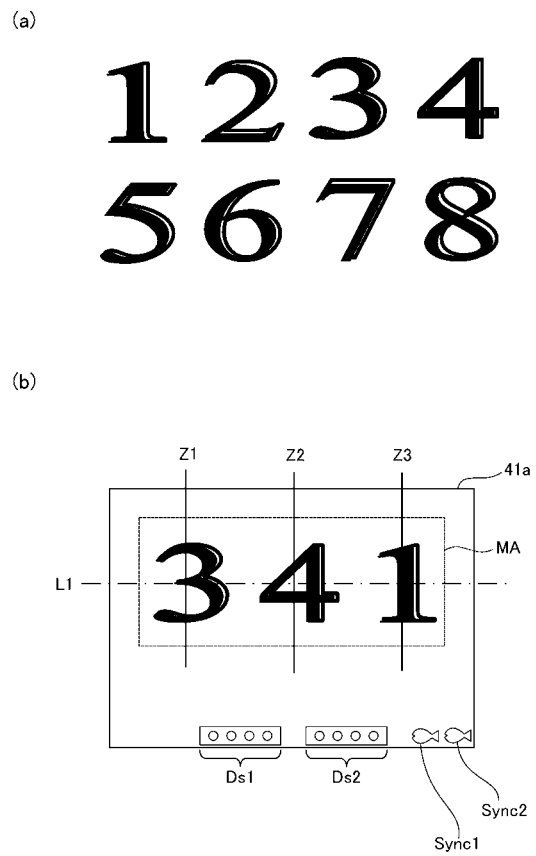
【図３２５】



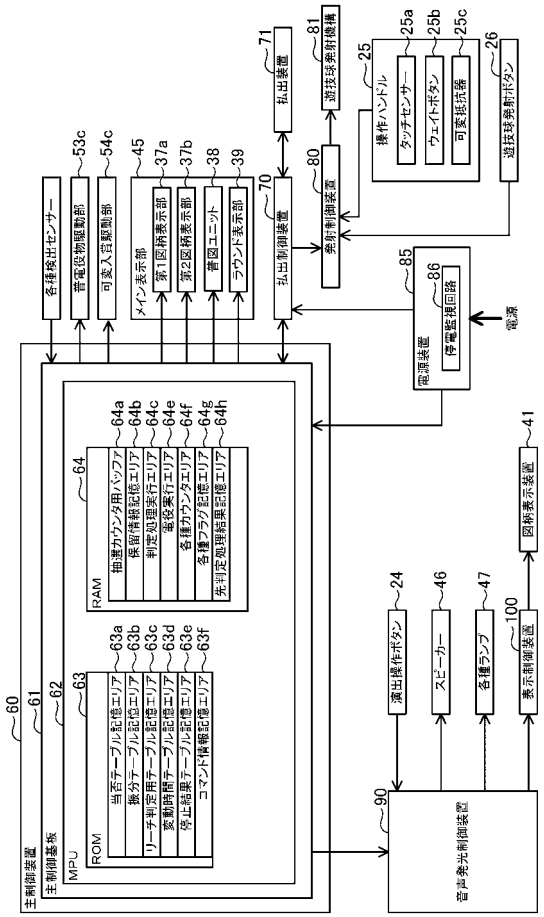
【図３２６】



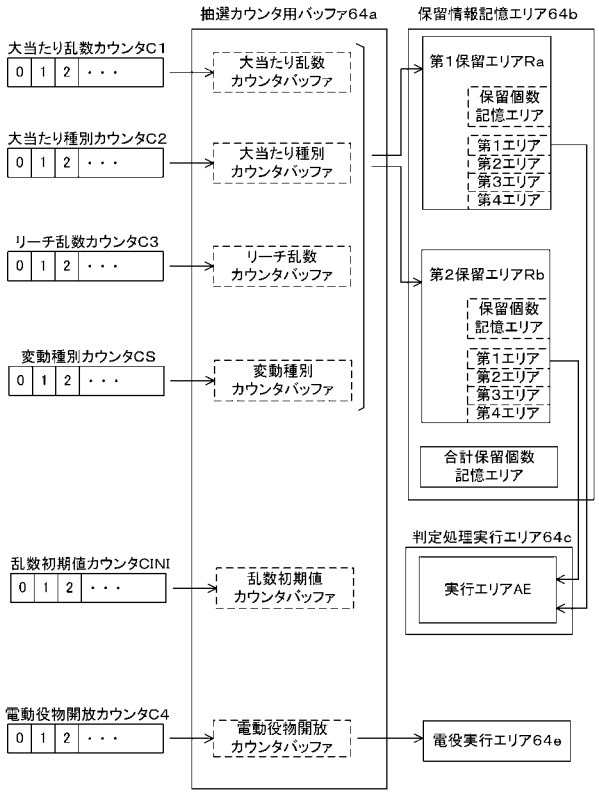
【図３２７】



【図３２８】



【図３２９】



【図３３０】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図３３１】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図３３２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～4	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
5～19	8R確変大当たりA (高頻度サポートモードA:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりA (高頻度サポートモードA:遊技回100回終了まで)

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～9	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
10～19	8R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりB (高頻度サポートモードB:遊技回100回終了まで)

【図３３３】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

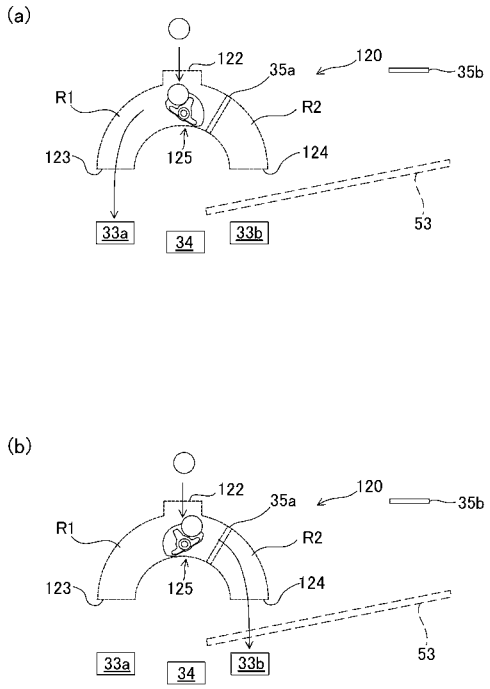
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図３３４】

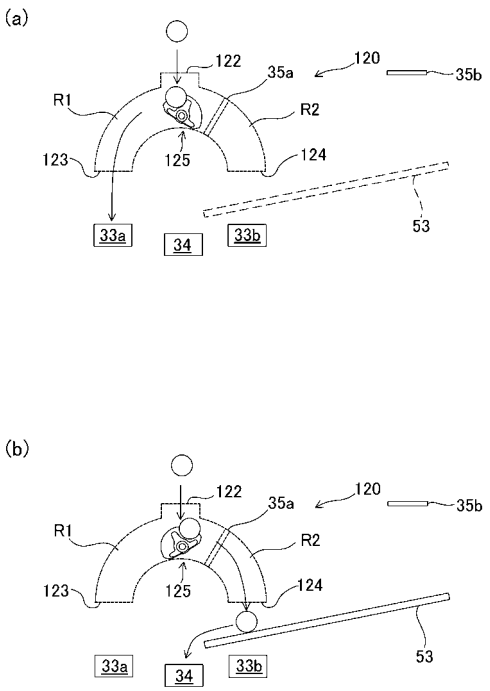
各サポートモードの詳細

サポートモードの種類	電役開放抽選の当選確率	変動時間	開放時間
低頻度サポートモード	1/233	10秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードA	231/233	0.05秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードB	231/233	0.05秒	6秒 又は 遊技球1個が入球したら閉鎖

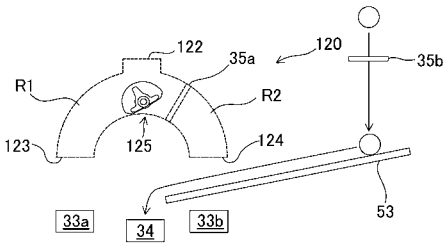
【図３３５】



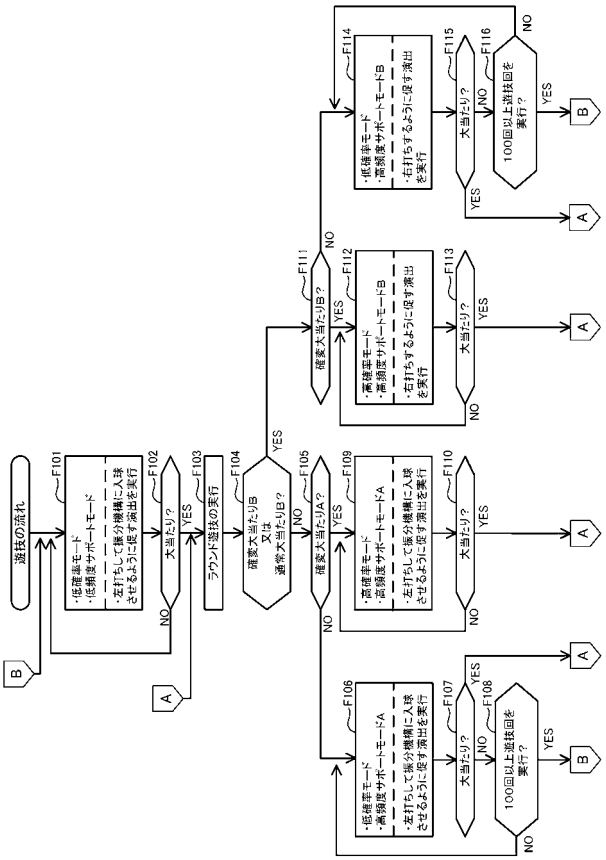
【図３３６】



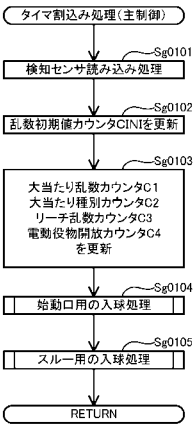
【図３３７】



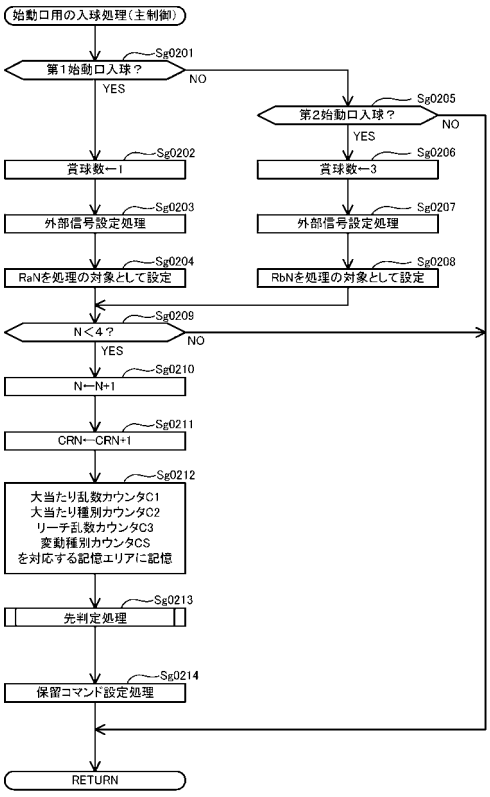
【図３３８】



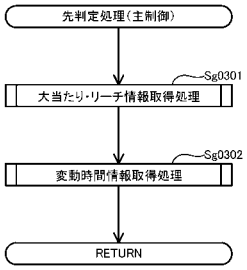
【図３３９】



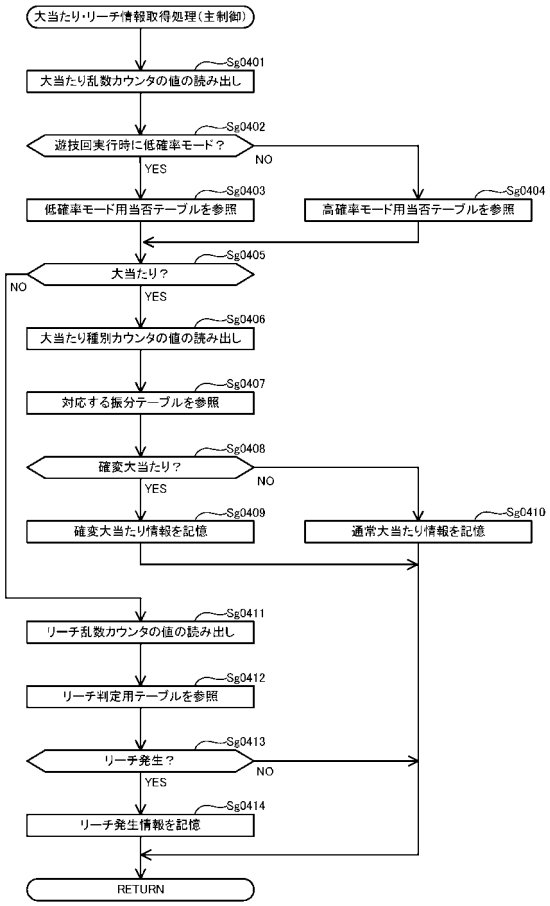
【図３４０】



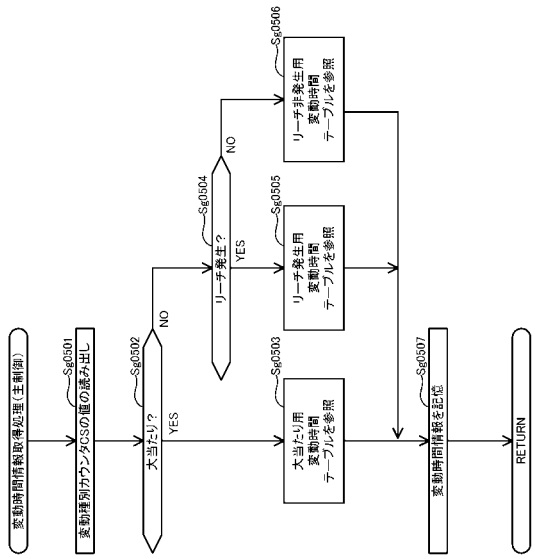
【図３４１】



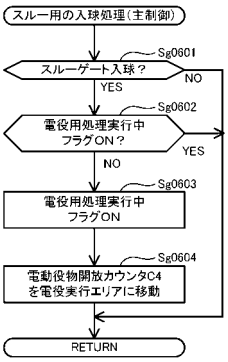
【図３４２】



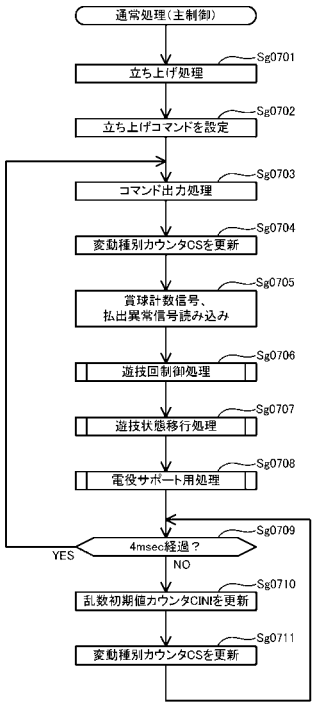
【図３４３】



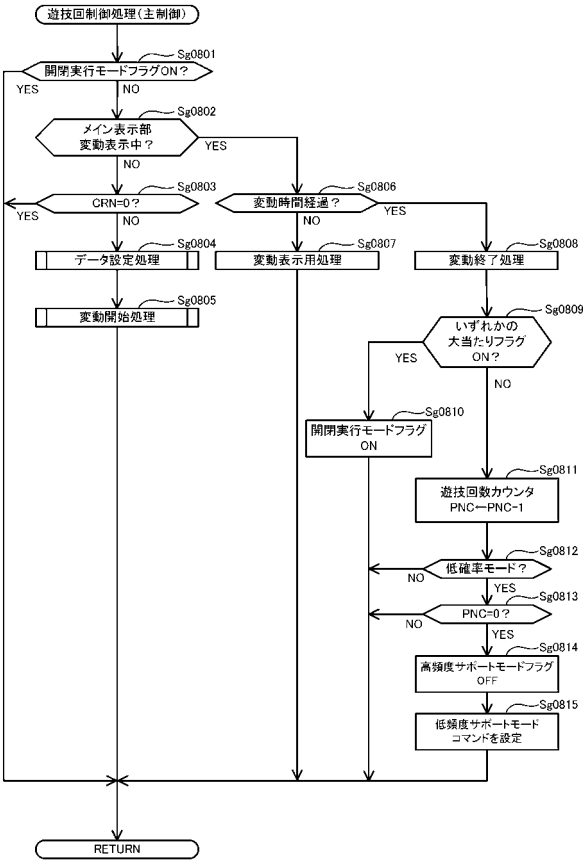
【図３４４】



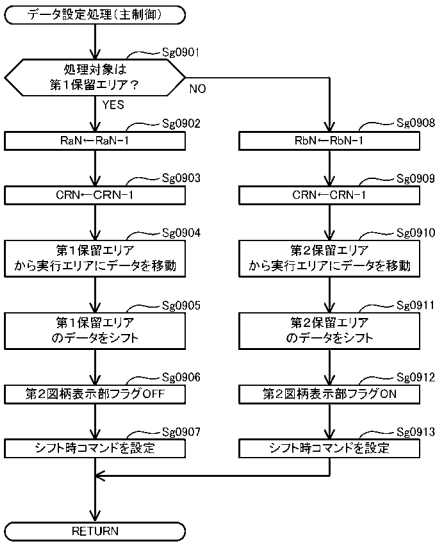
【図３４５】



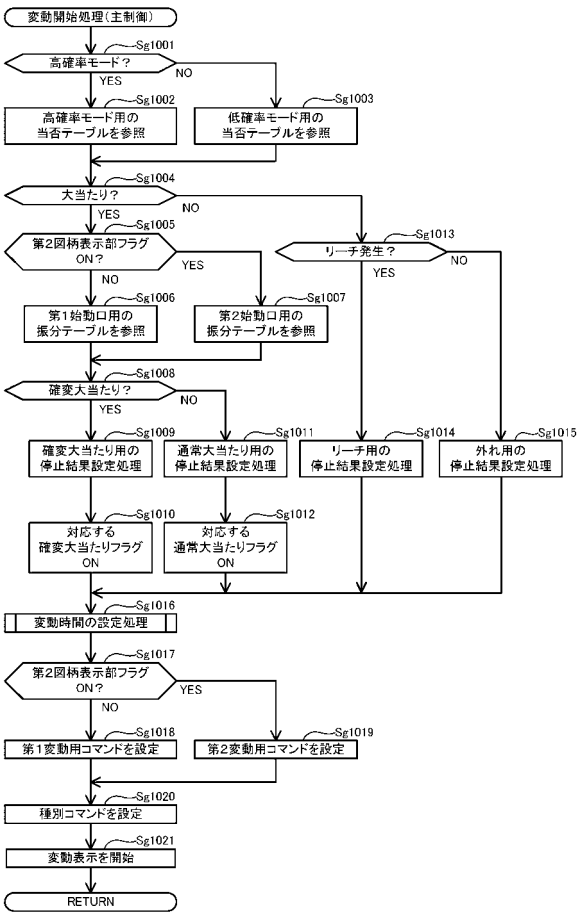
【図３４６】



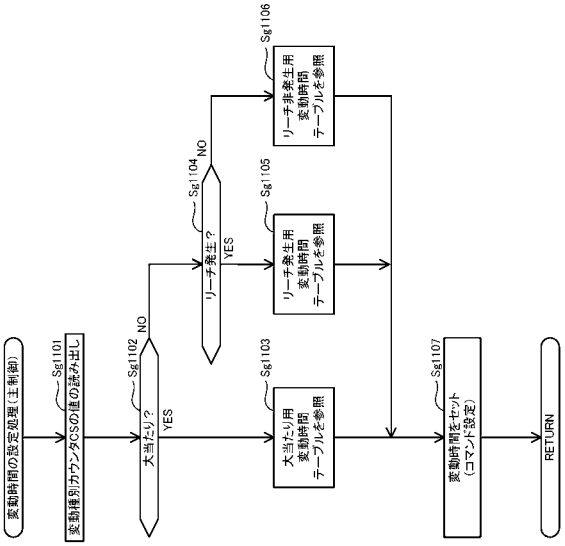
【図３４７】



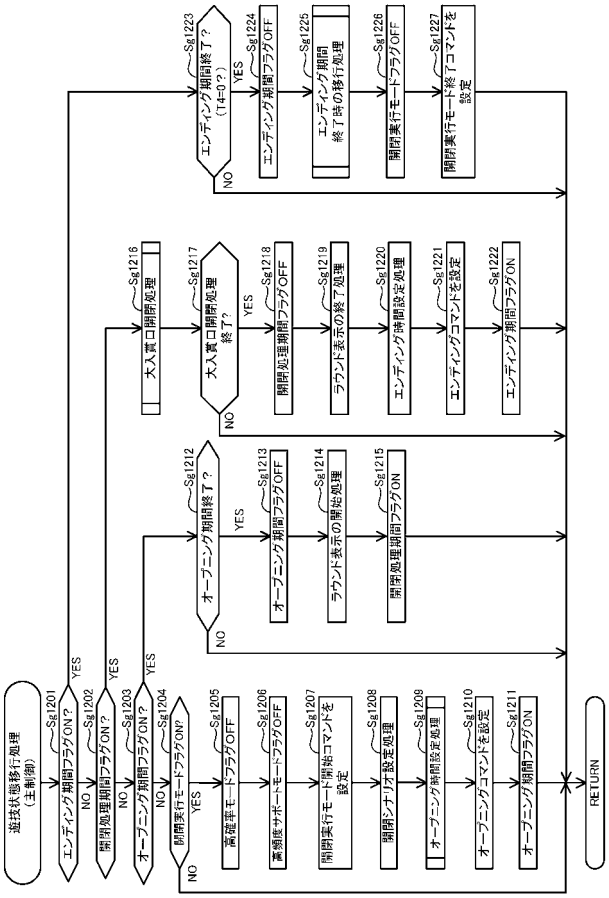
【図３４８】



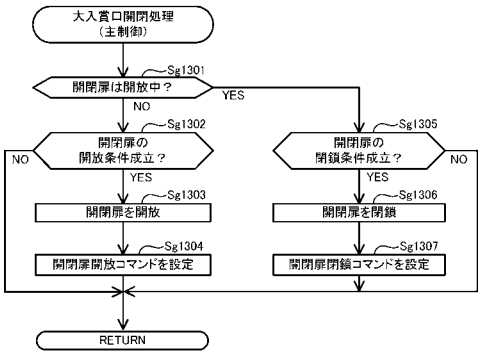
【図３４９】



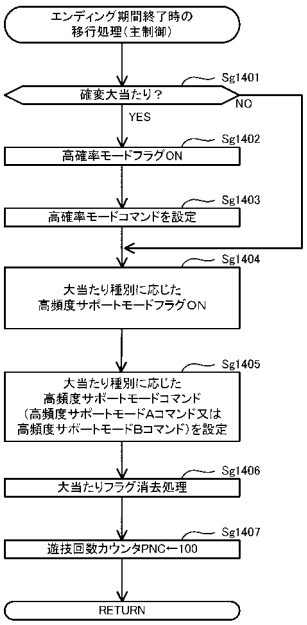
【図３５０】



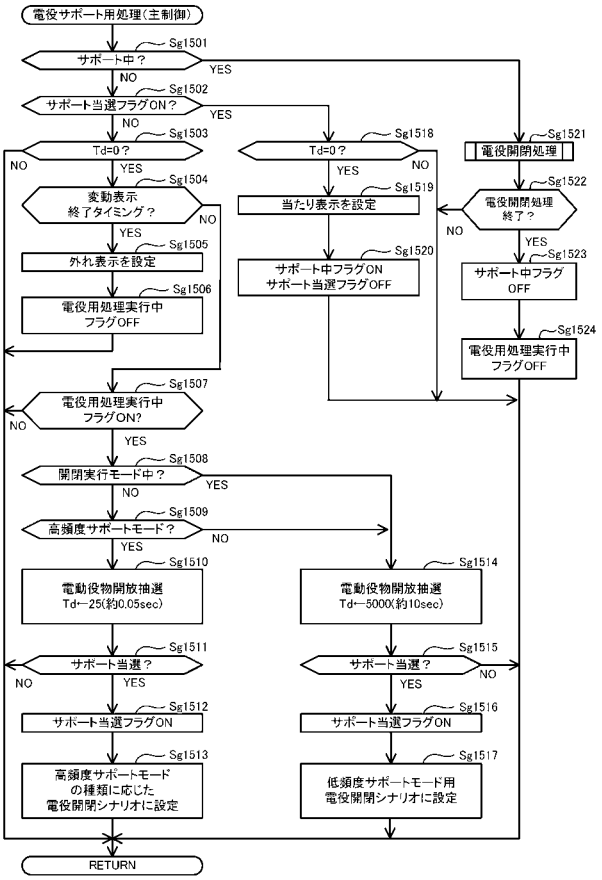
【図３５１】



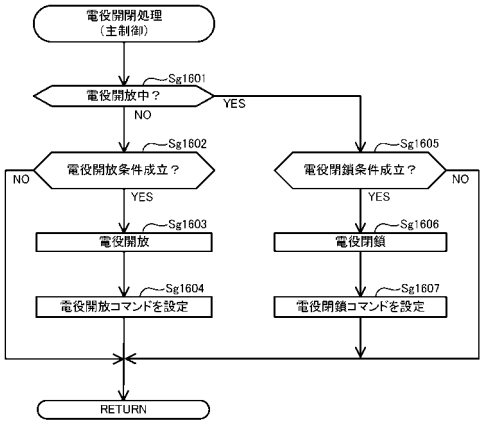
【図３５２】



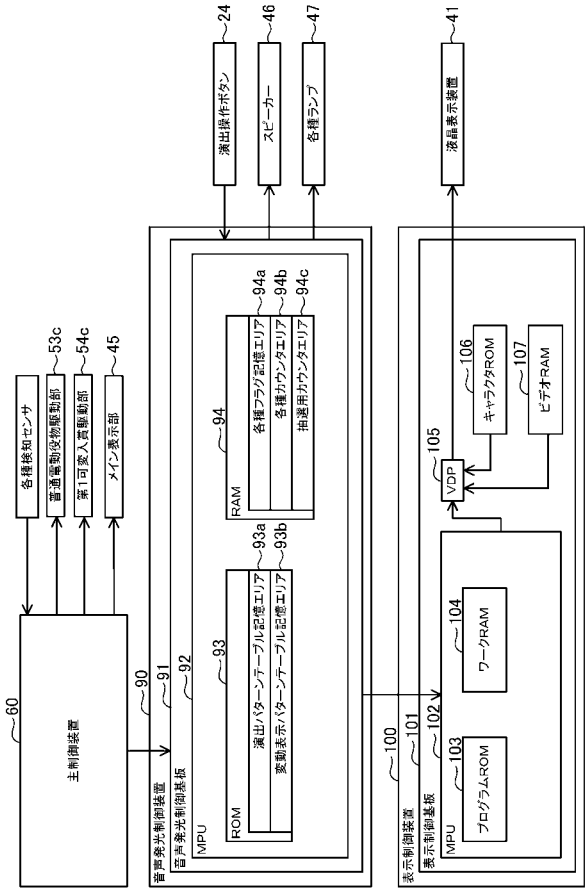
【図３５３】



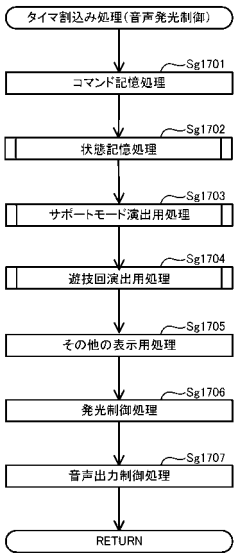
【図３５４】



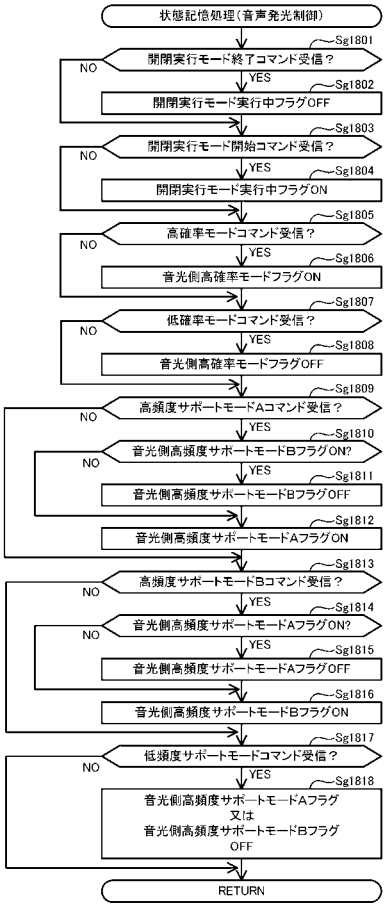
【図３５５】



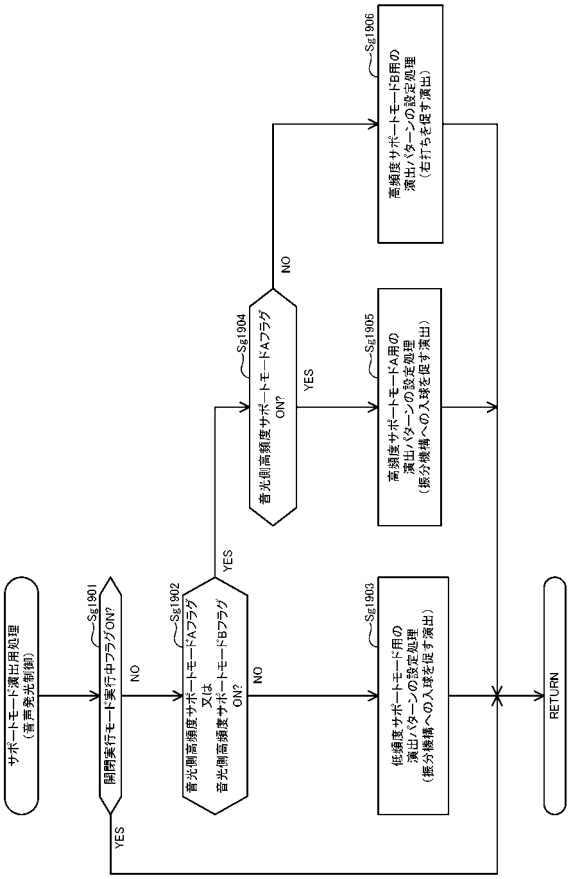
【図３５６】



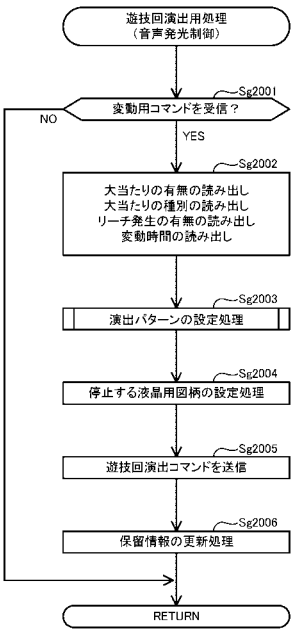
【図３５７】



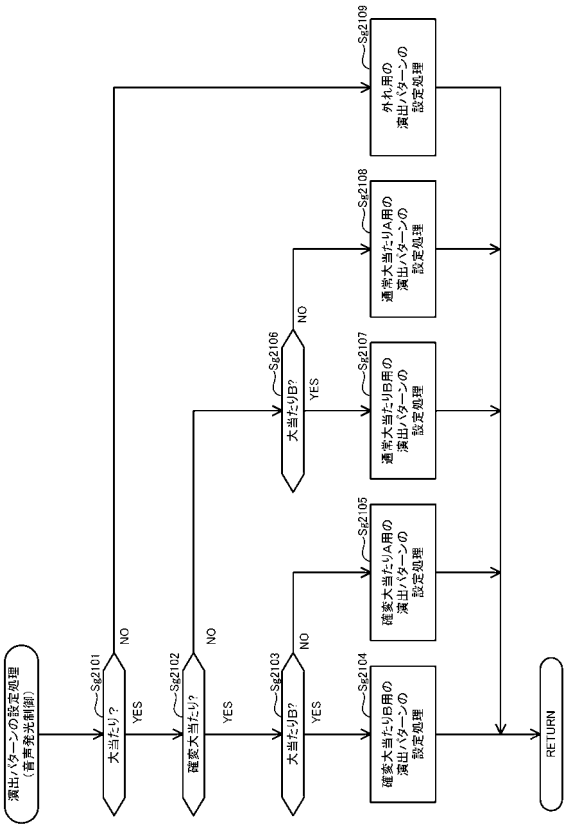
【図３５８】



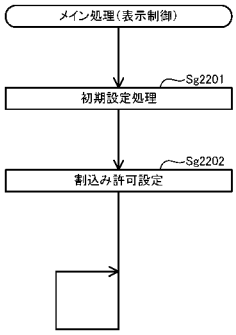
【図３５９】



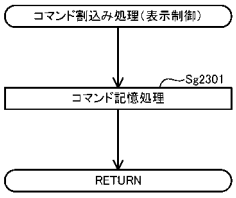
【図３６０】



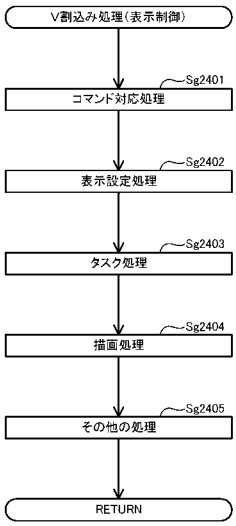
【図３６１】



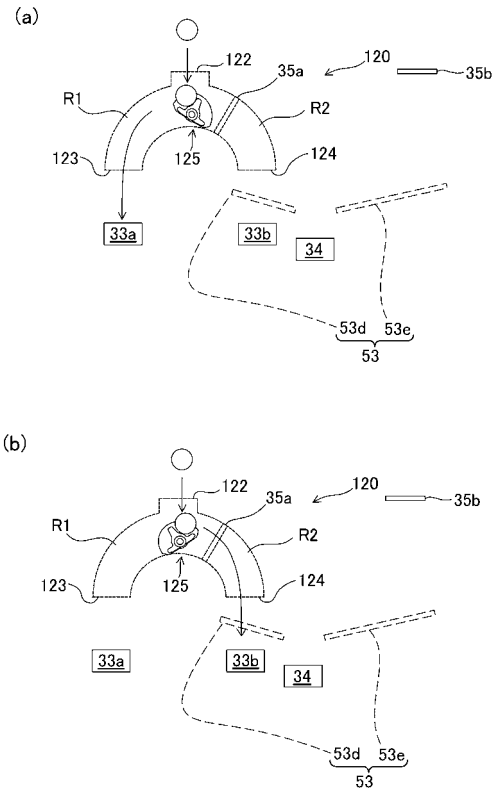
【図３６２】



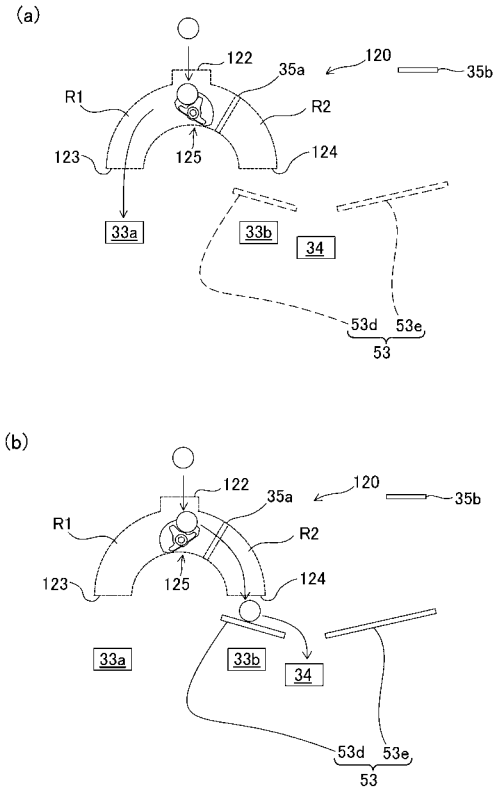
【図３６３】



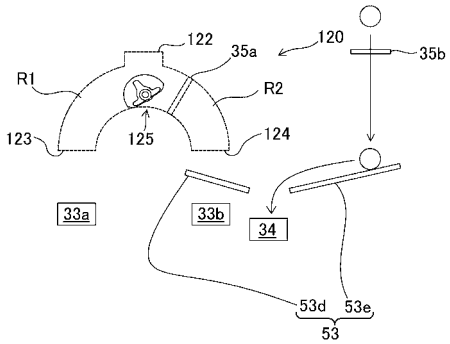
【図３６４】



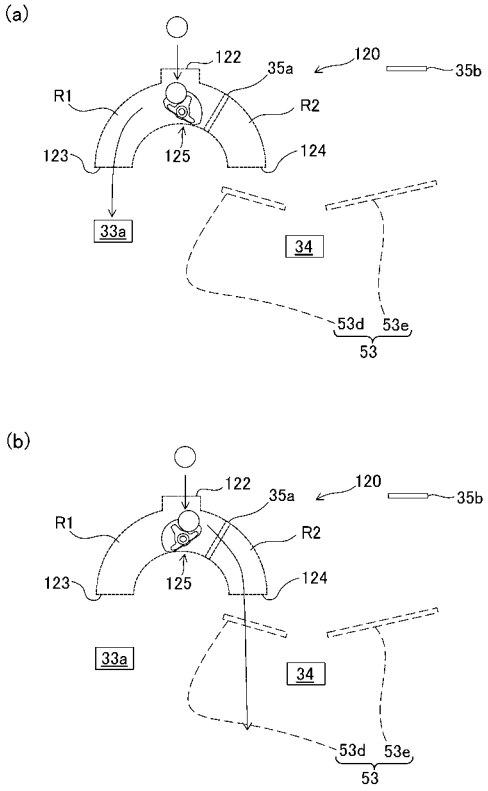
【図３６５】



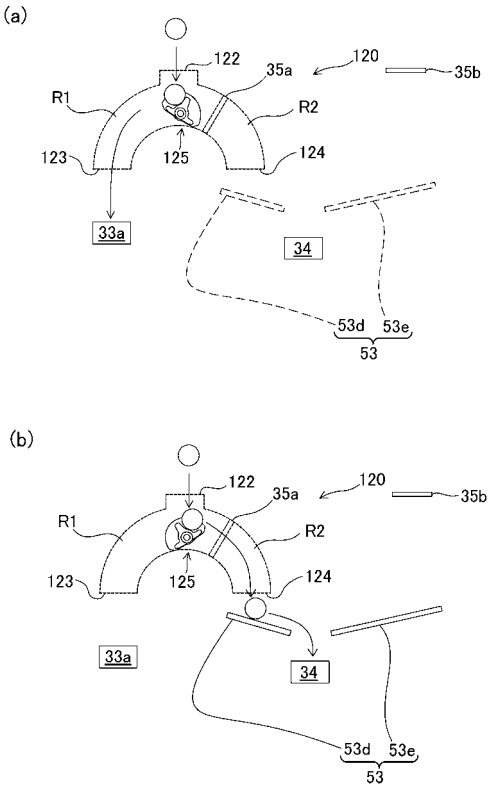
【図３６６】



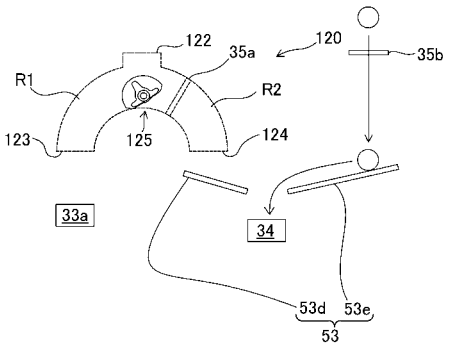
【図３６７】



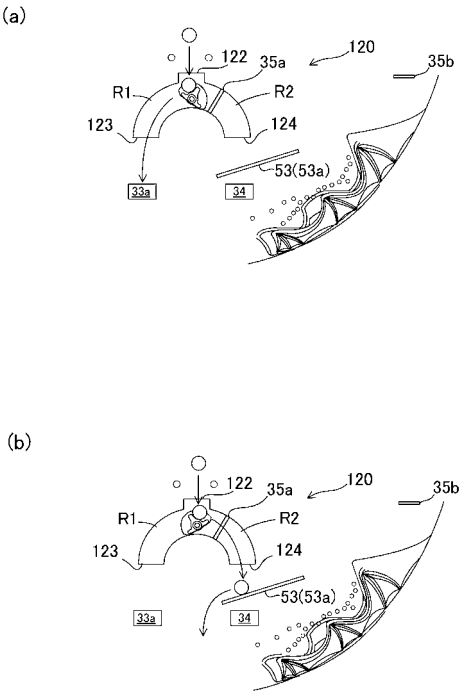
【図３６８】



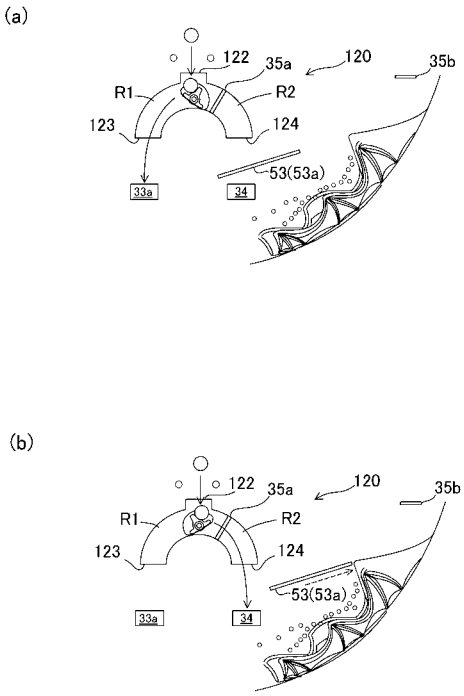
【図３６９】



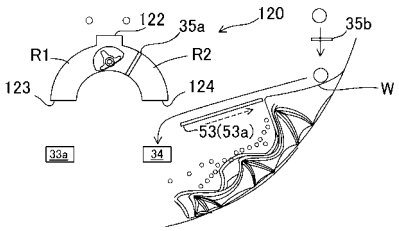
【図３７０】



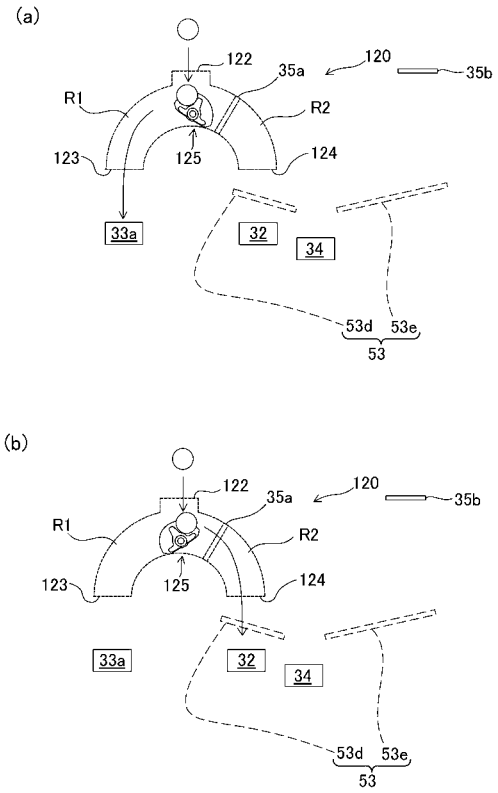
【図３７１】



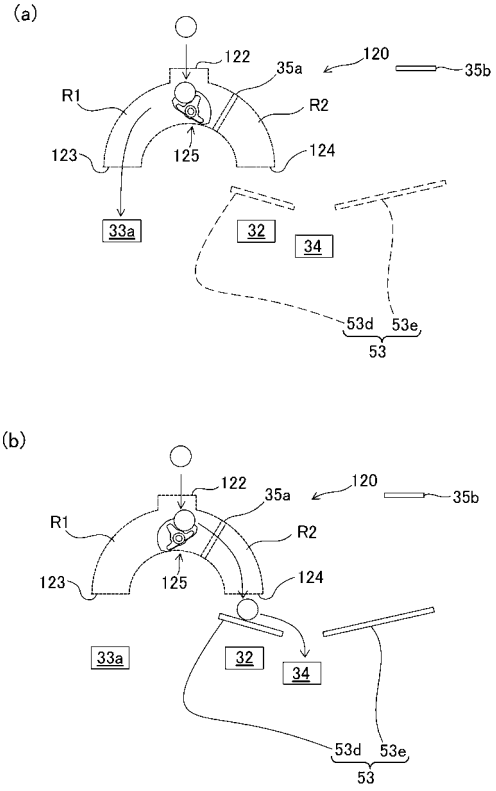
【図３７２】



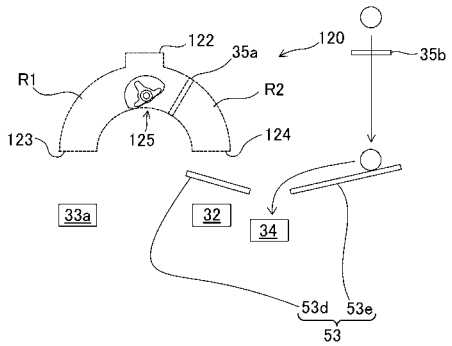
【図３７３】



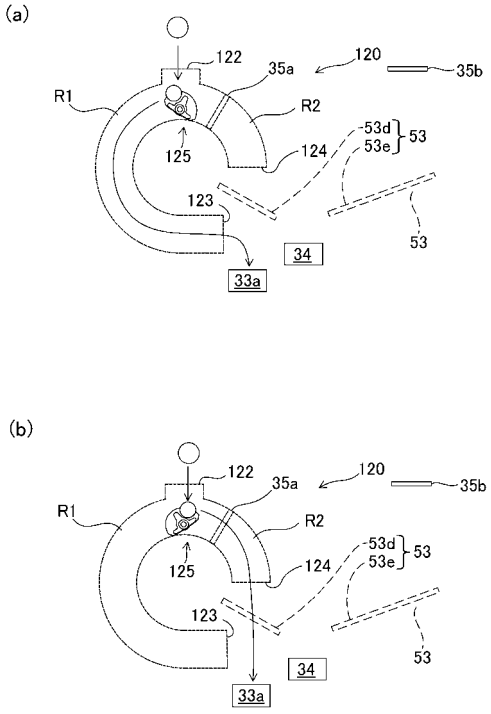
【図３７４】



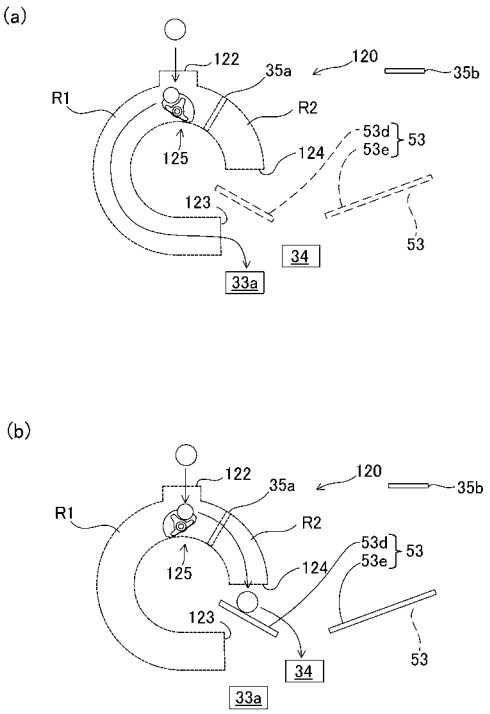
【図３７５】



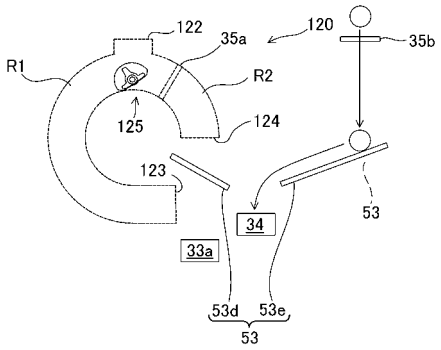
【図３７６】



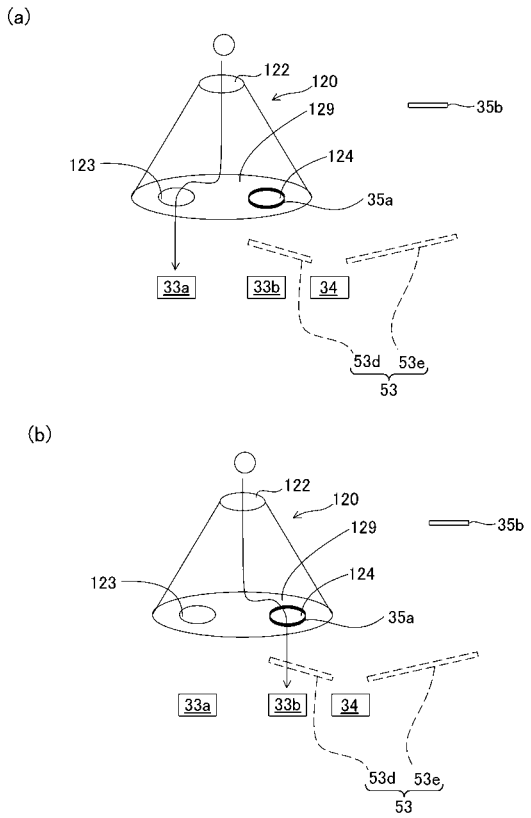
【図３７７】



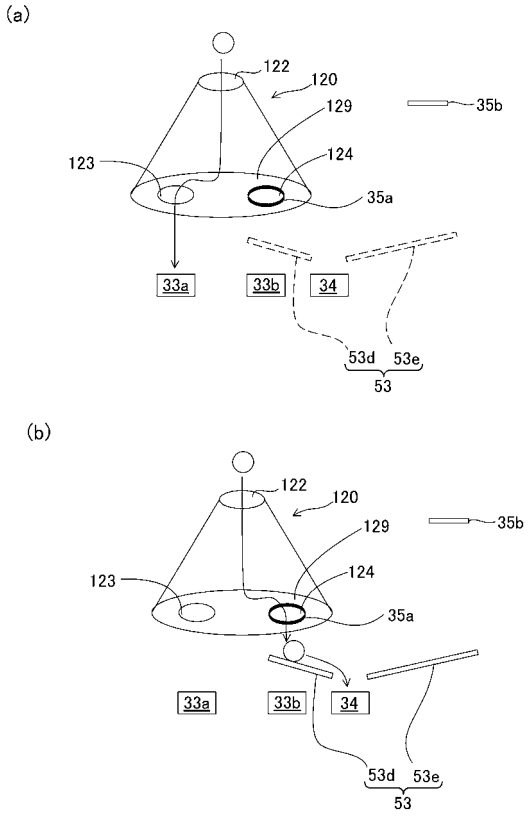
【図３７８】



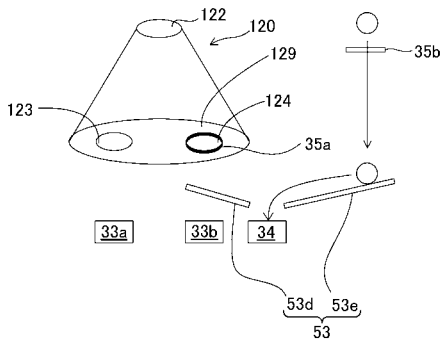
【図３７９】



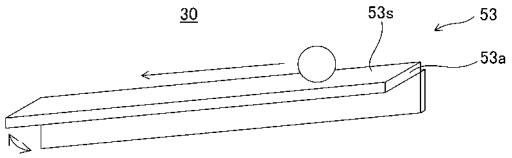
【図３８０】



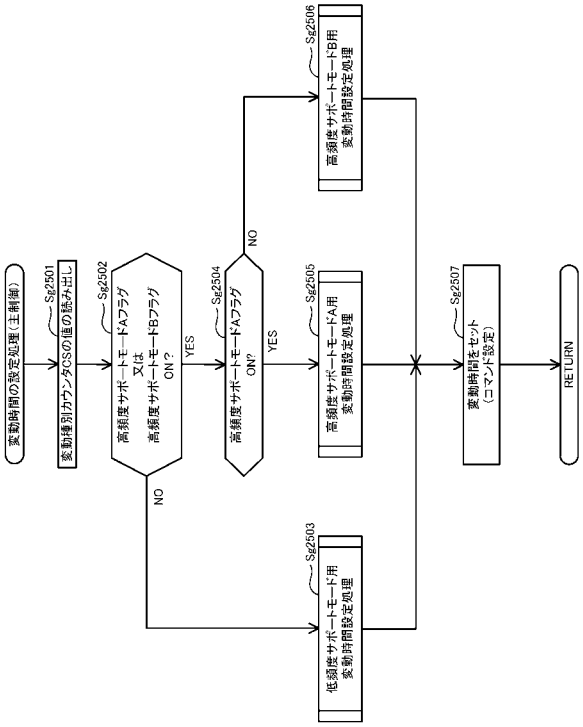
【図３８１】



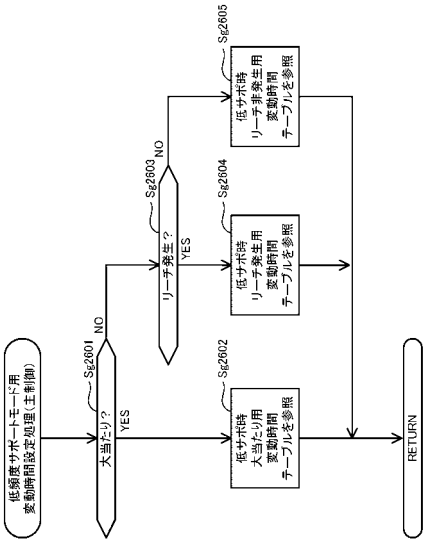
【図３８２】



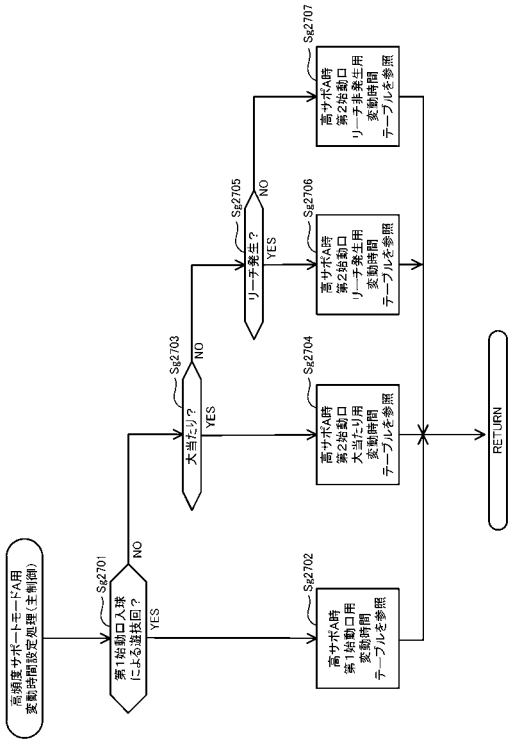
【図３８３】



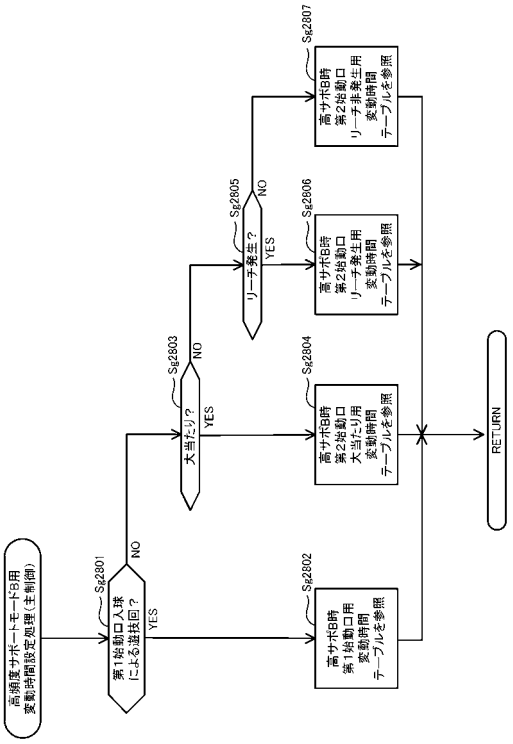
【図３８４】



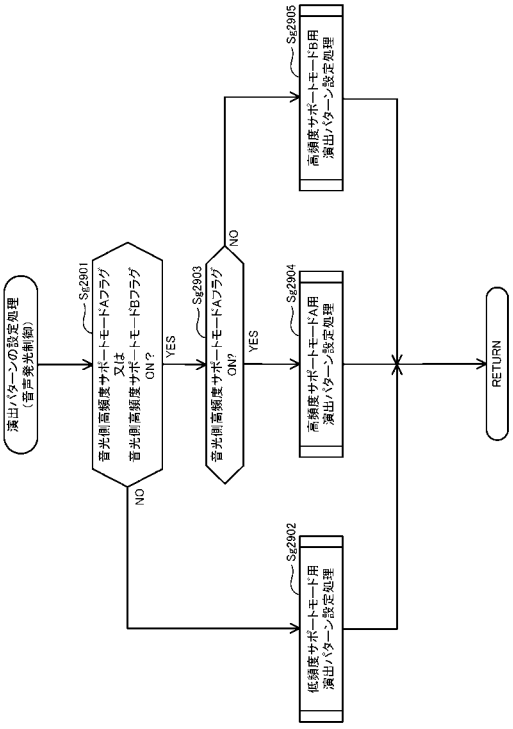
【図３８５】



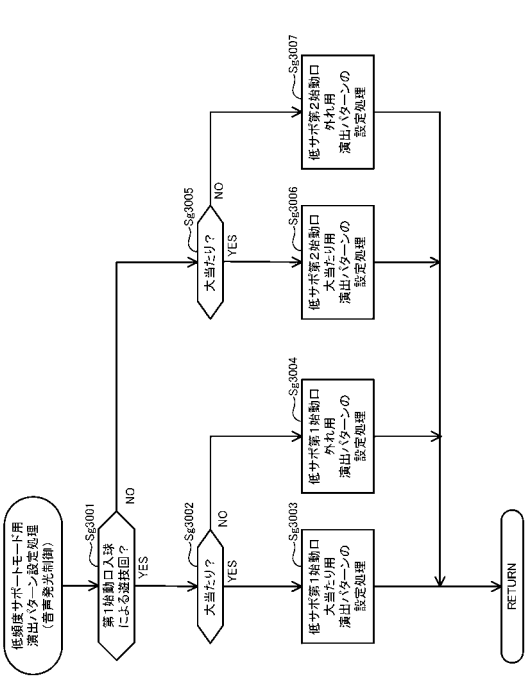
【図３８６】



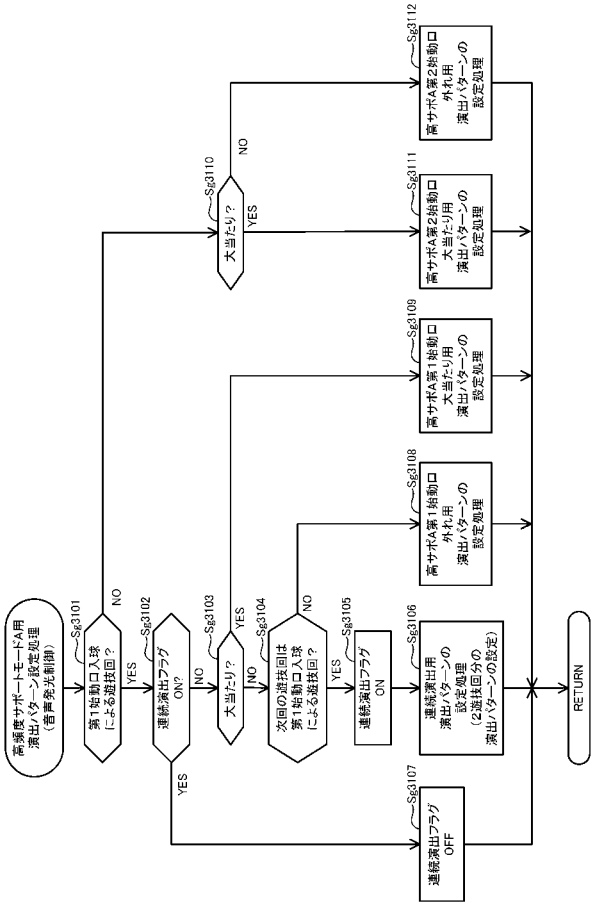
【図３８７】



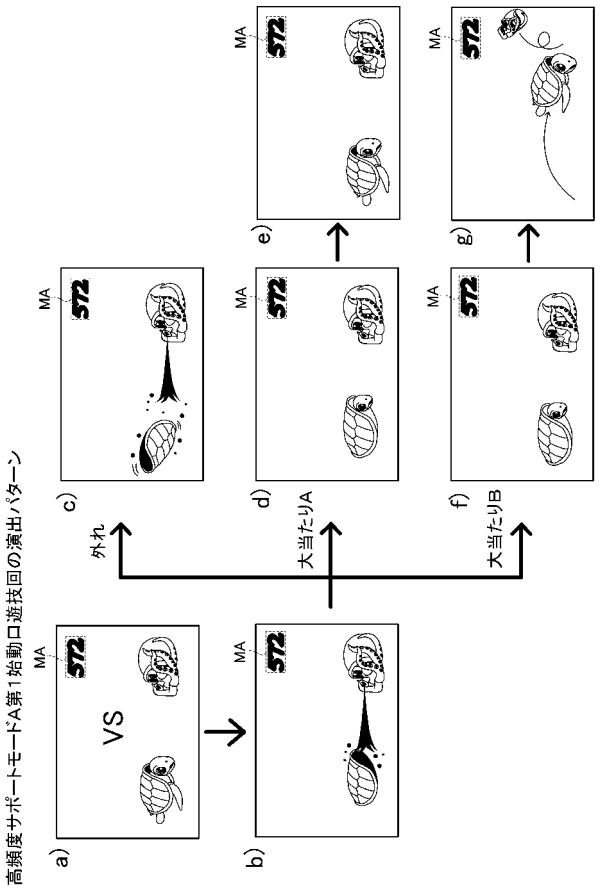
【図３８８】



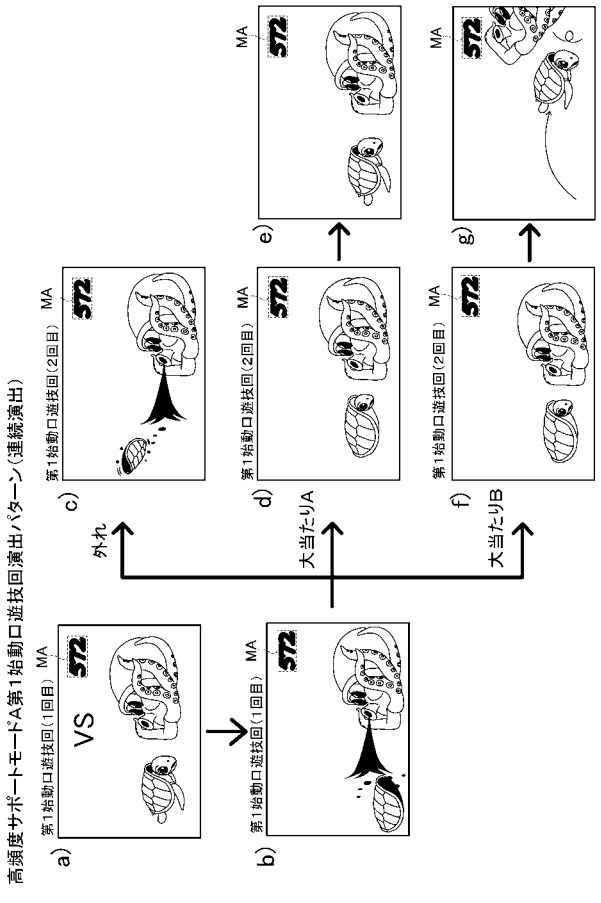
【図３８９】



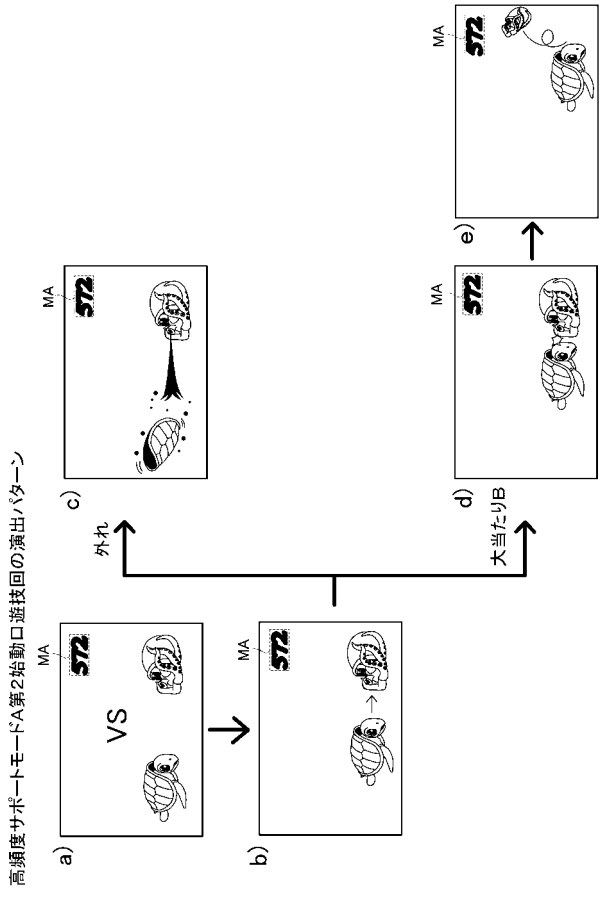
【図３９０】



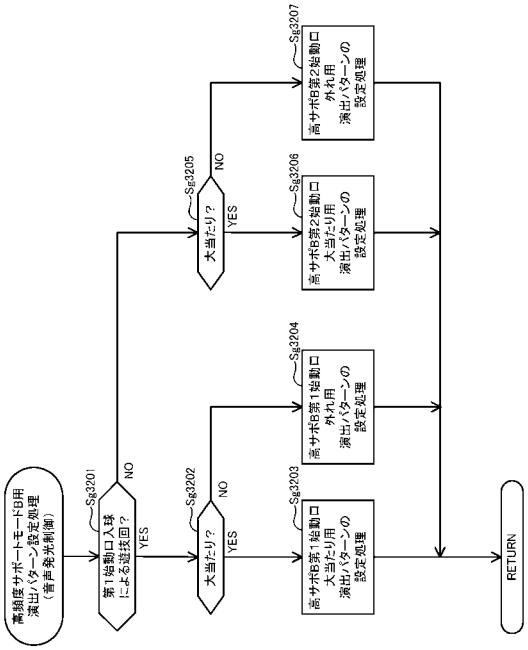
【図３９１】



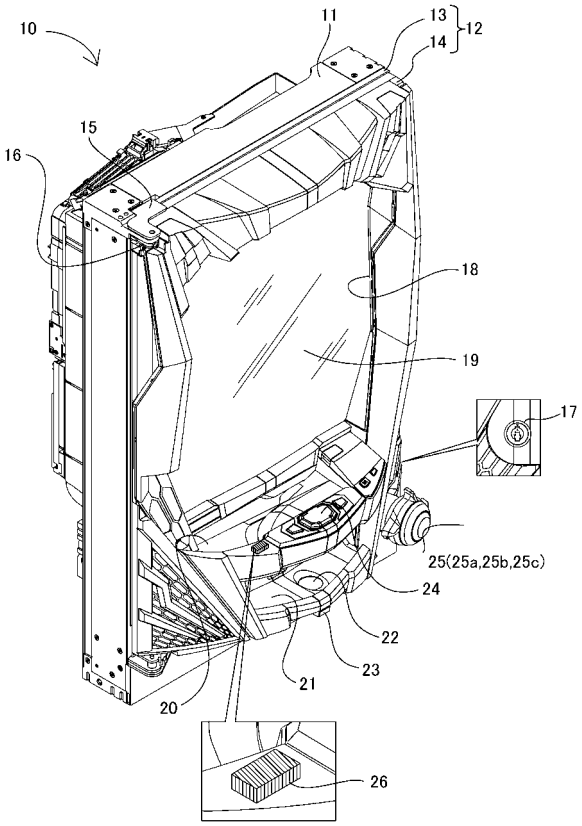
【図３９２】



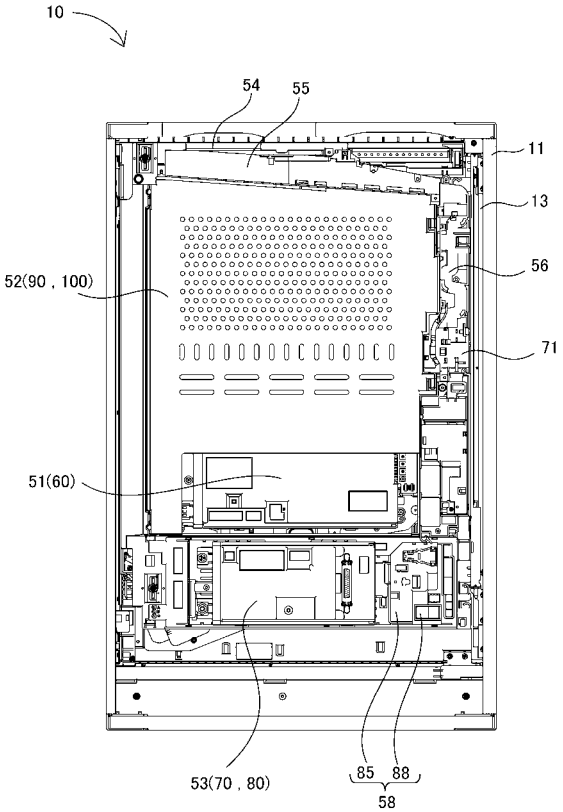
【図３９３】



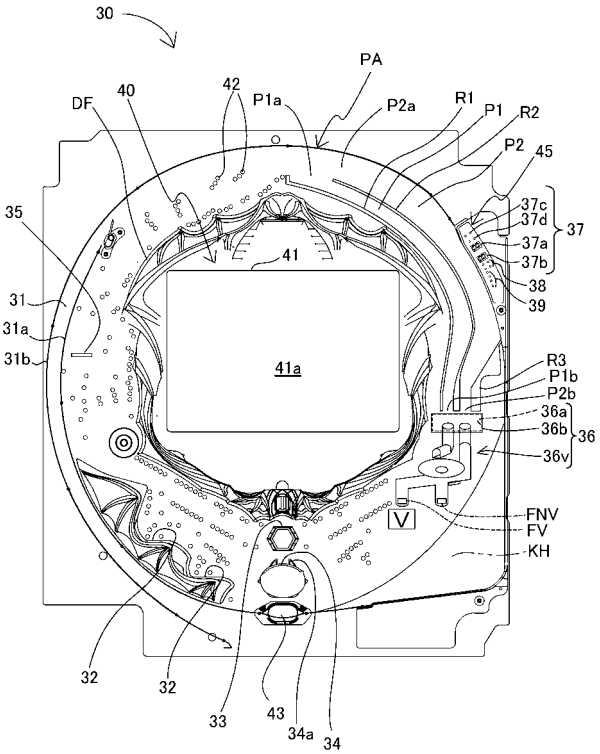
【図３９４】



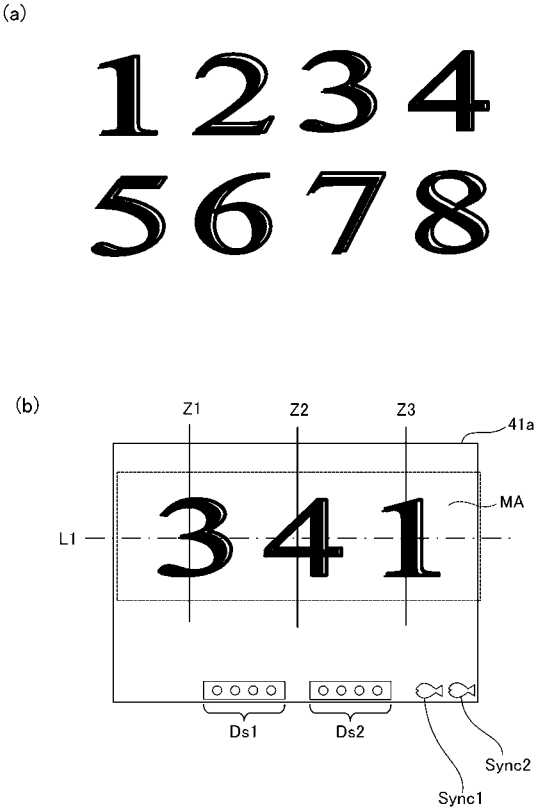
【図３９５】



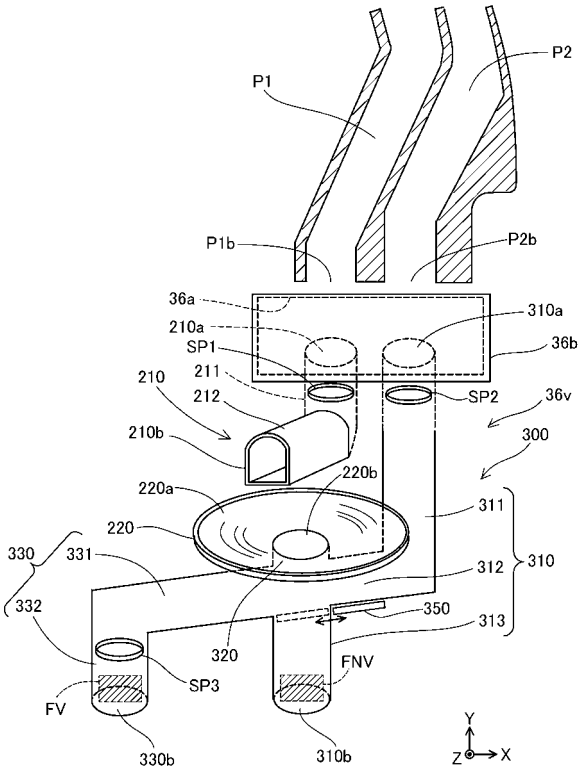
【図３９６】



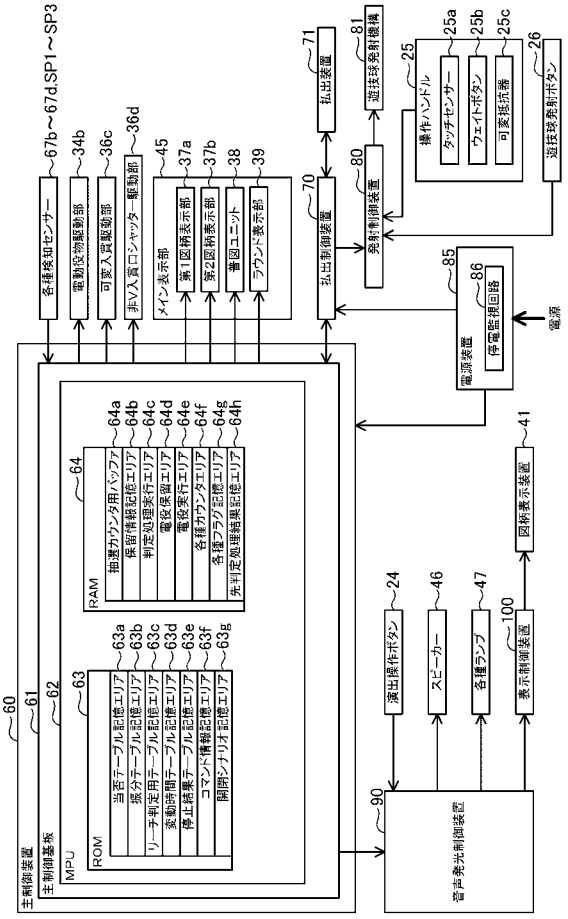
【図３９７】



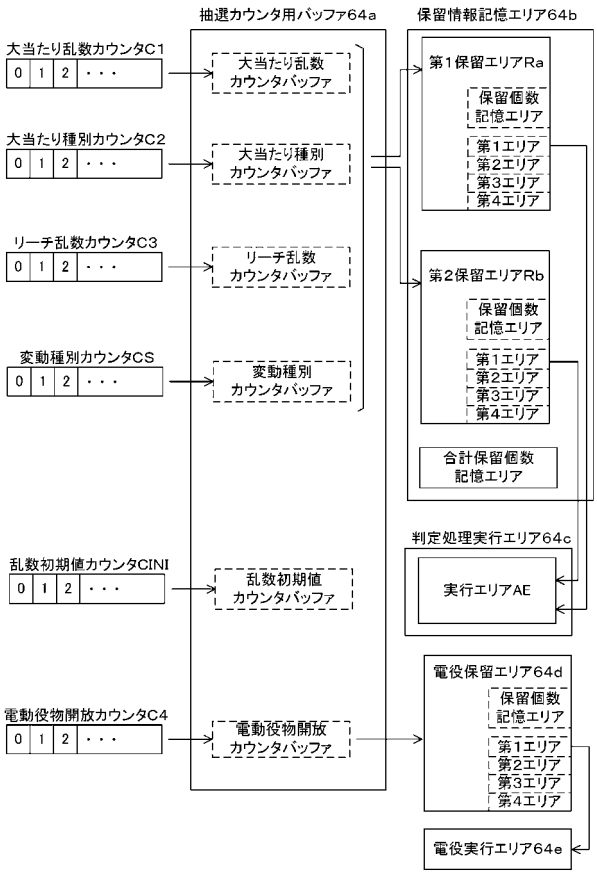
【図３９８】



【図３９９】



【図４００】



【図４０１】

(a)

第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図４０２】

(a)

第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図４０３】

(a)

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	8R第１種大当たり
28～39	8R第２種大当たり

(b)

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R第１種大当たり
28～39	8R第２種大当たり

【図４０４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

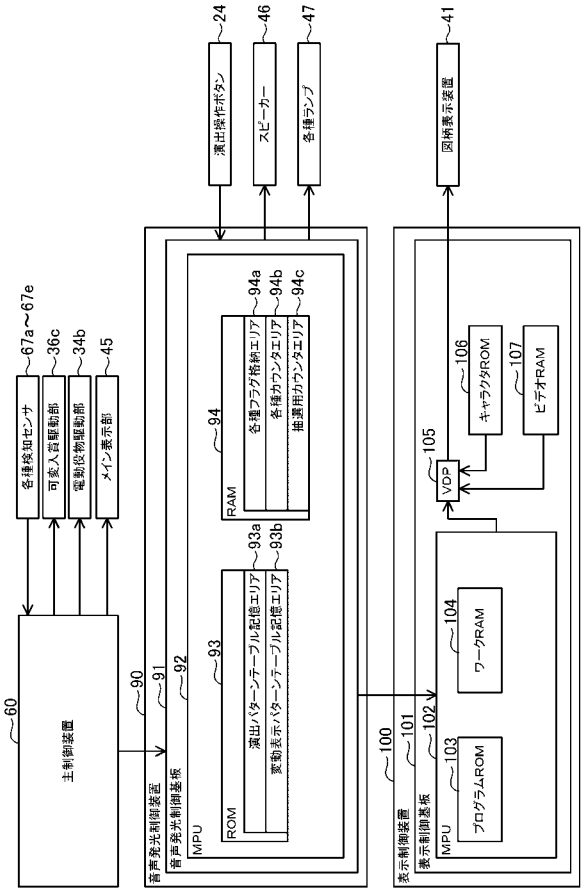
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

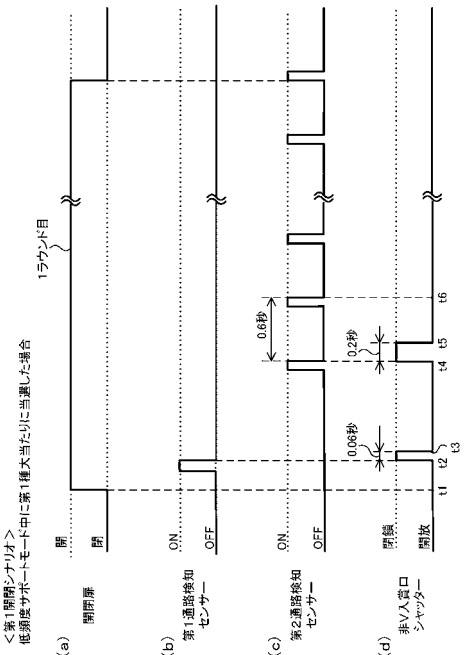
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

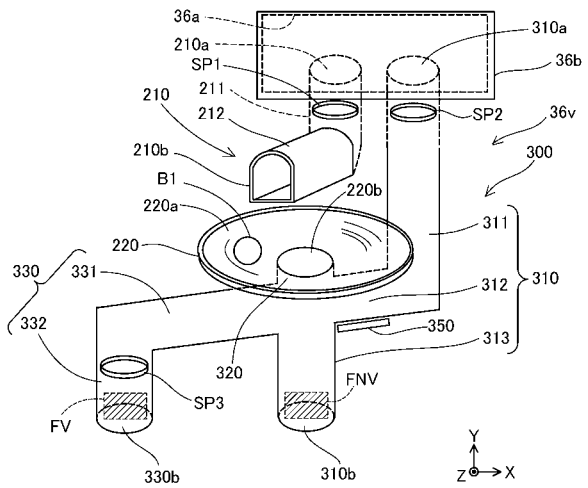
【図４０５】



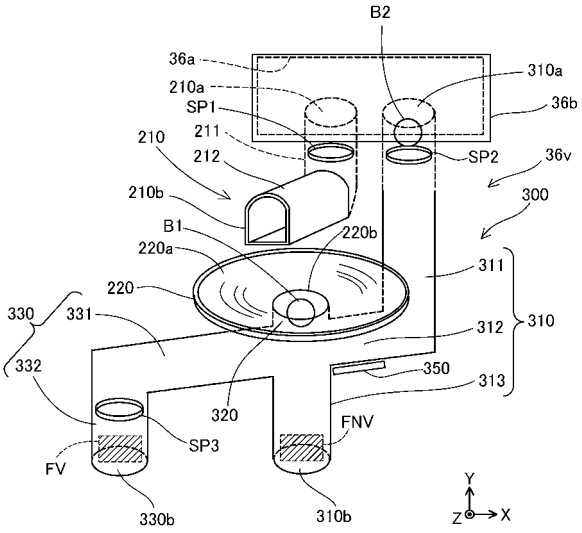
【図４０６】



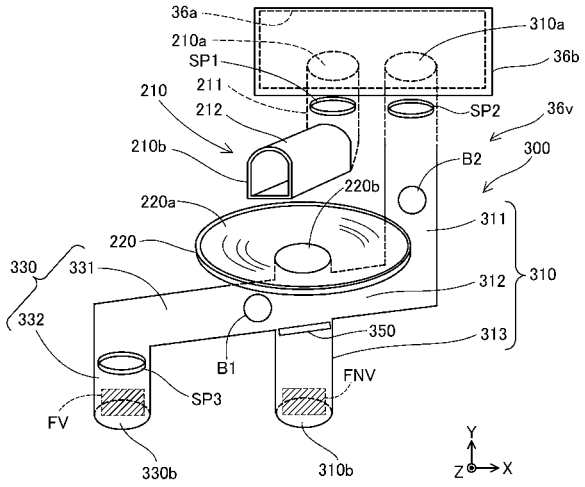
【図４０７】



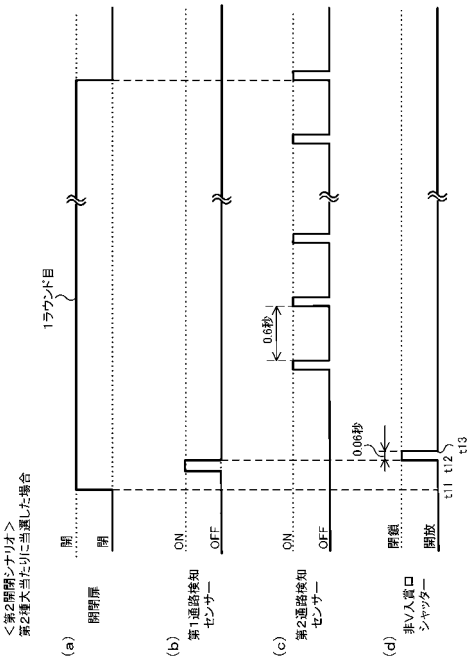
【図４０８】



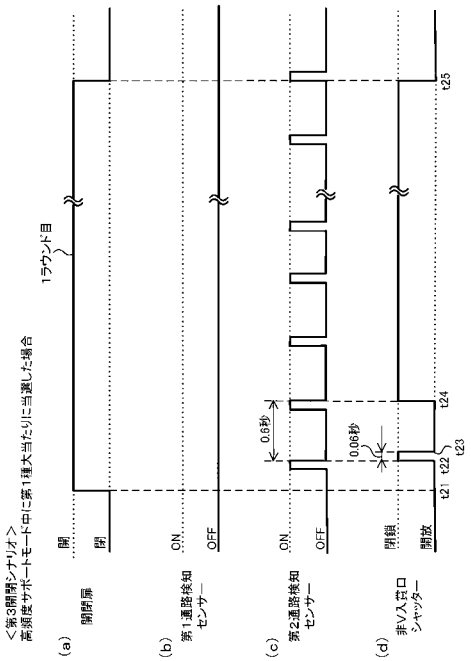
【図４０９】



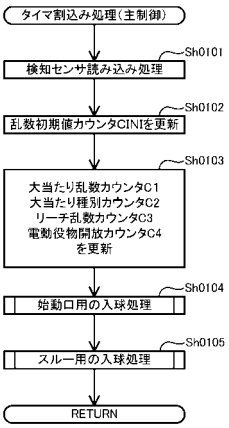
【図４１０】



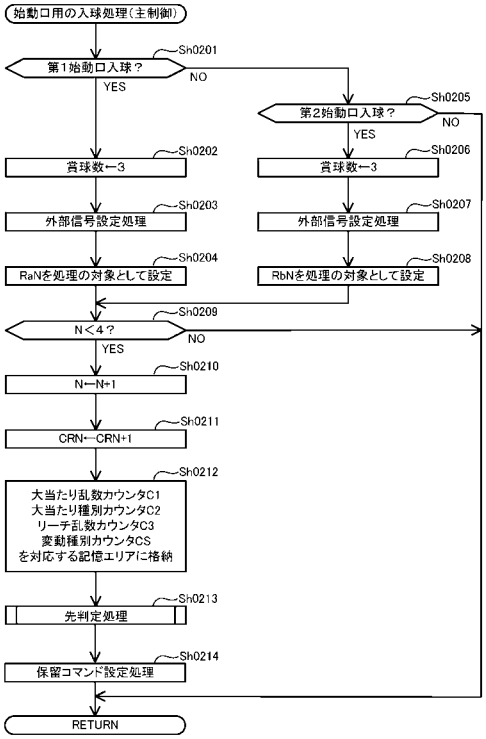
【図４１１】



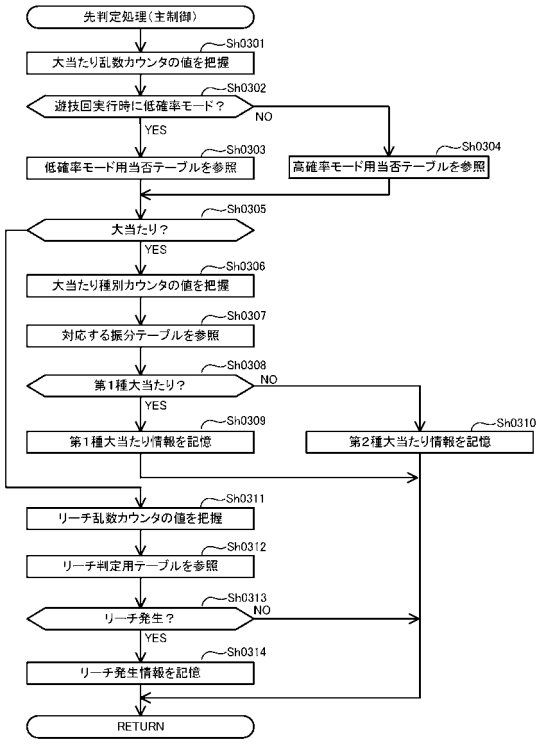
【図４１２】



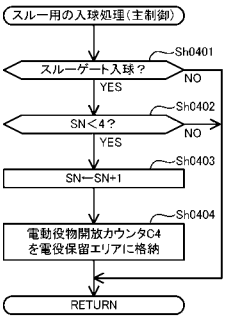
【図４１３】



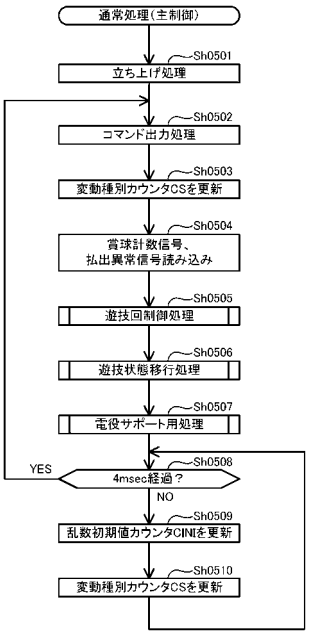
【図４１４】



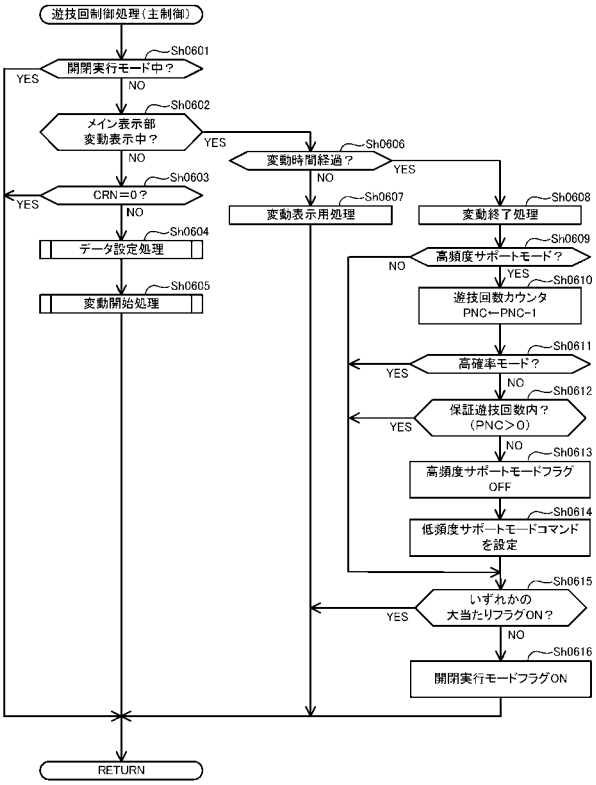
【図４１５】



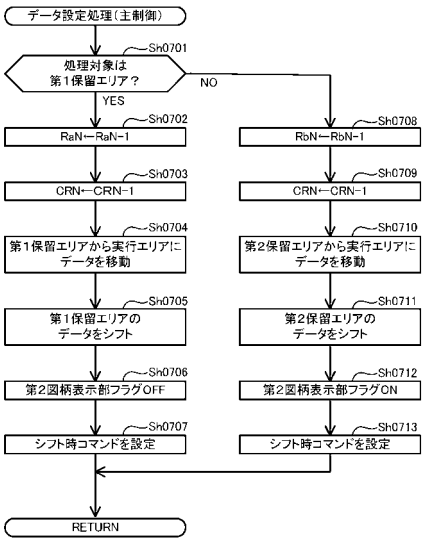
【図４１６】



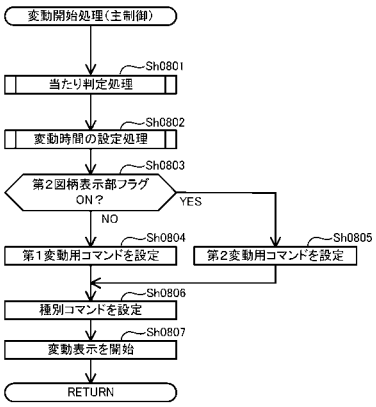
【図４１７】



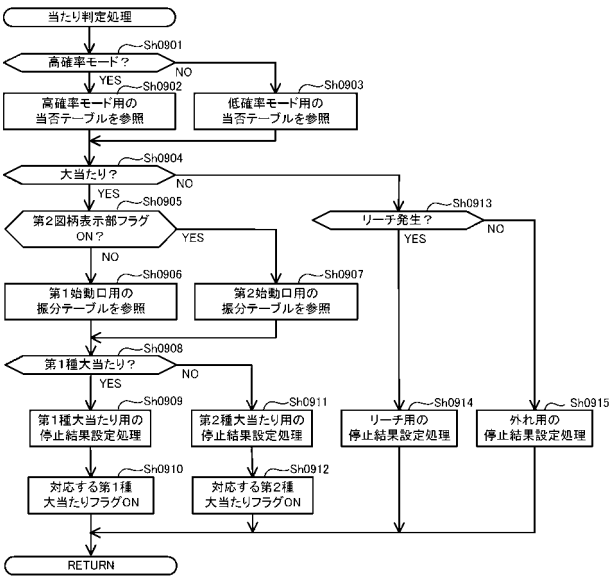
【図４１８】



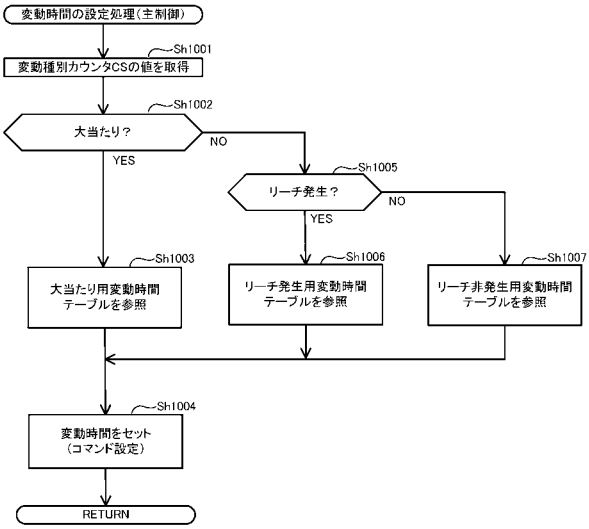
【図４１９】



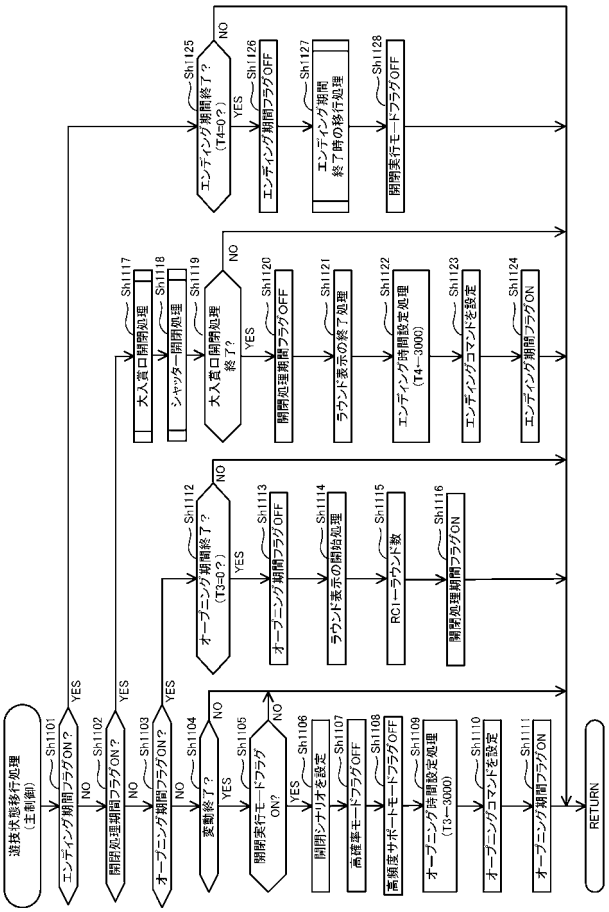
【図４２０】



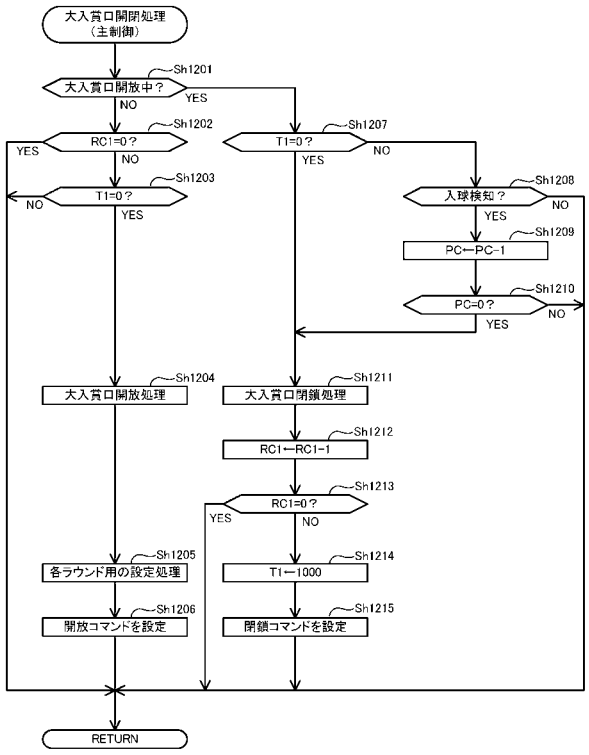
【図４２１】



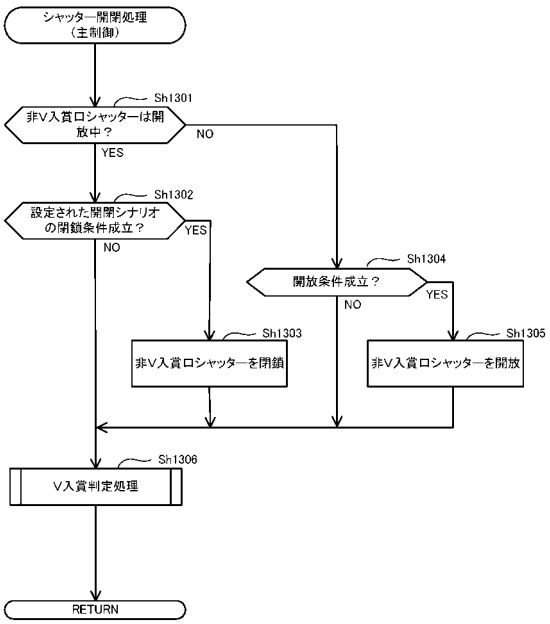
【図４２２】



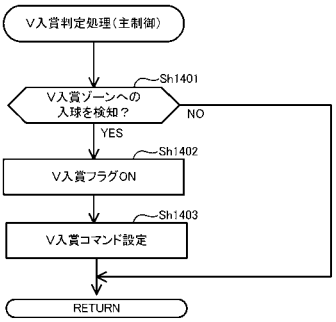
【図４２３】



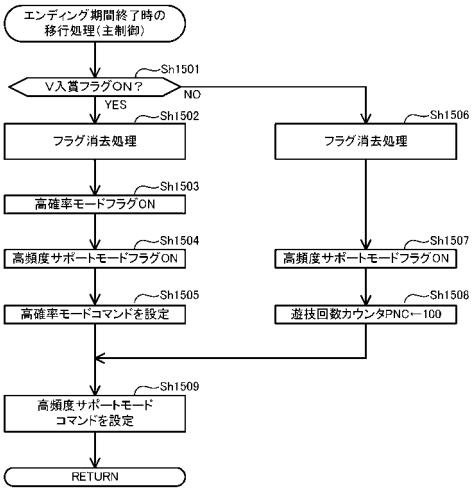
【図４２４】



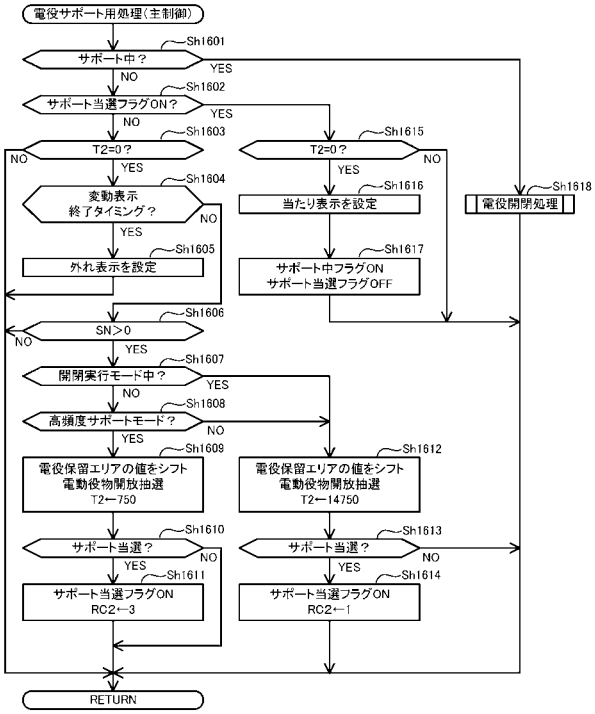
【図４２５】



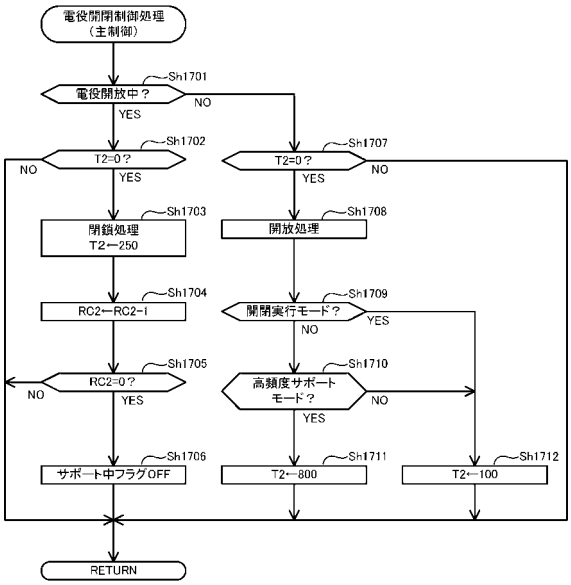
【図４２６】



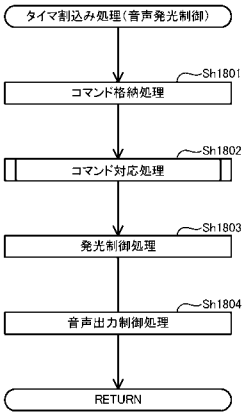
【図４２７】



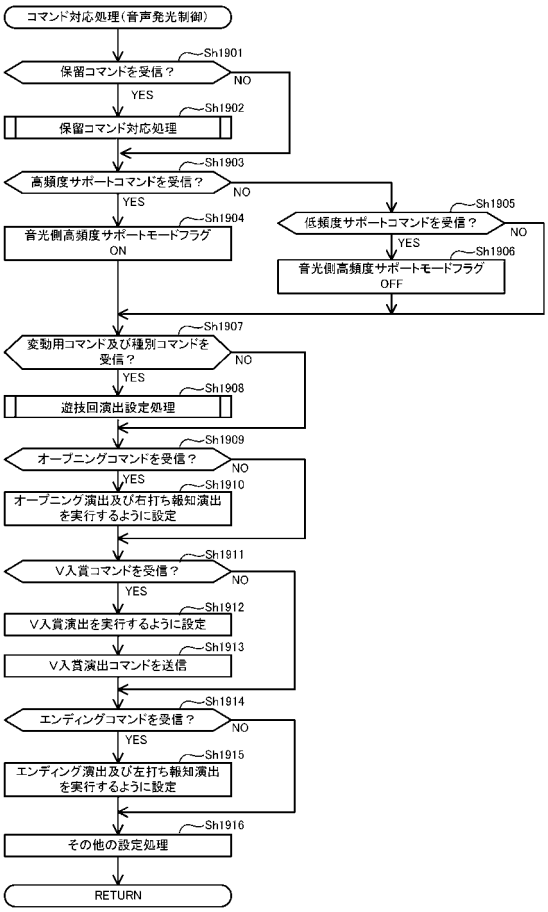
【図４２８】



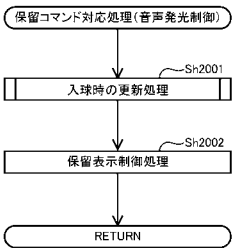
【図４２９】



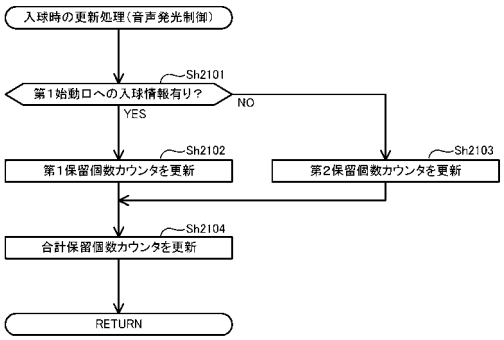
【図４３０】



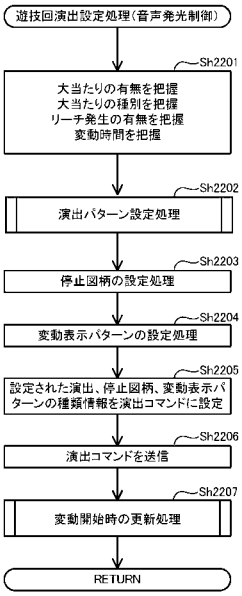
【図４３１】



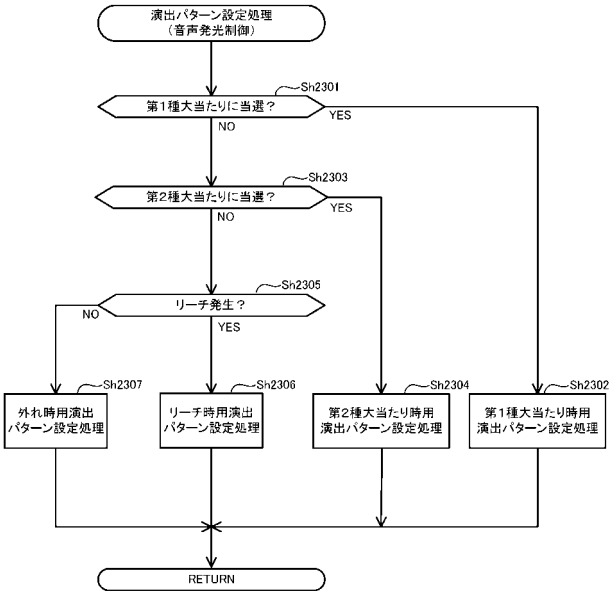
【図４３２】



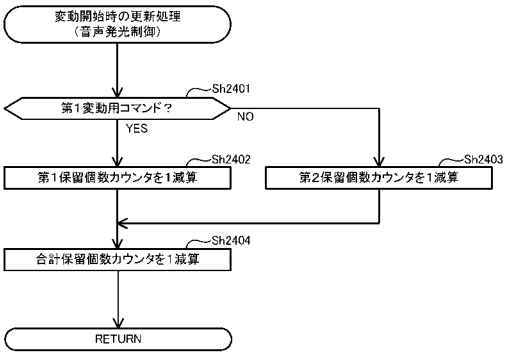
【図４３３】



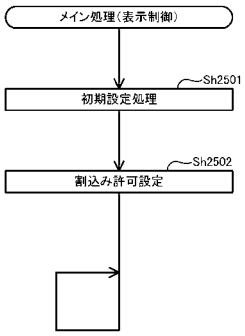
【図４３４】



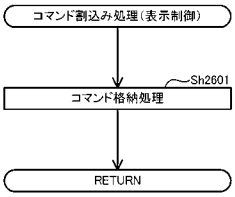
【図４３５】



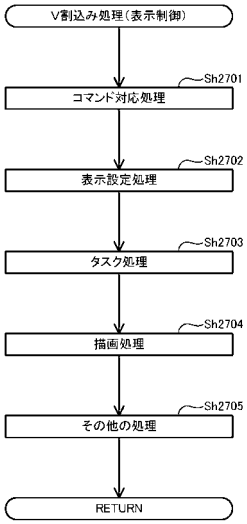
【図４３６】



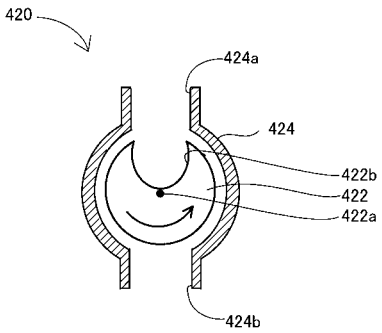
【図４３７】



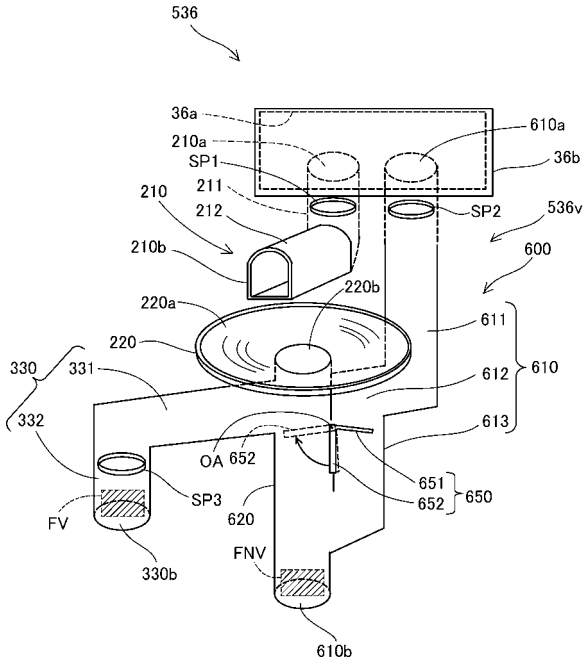
【図４３８】



【図４３９】



【図４４０】



【図４４１】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

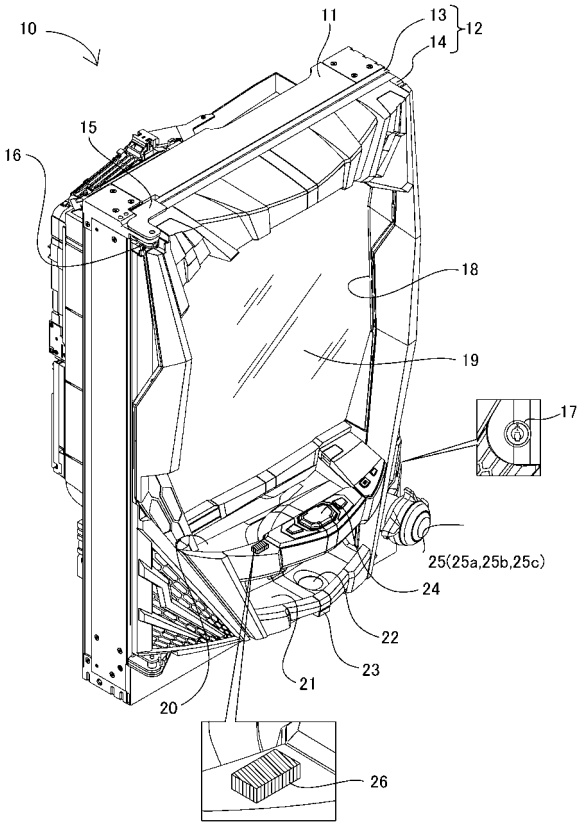
大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

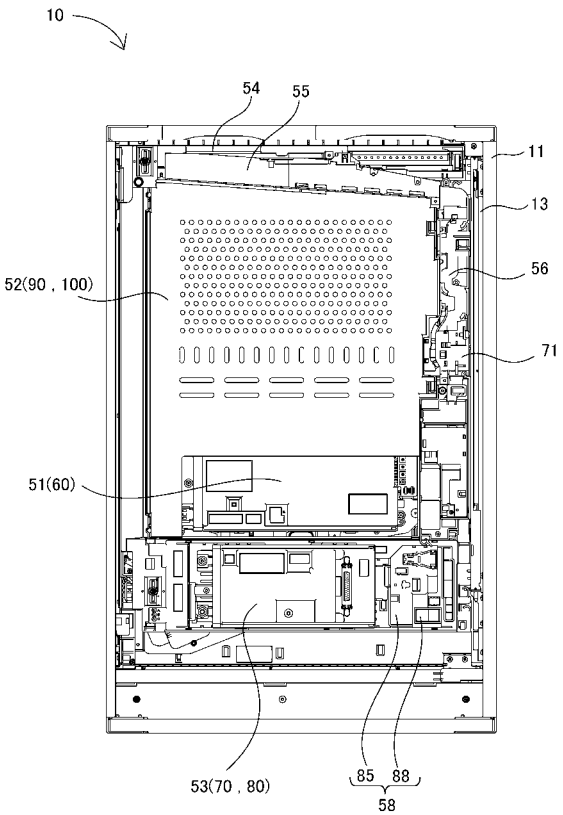
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R第3種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

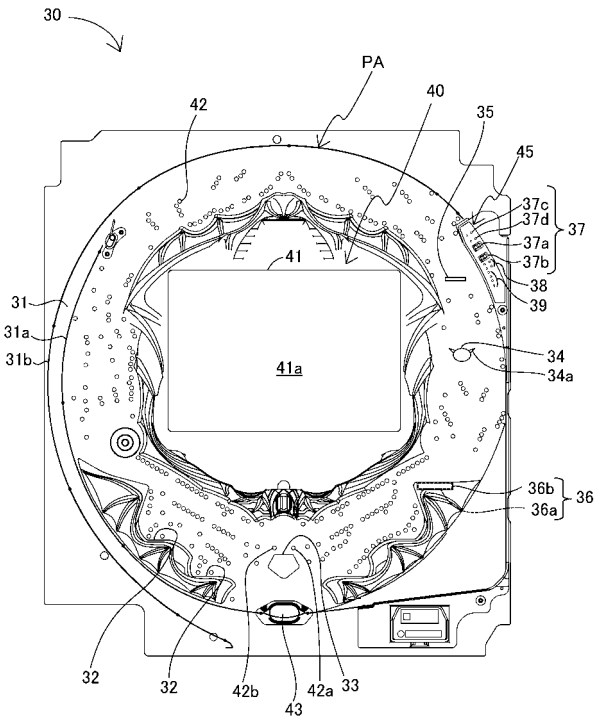
【図４４２】



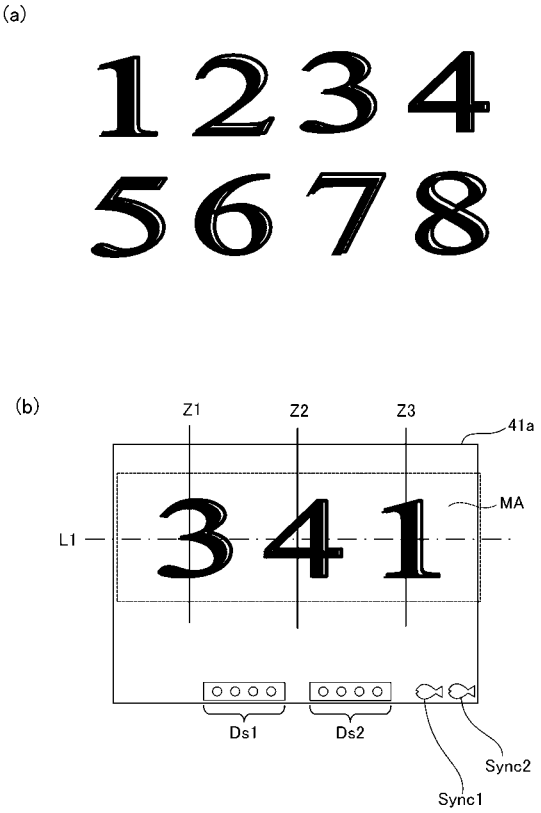
【図４４３】



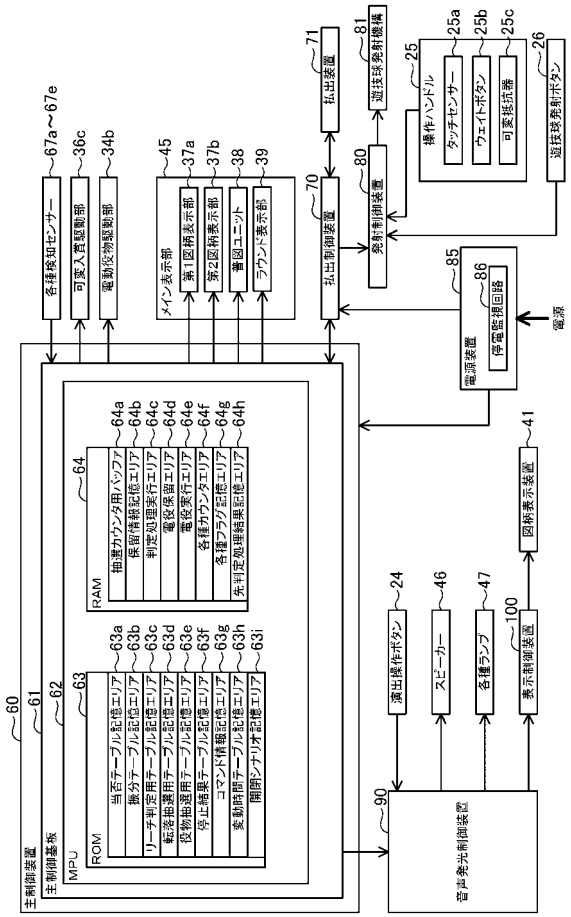
【図４４４】



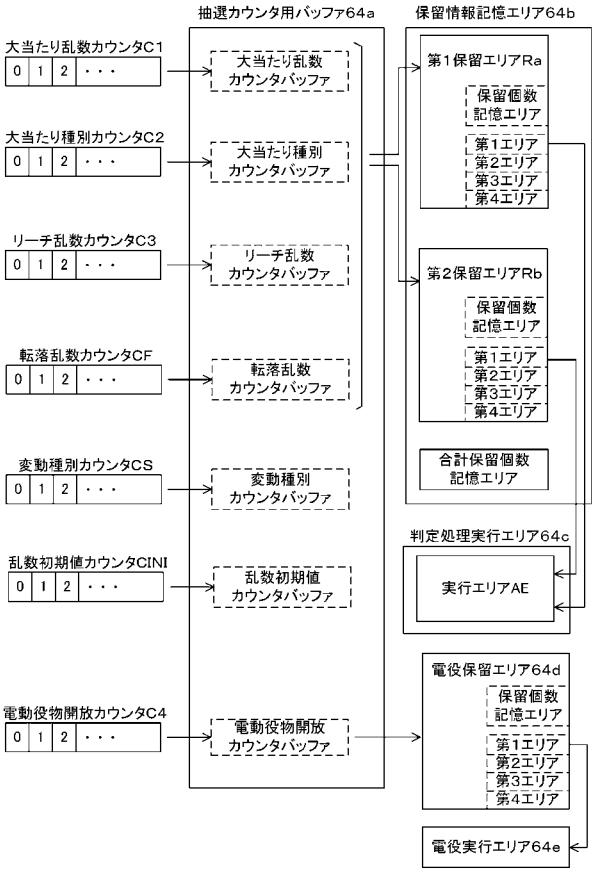
【図４４５】



【図４４６】



【図４４７】



【図４４８】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図４４９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図４５０】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～99）	転落抽選結果
0～2	当選（転落）
3～99	外れ（継続）

【図４５１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

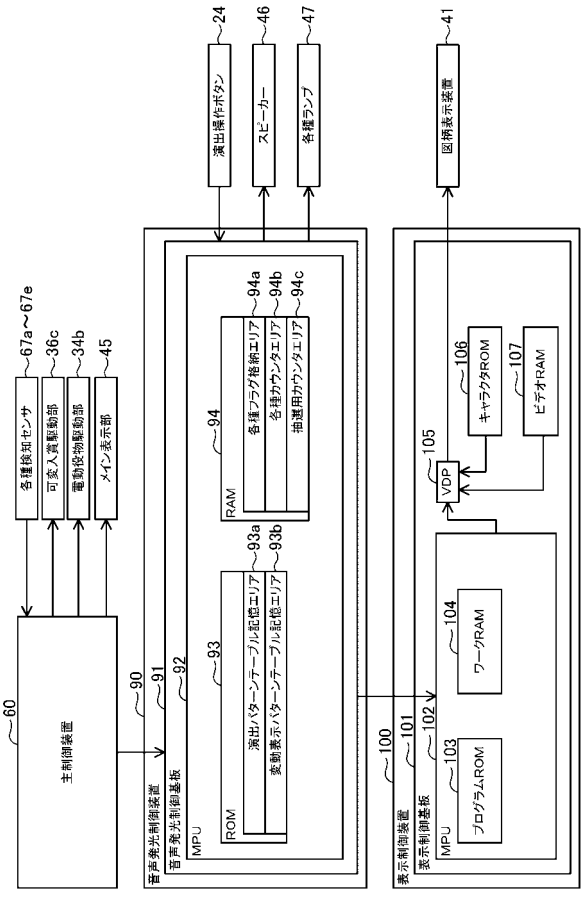
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

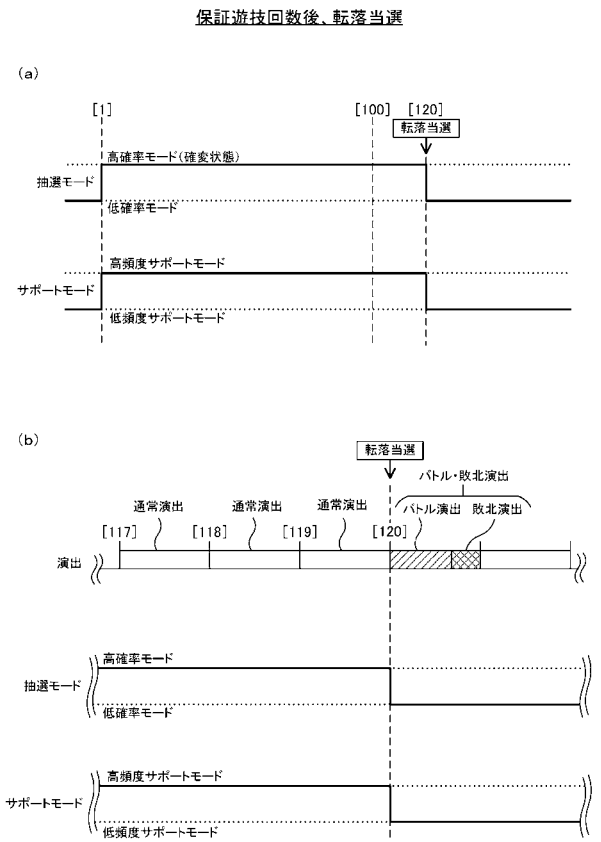
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

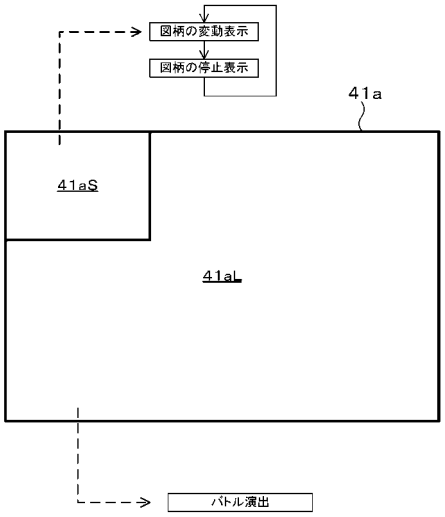
【図４５２】



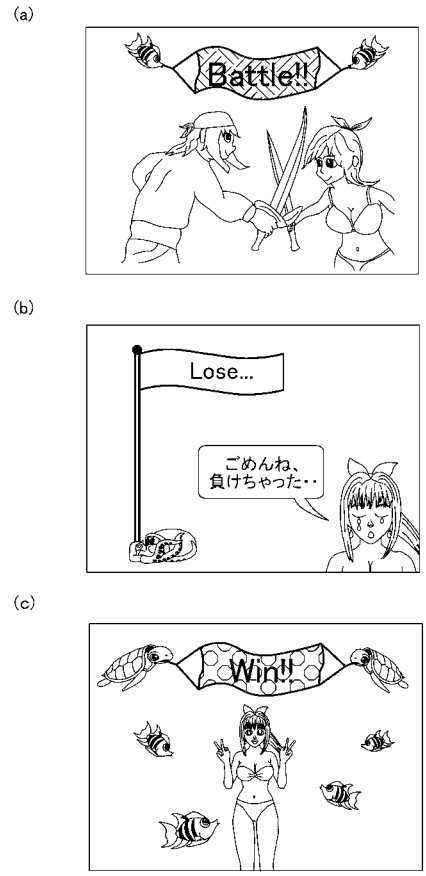
【図４５３】



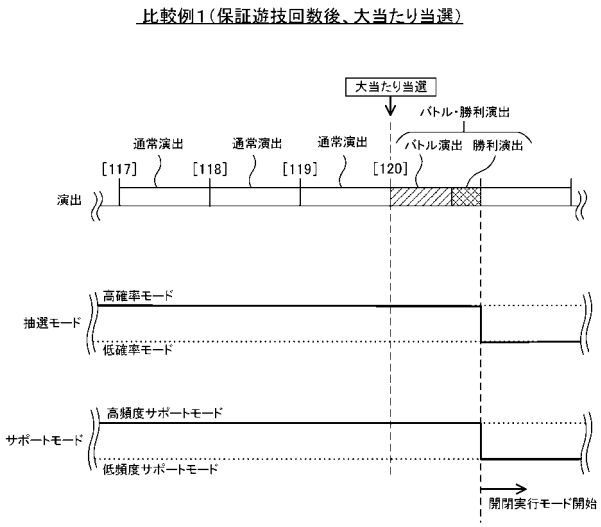
【図４５４】



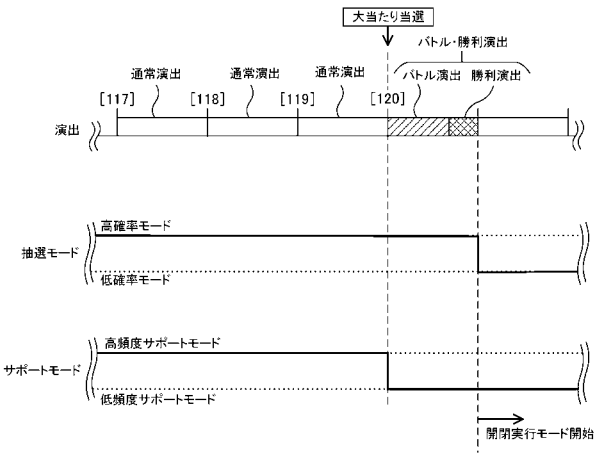
【図４５５】



【図４５６】



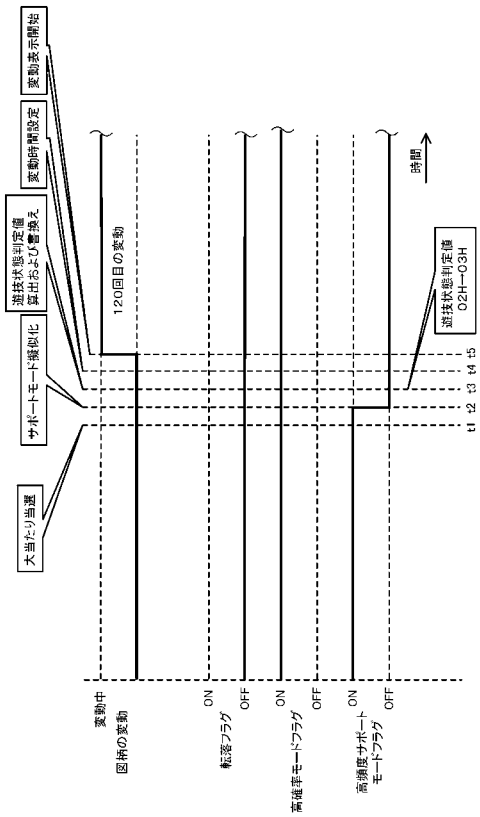
【図４５７】



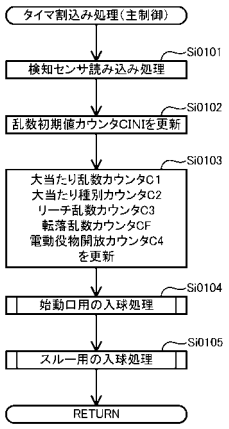
【図４５８】

転落フラグ	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	遊技状態判定値	遊技状態判定値の算出時における遊技状態
00H	00H	00H	00H	低確率低頻度状態（通常状態）
00H	00H	01H	01H	低確率高頻度状態（時短状態）
00H	02H	00H	02H	高確率低頻度状態（潜伏確変状態）
00H	02H	01H	03H	高確率高頻度状態（確変状態）
10H	00H	01H	11H	保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態（転落時短状態）
10H	00H	00H	10H	保証遊技回数後の転落による低確率低頻度状態（転落通常状態）

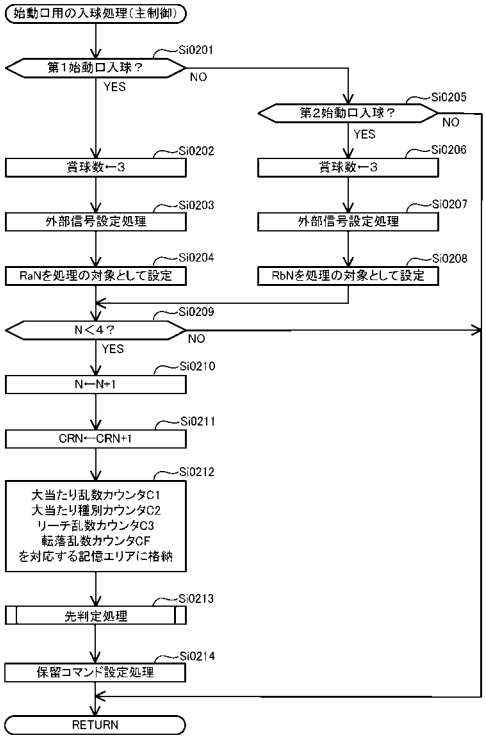
【図４５９】



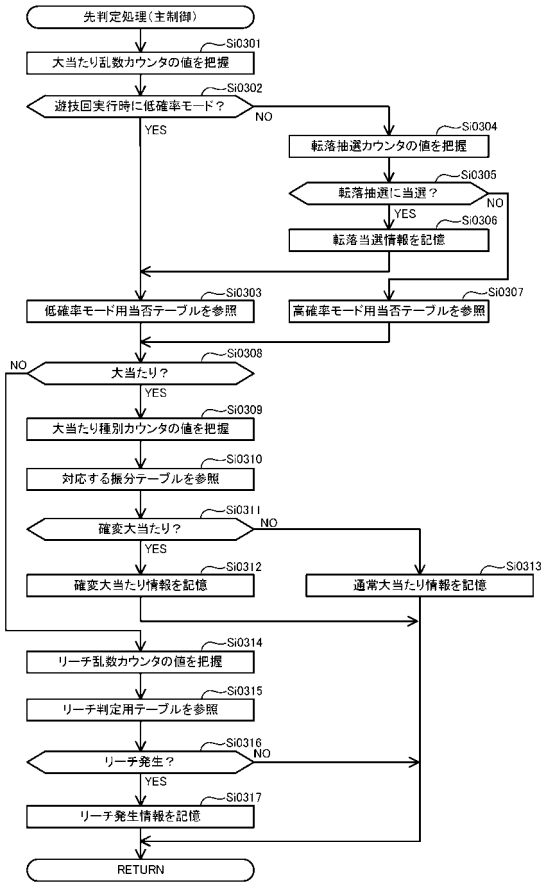
【図４６０】



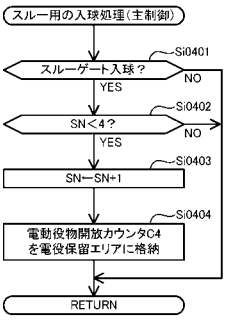
【図４６１】



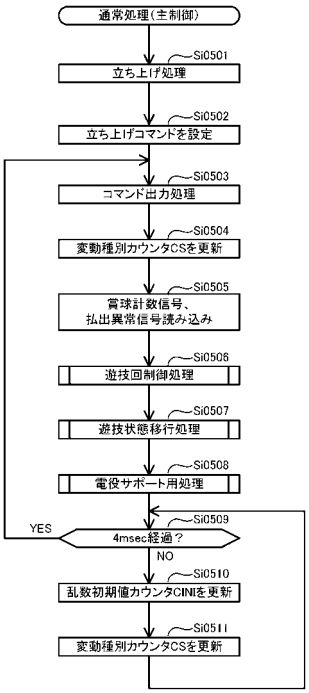
【図４６２】



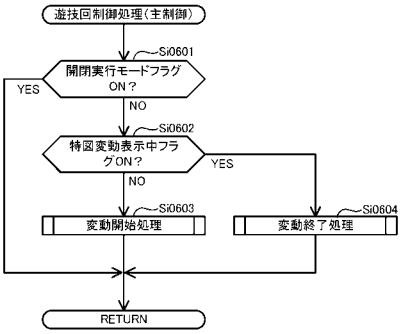
【図４６３】



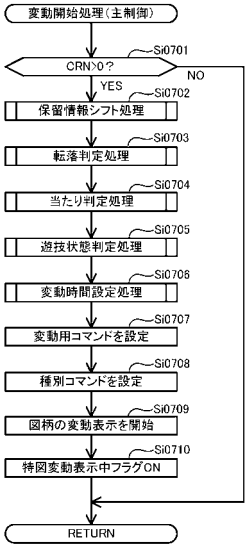
【図４６４】



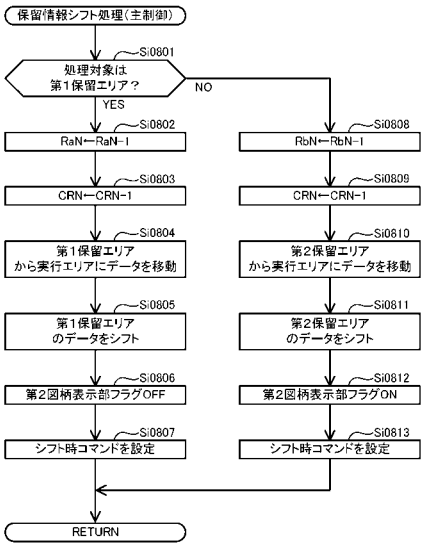
【図４６５】



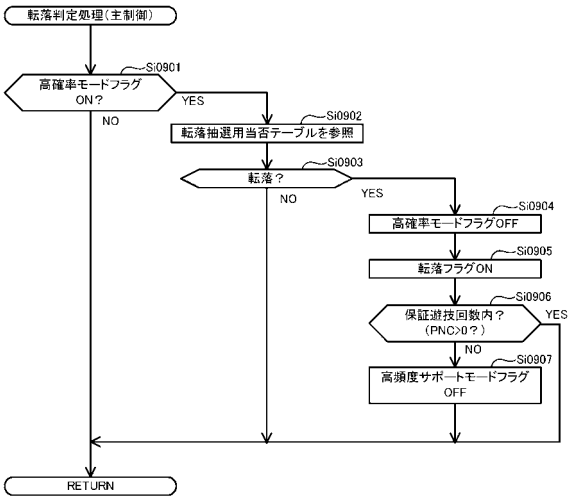
【図４６６】



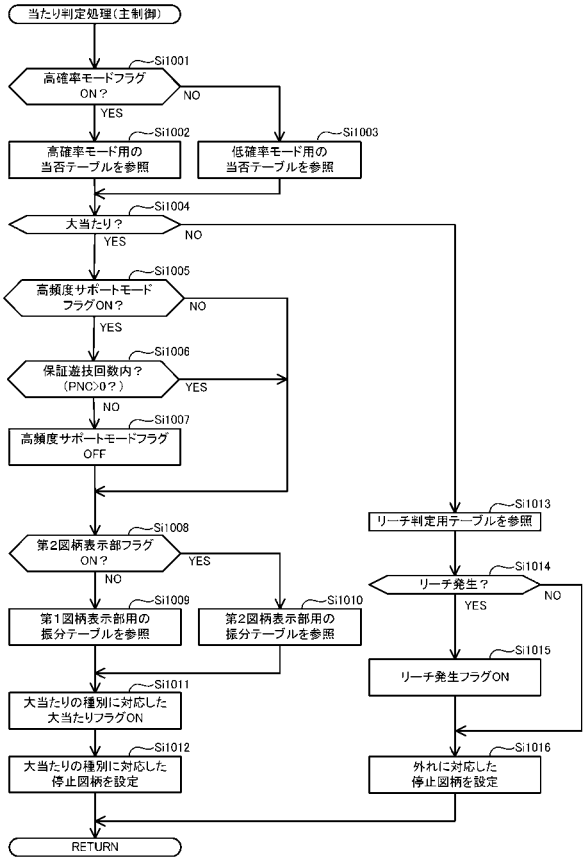
【図４６７】



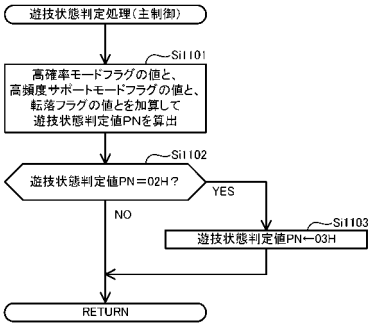
【図４６８】



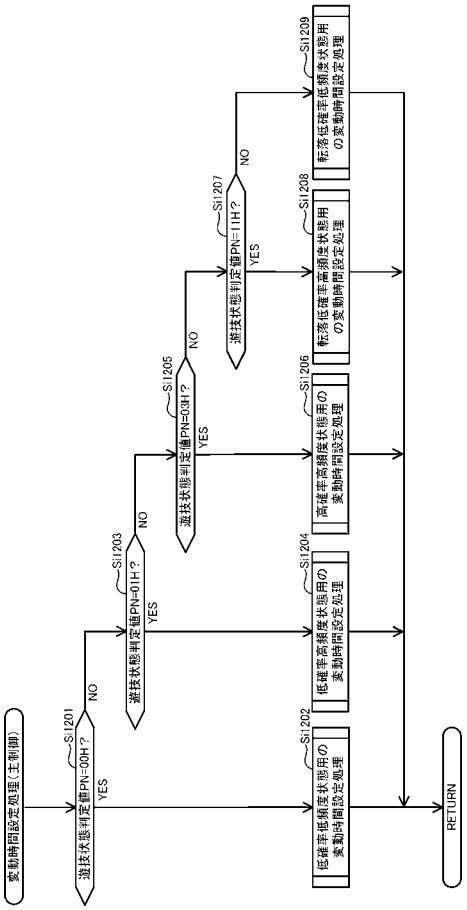
【図４６９】



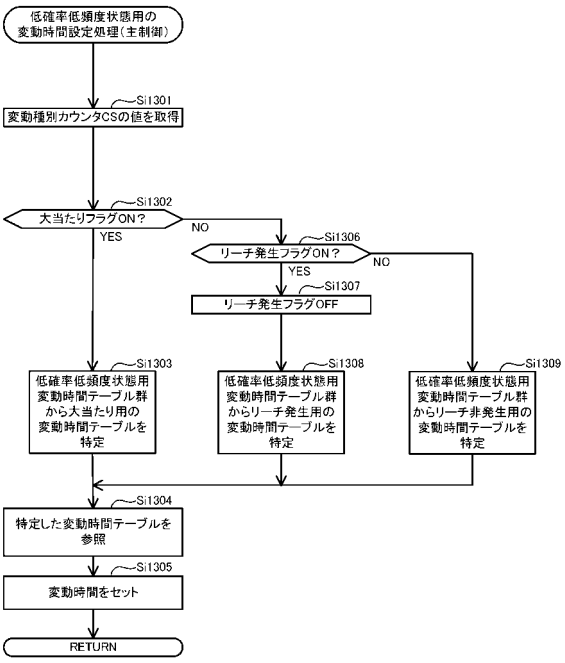
【図４７０】



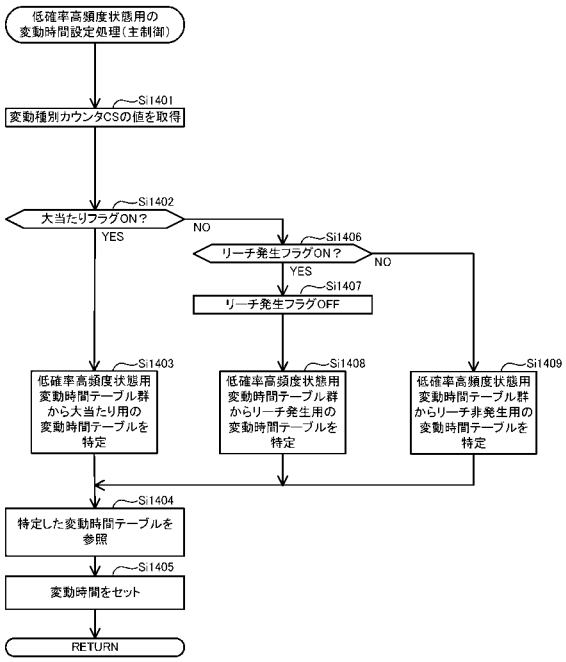
【図４７１】



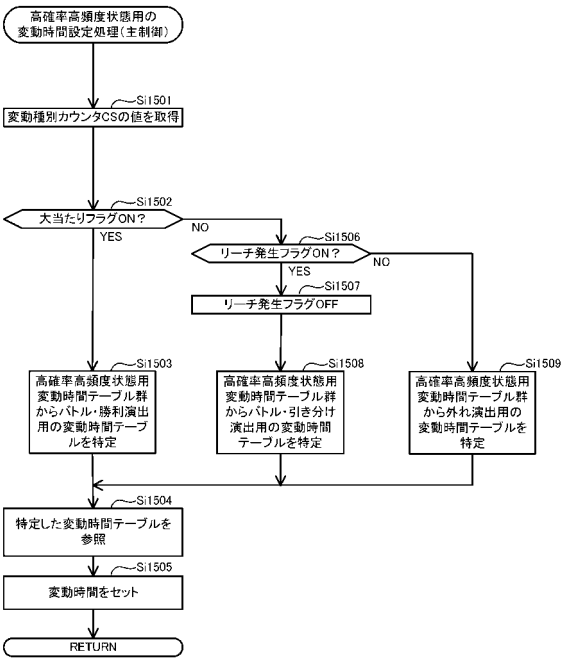
【図４７２】



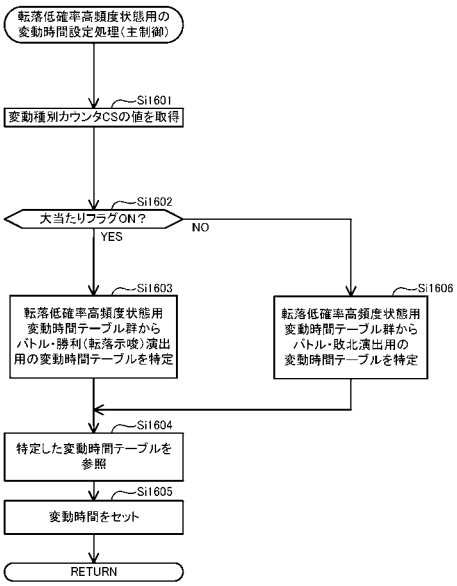
【図４７３】



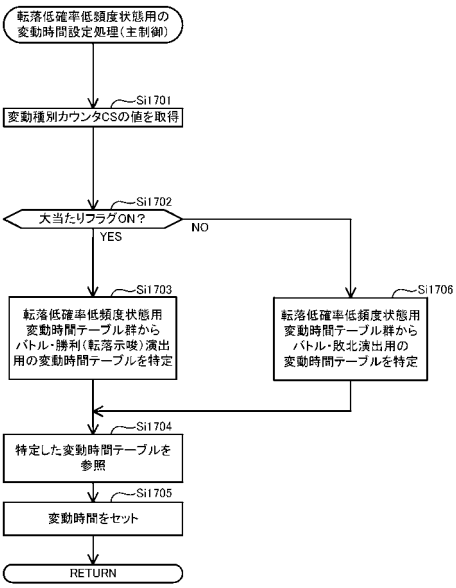
【図４７４】



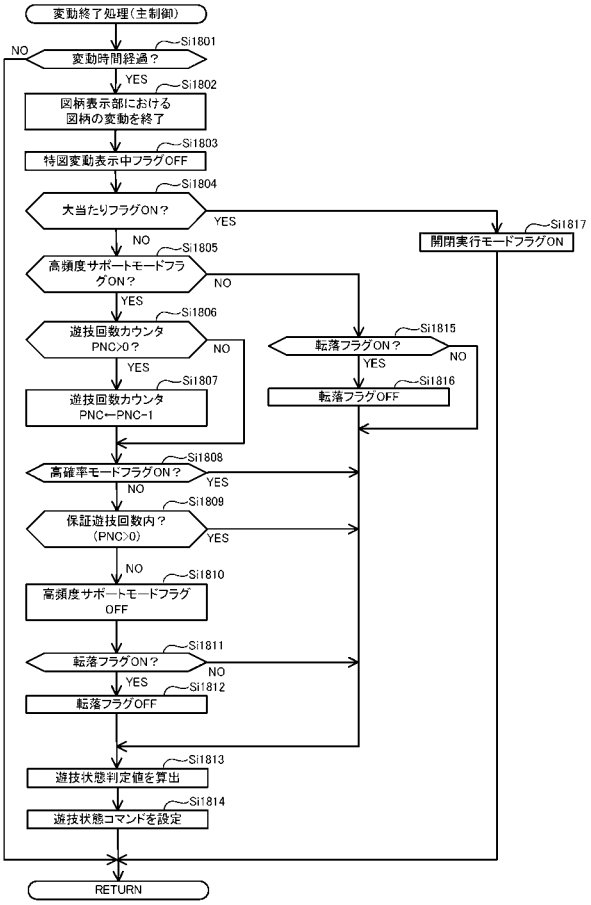
【図４７５】



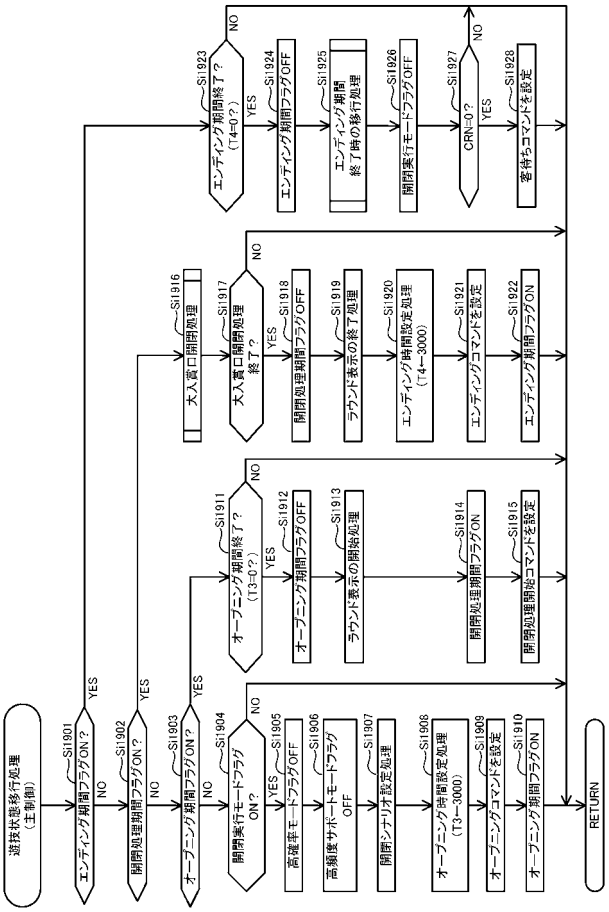
【図４７６】



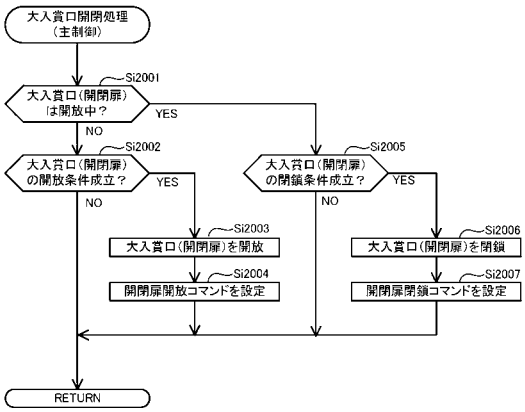
【図４７７】



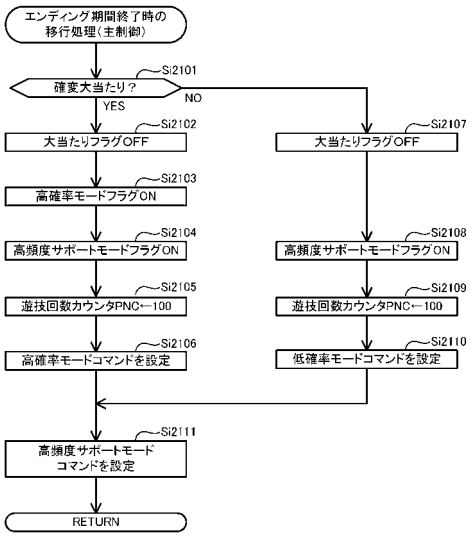
【図４７８】



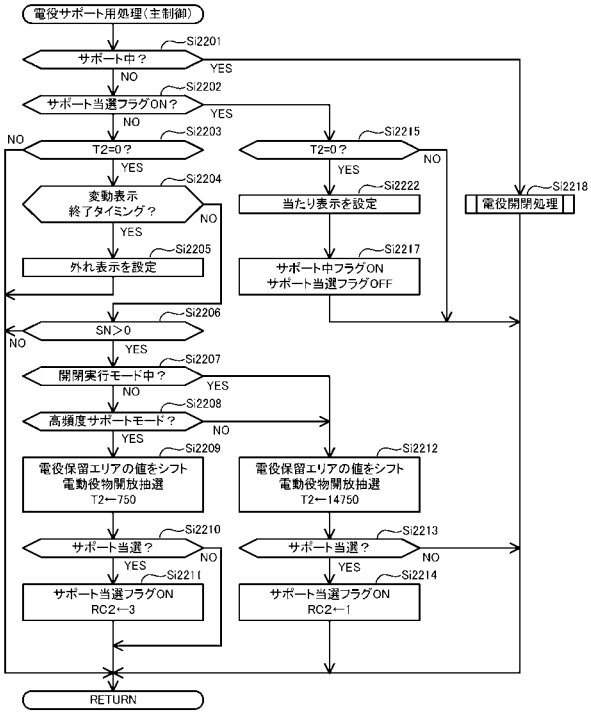
【図４７９】



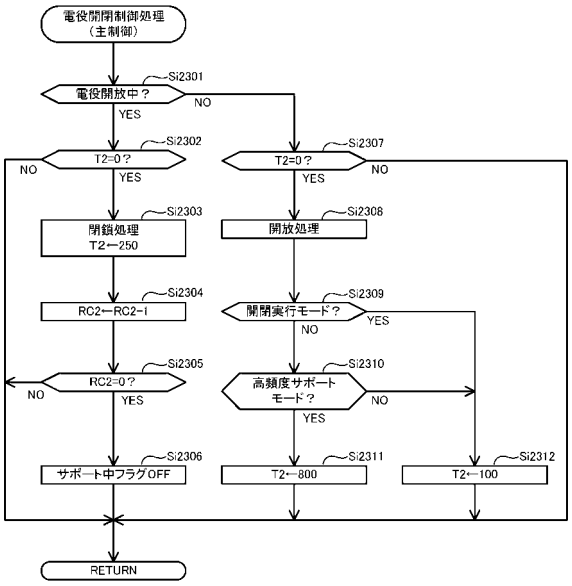
【図４８０】



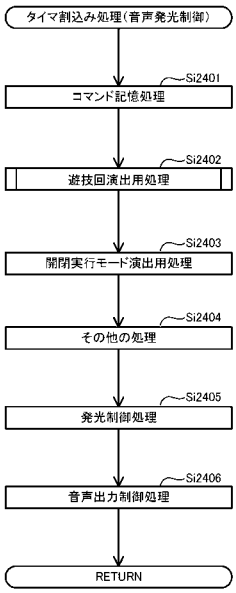
【図４８１】



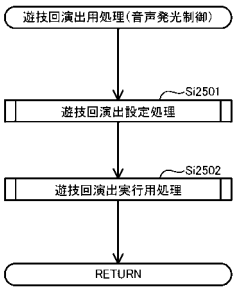
【図４８２】



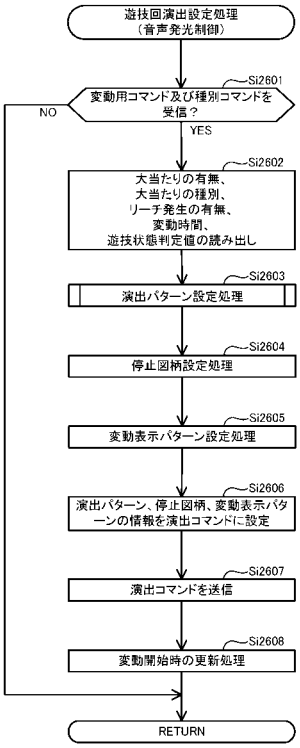
【図４８３】



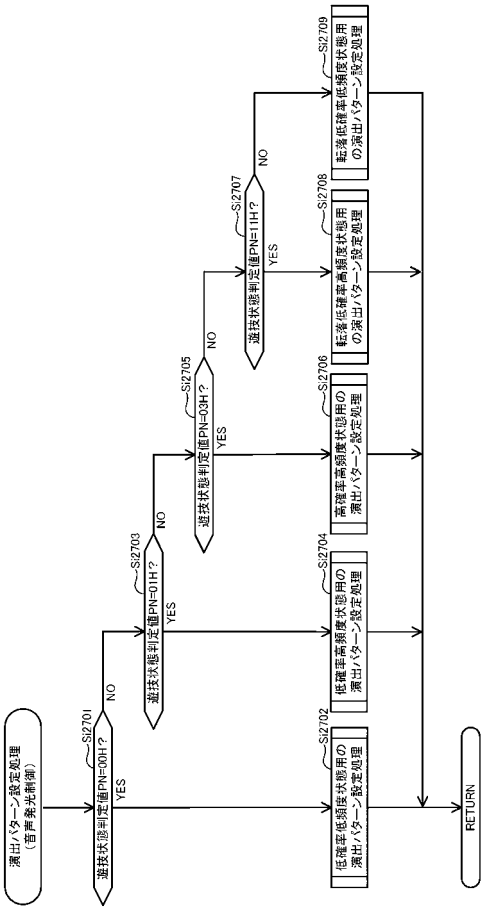
【図４８４】



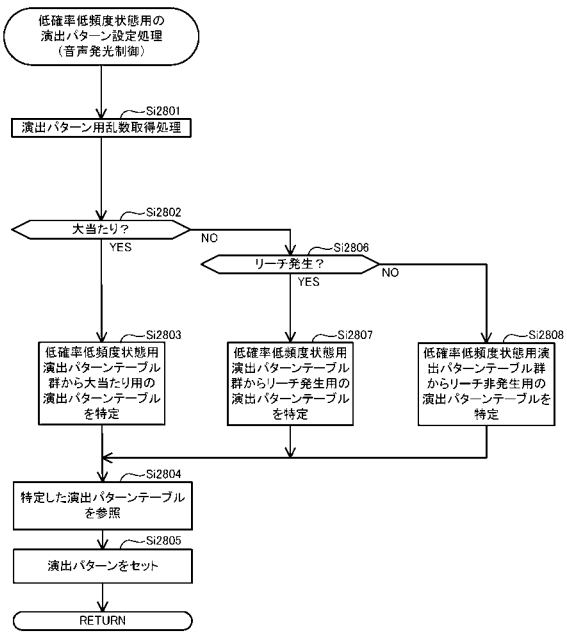
【図４８５】



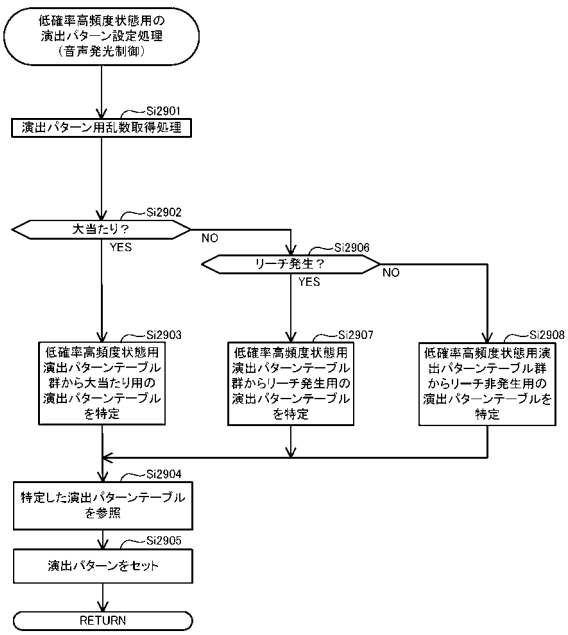
【図４８６】



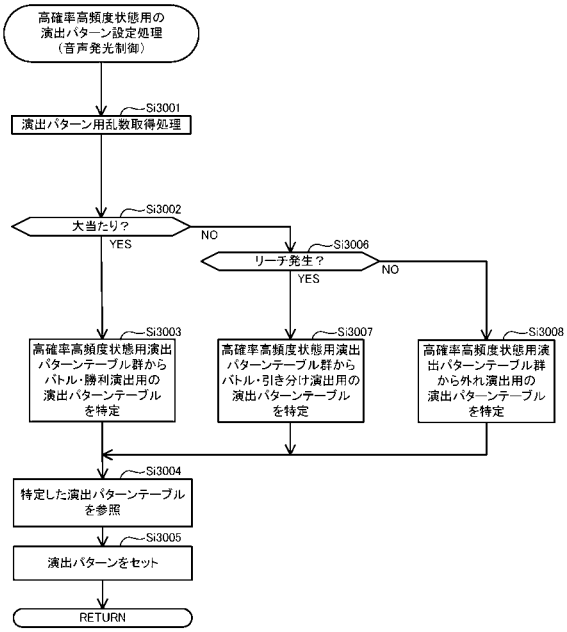
【図４８７】



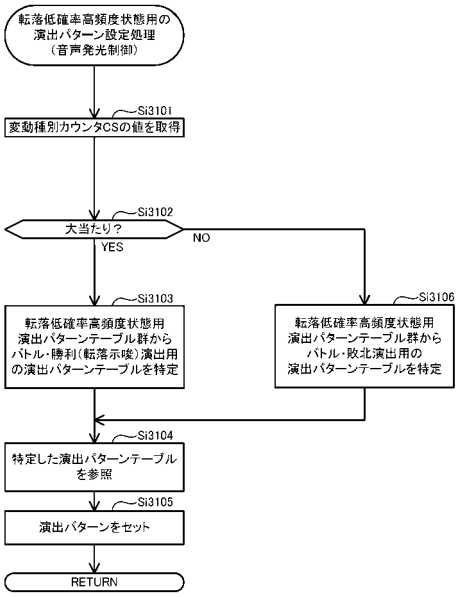
【図４８８】



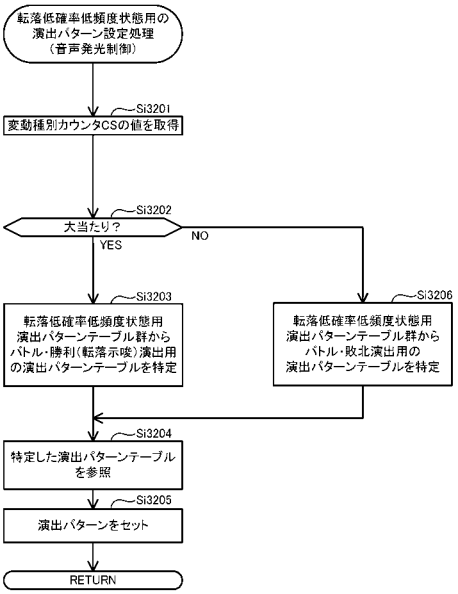
【図４８９】



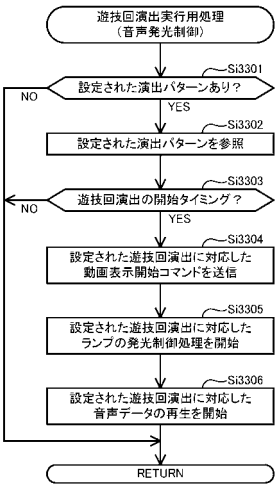
【図４９０】



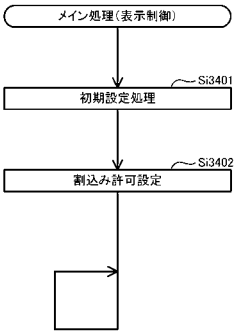
【図４９１】



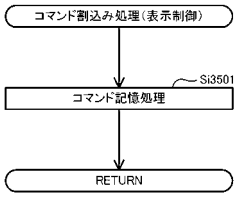
【図４９２】



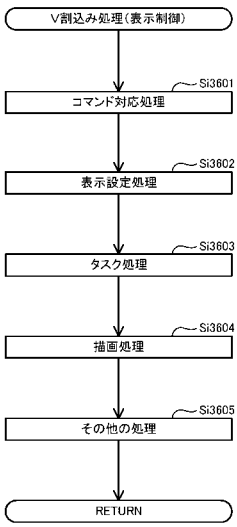
【図４９３】



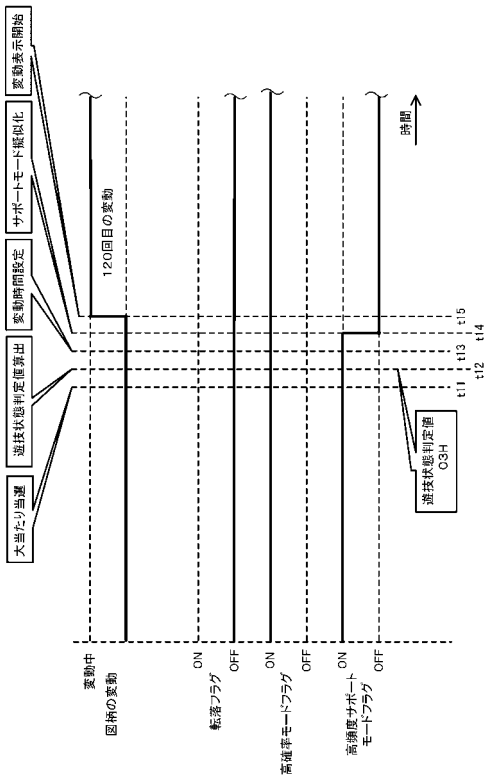
【図４９４】



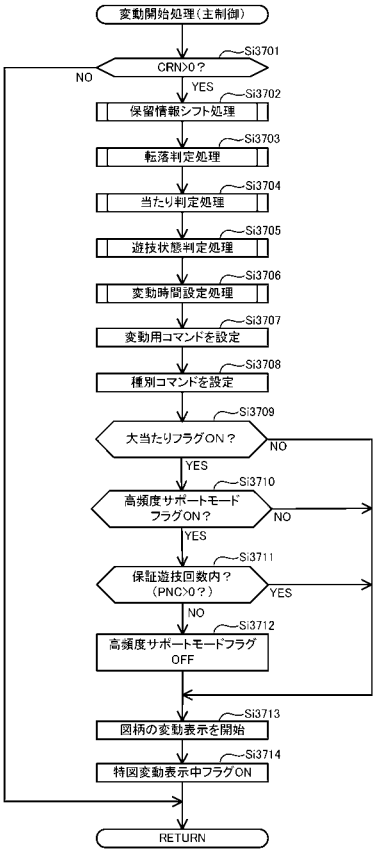
【図４９５】



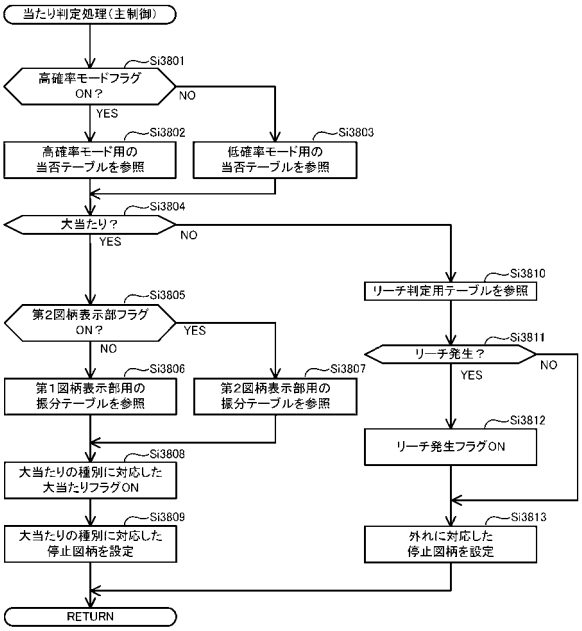
【図４９６】



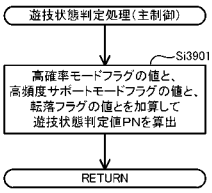
【図４９７】



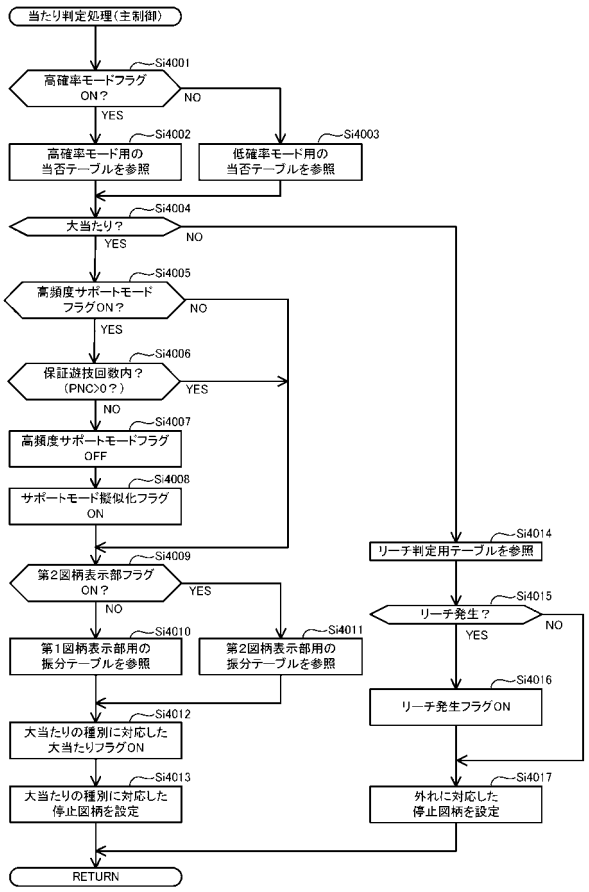
【図４９８】



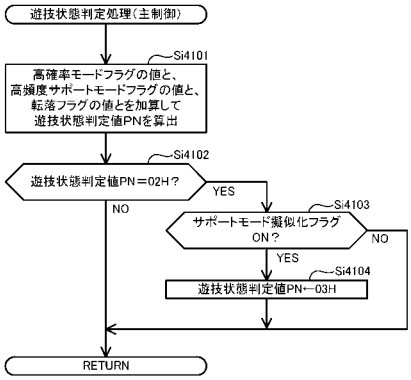
【図４９９】



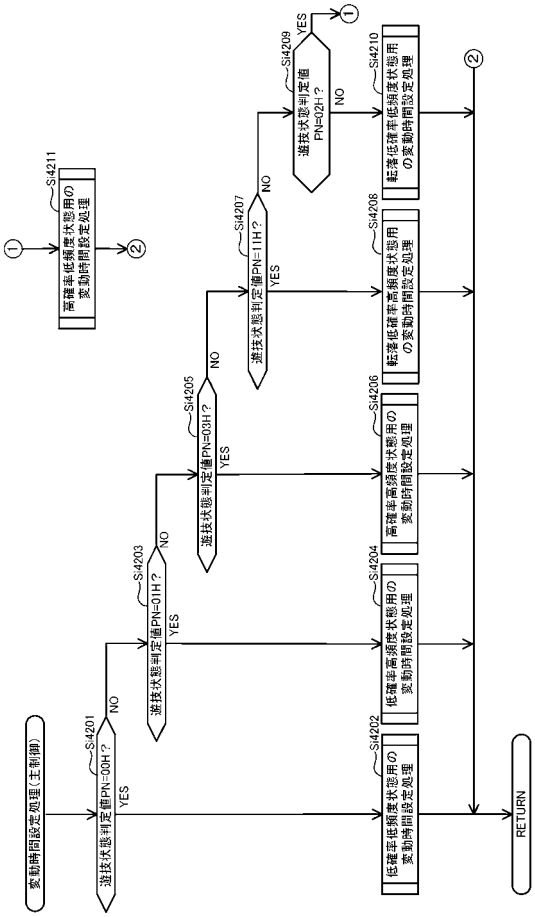
【図５００】



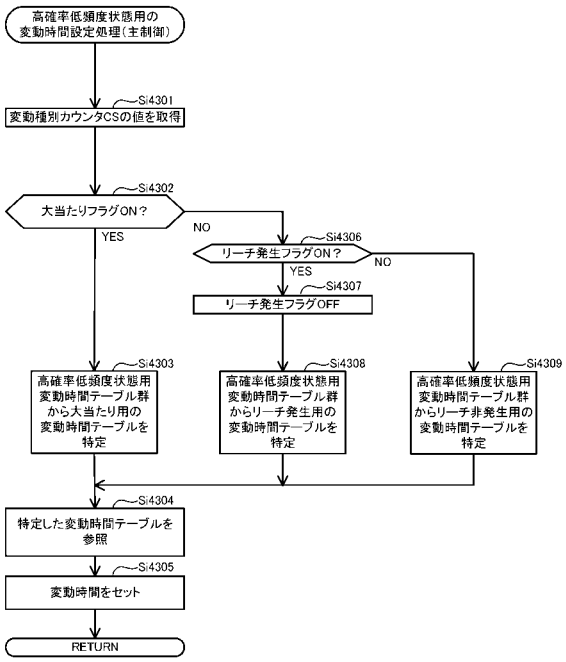
【図５０１】



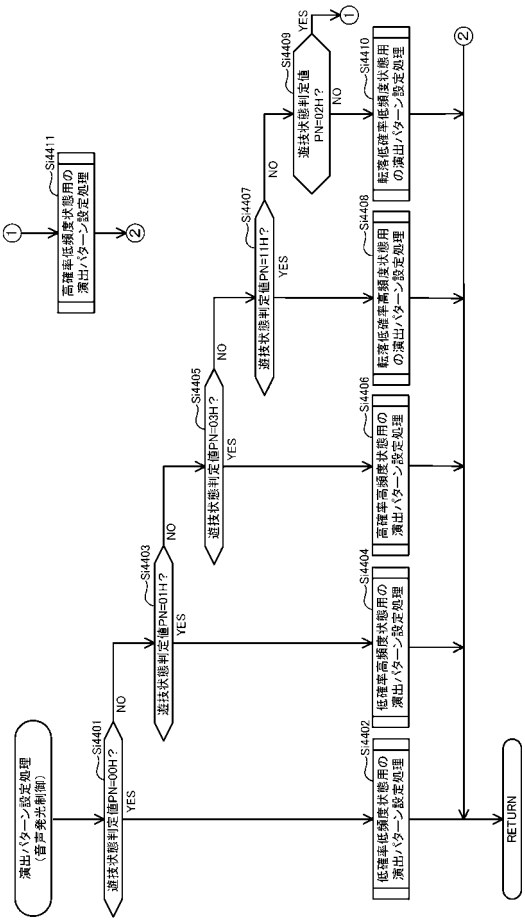
【図５０２】



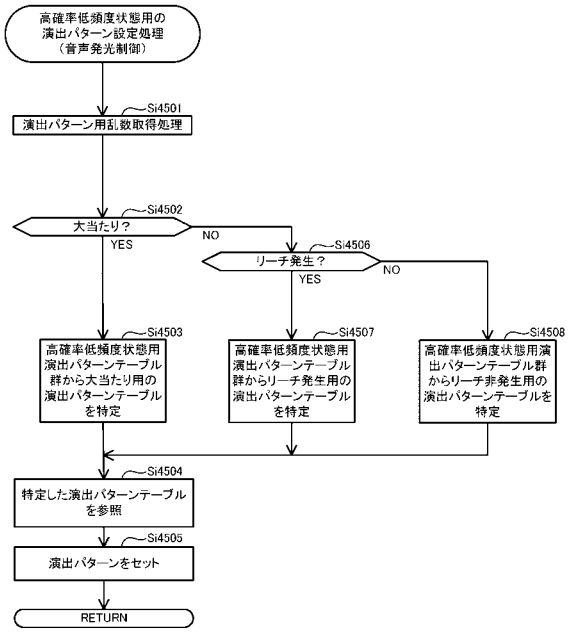
【図５０３】



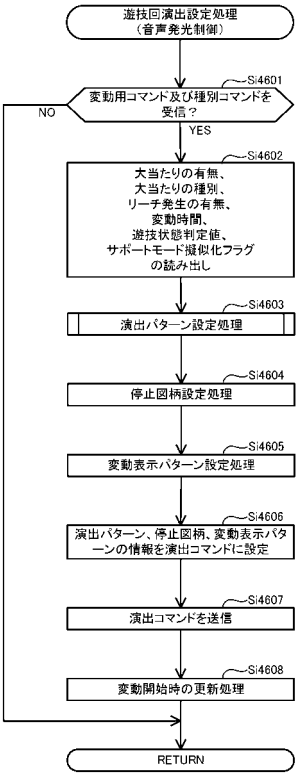
【図５０４】



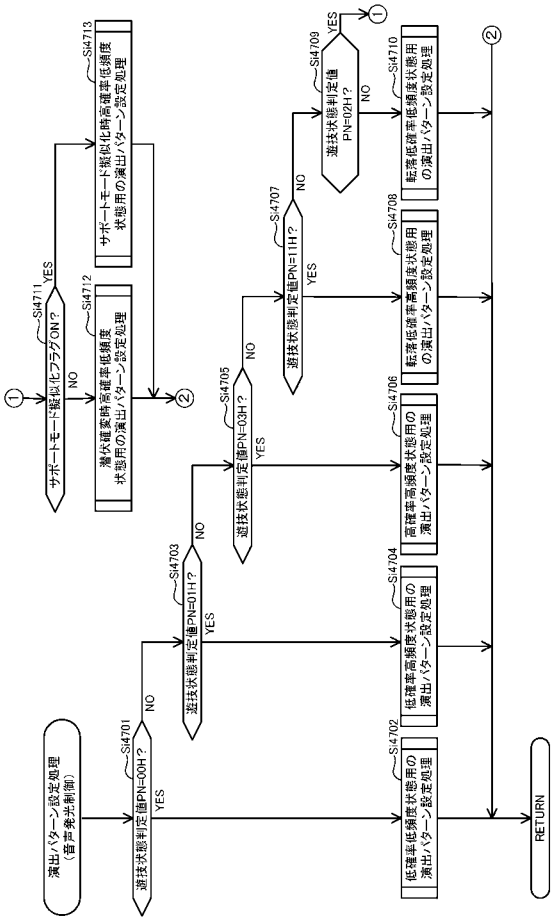
【図５０５】



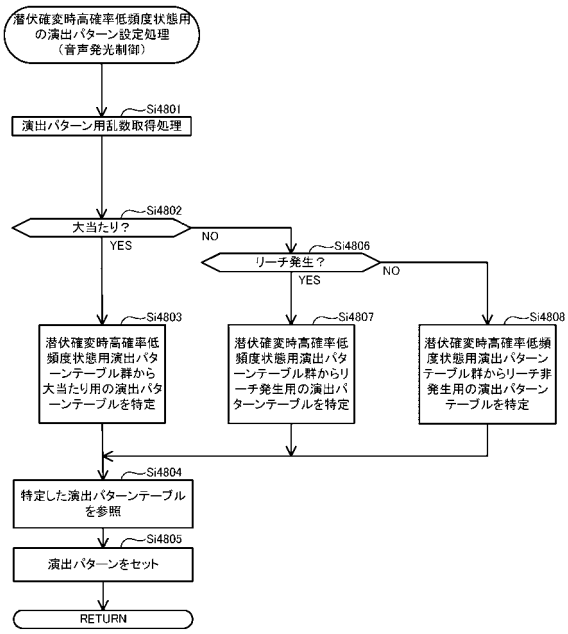
【図５０６】



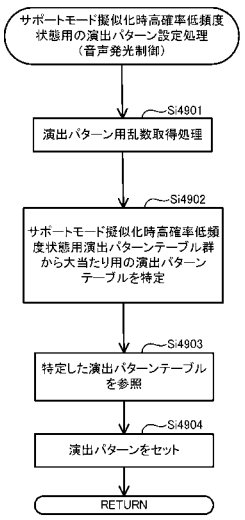
【図５０７】



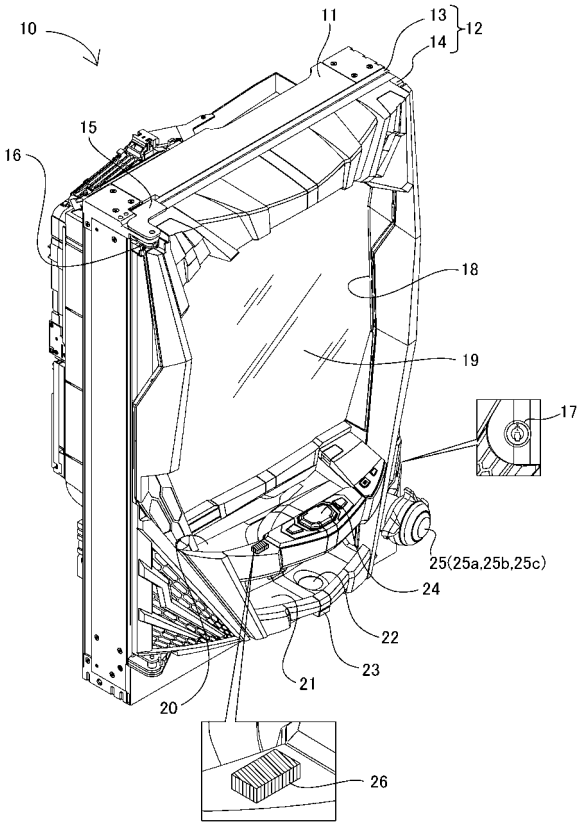
【図５０８】



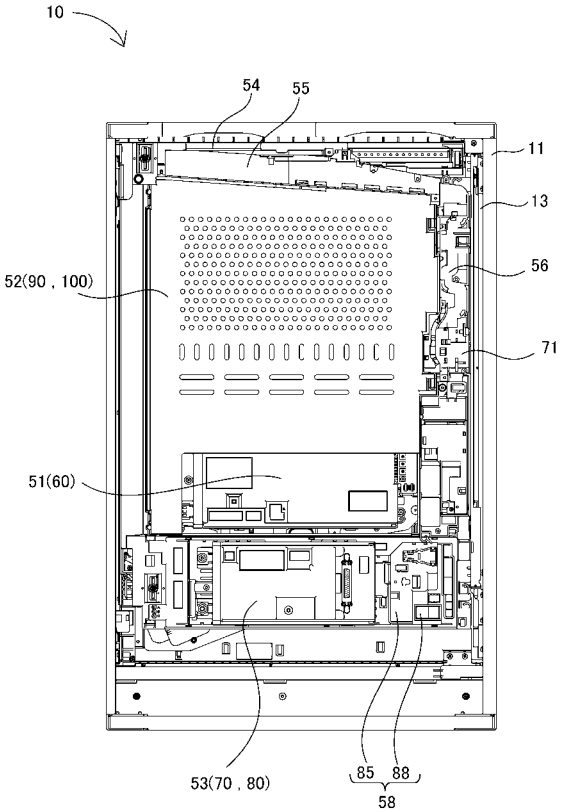
【図５０９】



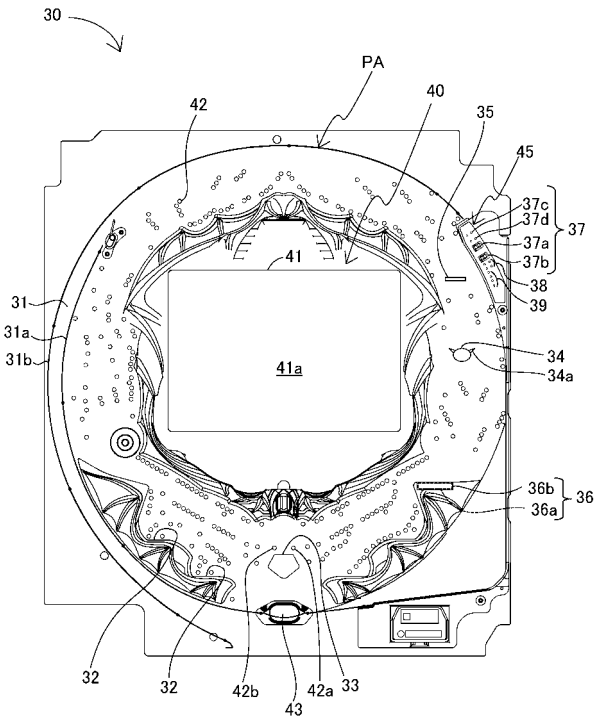
【図５１０】



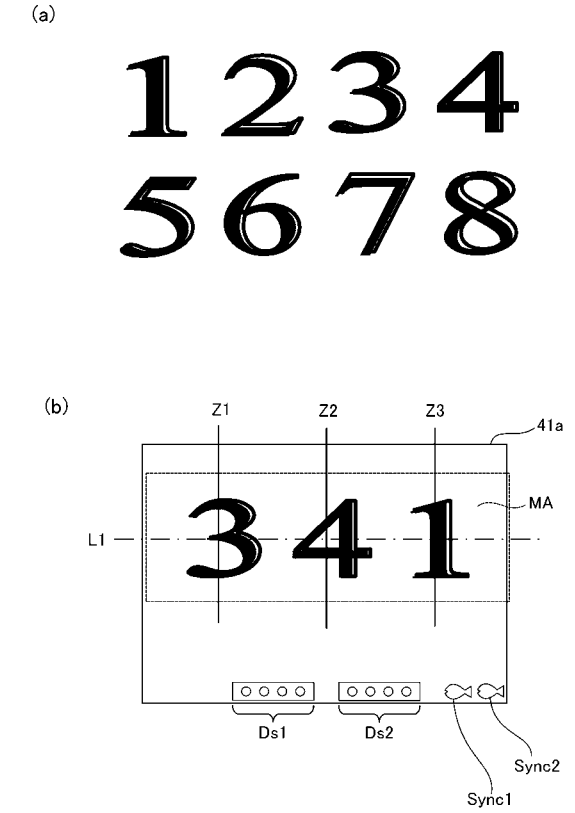
【図５１１】



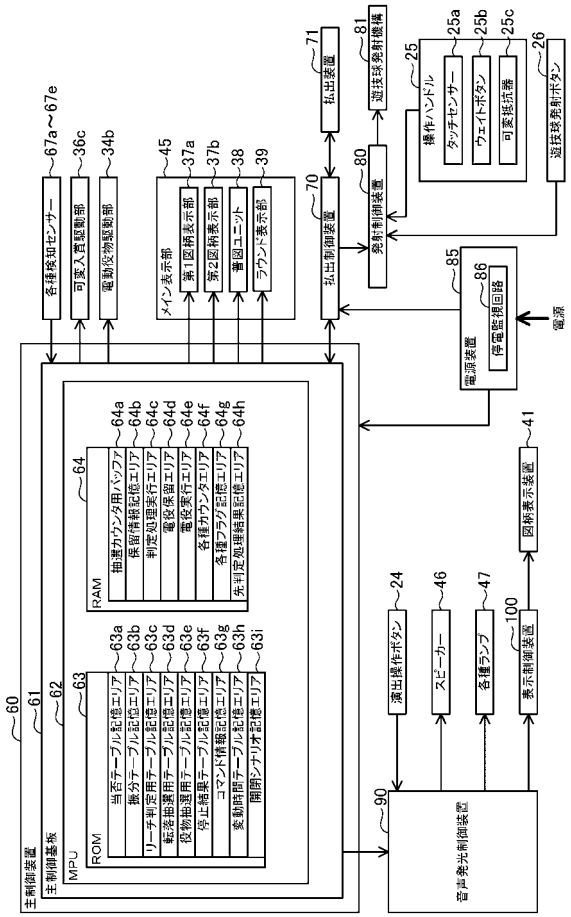
【図５１２】



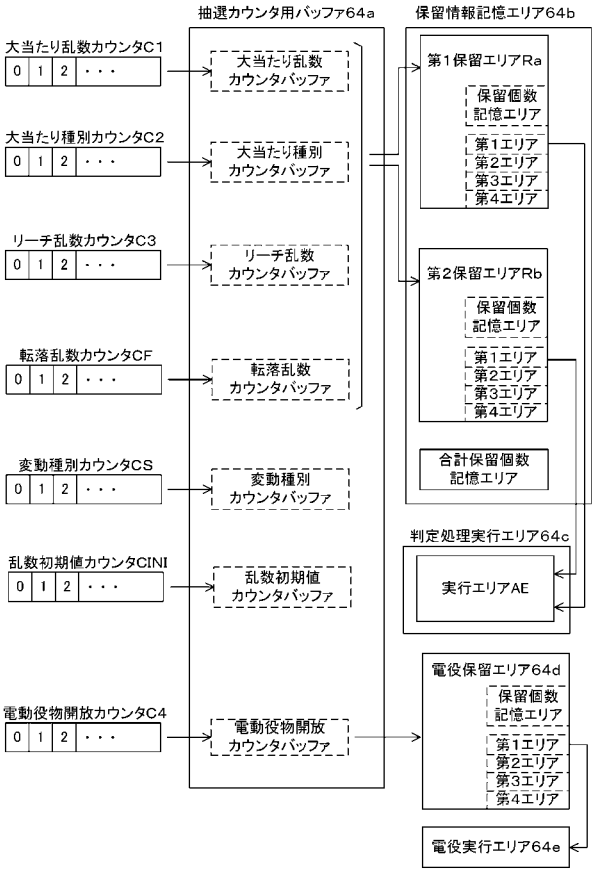
【図５１３】



【図５１４】



【図５１５】



【図５１６】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図５１７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～9	16R確変大当たり
10～64	8R確変大当たり
65～74	16R通常大当たり
75～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図５１８】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～199）	転落抽選結果
0～1	当選（転落）
2～199	外れ（非転落）

【図５１９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

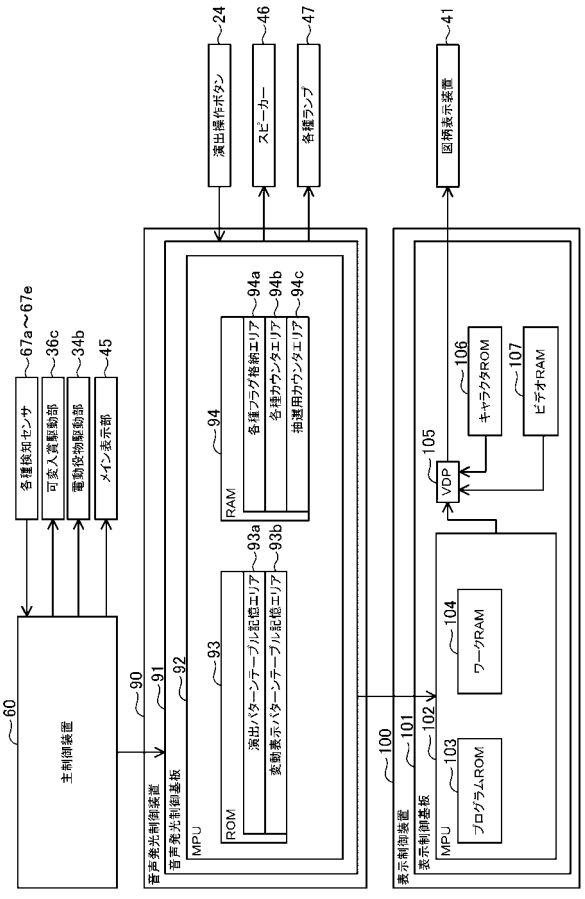
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

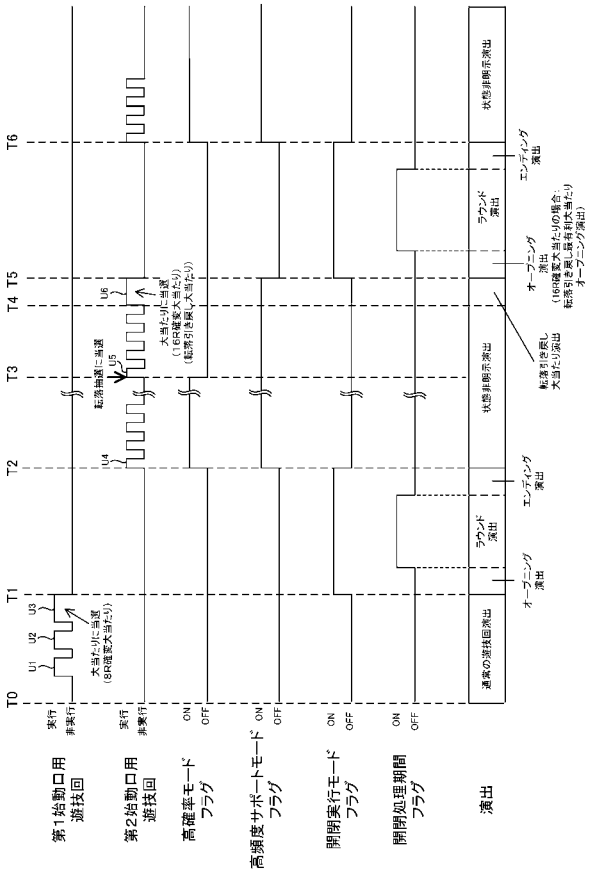
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

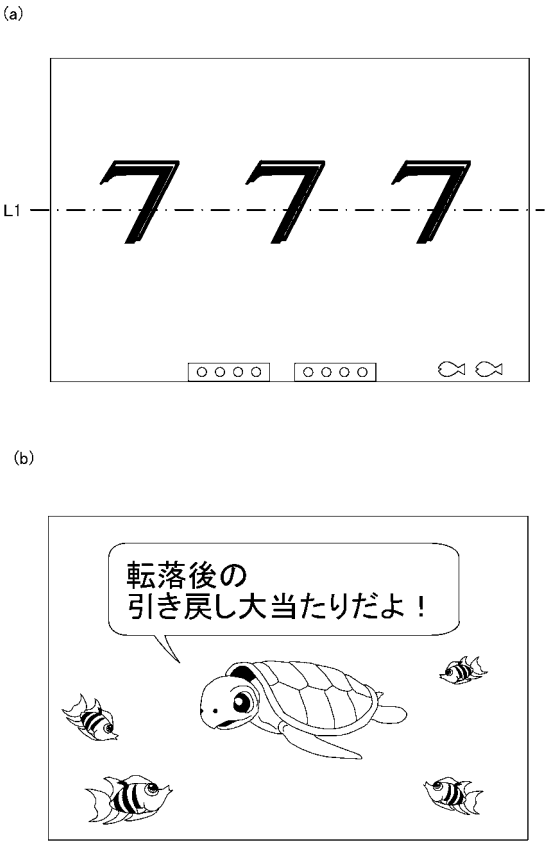
【図５２０】



【図５２１】



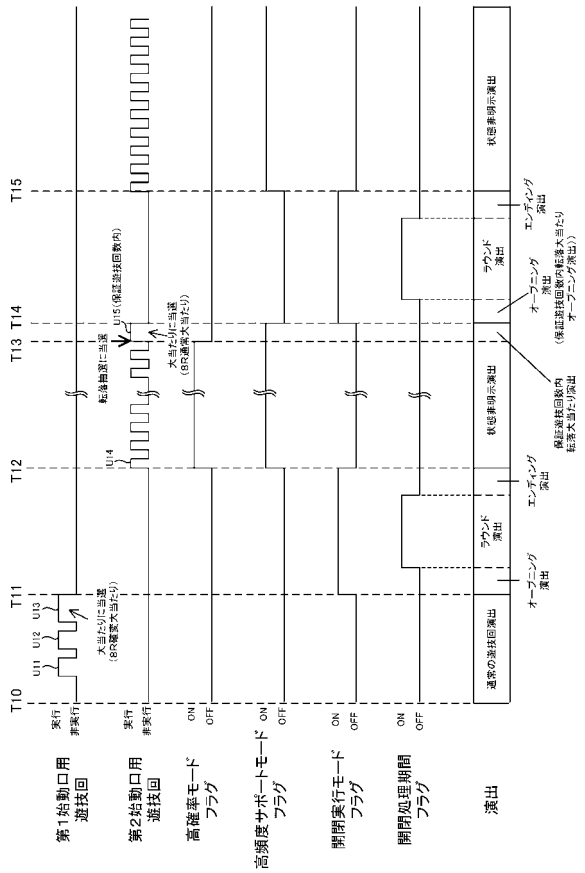
【図５２２】



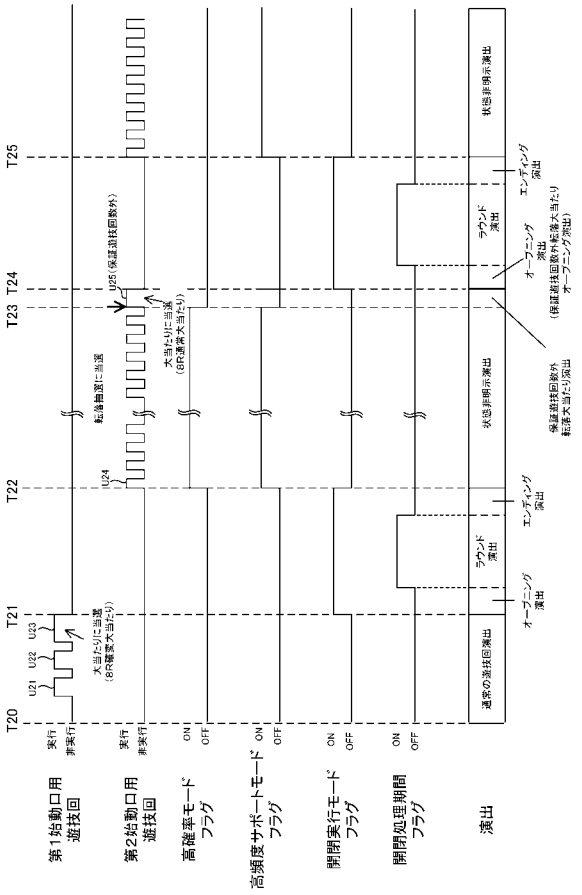
【図５２３】



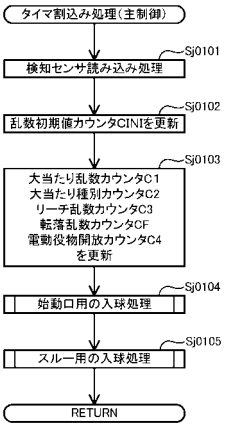
【図５２４】



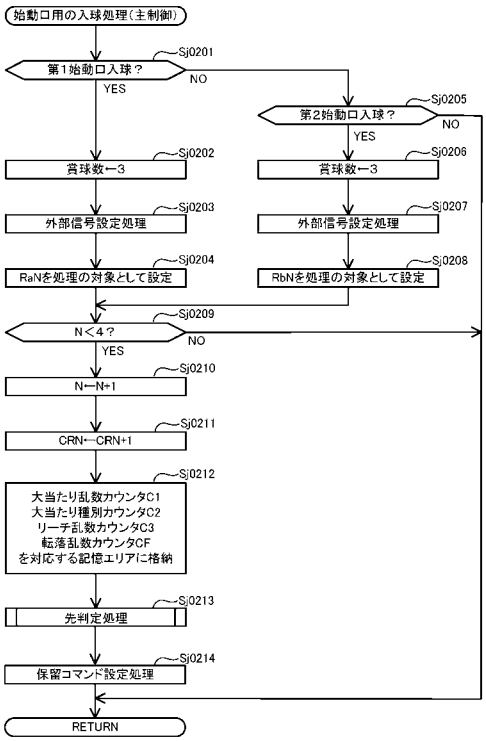
【図５２５】



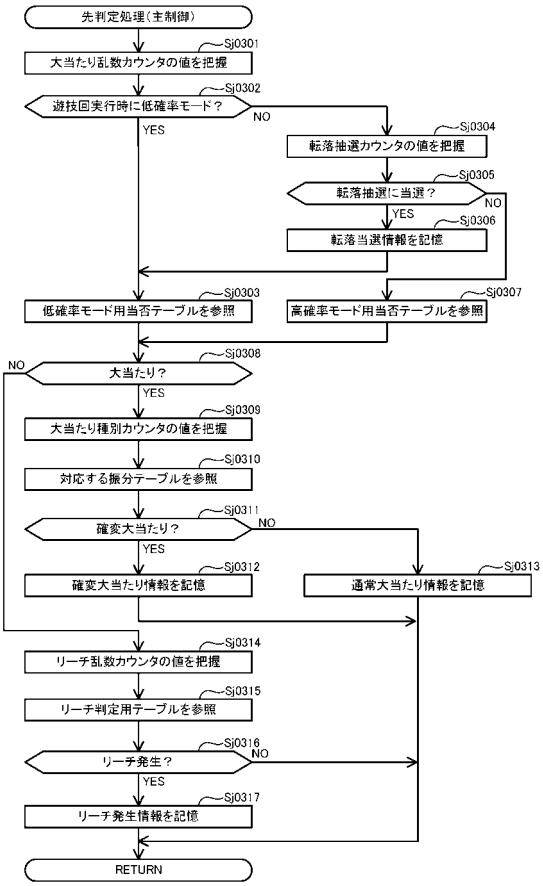
【図５２６】



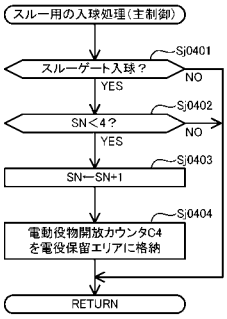
【図５２７】



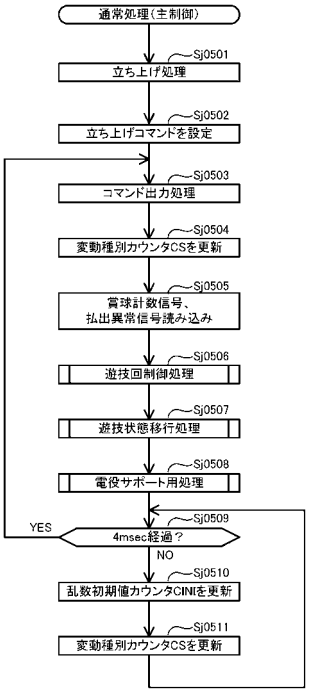
【図５２８】



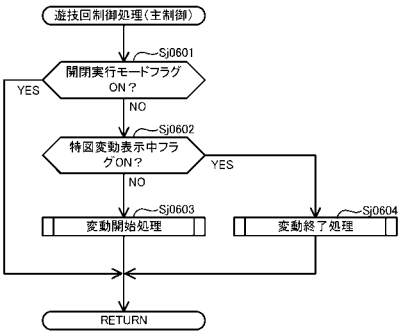
【図５２９】



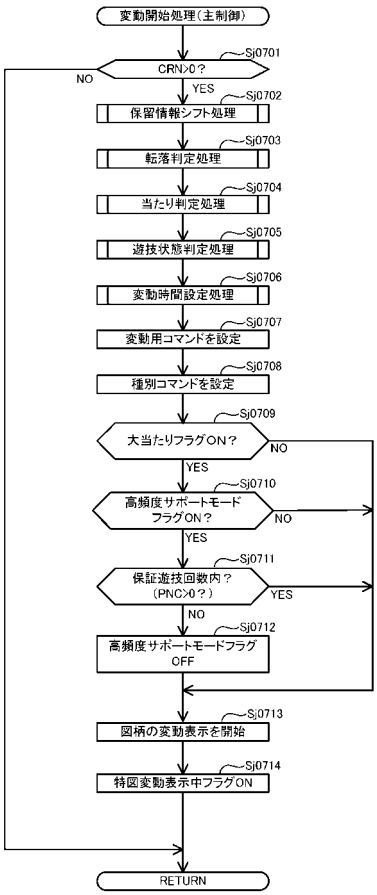
【図５３０】



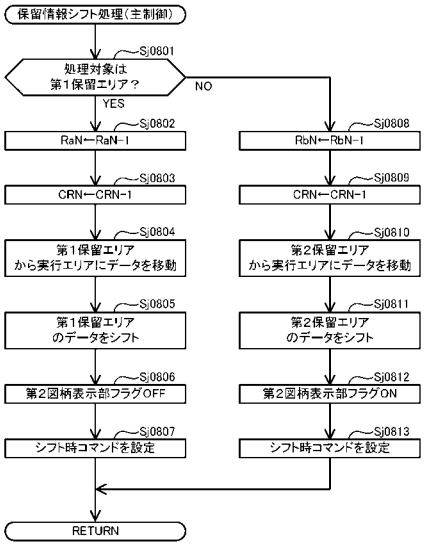
【図５３１】



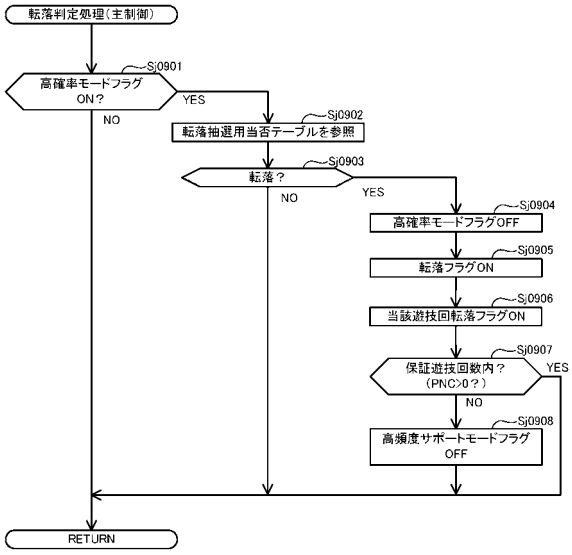
【図５３２】



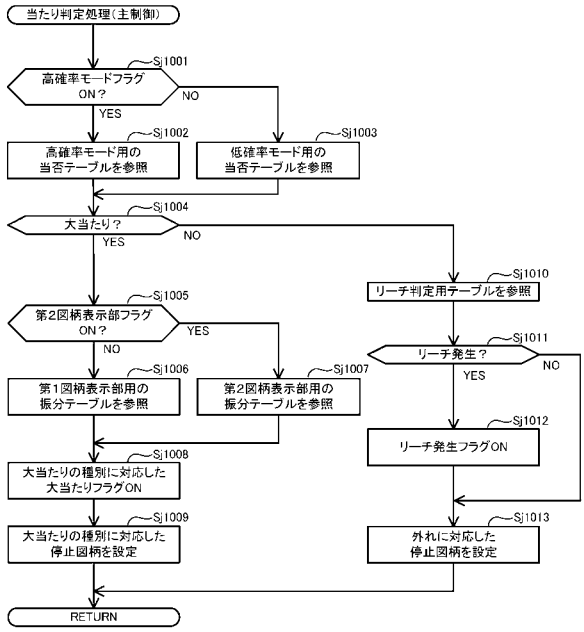
【図５３３】



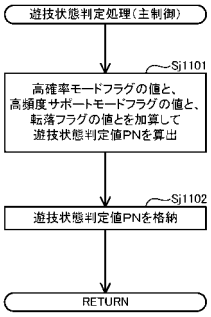
【図５３４】



【図５３５】



【図５３６】



【図５３７】

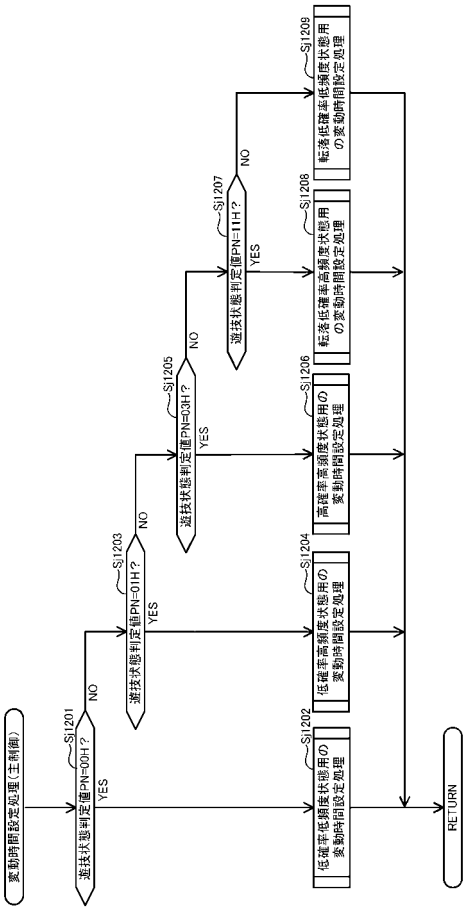
(a)

フラグ	フラグの状態	
	OFF	ON
高確率モードフラグ	00H	02H
高頻度サポートモードフラグ	00H	01H
転落フラグ	00H	10H

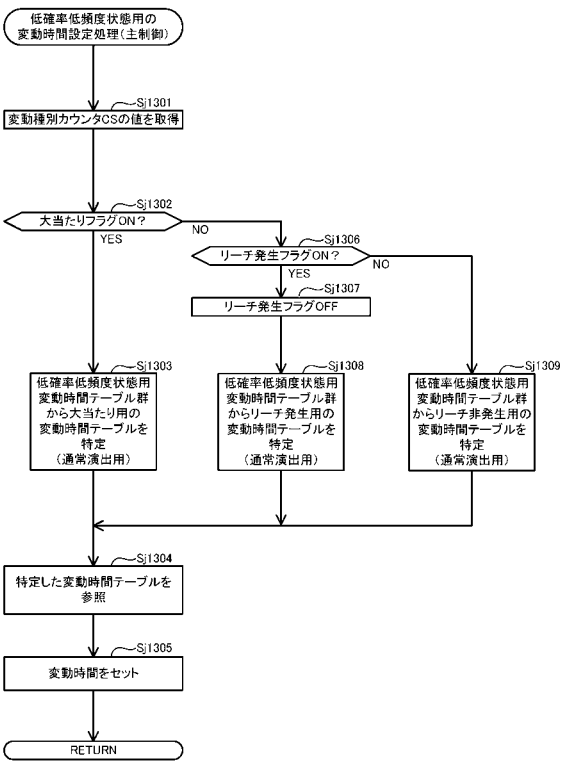
(b)

遊技状態判定値の算出時における遊技状態	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	転落フラグ	遊技状態判定値
低確率低頻度状態（通常状態）	00H	00H	00H	00H
低確率高頻度状態（時短状態）	00H	01H	00H	01H
高確率高頻度状態（確変状態）	02H	01H	00H	03H
保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態（転落時短状態）	00H	01H	10H	11H
保証遊技回数外の転落による低確率低頻度状態（転落通常状態）	00H	00H	10H	10H

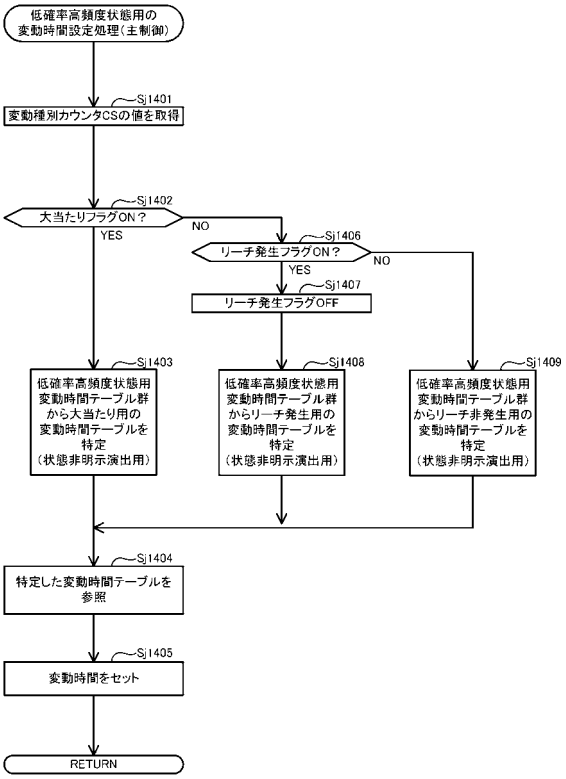
【図５３８】



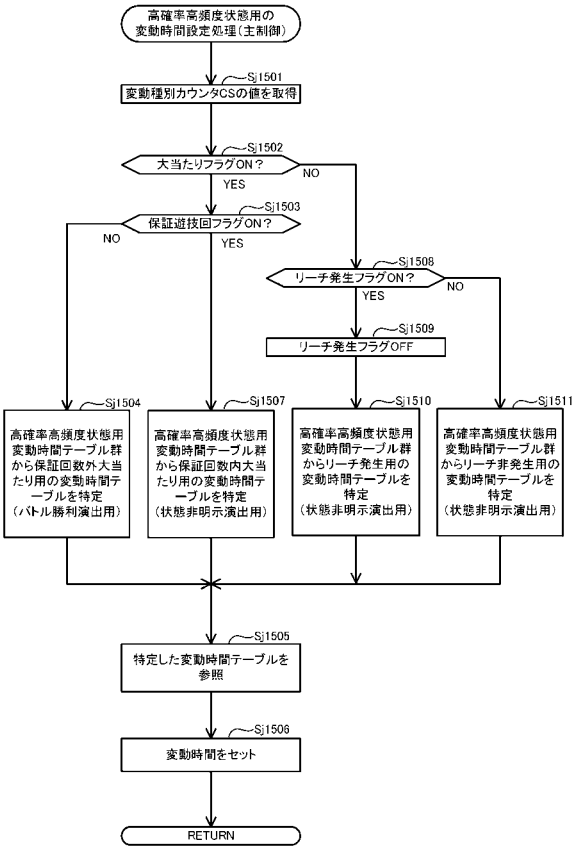
【図５３９】



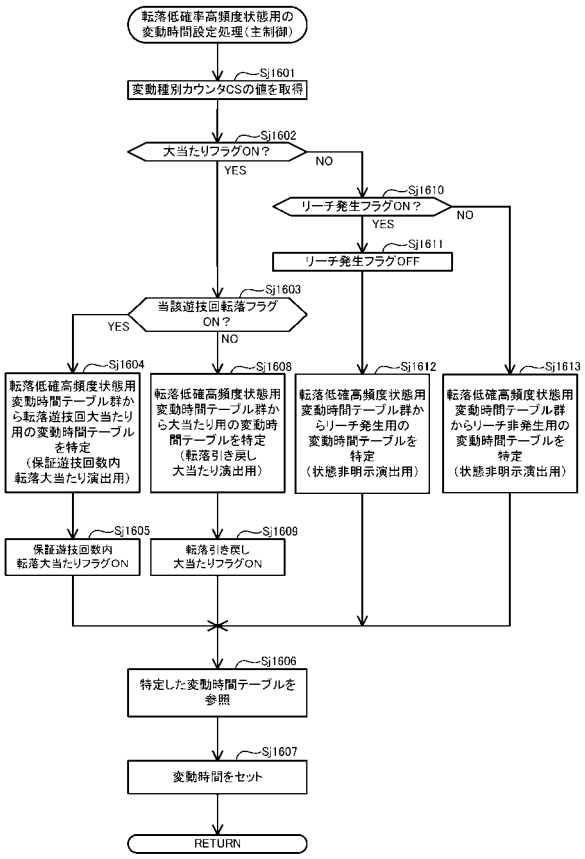
【図５４０】



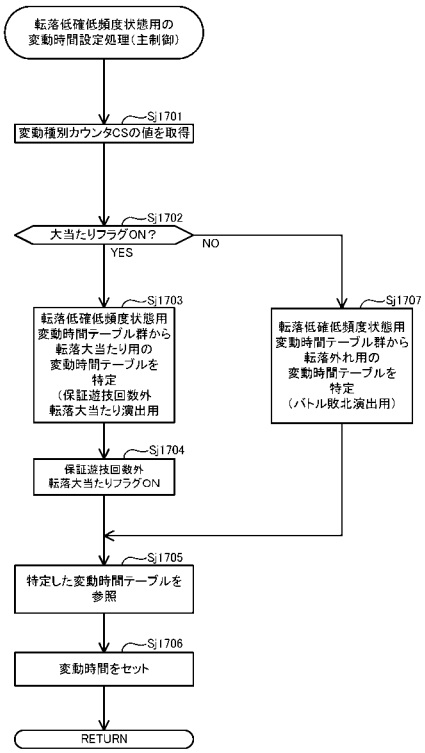
【図５４１】



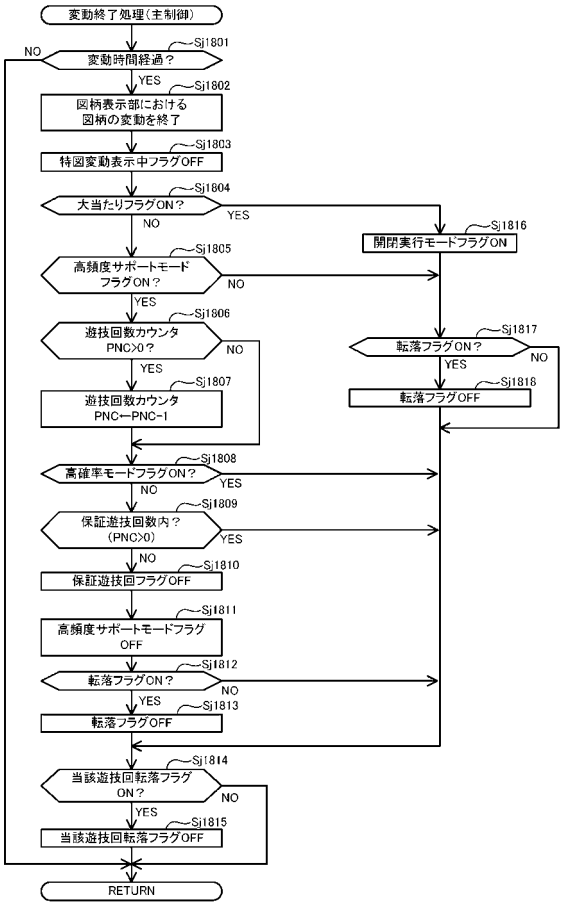
【図５４２】



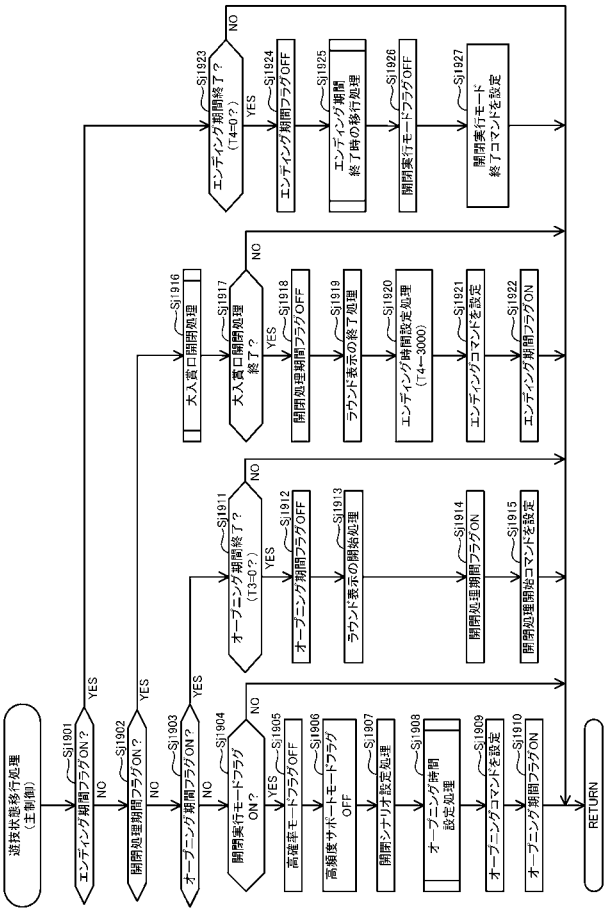
【図５４３】



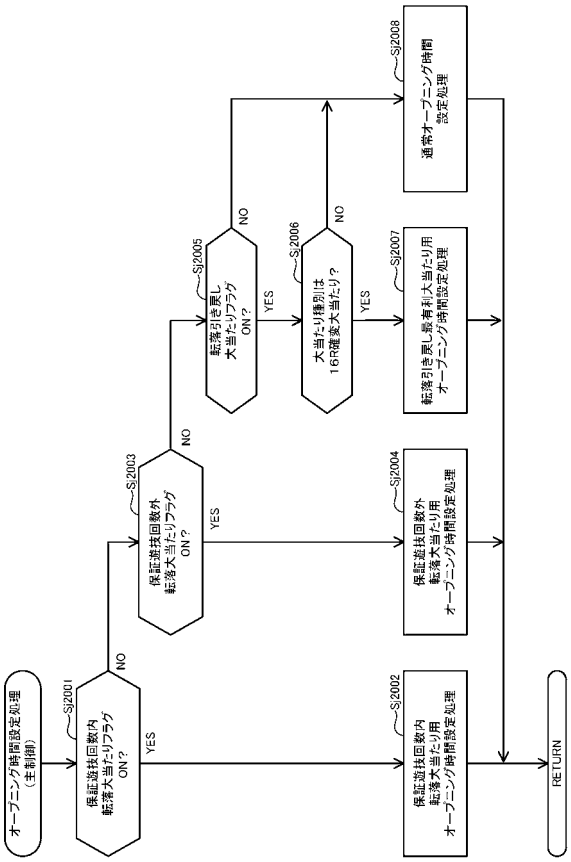
【図５４４】



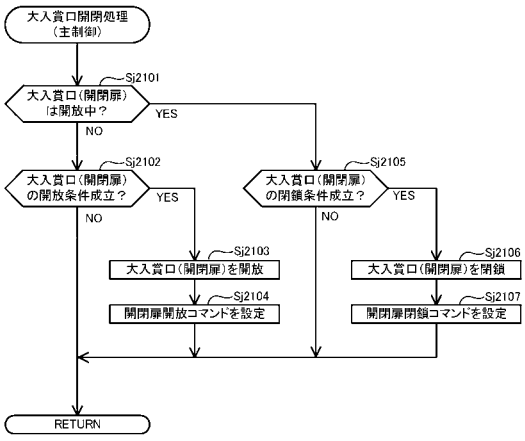
【図５４５】



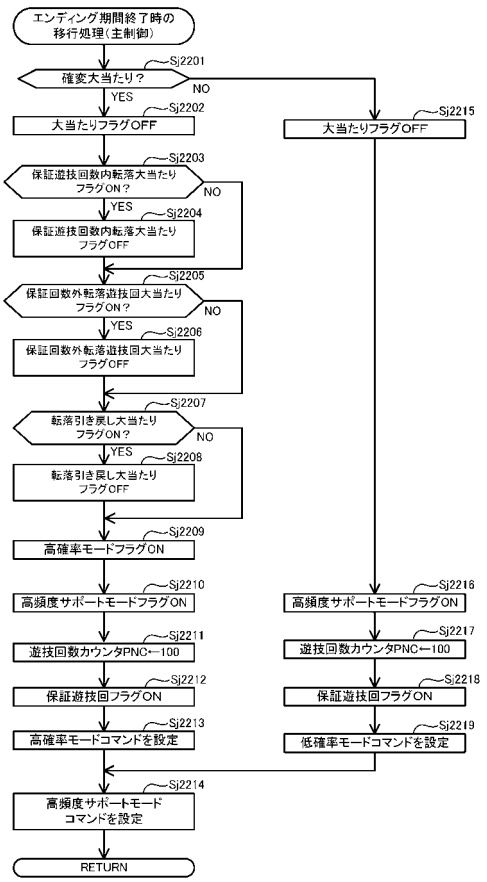
【図５４６】



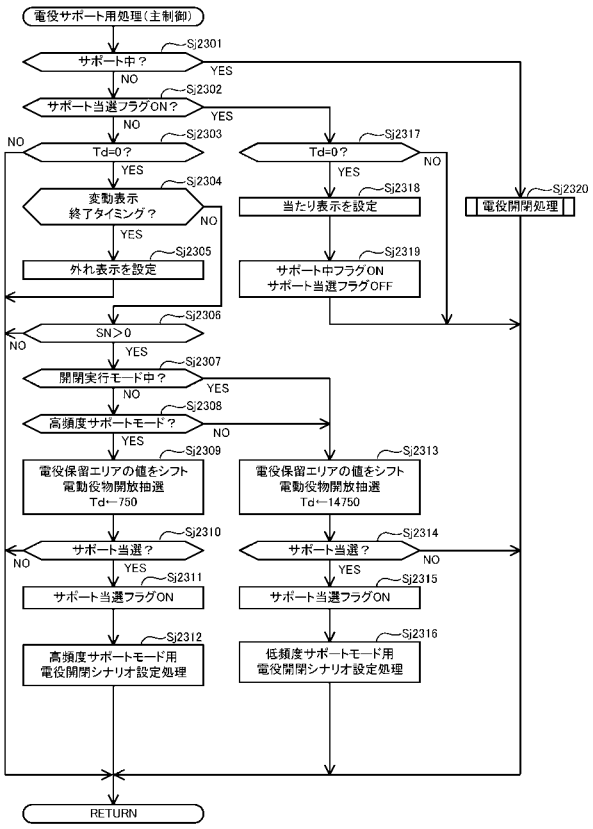
【図５４７】



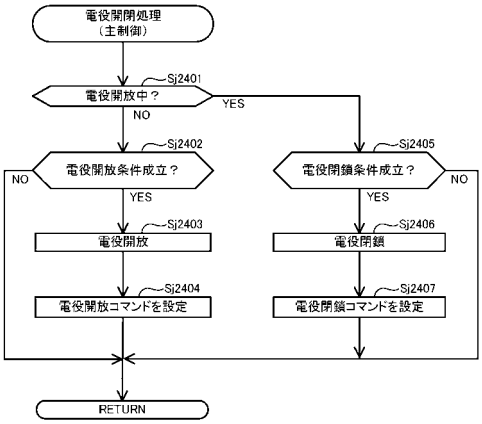
【図５４８】



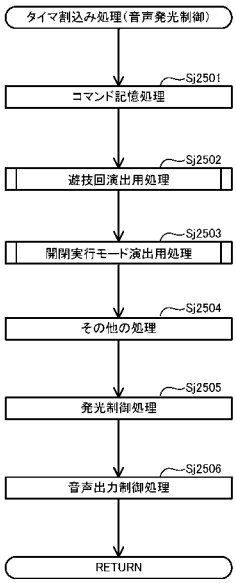
【図５４９】



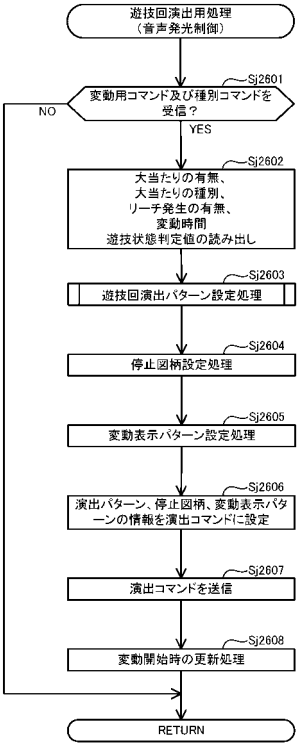
【図５５０】



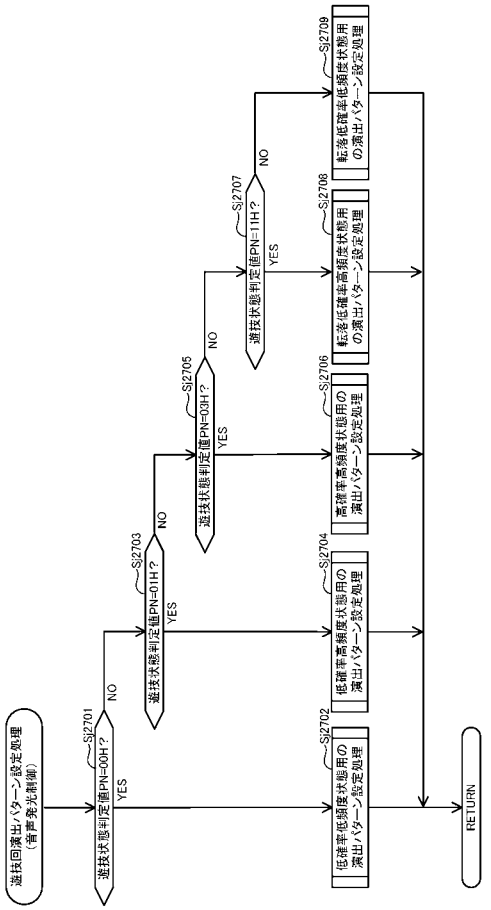
【図５５１】



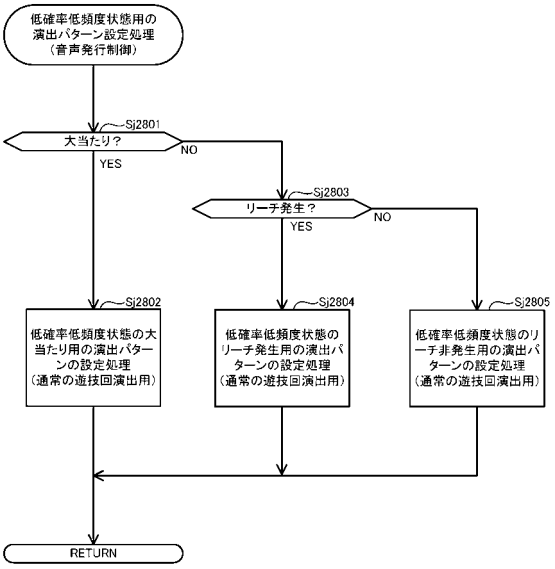
【図５５２】



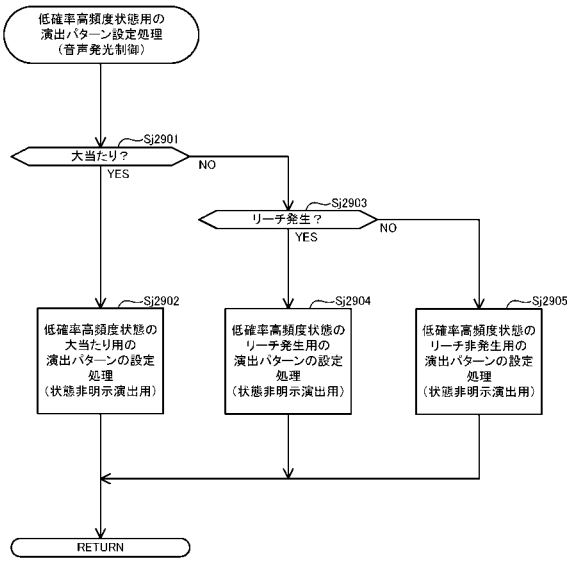
【図５５３】



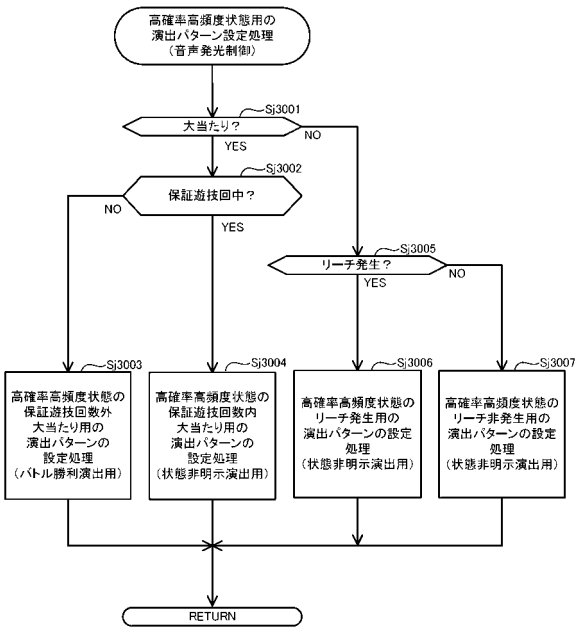
【図５５４】



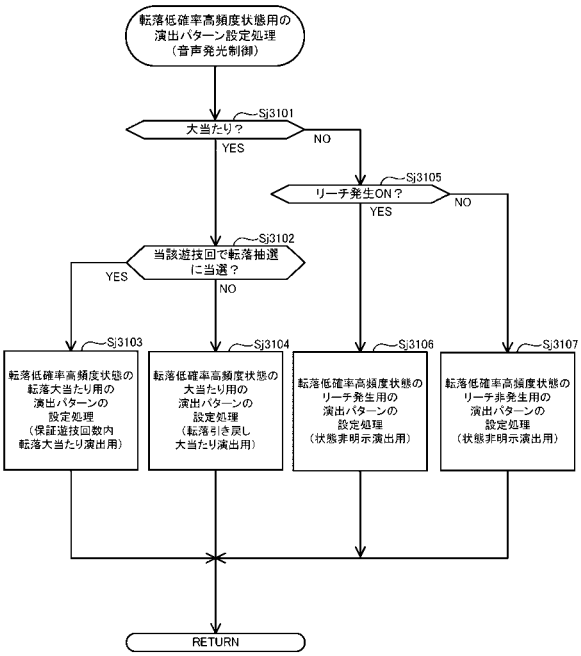
【図５５５】



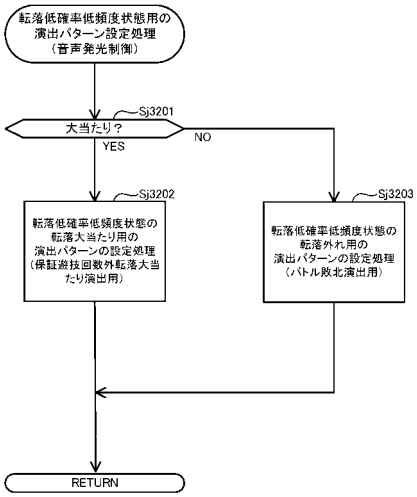
【図５５６】



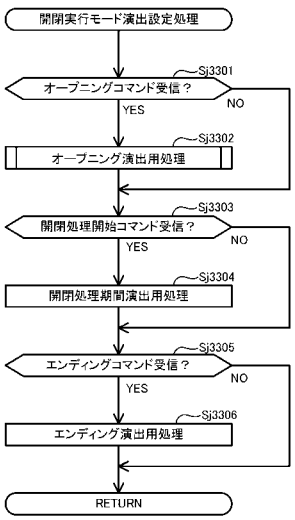
【図５５７】



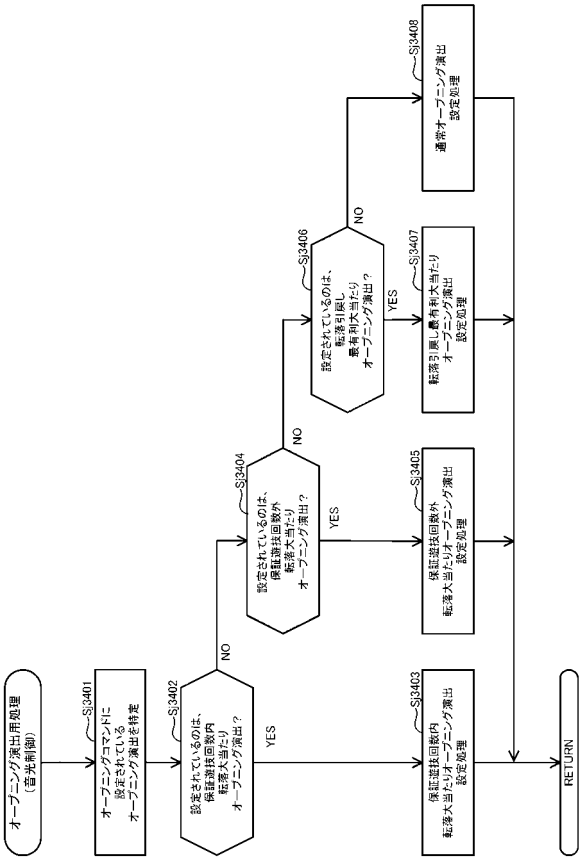
【図５５８】



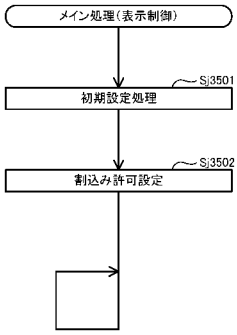
【図５５９】



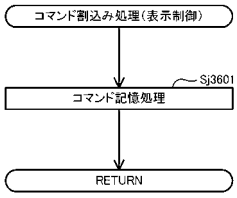
【図５６０】



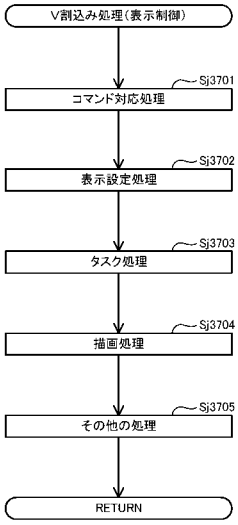
【図５６１】



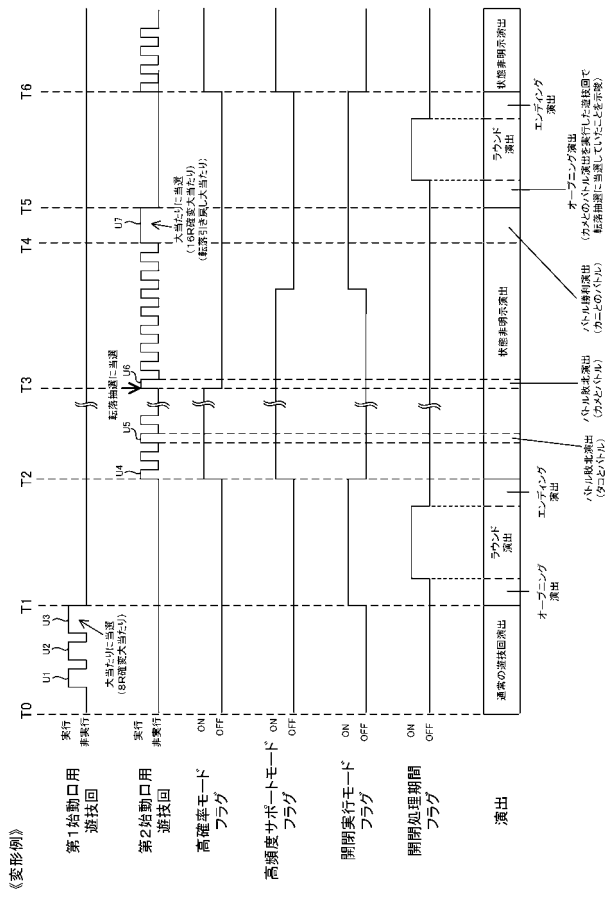
【図５６２】



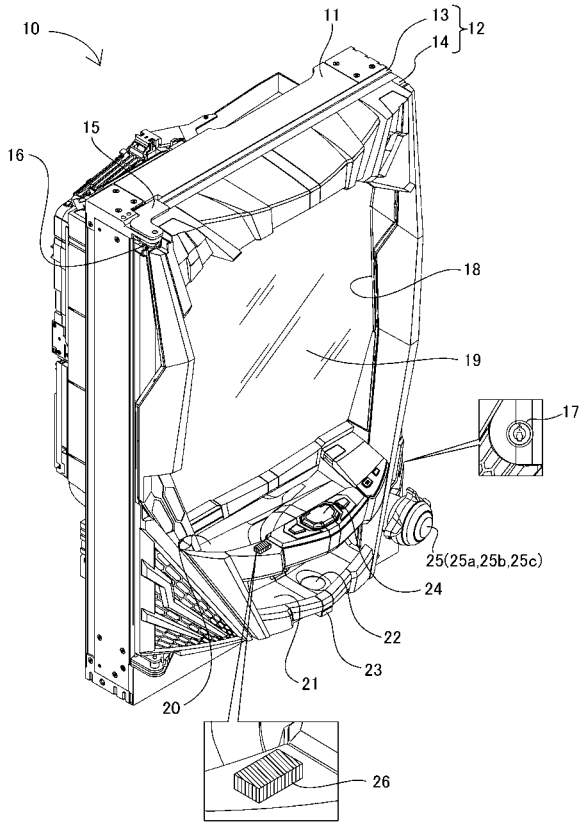
【図５６３】



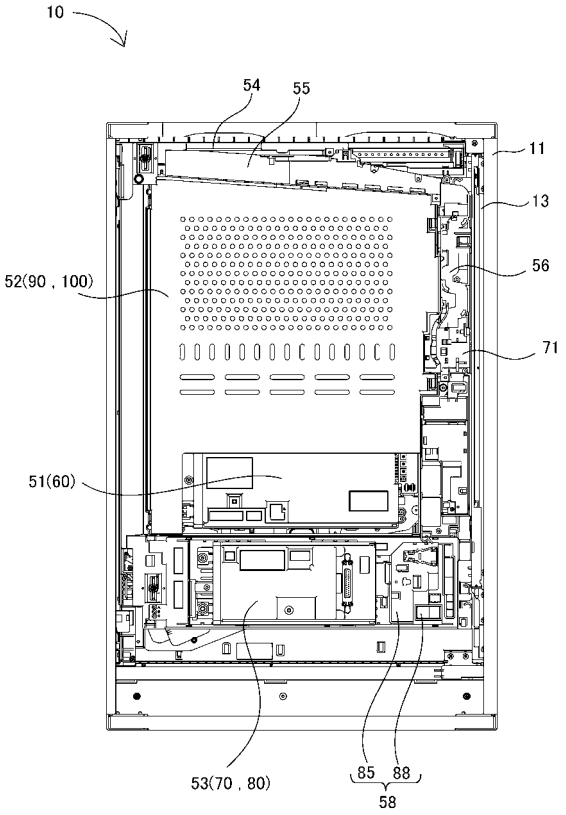
【図５６４】



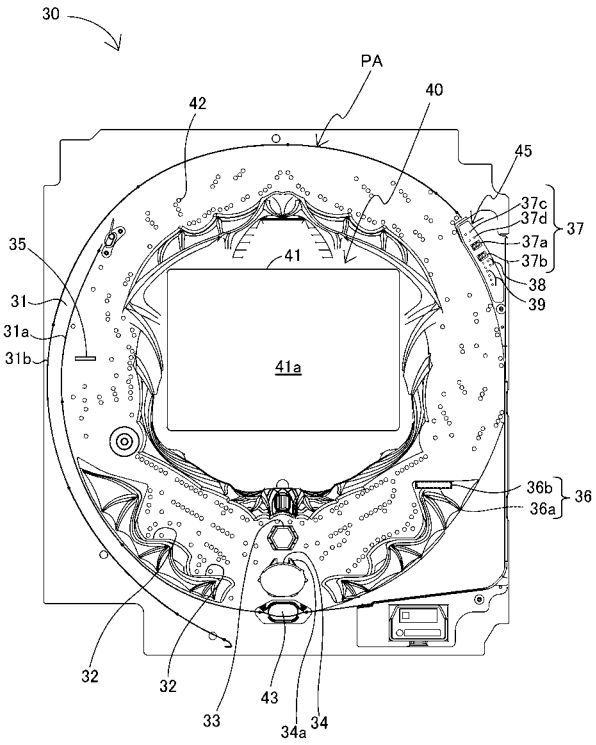
【図５６５】



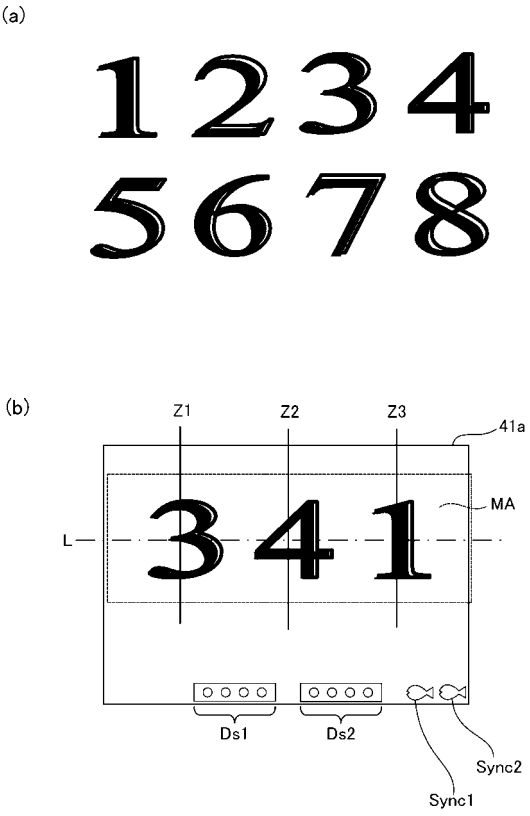
【図５６６】



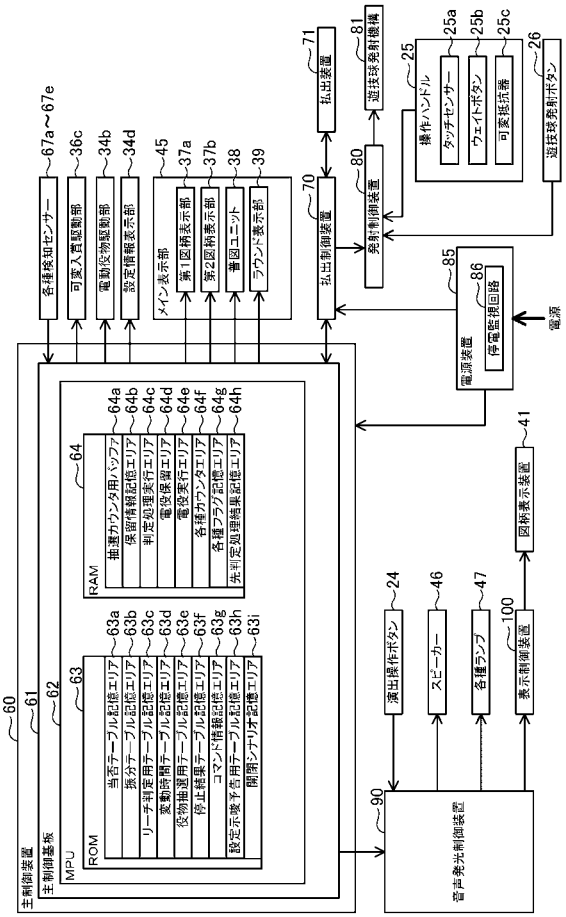
【図５６７】



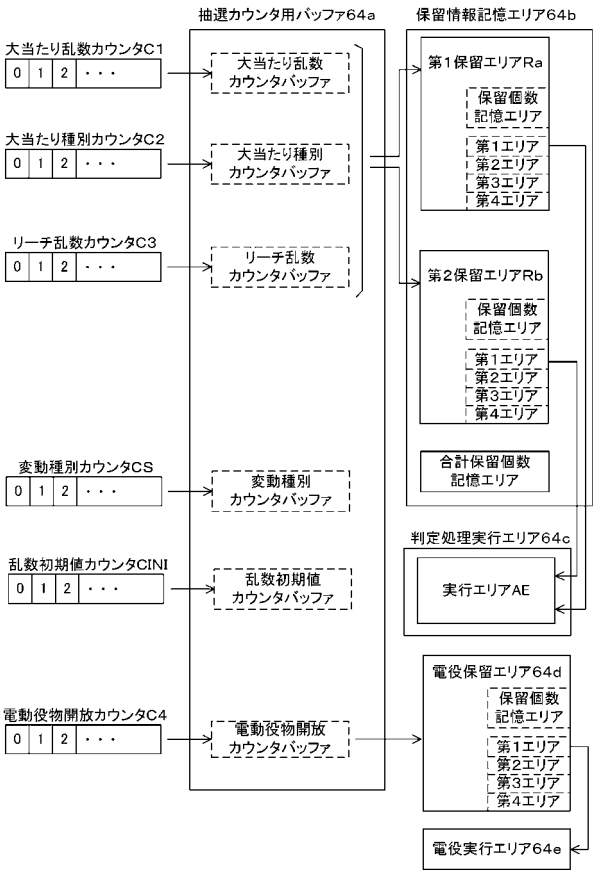
【図５６８】



【図５６９】



【図５７０】



【図５７１】

(a)

抽選設定1の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

抽選設定2の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～5	大当たり
6～1199	外れ

(c)

抽選設定3の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～6	大当たり
7～1199	外れ

(d)

抽選設定4の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～7	大当たり
8～1199	外れ

(e)

抽選設定5の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～8	大当たり
9～1199	外れ

(f)

抽選設定6の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～9	大当たり
10～1199	外れ

【図５７２】

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～31	大当たり
32～1199	外れ

【図５７３】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図５７４】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図５７５】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

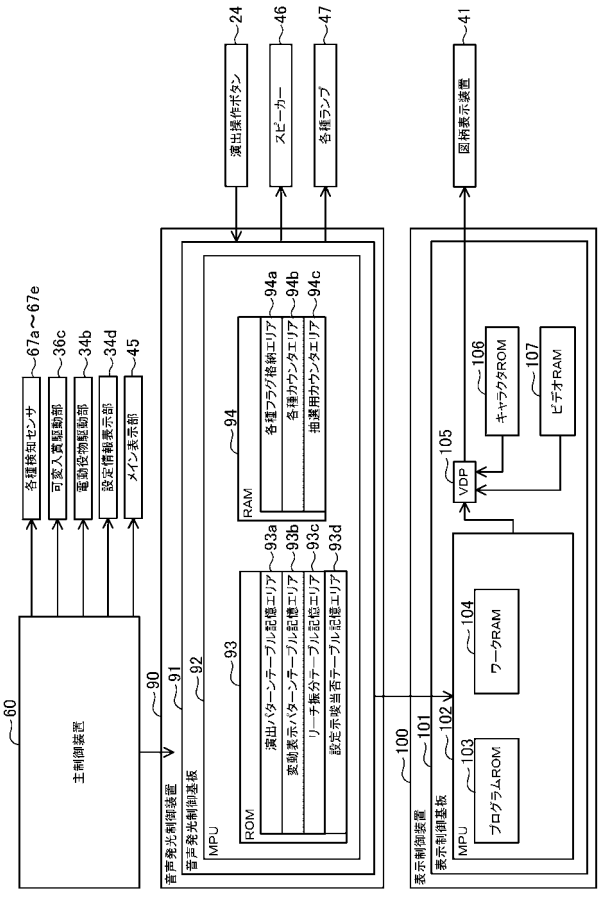
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

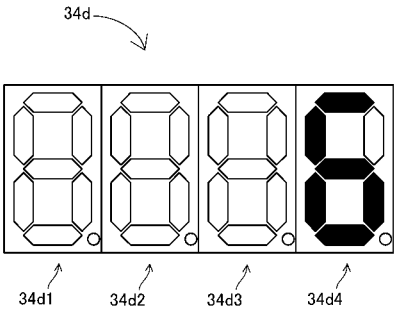
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

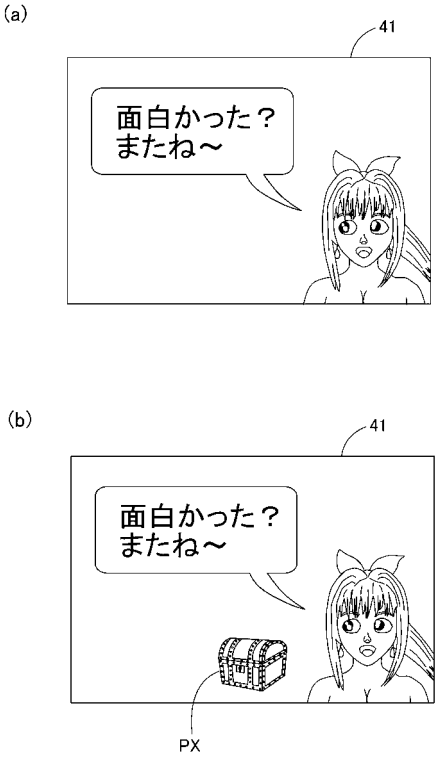
【図５７６】



【図５７７】



【図５７８】



【図５７９】

標準（初回外れ時用）の対応関係

抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／10
抽選設定2	1／8
抽選設定3	1／5
抽選設定4	1／4
抽選設定5	1／3
抽選設定6	1／2

【図５８０】

初回ノーマルリーチ時用の対応関係

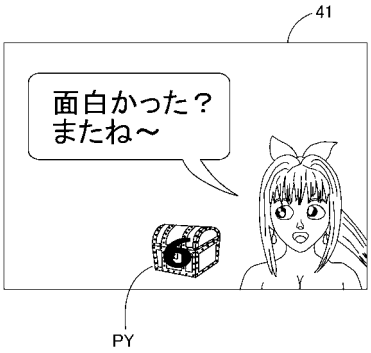
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／9
抽選設定2	1／7
抽選設定3	1／4
抽選設定4	1／3
抽選設定5	1／2
抽選設定6	1／1

【図５８１】

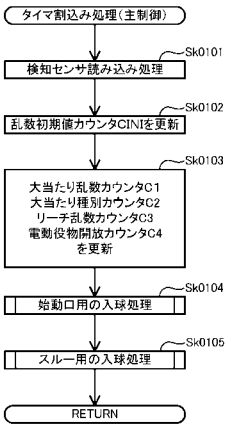
初回スーパーリーチ時用の対応関係

抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／8
抽選設定2	1／6
抽選設定3	1／3
抽選設定4	1／2
抽選設定5	1／1
抽選設定6	1／1

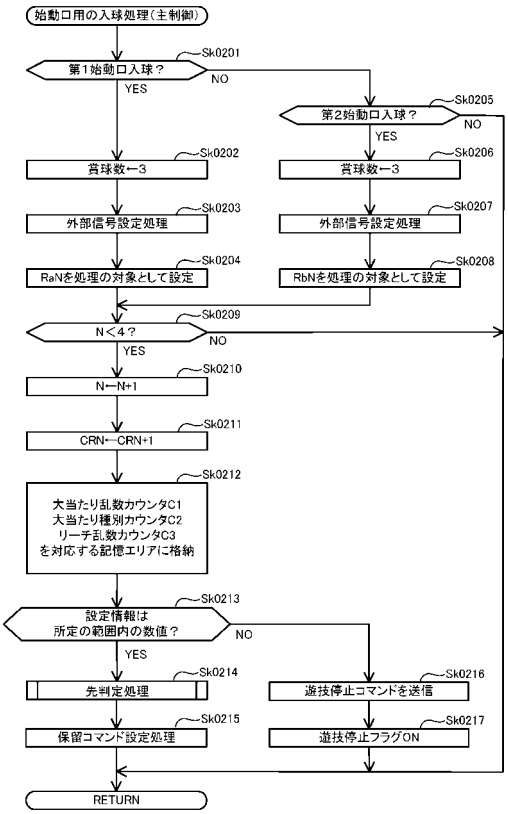
【図５８２】



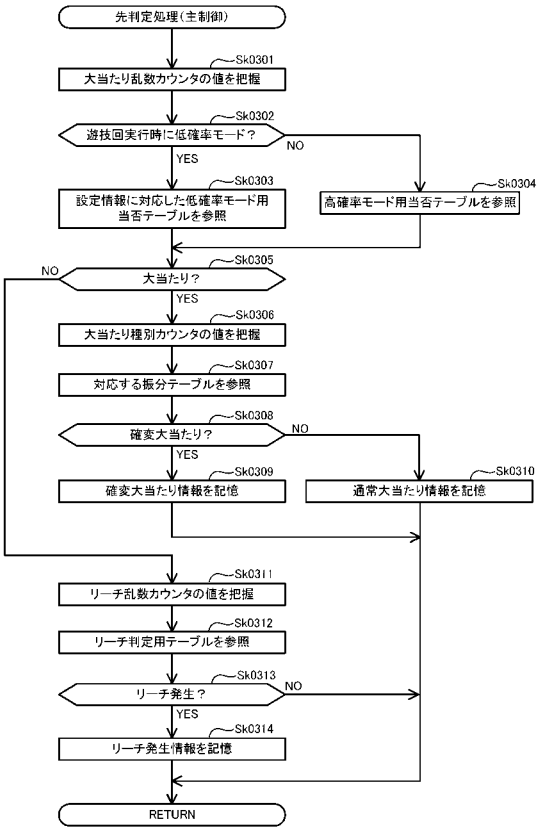
【図５８３】



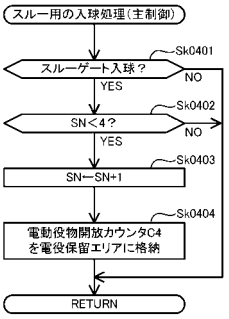
【図５８４】



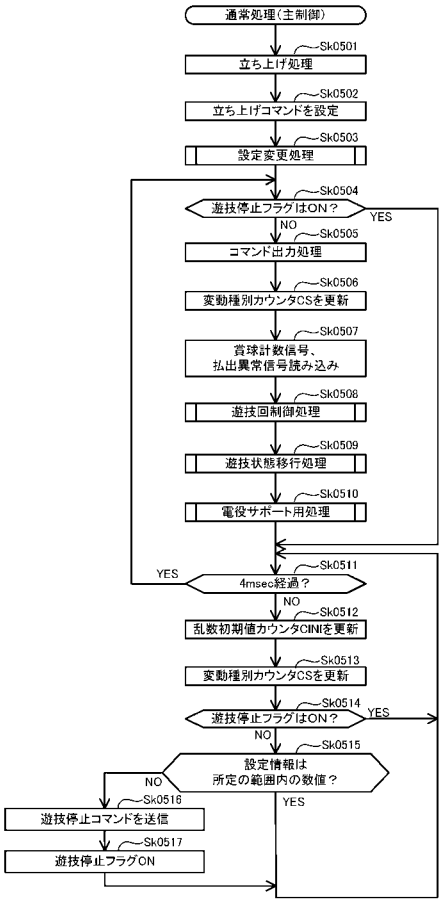
【図５８５】



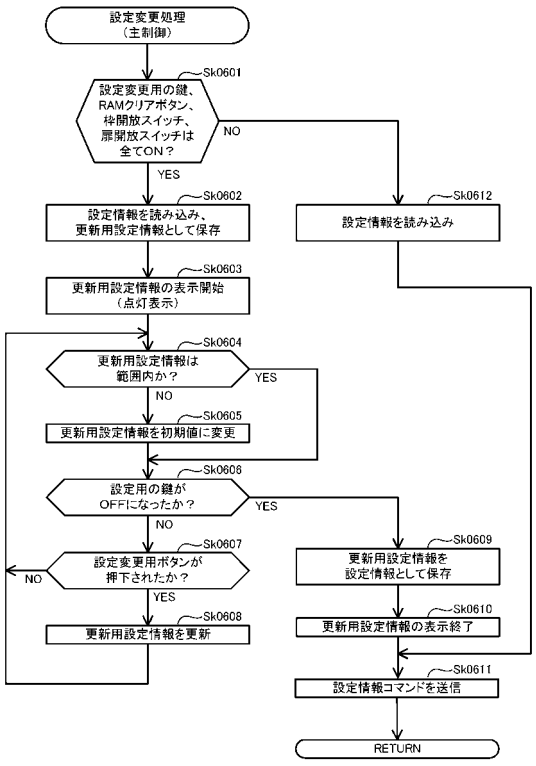
【図５８６】



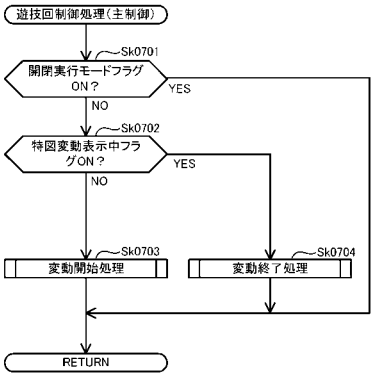
【図５８７】



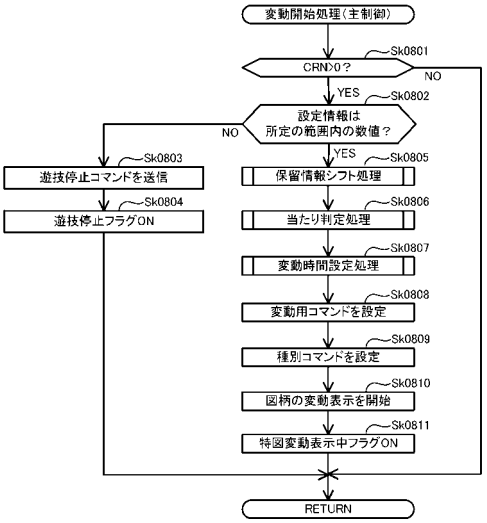
【図５８８】



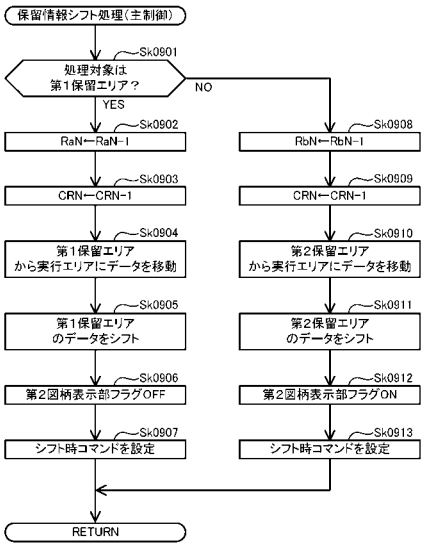
【図５８９】



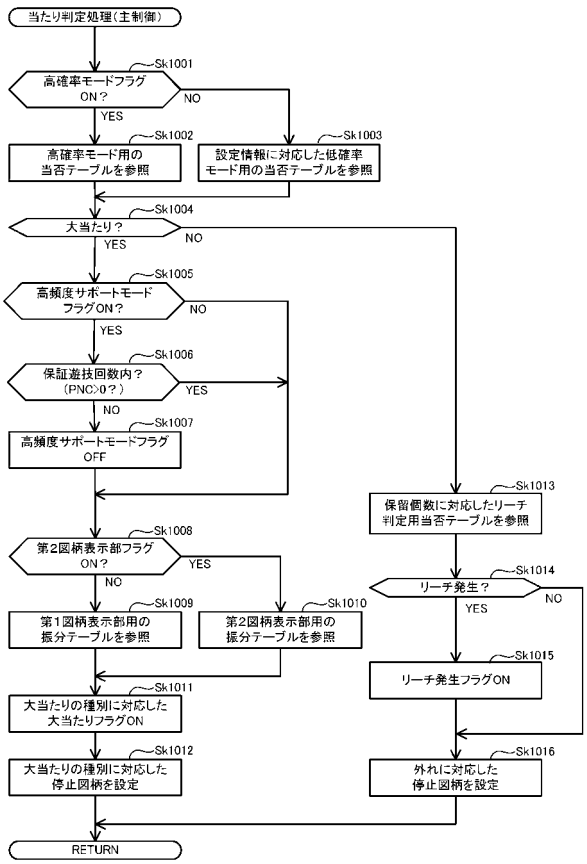
【図５９０】



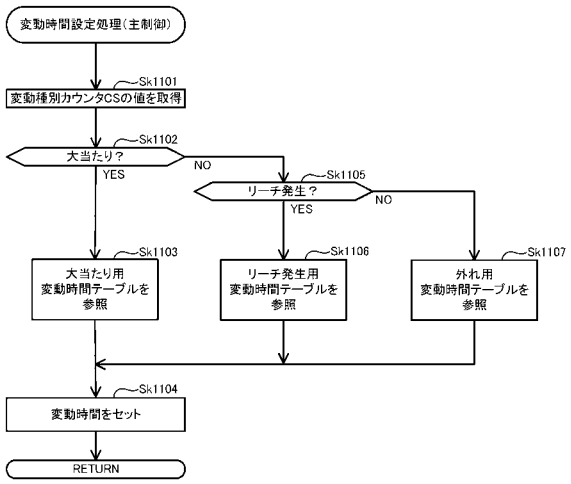
【図５９１】



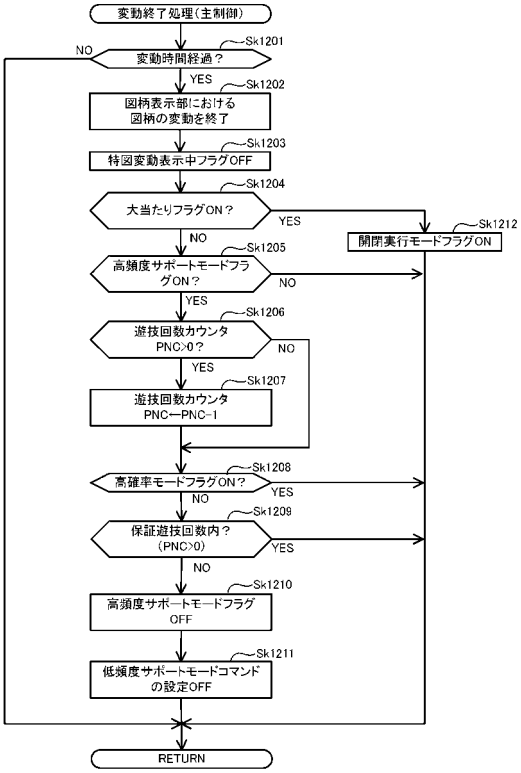
【図５９２】



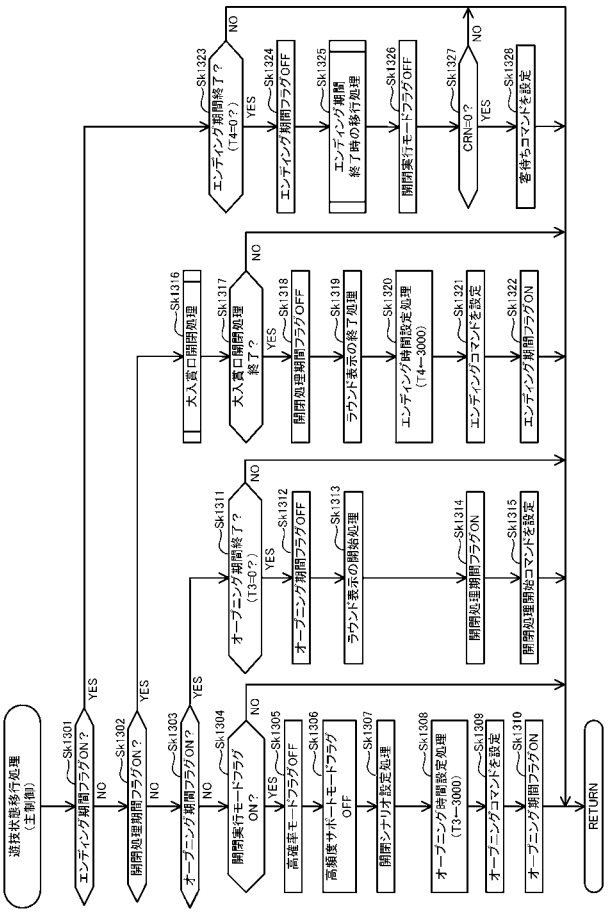
【図５９３】



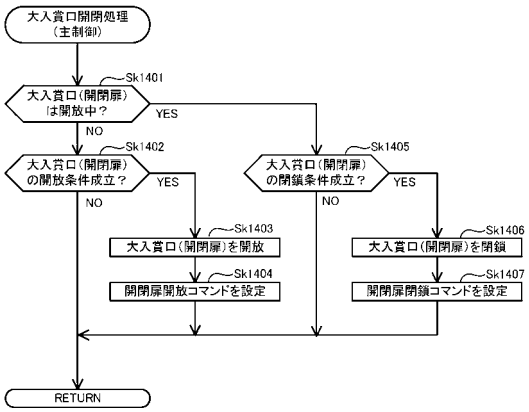
【図５９４】



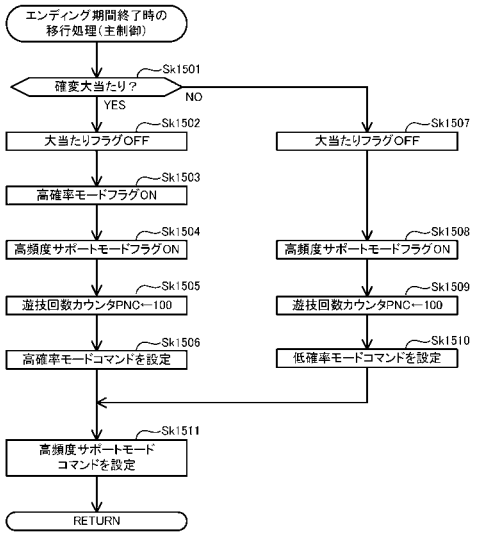
【図５９５】



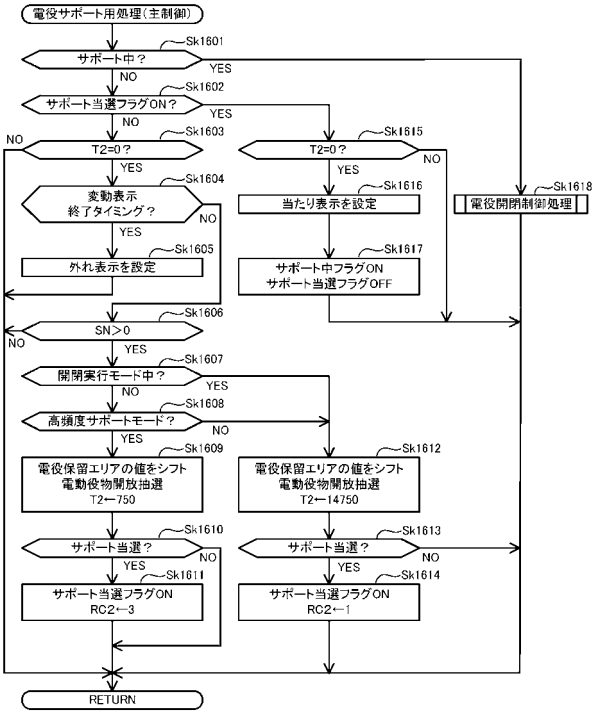
【図５９６】



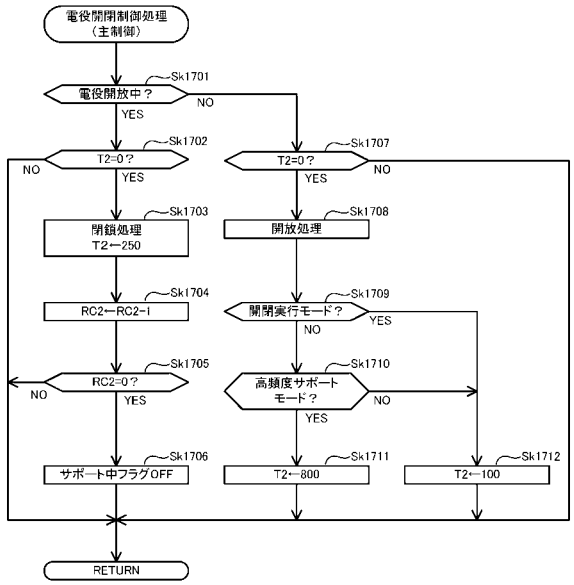
【図５９７】



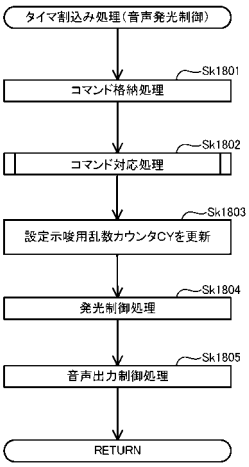
【図５９８】



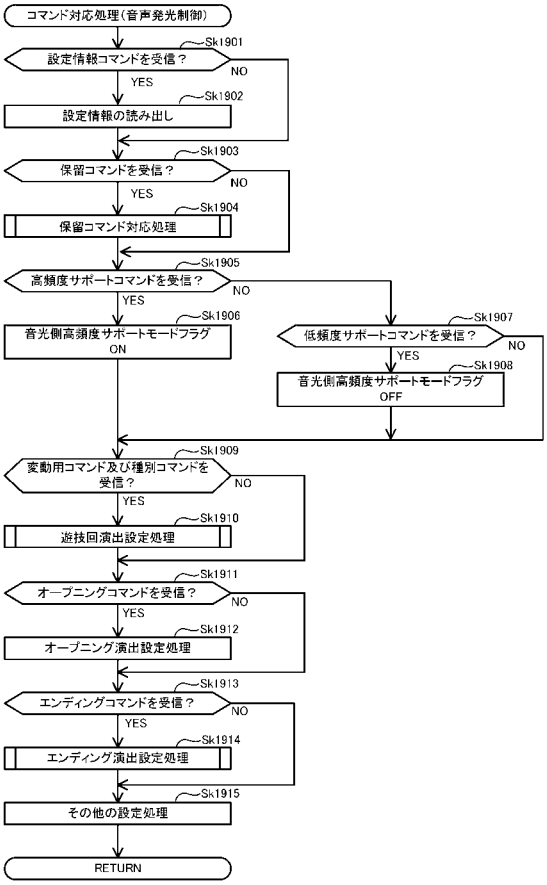
【図５９９】



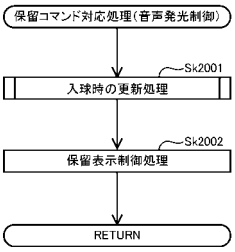
【図６００】



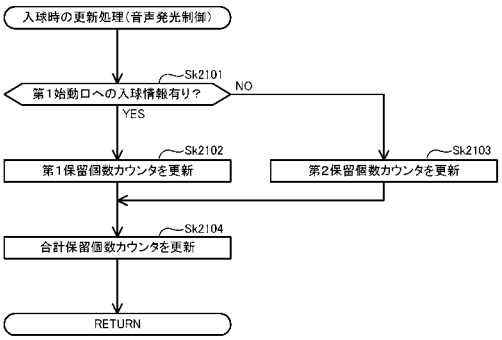
【図６０１】



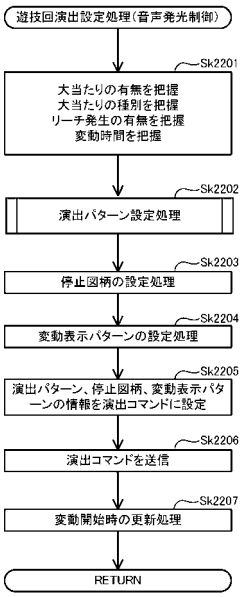
【図６０２】



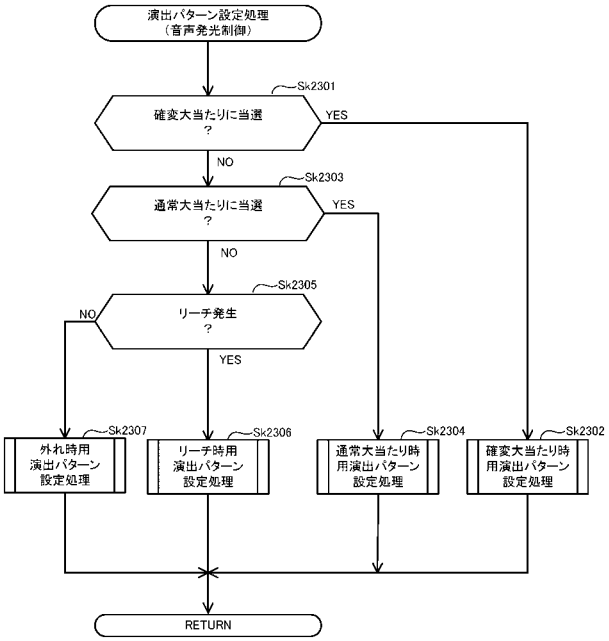
【図６０３】



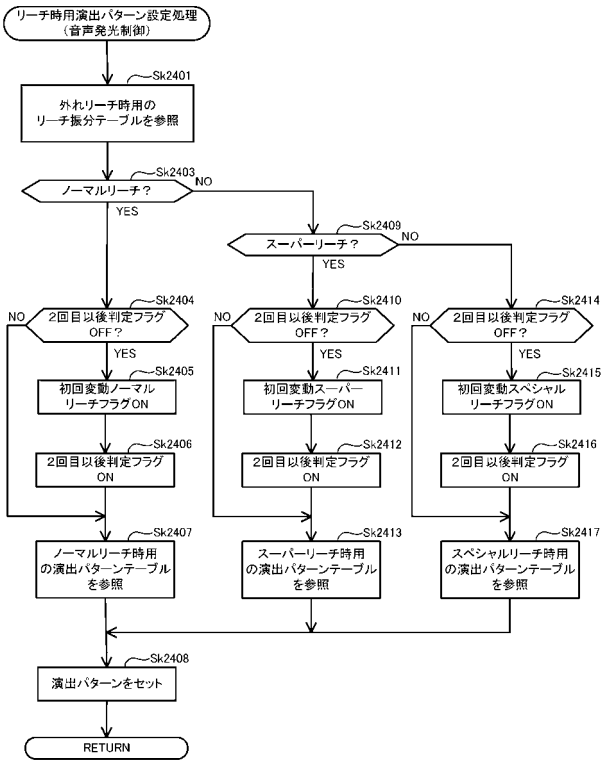
【図６０４】



【図６０５】



【図６０６】



【図６０７】

(a)

外れリーチ時用のリーチ振分テーブル

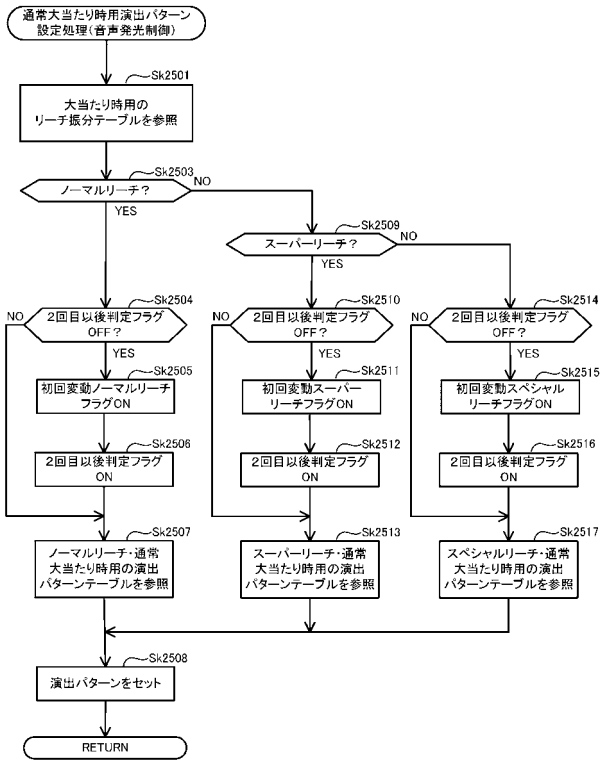
変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

(b)

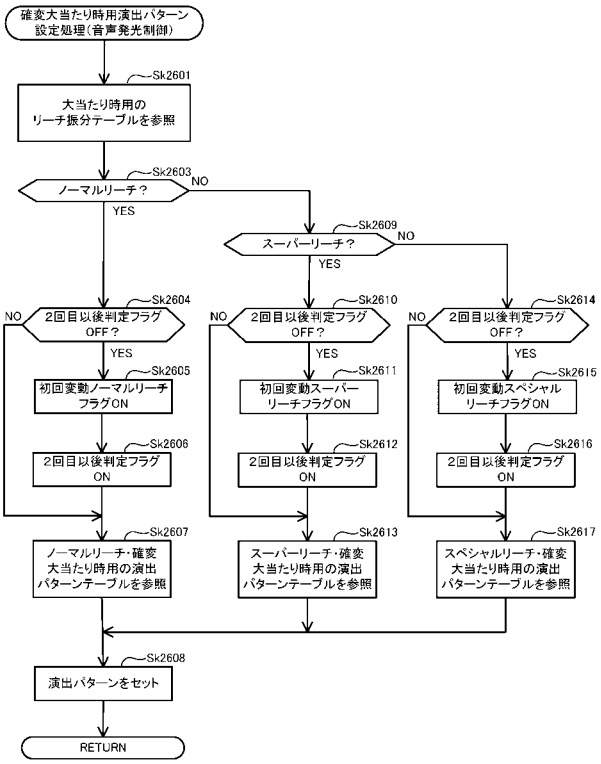
大当たり時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

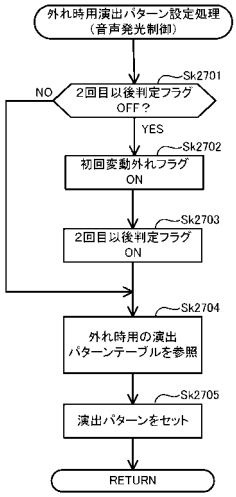
【図６０８】



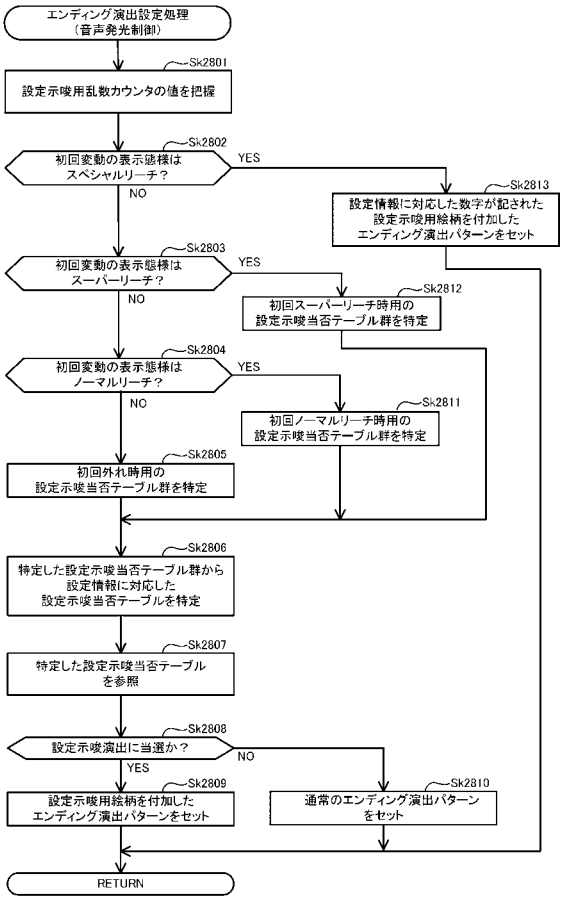
【図６０９】



【図６１０】



【図６１１】



【図６１２】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6047	当選	1／10の確率で当選
	6048～60479	外れ	
抽選設定2	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定3	0～12095	当選	1／5の確率で当選
	12096～60479	外れ	
抽選設定4	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定5	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定6	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	

【図６１３】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群

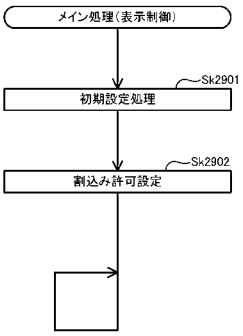
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6719	当選	1／9の確率で当選
	6720～60479	外れ	
抽選設定2	0～8639	当選	1／7の確率で当選
	8640～60479	外れ	
抽選設定3	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定4	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定5	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	－	外れ	

【図６１４】

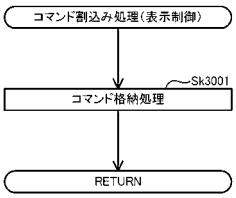
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定2	0～10079	当選	1／6の確率で当選
	10080～60479	外れ	
抽選設定3	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定4	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定5	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	－	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	－	外れ	

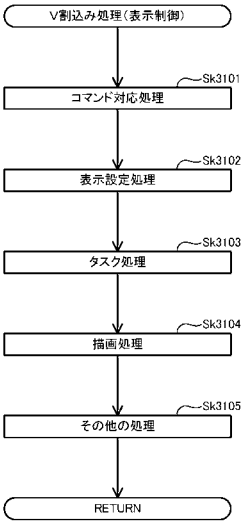
【図６１５】



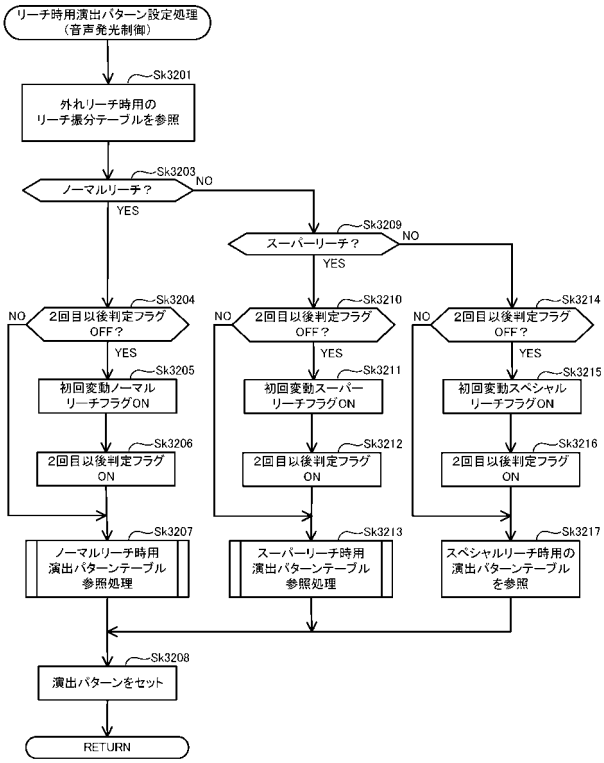
【図６１６】



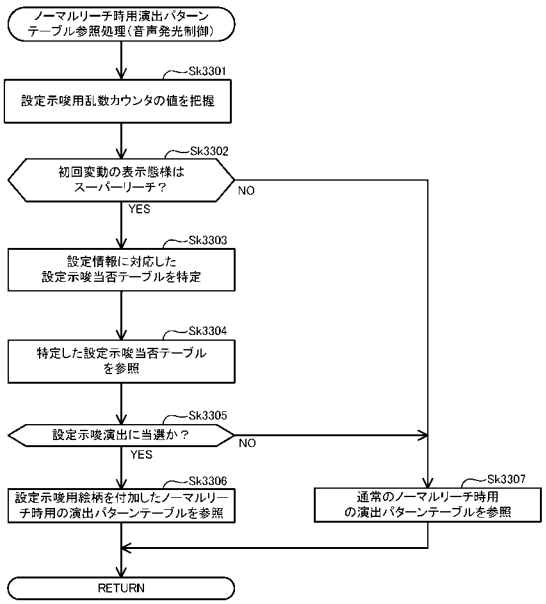
【図６１７】



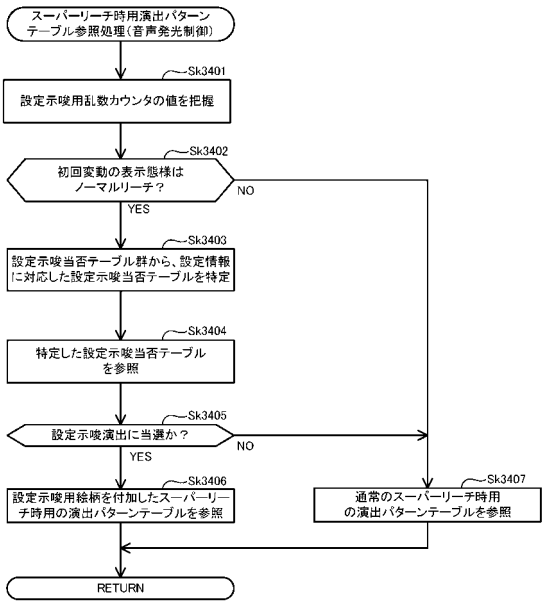
【図６１８】



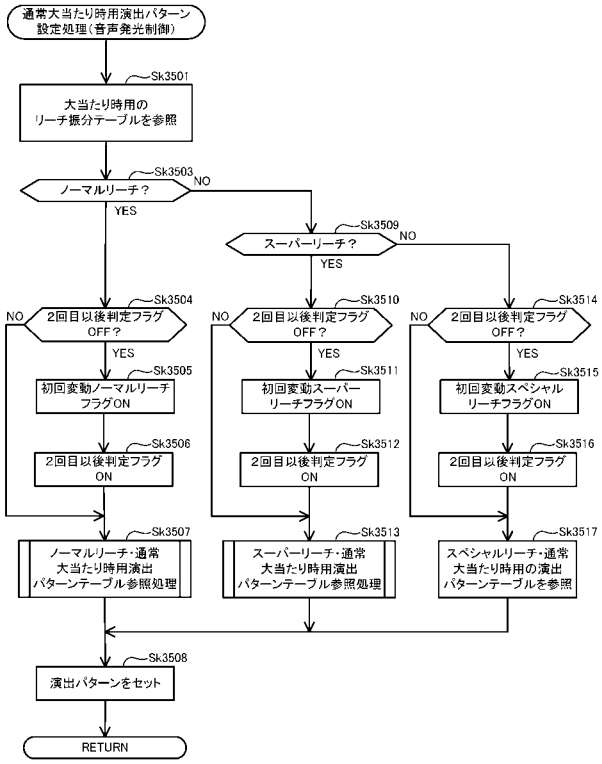
【図６１９】



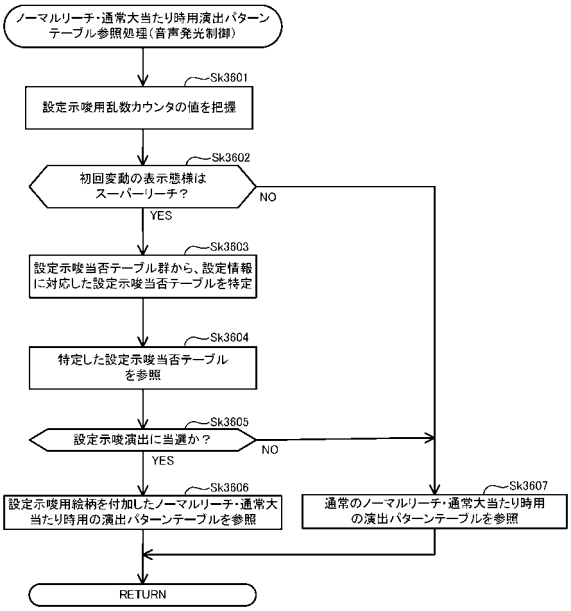
【図６２０】



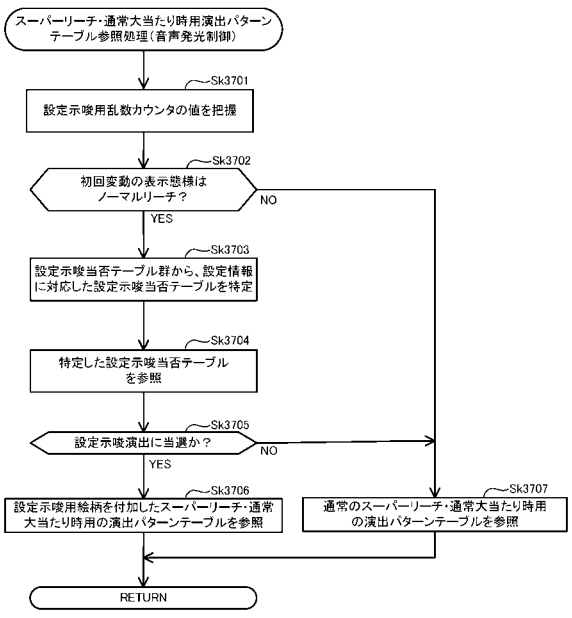
【図６２１】



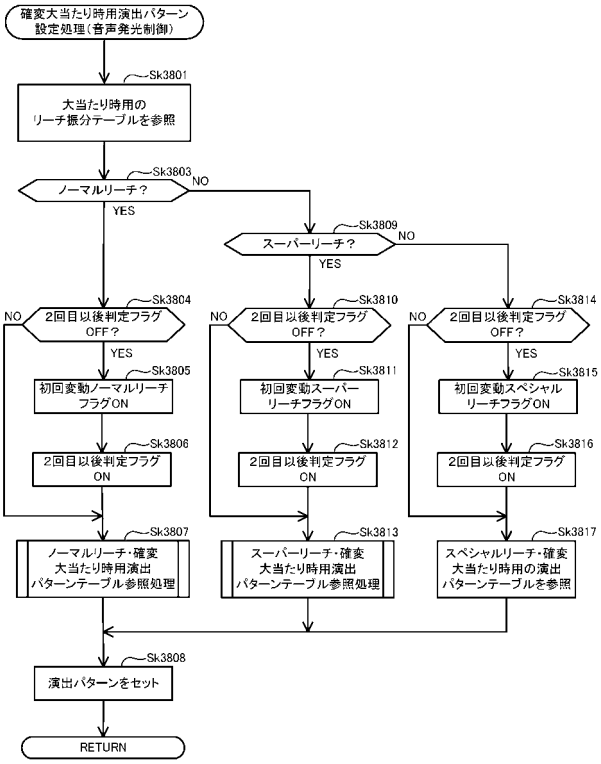
【図６２２】



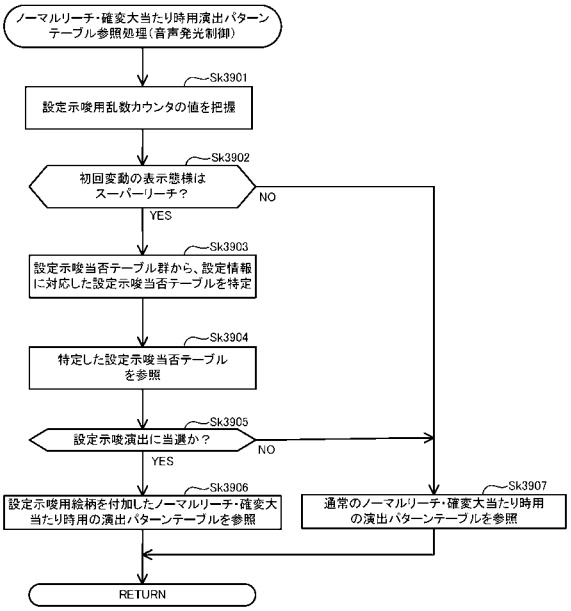
【図６２３】



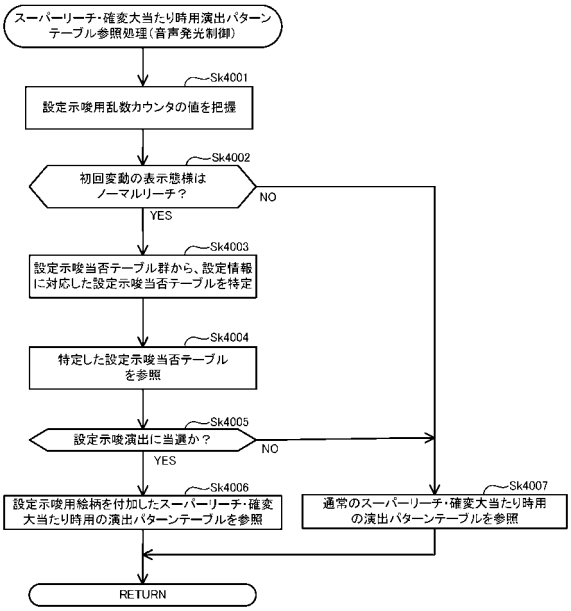
【図６２４】



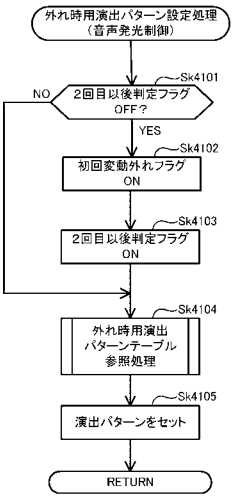
【図６２５】



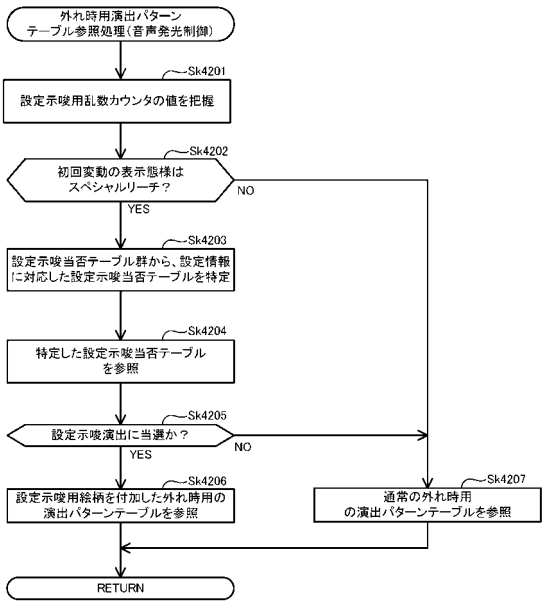
【図６２６】



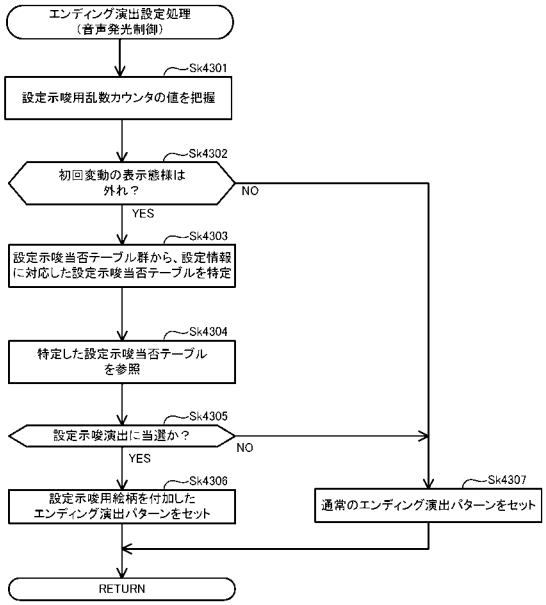
【図６２７】



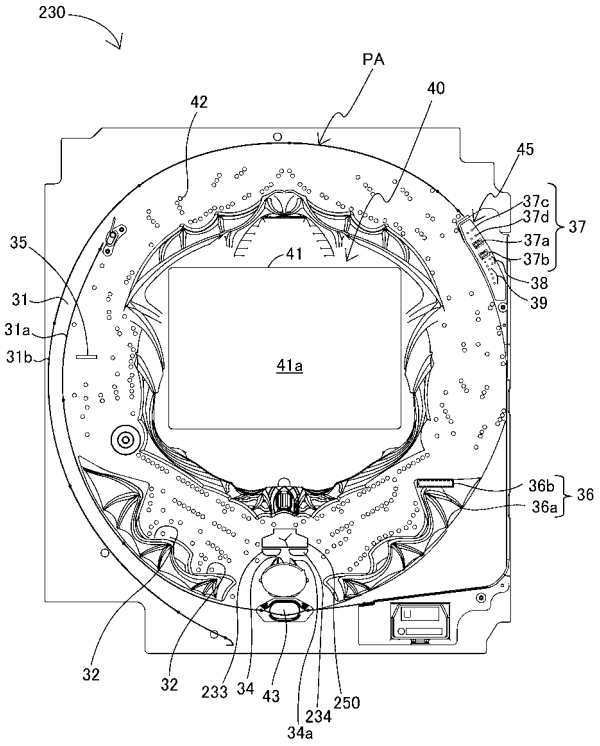
【図６２８】



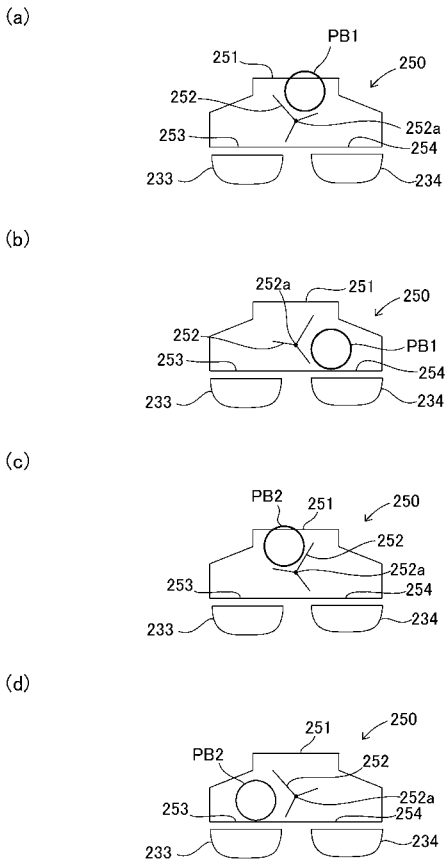
【図６２９】



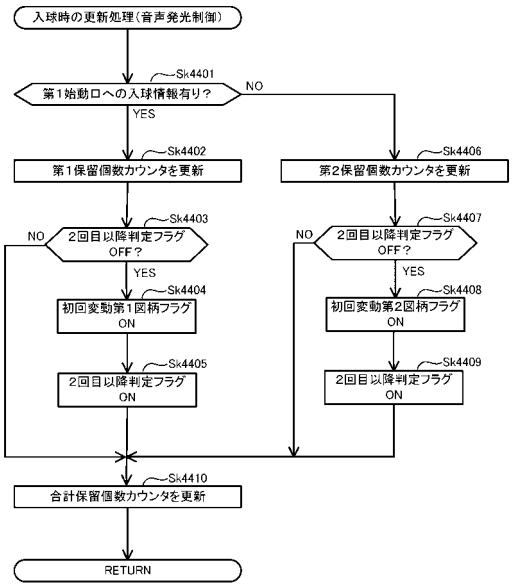
【図６３０】



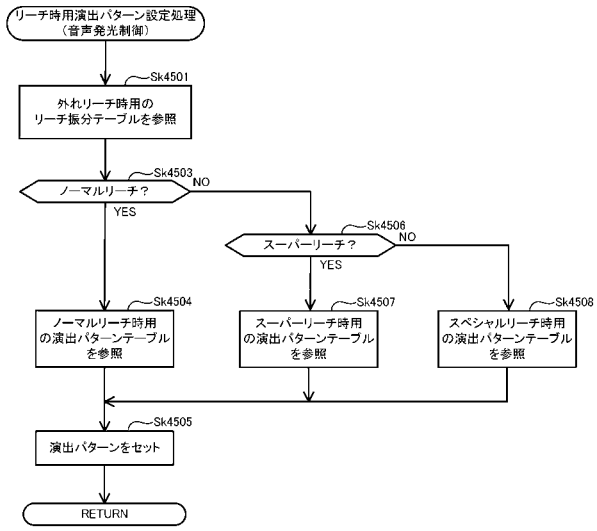
【図６３１】



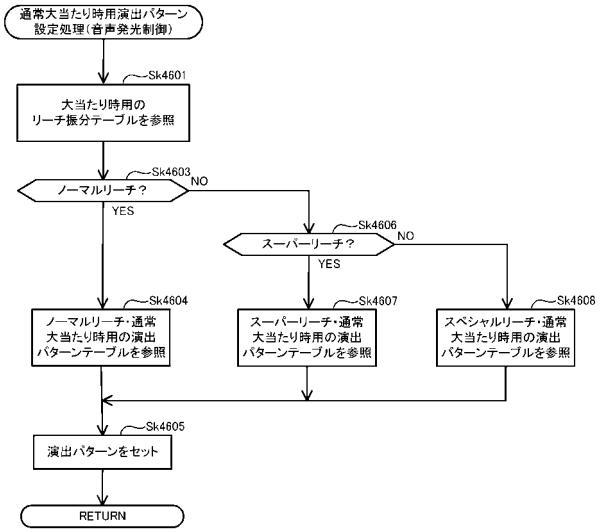
【図６３２】



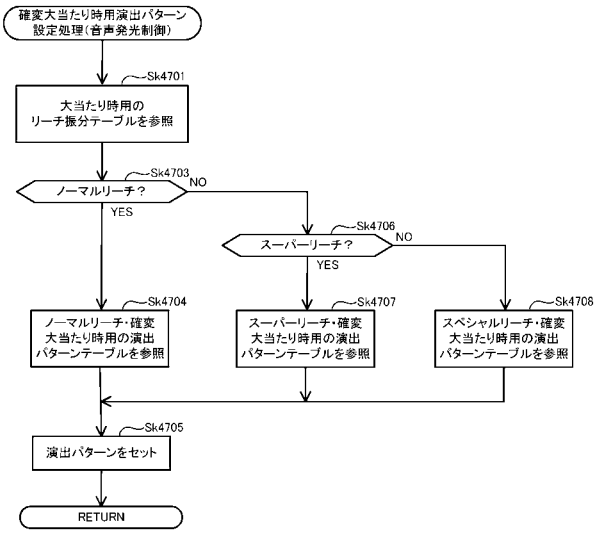
【図６３３】



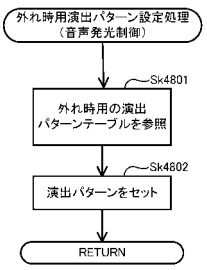
【図６３４】



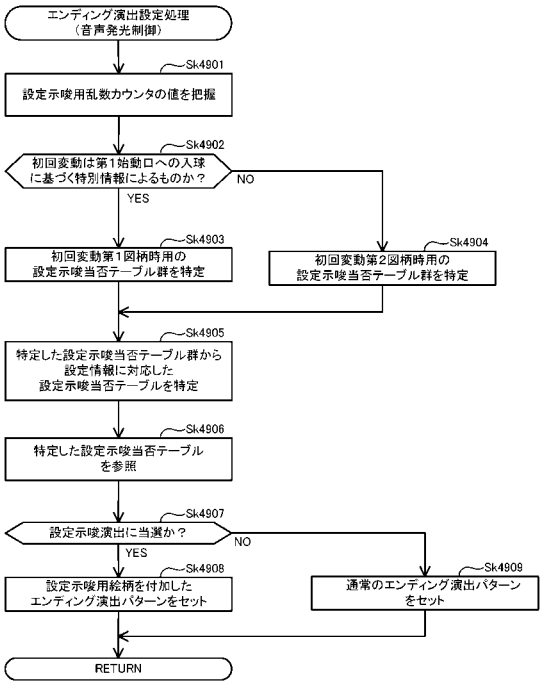
【図６３５】



【図６３６】



【図６３７】



【図６３８】

初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6047	当選	1／10の確率で当選
	6048～60479	外れ	
抽選設定2	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定3	0～12095	当選	1／5の確率で当選
	12096～60479	外れ	
抽選設定4	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定5	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定6	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	

【図６３９】

初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群

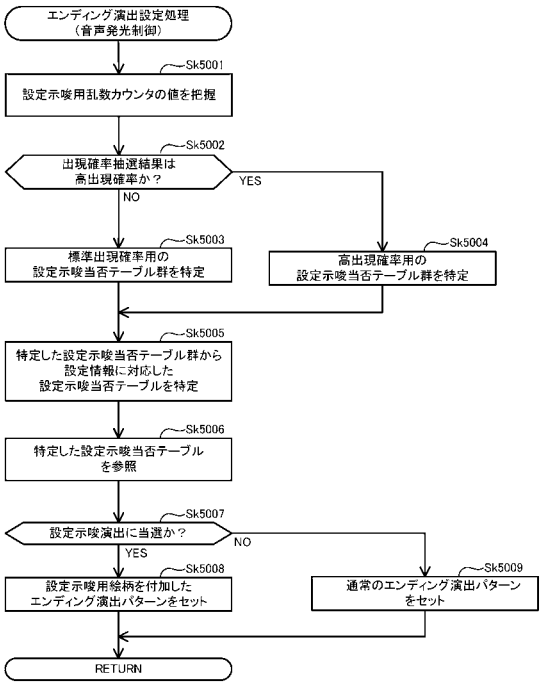
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6719	当選	1／9の確率で当選
	6720～60479	外れ	
抽選設定2	0～8639	当選	1／7の確率で当選
	8640～60479	外れ	
抽選設定3	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定4	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定5	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	－	外れ	

【図６４０】

出現確率抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCY（0～99）	振り分け結果
0～29	高出現確率
30～99	標準出現確率

【図６４１】

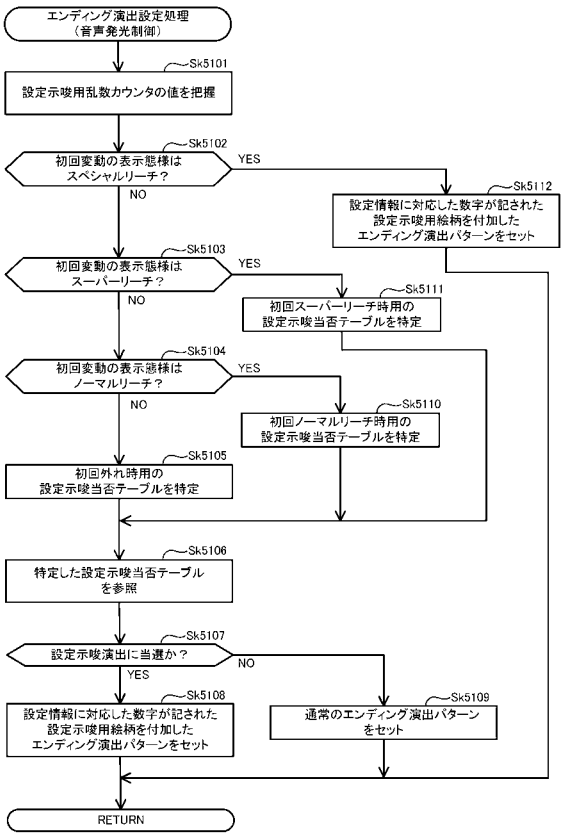


【図６４２】

出現期間抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCZ（0～99）	振り分け結果
0～29	高確率期間
30～99	標準確率期間

【図６４３】



【図６４４】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～6047	当選	1／10の確率で当選
6048～60479	外れ	

【図６４５】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル

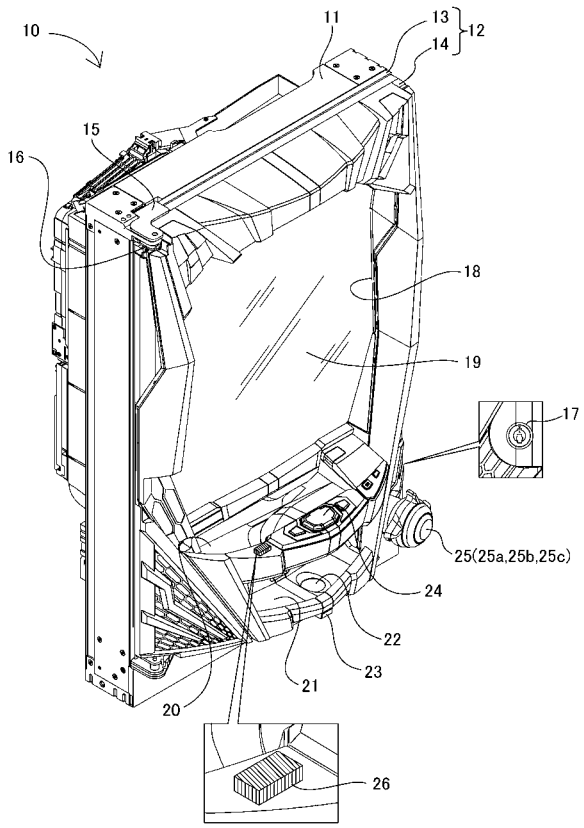
設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～7559	当選	1／8の確率で当選
7560～60479	外れ	

【図６４６】

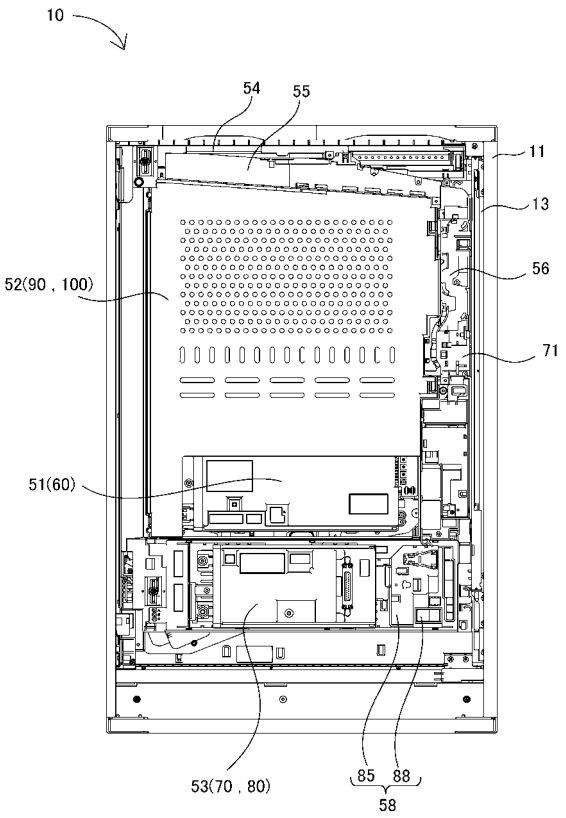
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～12095	当選	1／5の確率で当選
12096～60479	外れ	

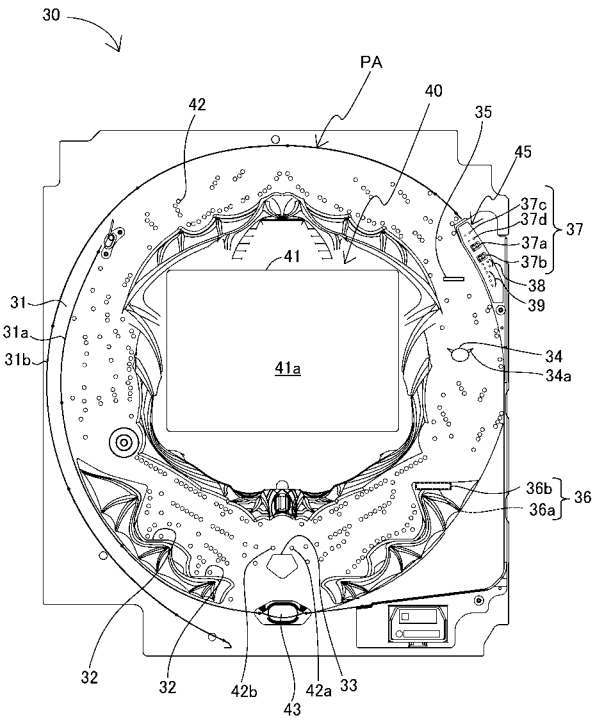
【図６４７】



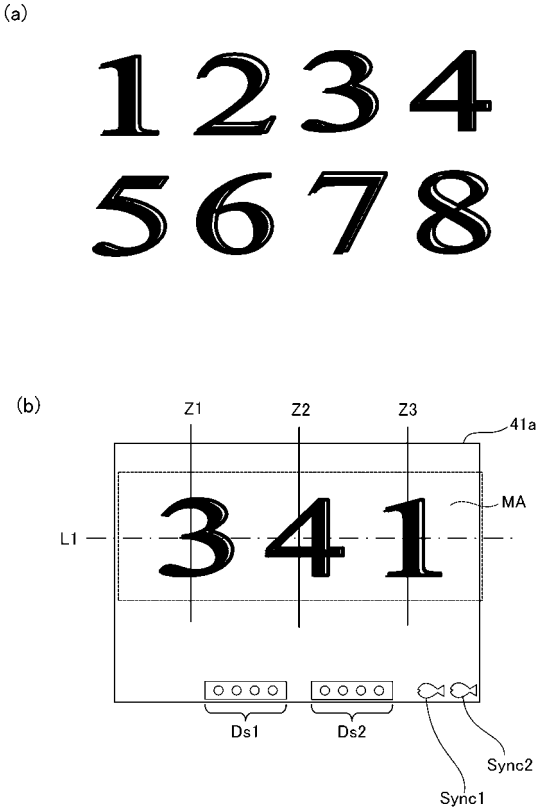
【図６４８】



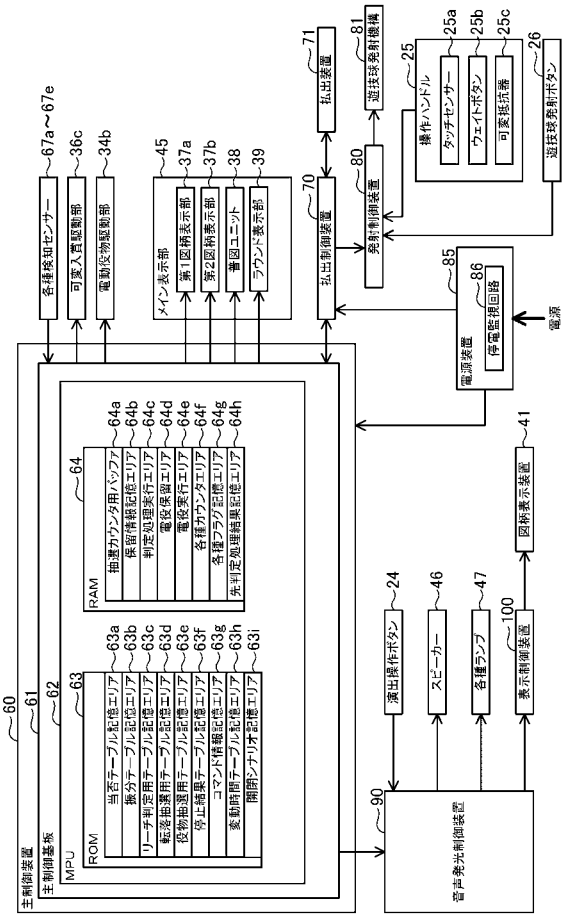
【図６４９】



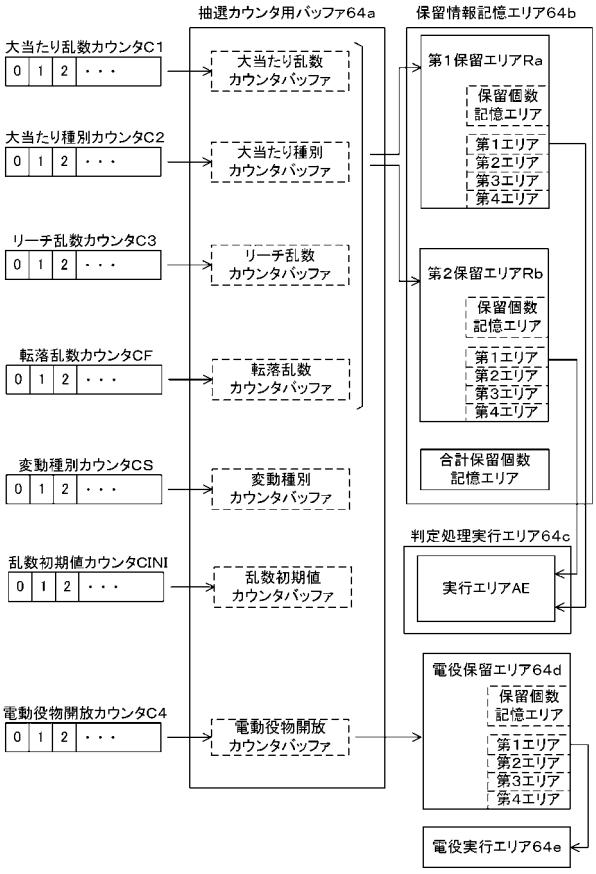
【図６５０】



【図６５１】



【図６５２】



【図６５３】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図６５４】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～39	16R確変大当たり	先落ちモード
40～64		後落ちモード
65～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～49	16R確変大当たり	先落ちモード
50～74		後落ちモード
75～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

【図６５５】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0～99)	転落抽選結果
0～2	当選(転落)
3～99	外れ(継続)

【図６５６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

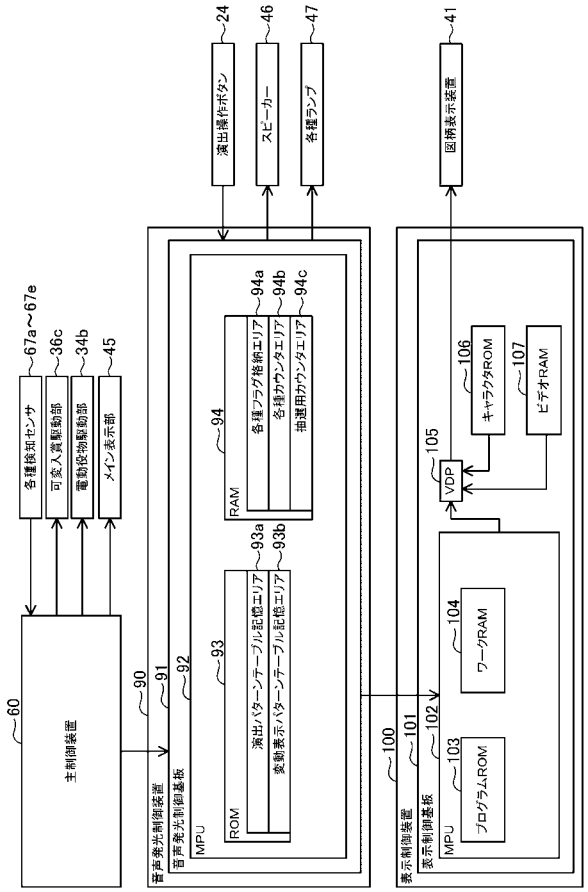
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

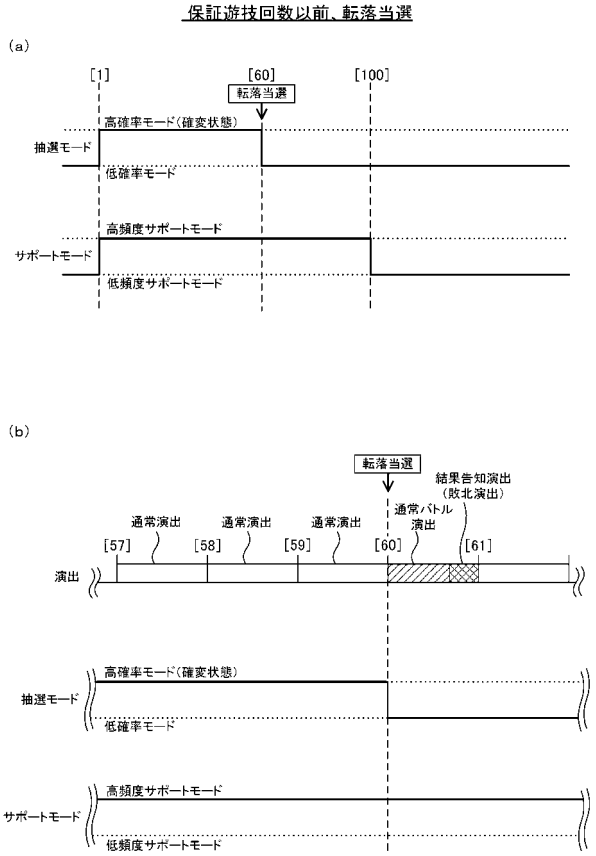
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

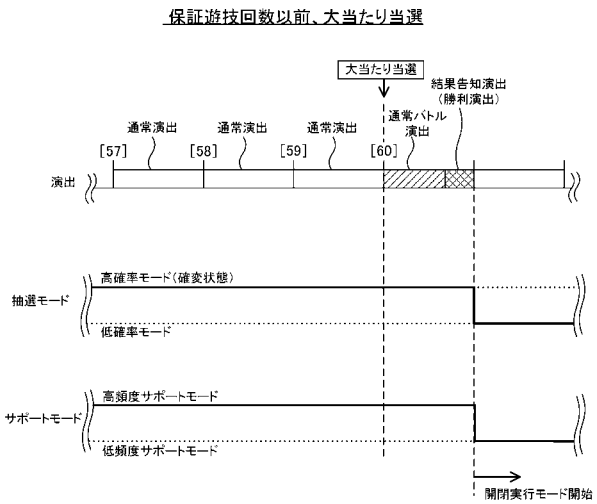
【図６５７】



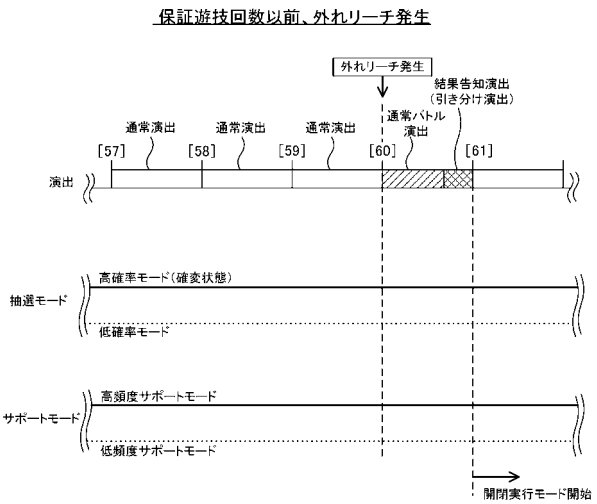
【図６５８】



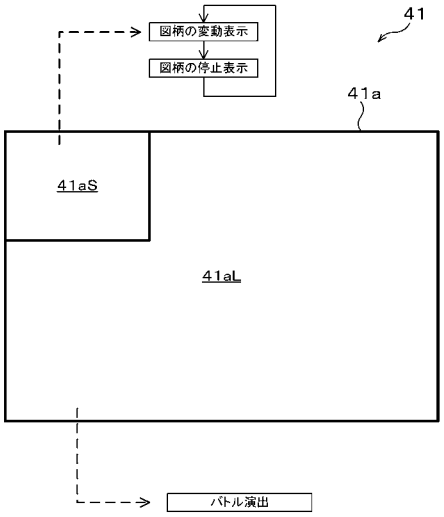
【図６５９】



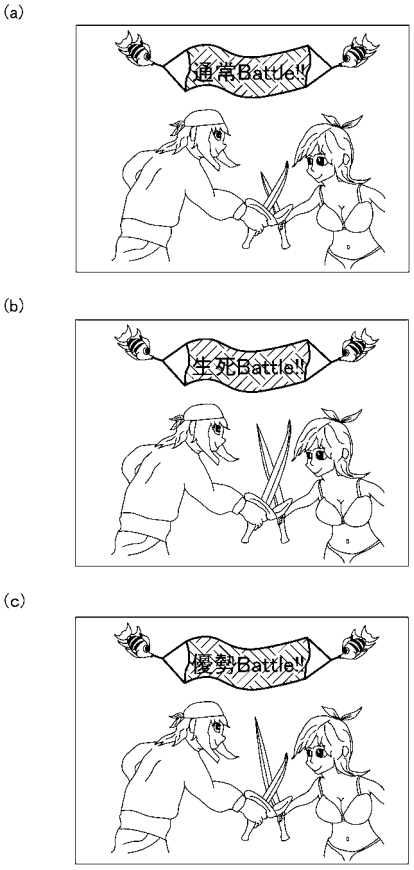
【図６６０】



【図６６１】



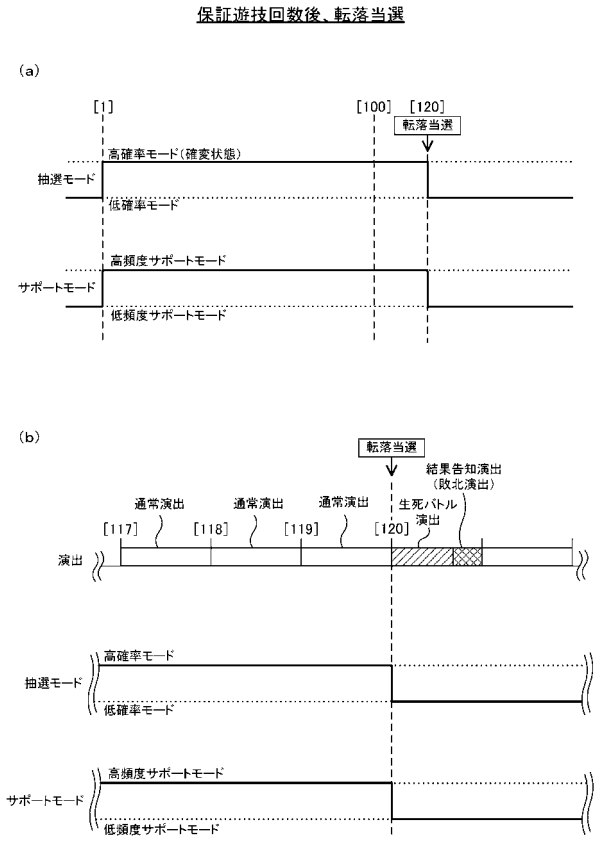
【図６６２】



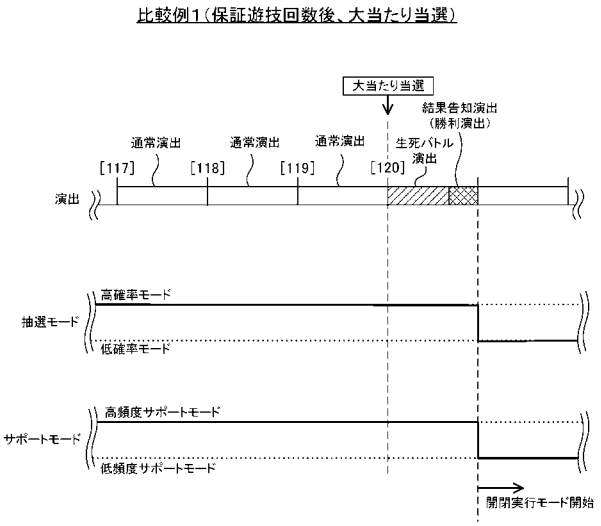
【図６６３】



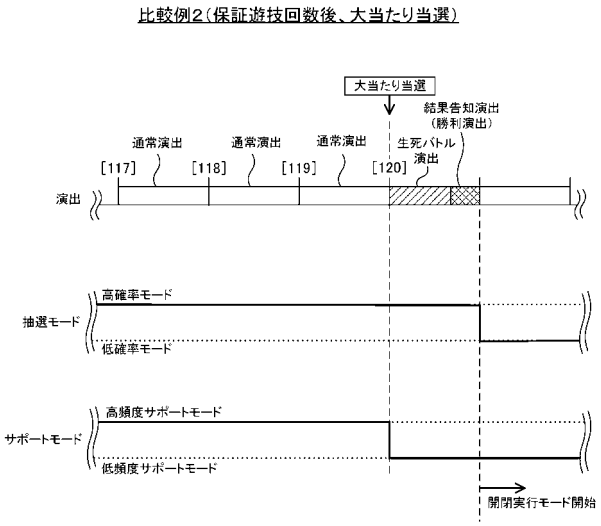
【図６６４】



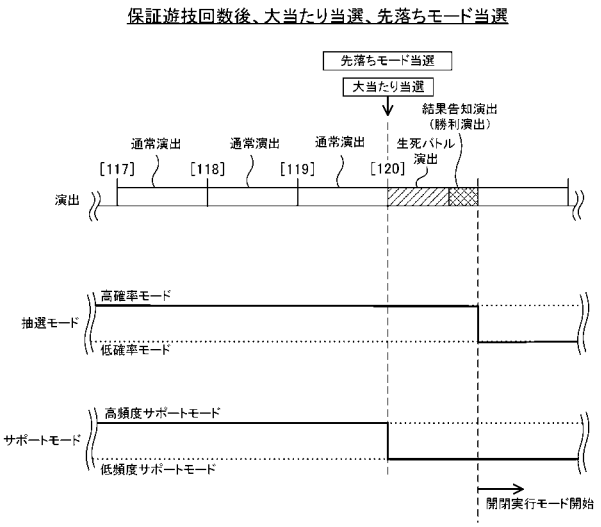
【図６６５】



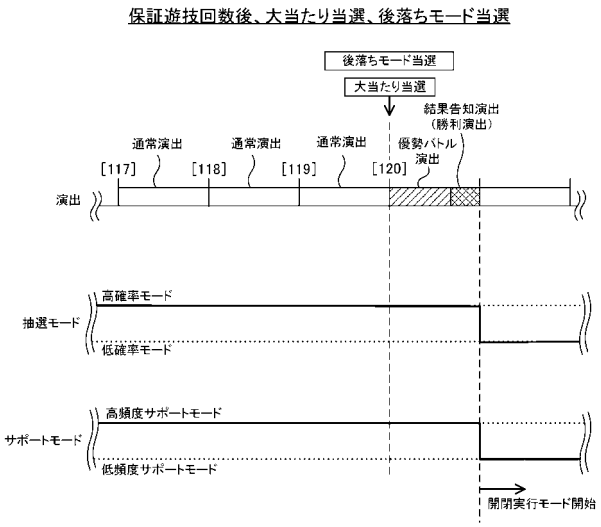
【図６６６】



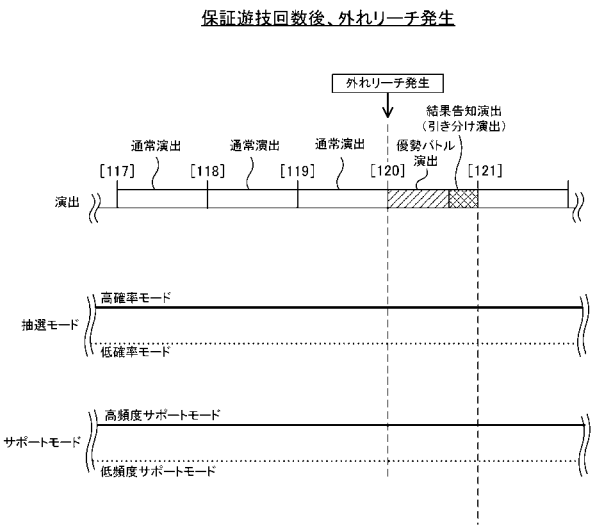
【図６６７】



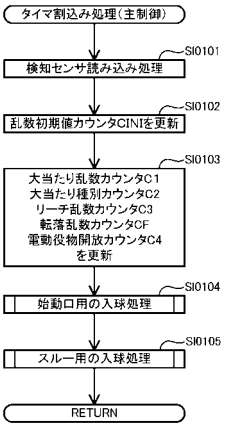
【図６６８】



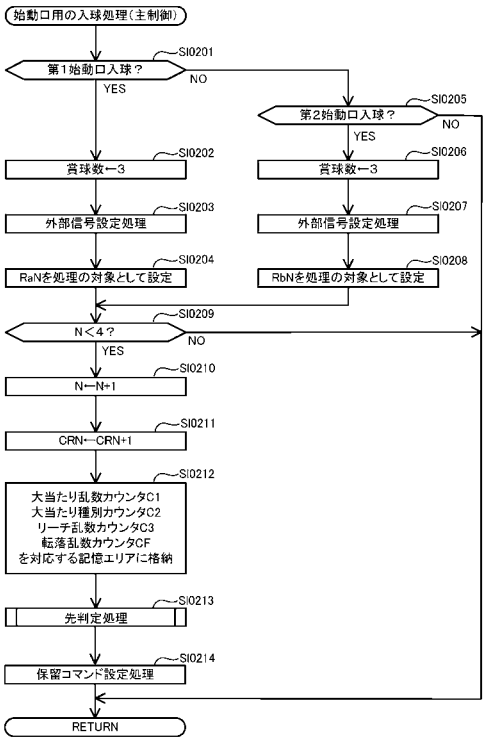
【図６６９】



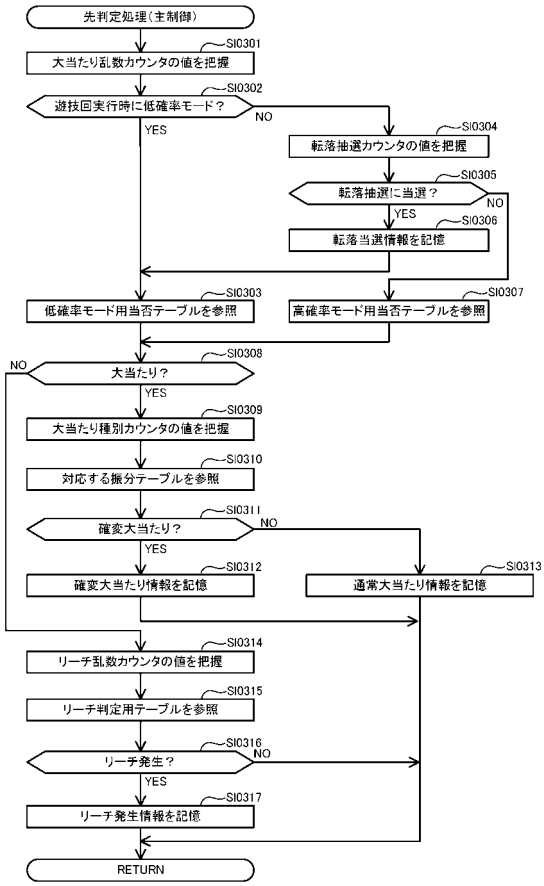
【図６７０】



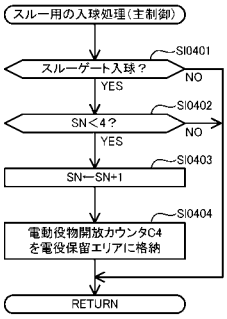
【図６７１】



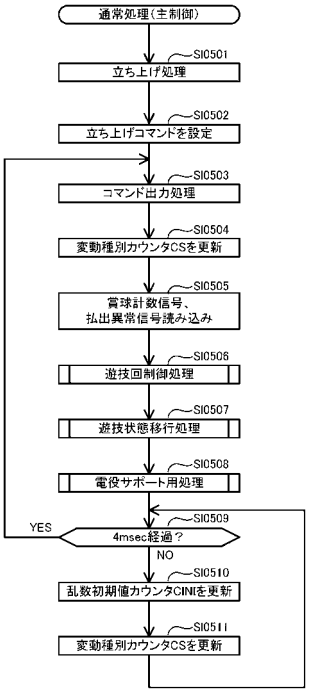
【図６７２】



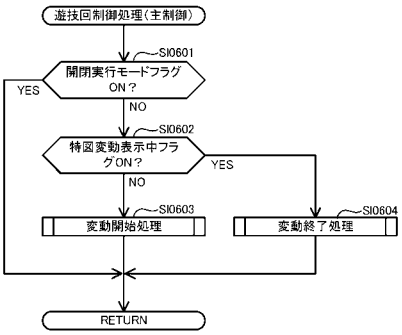
【図６７３】



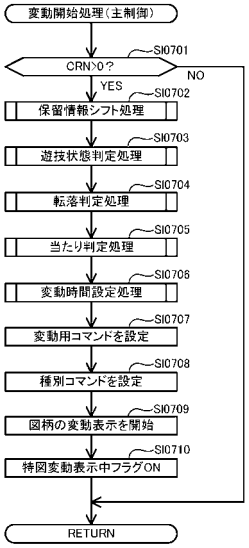
【図６７４】



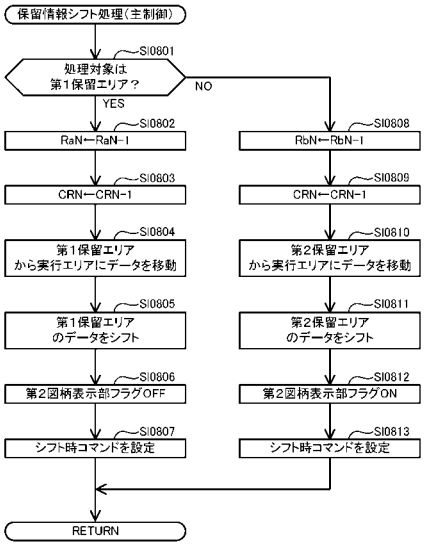
【図６７５】



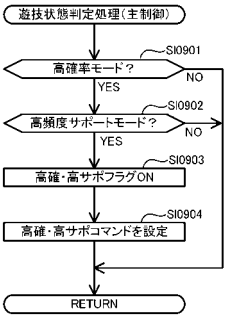
【図６７６】



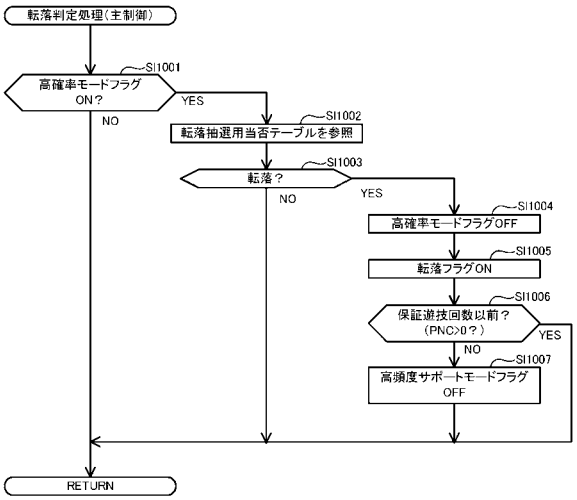
【図６７７】



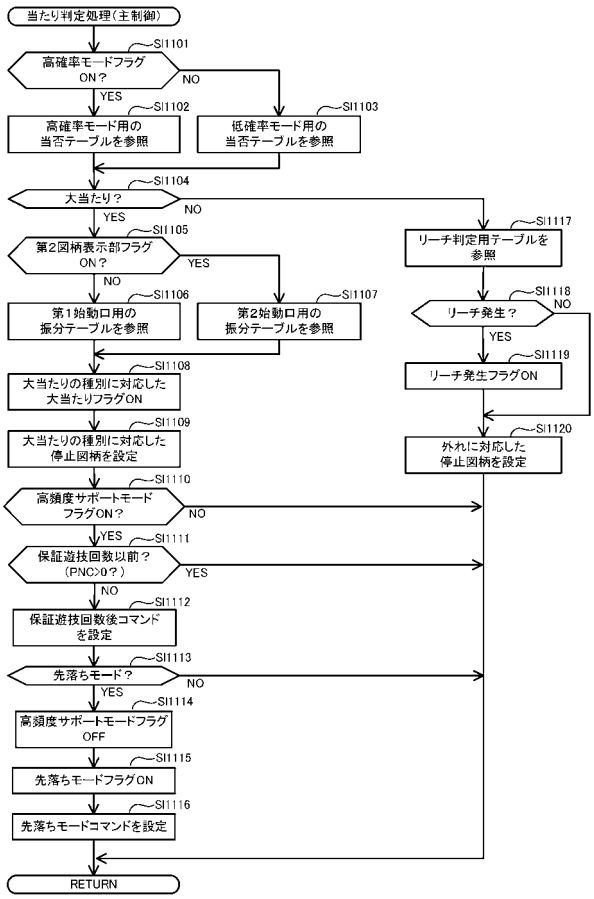
【図６７８】



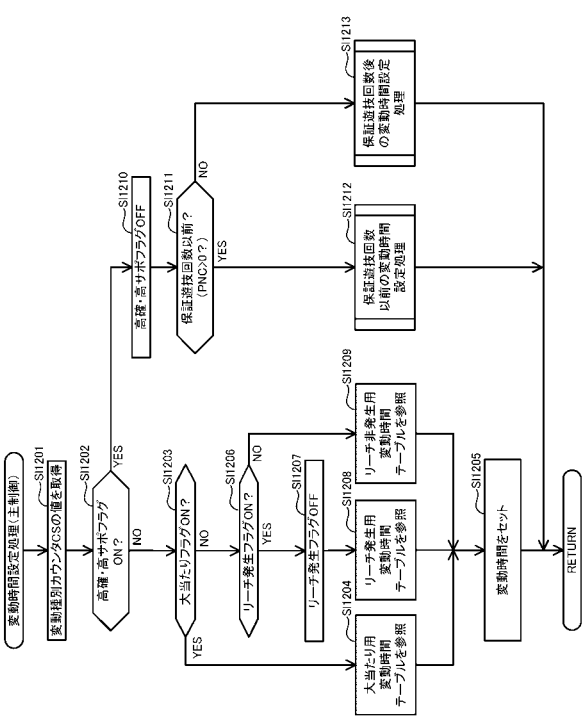
【図６７９】



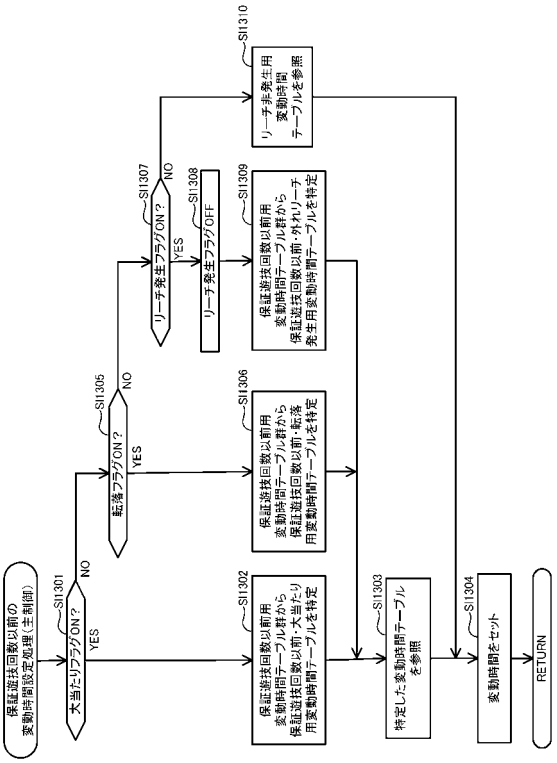
【図６８０】



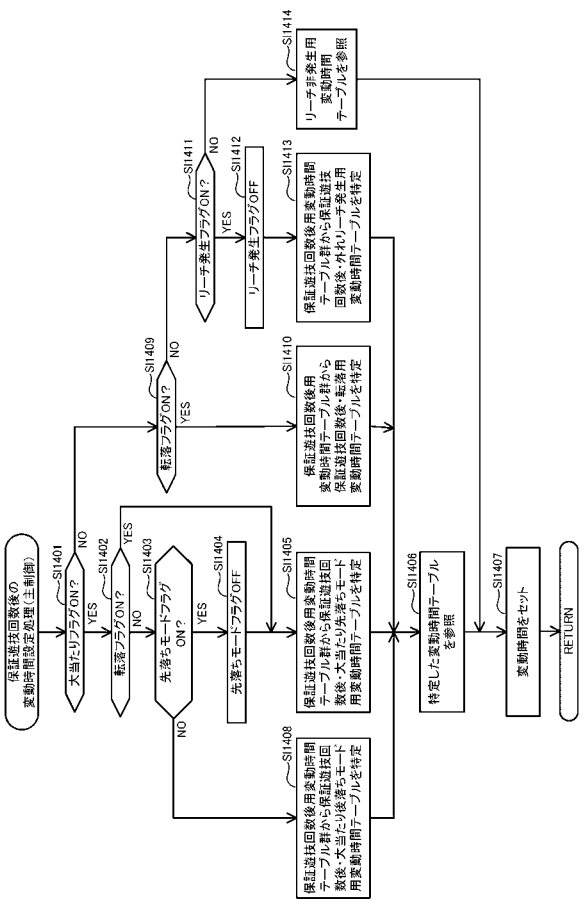
【図６８１】



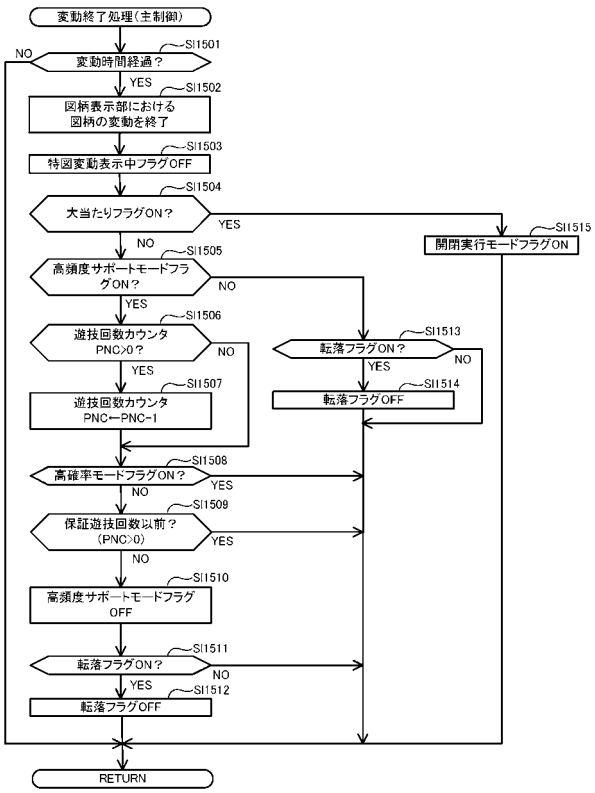
【図６８２】



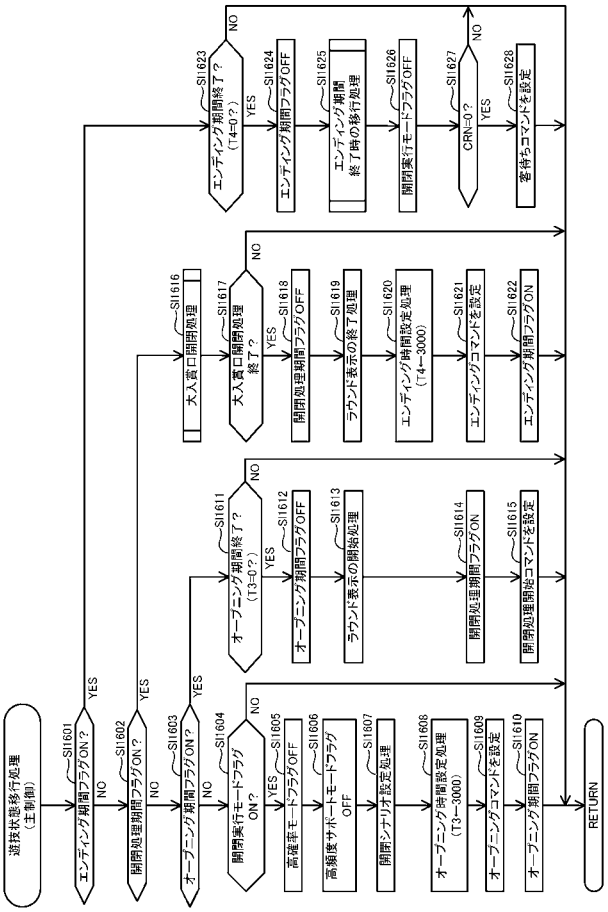
【図６８３】



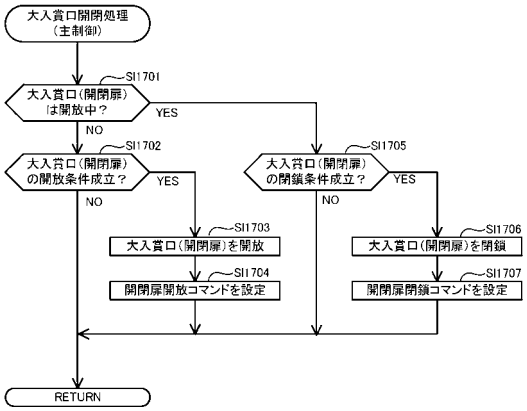
【図６８４】



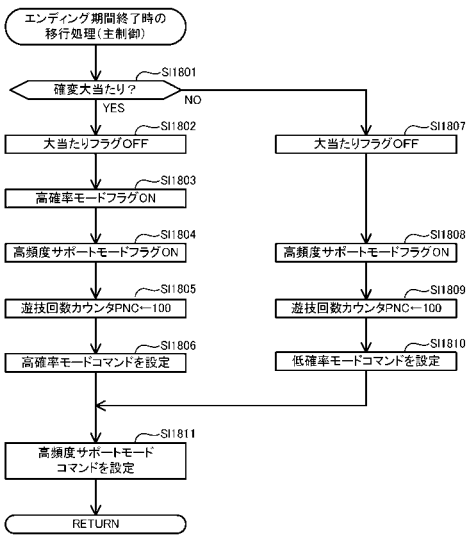
【図６８５】



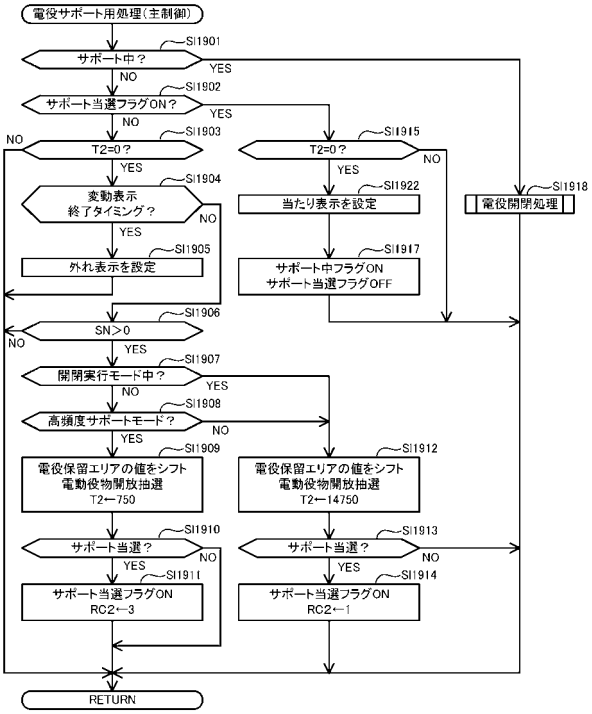
【図６８６】



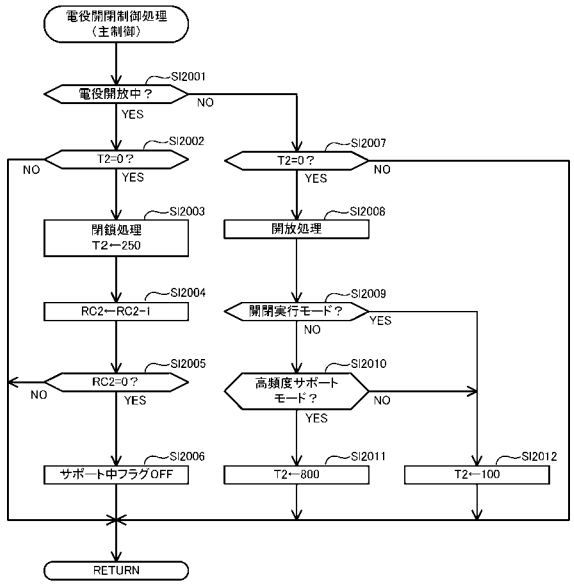
【図６８７】



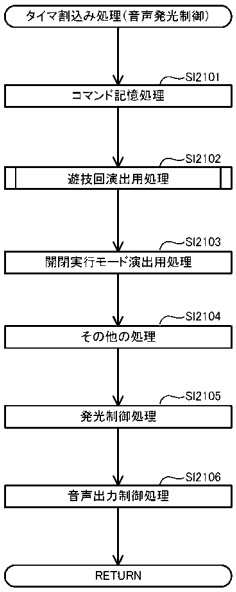
【図６８８】



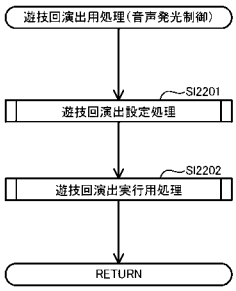
【図６８９】



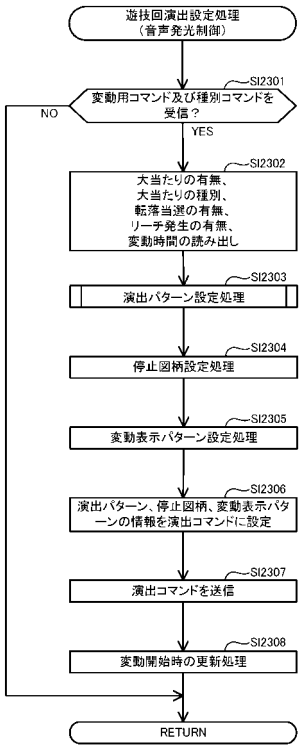
【図６９０】



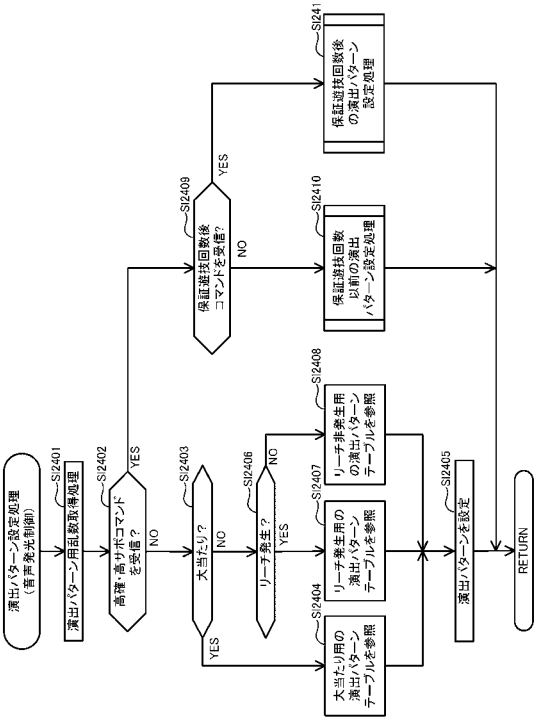
【図６９１】



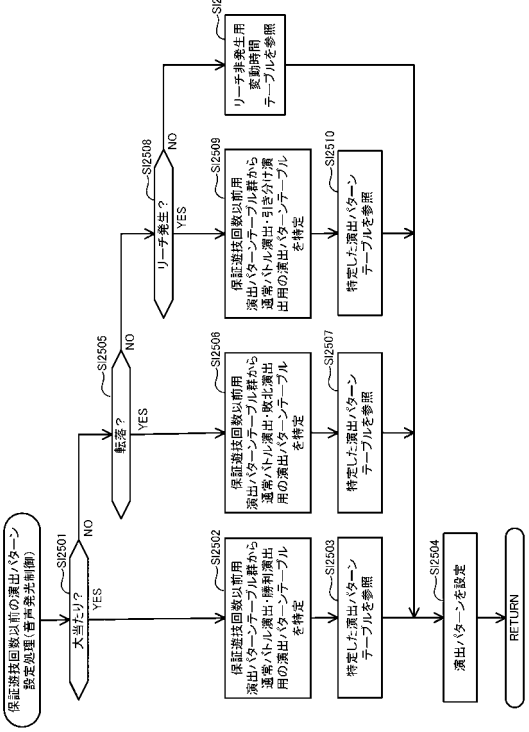
【図６９２】



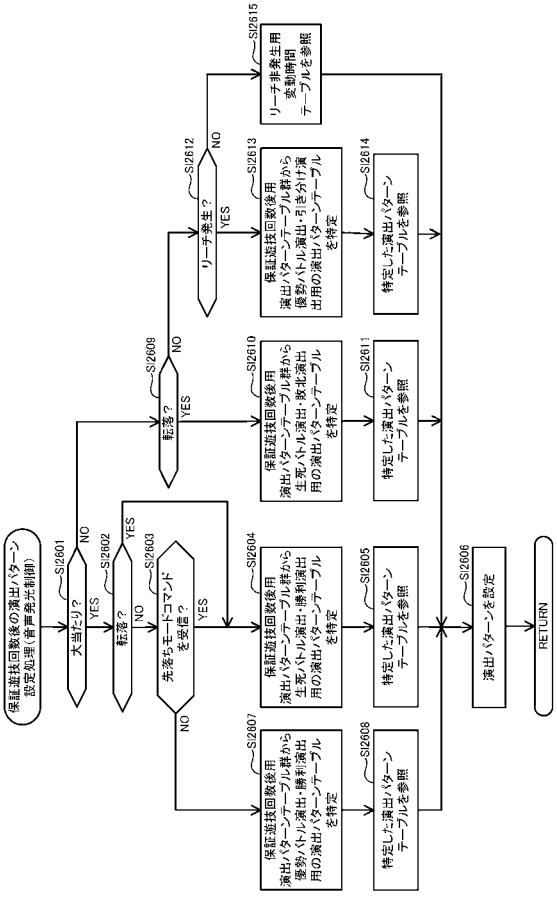
【図６９３】



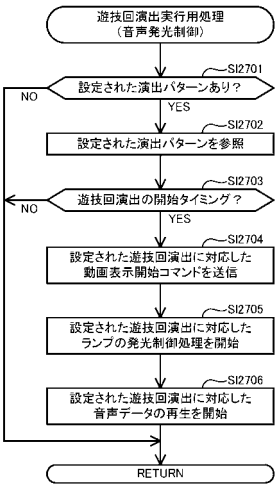
【図６９４】



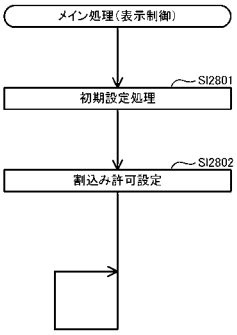
【図６９５】



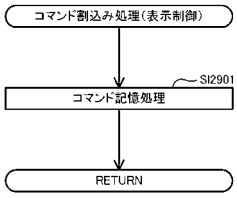
【図６９６】



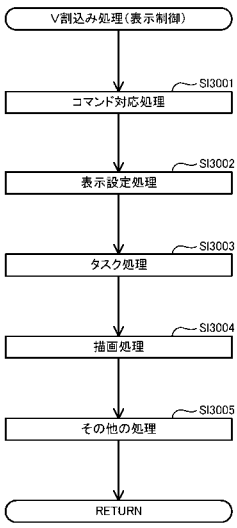
【図６９７】



【図６９８】



【図６９９】



【図７００】

高確率モード用の当否テーブル

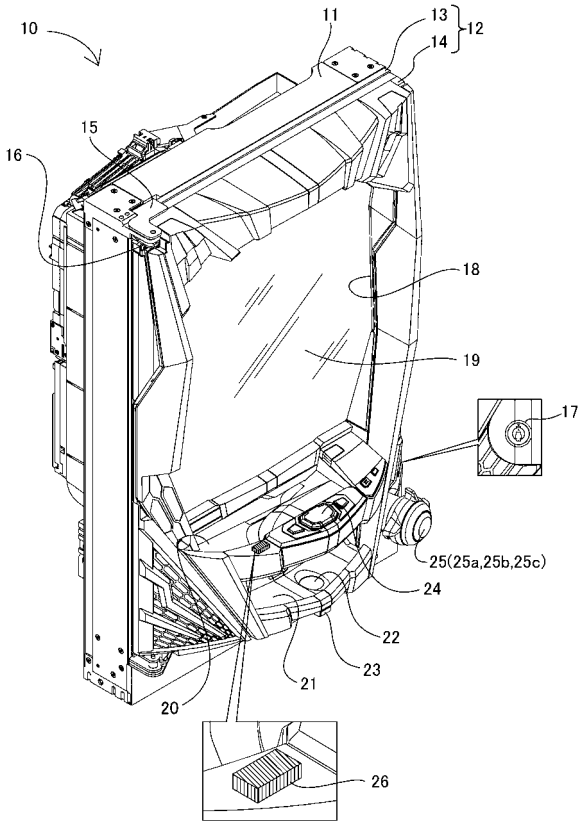
大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～9	大当たり	先落ちモード
10～15		後落ちモード
16～1199	外れ	－

【図７０１】

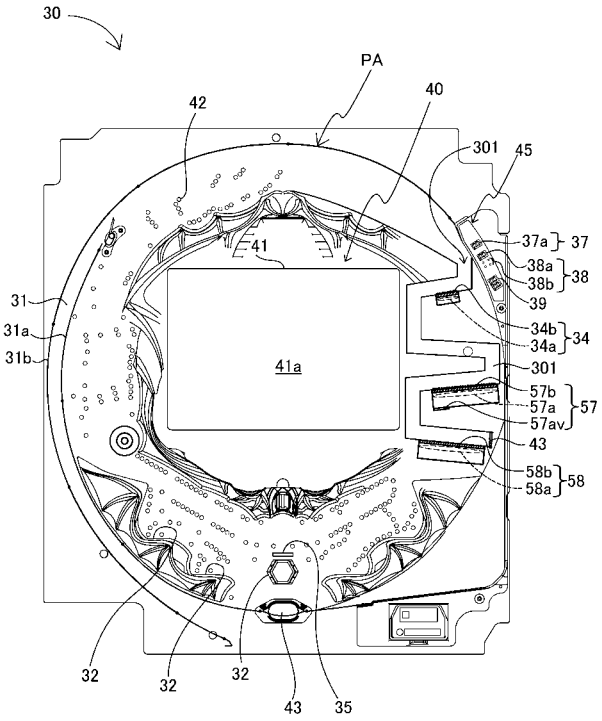
モード選択テーブル

遊技回数	モードの選択結果
101	先落ちモード
102	
103	
104	
105	
106	後落ちモード
107	
108	
109	先落ちモード
110	
…	

【図７０２】

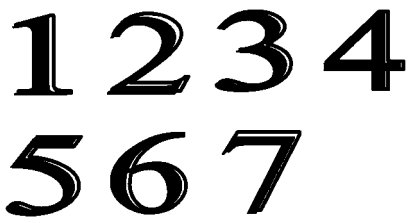


【図７０３】

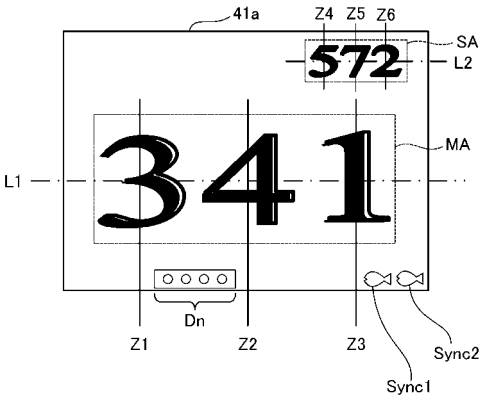


【図７０４】

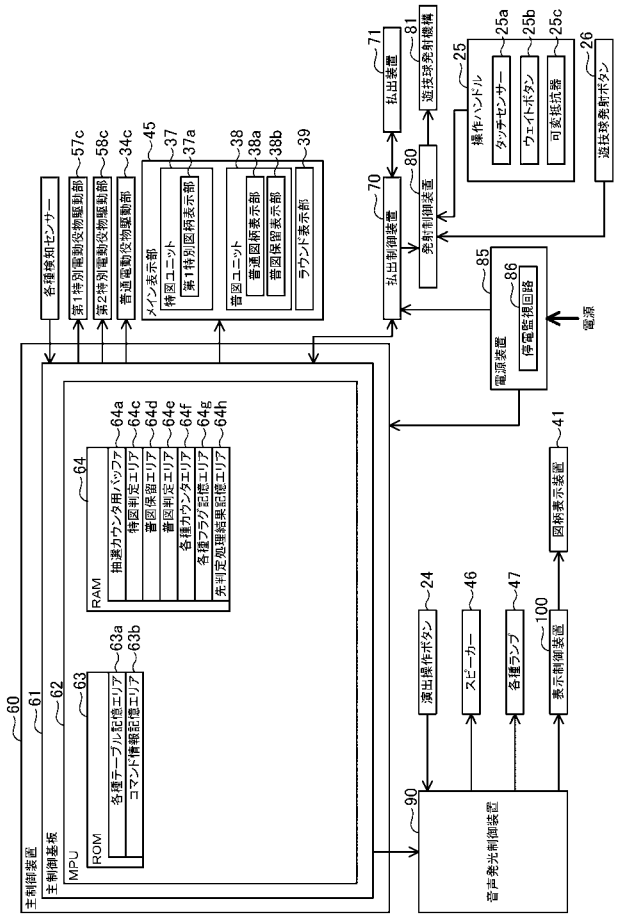
(A)



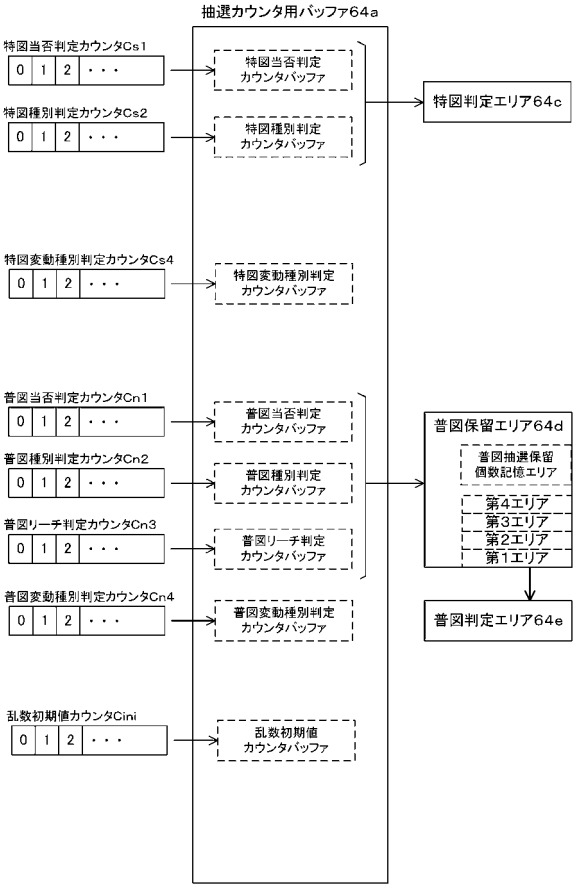
(B)



【図７０５】



【図７０６】



【図７０７】

特図当否判定テーブル

特図当否判定カウンタCs1（0～1199）	特図当否判定結果	特図小当たりの当選確率
－	特図大当たり	100%
0～1199	特図小当たり	
－	特図外れ	

【図７０８】

特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図小当たり	0～39	特別図柄A（特図小当たりA）	特図小当たりの40%
	40～99	特別図柄B（特図小当たりB）	特図小当たりの60%

【図７０９】

(A)

特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉シナリオの内容								合計所要時間
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電開閉処理期間				閉鎖期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間	
				ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの最大開放時間	最大入球個数			
特別図柄A（特図小当たり）	特図小当たり用特電開閉シナリオA	第1待機電動役物	0．5秒	1R	1回	1．0秒	10個	なし	0．5秒	2．0秒
特別図柄B（特図小当たり）	特図小当たり用特電開閉シナリオB	第1待機電動役物	0．5秒	1R	1回	1．1秒	10個	なし	0．5秒	2．1秒

(B)

V入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

V入賞大当たりの種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉シナリオの内容								合計所要時間
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電開閉処理期間				閉鎖期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間	
				ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの最大開放時間	最大入球個数			
V入賞大当たり（特図小当たり用特電開閉シナリオA由にV入賞）	V入賞大当たり用特電開閉シナリオA	第2待機電動役物	0．5秒	16R	1回	5．0秒	10個	3．0秒	0．5秒	126．0秒
V入賞大当たりB（特図小当たり用特電開閉シナリオB由にV入賞）	V入賞本当たり用特電開閉シナリオB	第2待機電動役物	0．5秒	12R	1回	5．0秒	10個	5．9秒	0．5秒	125．9秒

【図７１０】

普図当否判定テーブル

普図当否判定カウンタCn1（0～1199）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～3	普図当たり	1/300
4～1199	普図外れ	

【図７１１】

(A)

普図種別判定テーブル1

普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～39	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの40%
	40～59	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの20%
	60～74	普通図柄C（普図当たりC）	普図当たりの15%
	75～89	普通図柄D（普図当たりD）	普図当たりの15%
	90～94	普通図柄E（普図当たりE）	普図当たりの5%
	95～97	普通図柄F（普図当たりF）	普図当たりの3%
	98～99	普通図柄G（普図当たりG）	普図当たりの2%

(B)

普図種別判定テーブル2

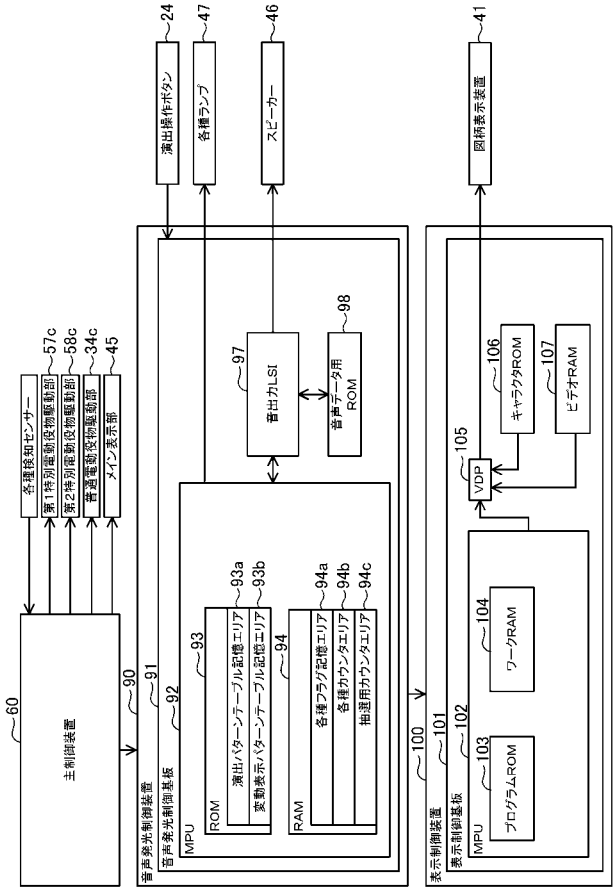
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図７１２】

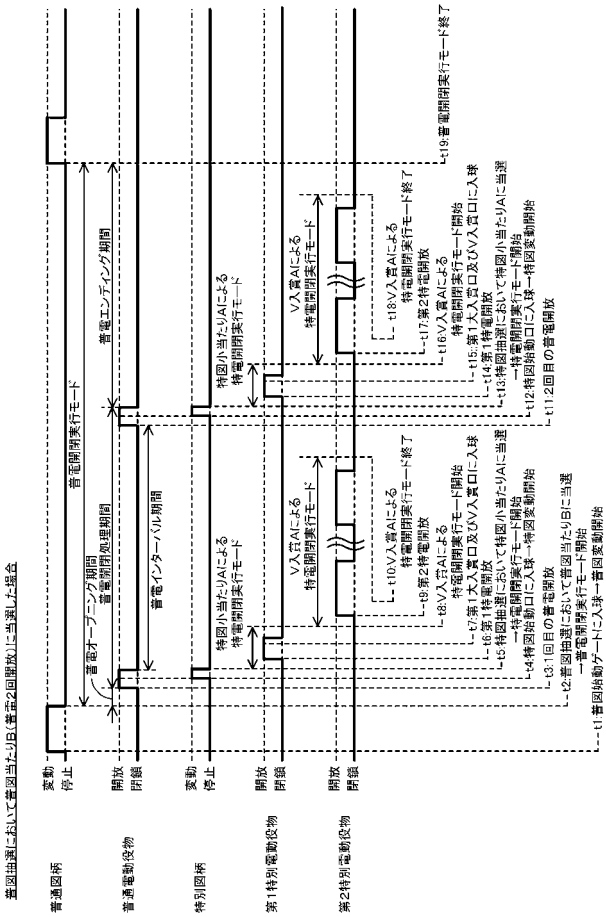
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	普電開閉シナリオの内容						普電エンディング期間
		開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉処理期間				
				開放回数	1開放中の開放時間	閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	5．0秒	1回	0．8秒	なし	0．8秒	140．0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	5．0秒	2回	0．8秒	135．0秒	1．6秒	140．0秒
普通図柄C（普図当たりC）	普電開閉シナリオC	普通電動役物	5．0秒	3回	0．8秒	135．0秒	2．4秒	140．0秒
普通図柄D（普図当たりD）	普電開閉シナリオD	普通電動役物	5．0秒	4回	0．8秒	135．0秒	3．2秒	140．0秒
普通図柄E（普図当たりE）	普電開閉シナリオE	普通電動役物	5．0秒	5回	0．8秒	135．0秒	4．0秒	140．0秒
普通図柄F（普図当たりF）	普電開閉シナリオF	普通電動役物	5．0秒	6回	0．8秒	135．0秒	4．8秒	140．0秒
普通図柄G（普図当たりG）	普電開閉シナリオG	普通電動役物	5．0秒	7回	0．8秒	135．0秒	5．6秒	140．0秒

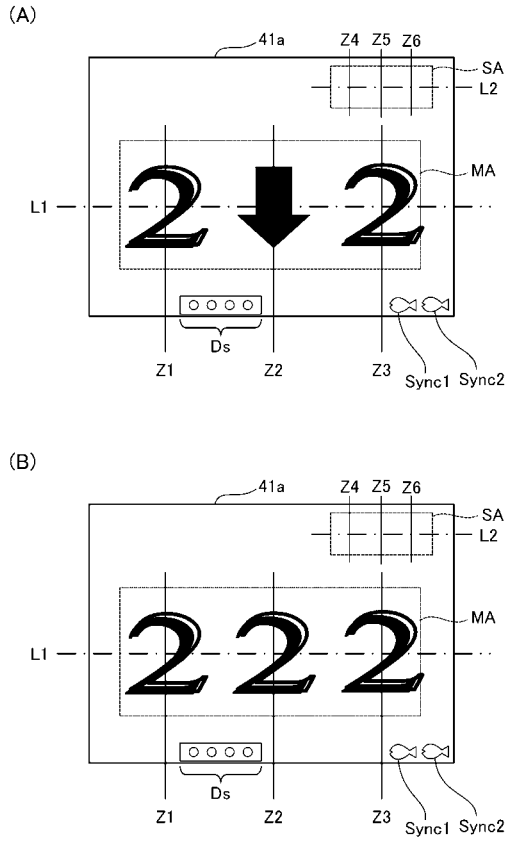
【図７１３】



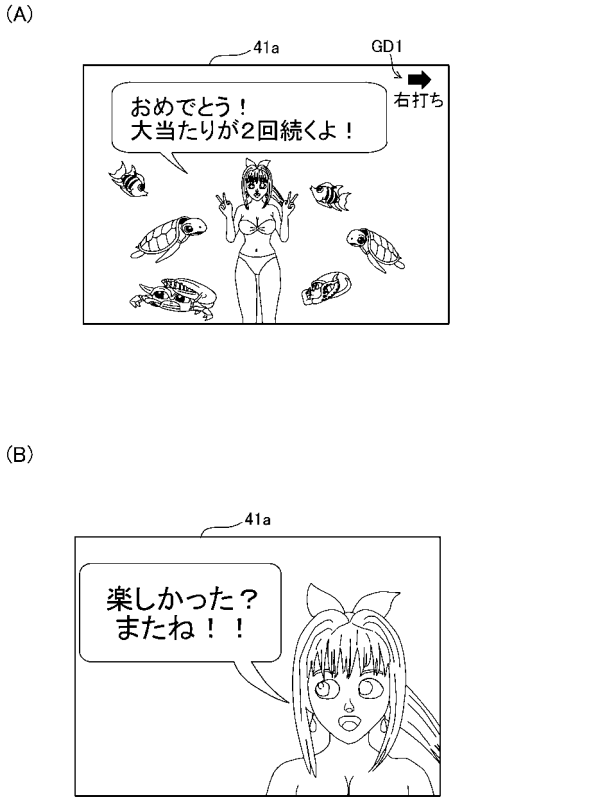
【図７１４】



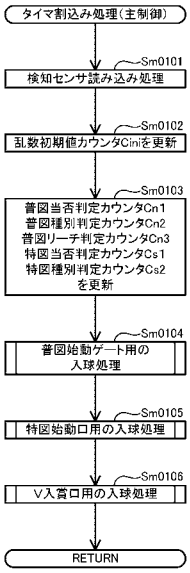
【図７１５】



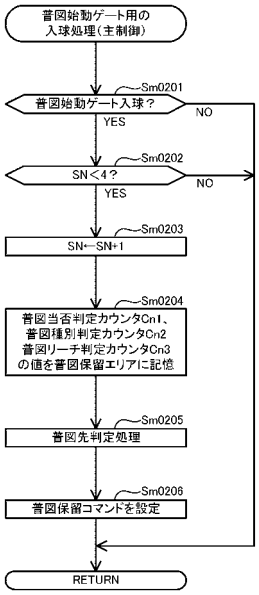
【図７１６】



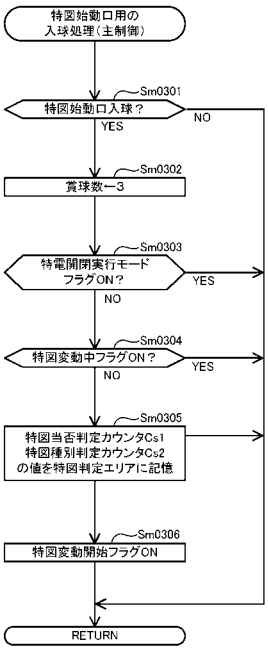
【図７１７】



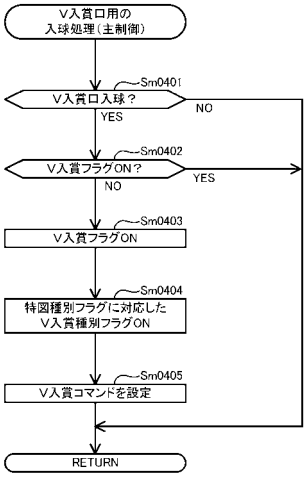
【図７１８】



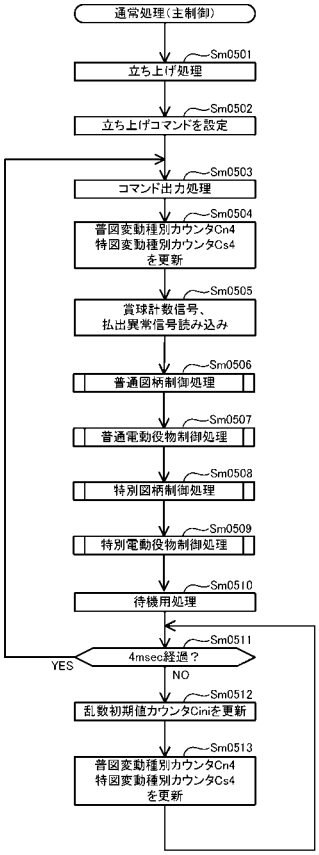
【図７１９】



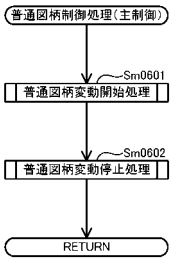
【図７２０】



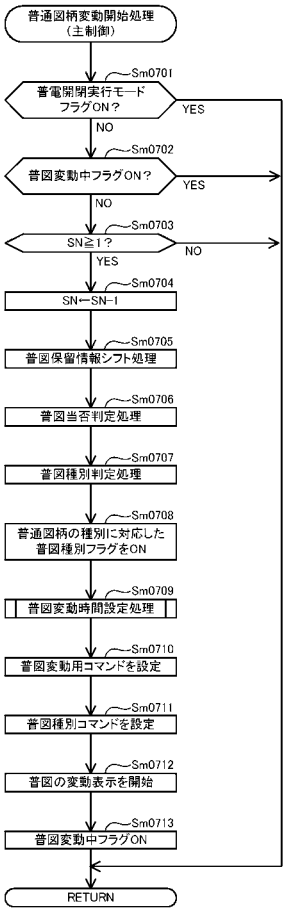
【図７２１】



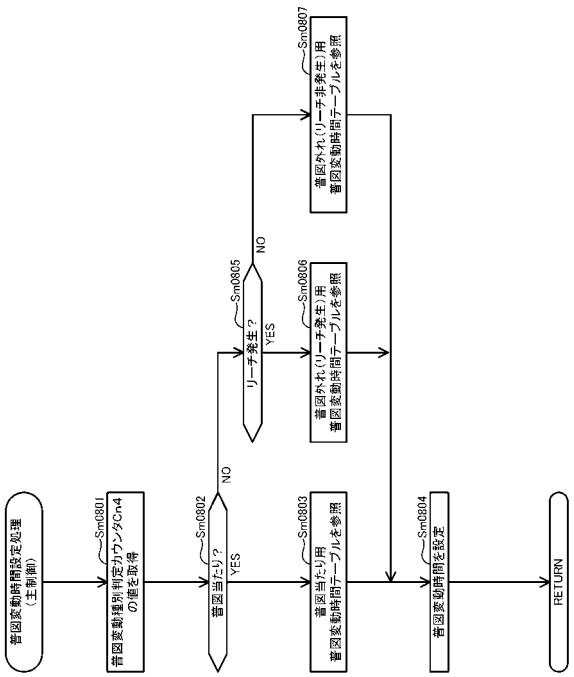
【図７２２】



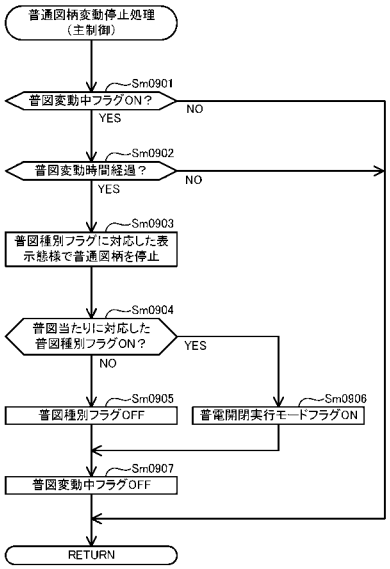
【図７２３】



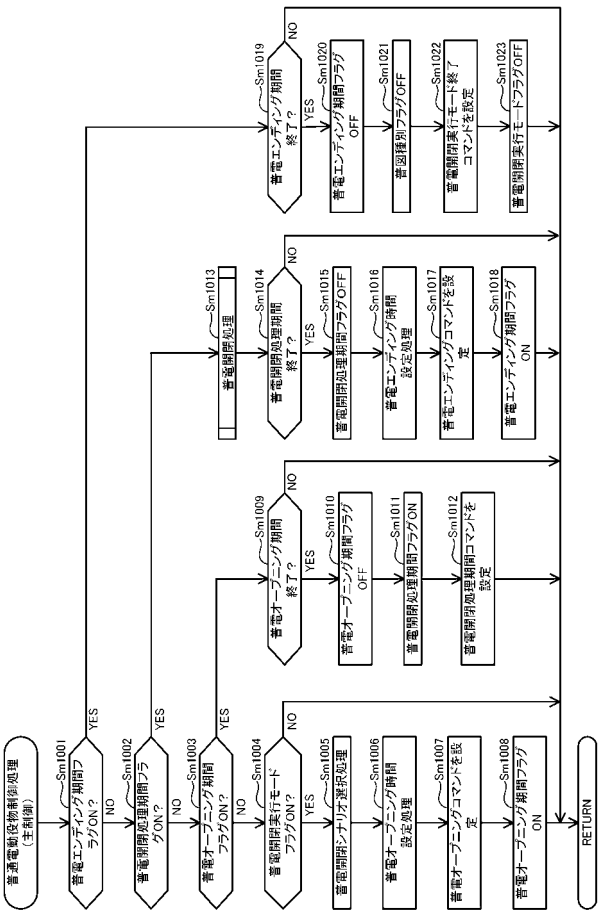
【図７２４】



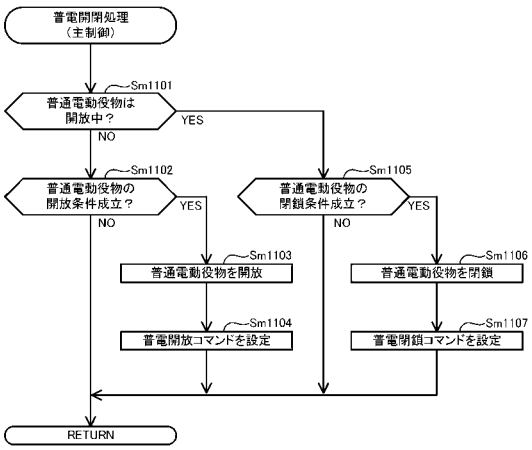
【図７２５】



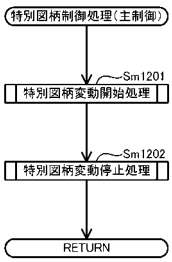
【図７２６】



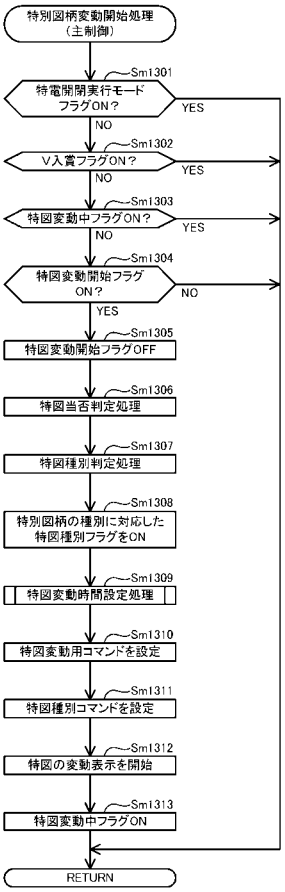
【図７２７】



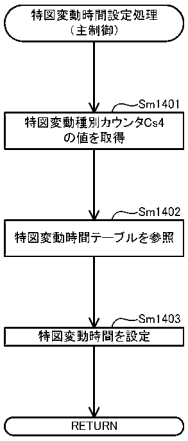
【図７２８】



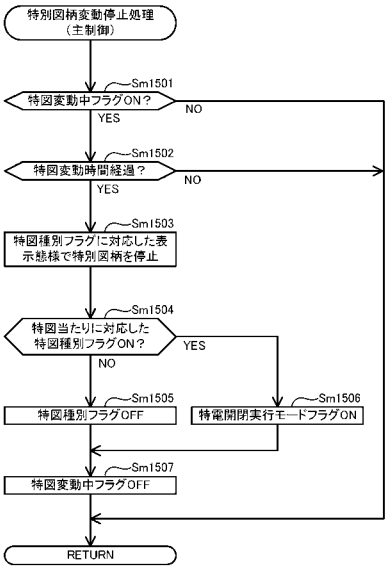
【図７２９】



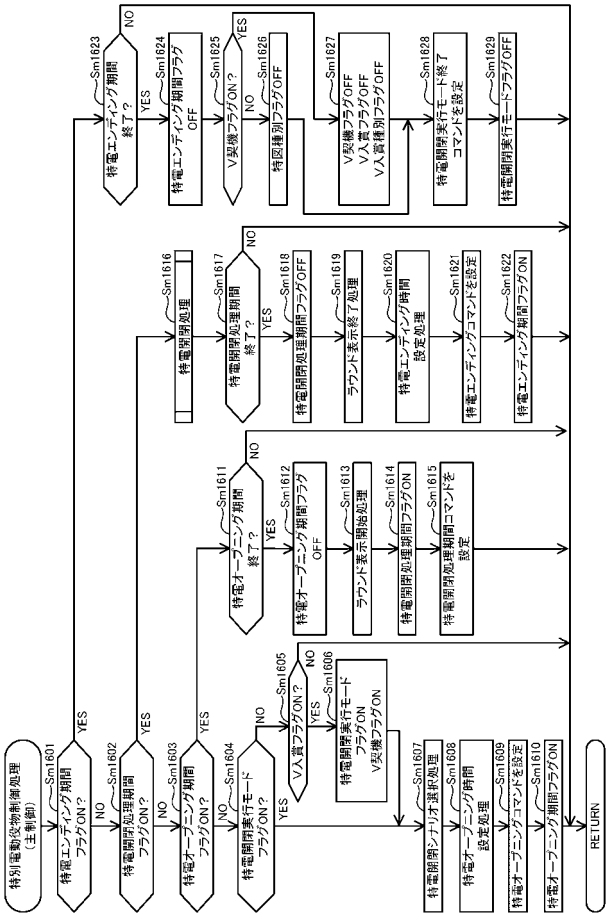
【図７３０】



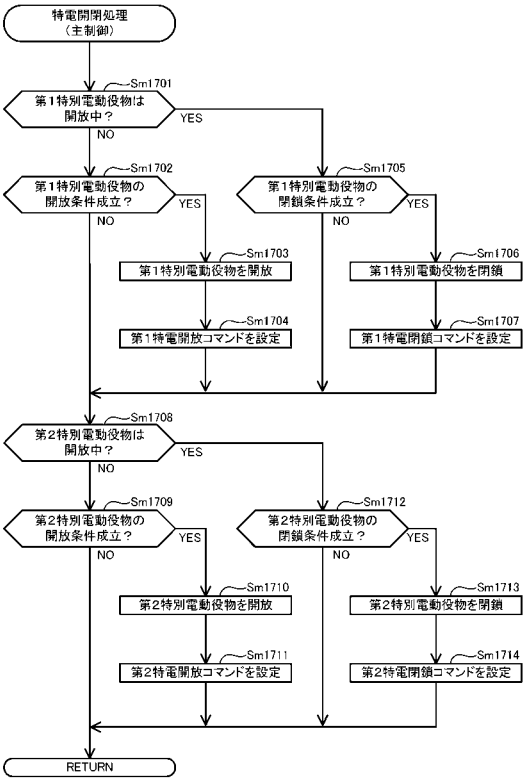
【図７３１】



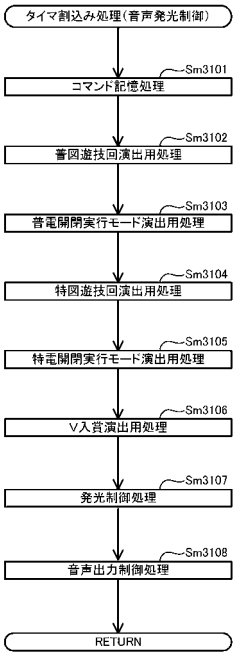
【図７３２】



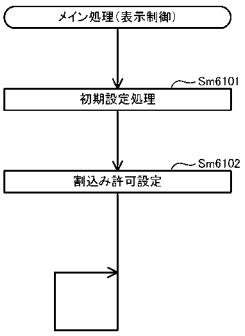
【図７３３】



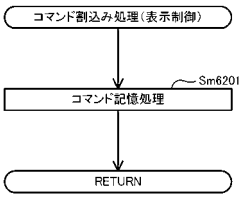
【図７３４】



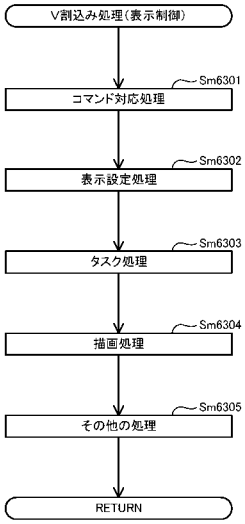
【図７３５】



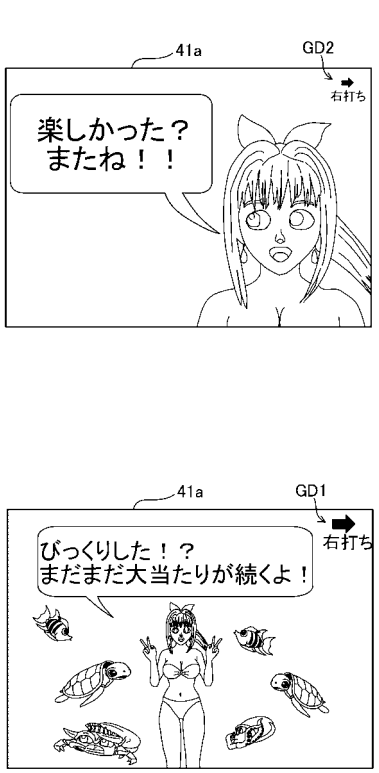
【図７３６】



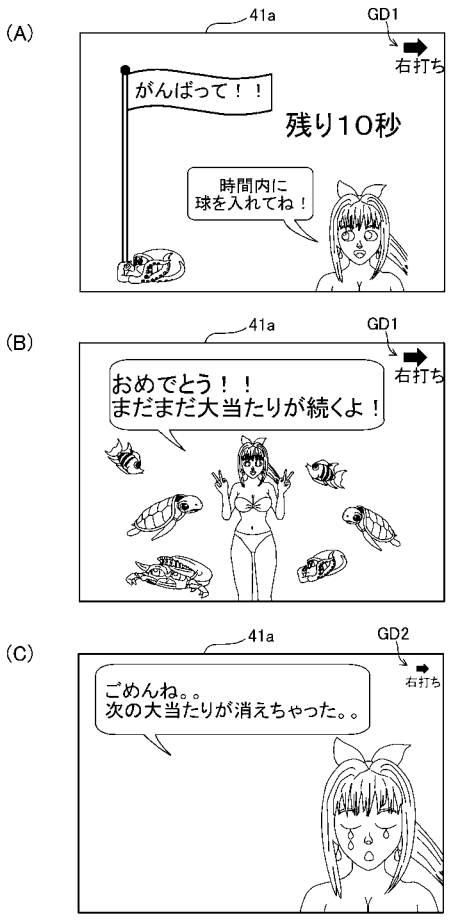
【図７３７】



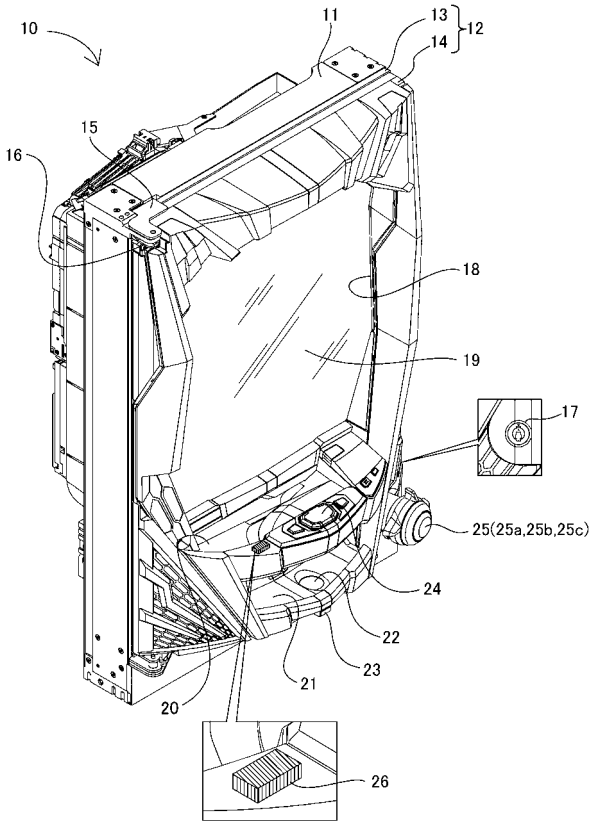
【図７３８】



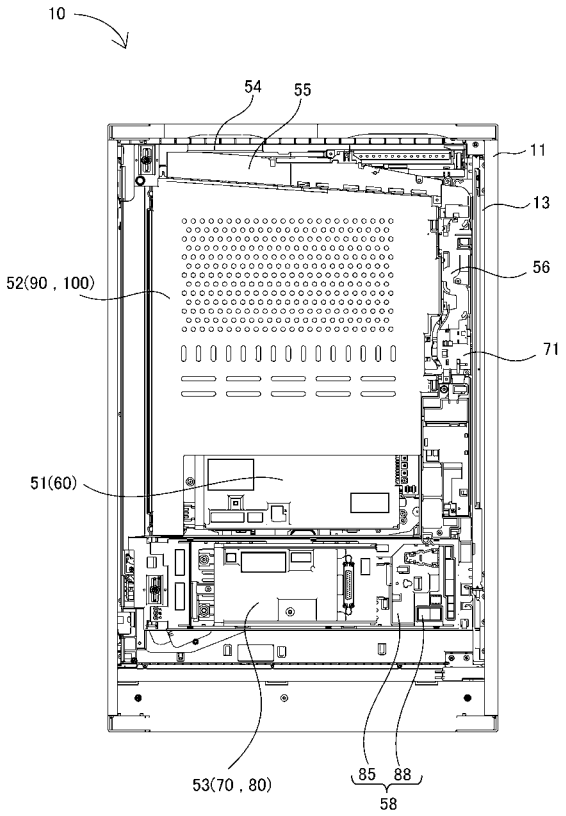
【図７３９】



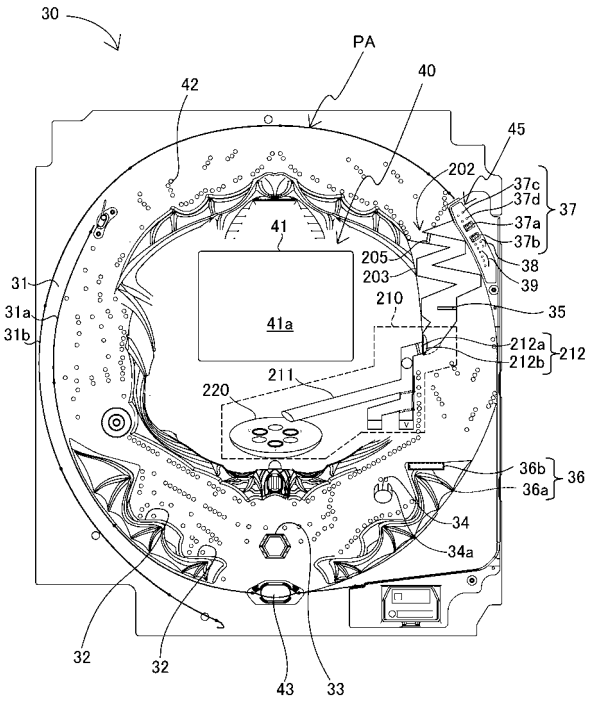
【図７４０】



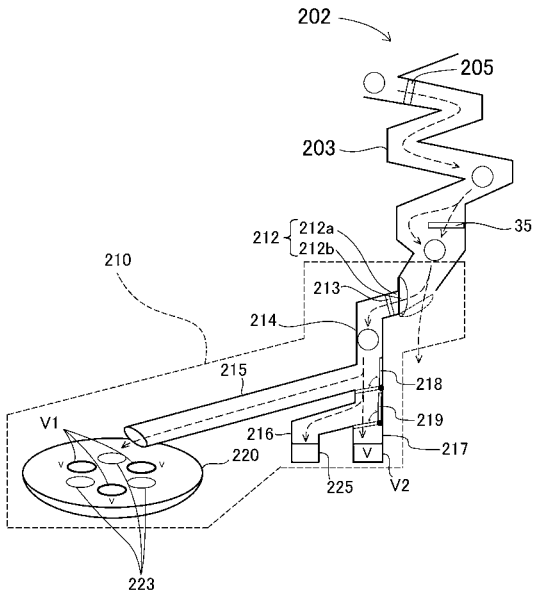
【図７４１】



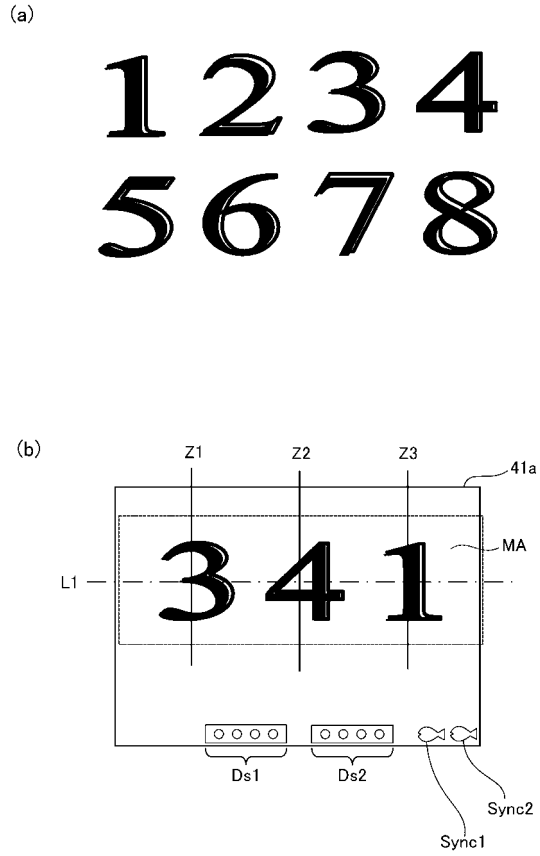
【図７４２】



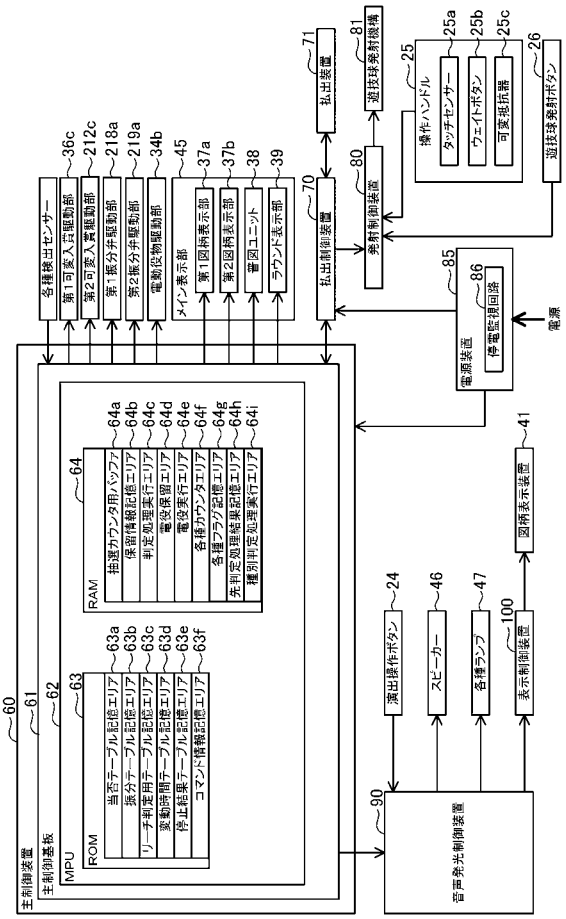
【図７４３】



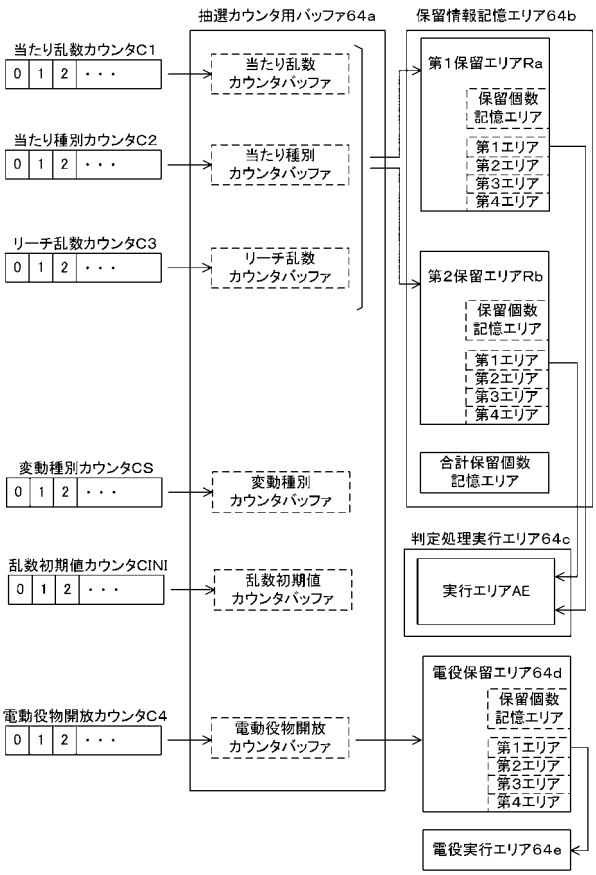
【図７４４】



【図７４５】



【図７４６】



【図７４７】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
10～1199	外れ

【図７４８】

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

【図７４９】

(a)

第1始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［大当たり用の開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
0～54	大当たりA	10R［LOP10］	100回
55～99	大当たりB	10R［LOP10］	0回

(b)

第1始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［小当たり用の開閉シナリオ］	小当たりを契機としたV入賞により確定する大当たり種別
0～49	小当たりa	1R［SOPa］（クルーン誘因用）	大当たりVa
50～99	小当たりb	1R［SOPb］（クルーン誘因用）	大当たりVb

【図７５０】

(a)

第2始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［大当たり用の開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
0～28	大当たりC	15R［LOP15］	100回
29～43	大当たりD	5R［LOP5］	100回
44～99	大当たりE	5R［LOP5］	0回

(b)

第2始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数［小当たり用開閉シナリオ］	V入賞により確定する大当たり種別
0～32	小当たりc	1R［SOPc］（クルーン誘因用）	大当たりVc
33～38	小当たりd	1R［SOPd］（V2誘因用）	大当たりVd
39～44	小当たりe	1R［SOPe］（V2誘因用）	大当たりVe
45～66	小当たりf	1R［SOPf］（V2誘因用）	大当たりVf
67～99	小当たりg	1R［SOPg］（排出口誘因）	大当たりVg

【図７５１】

V入賞により確定する各大当たり種別

小当たりを契機としたV入賞により確定する大当たり種別	ラウンド遊技回数［大当たり用開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
大当たりVa	10R［LOP10］	100回
大当たりVb	10R［LOP10］	0回
大当たりVc	15R［LOP15］	100回
大当たりVd	15R［LOP15］	100回
大当たりVe	5R［LOP5］	100回
大当たりVf	5R［LOP5］	0回
大当たりVg	5R［LOP5］	0回

【図７５２】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）

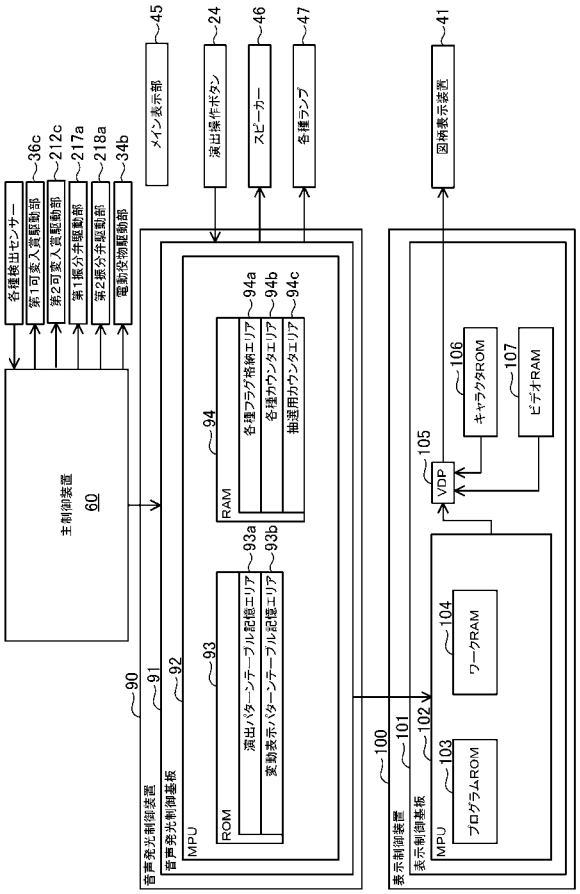
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

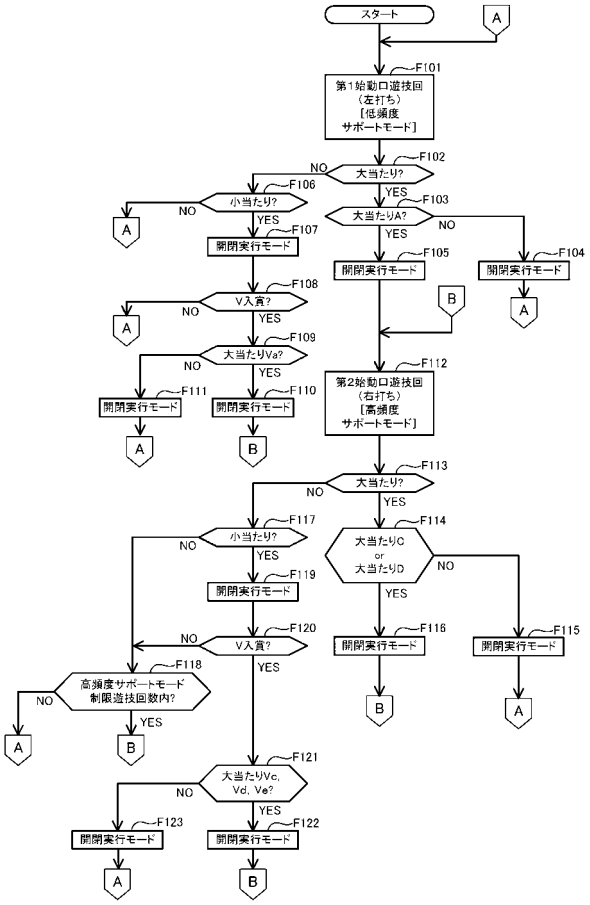
電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

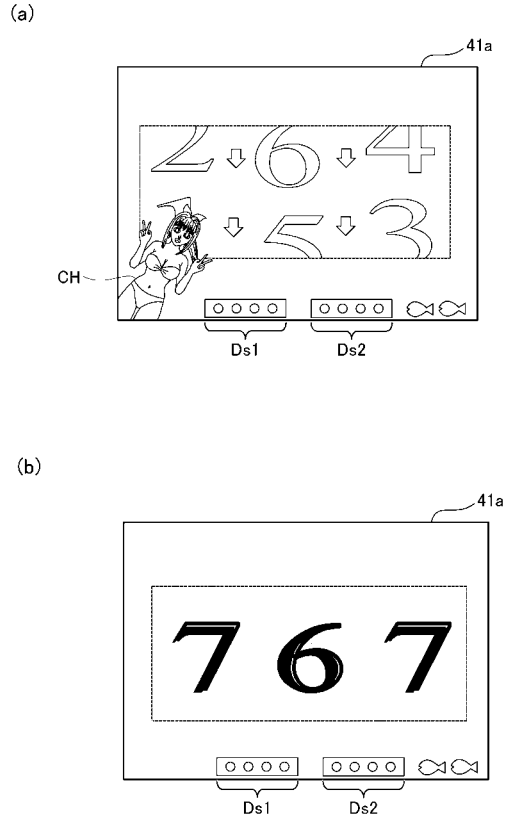
【図７５３】



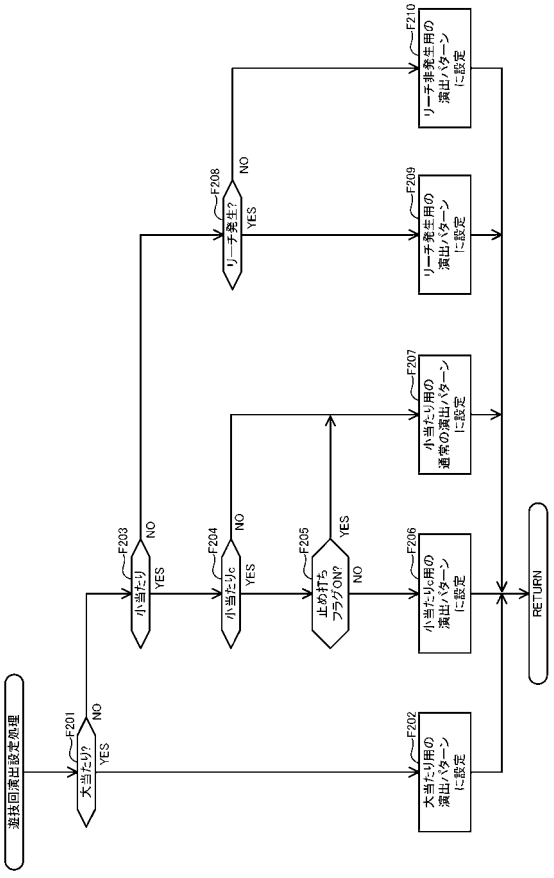
【図７５４】



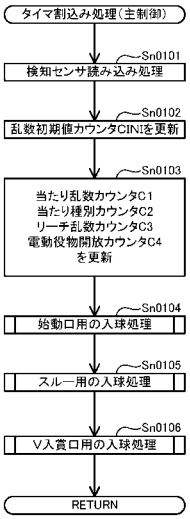
【図７５５】



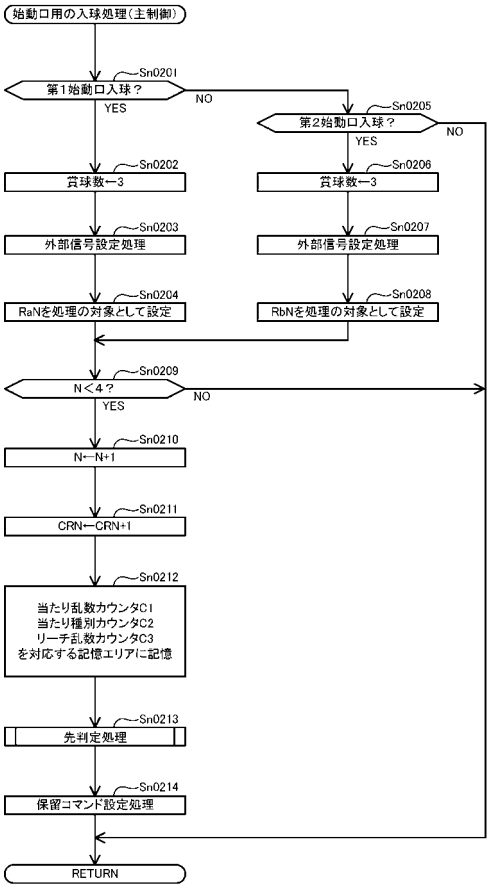
【図７５６】



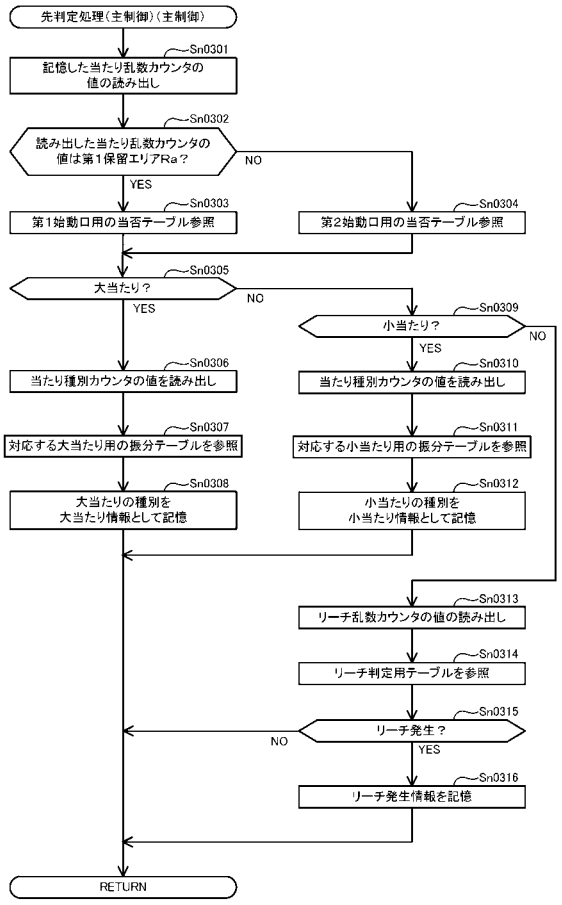
【図７５７】



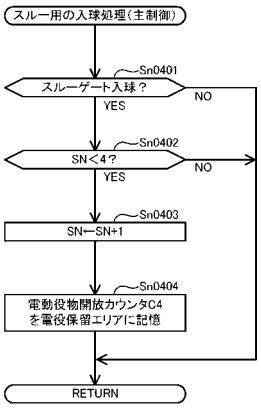
【図７５８】



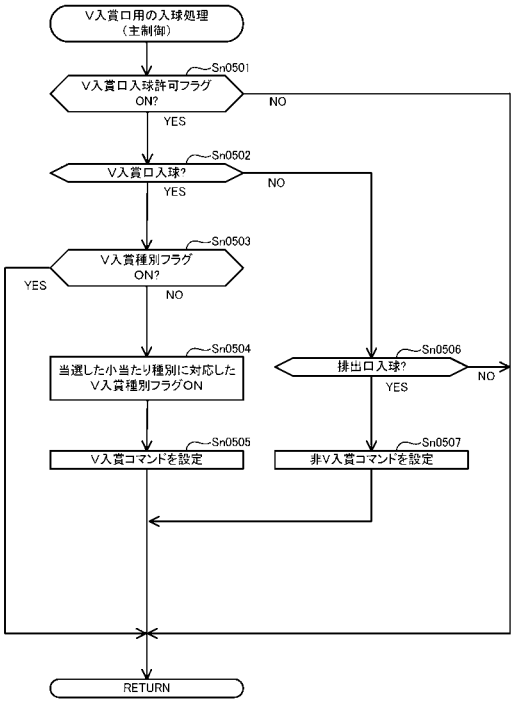
【図７５９】



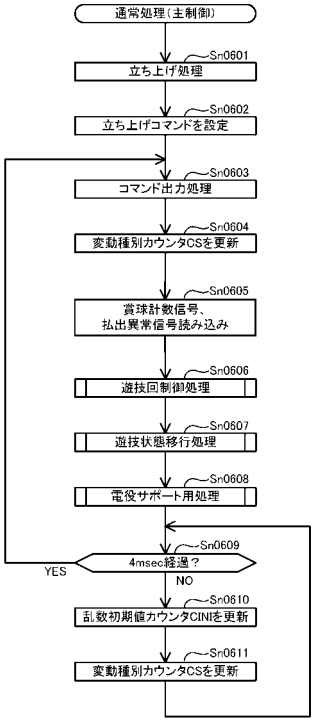
【図７６０】



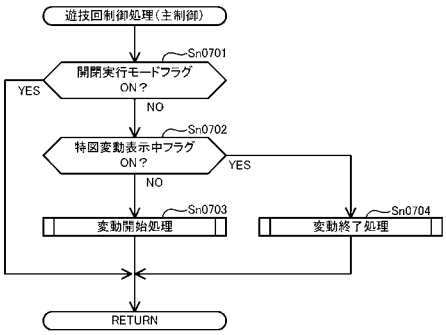
【図７６１】



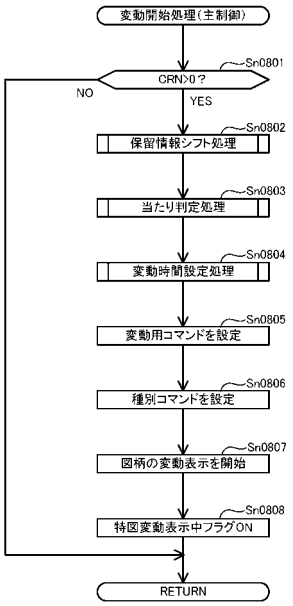
【図７６２】



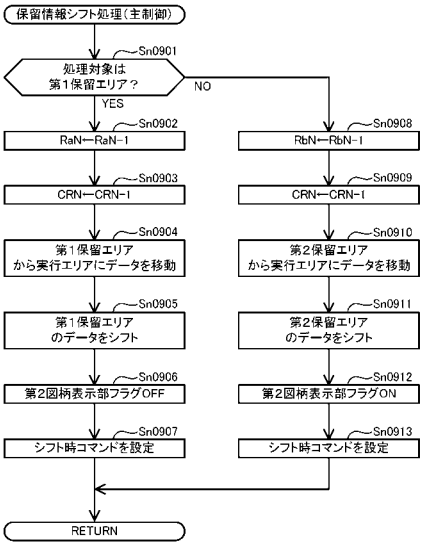
【図７６３】



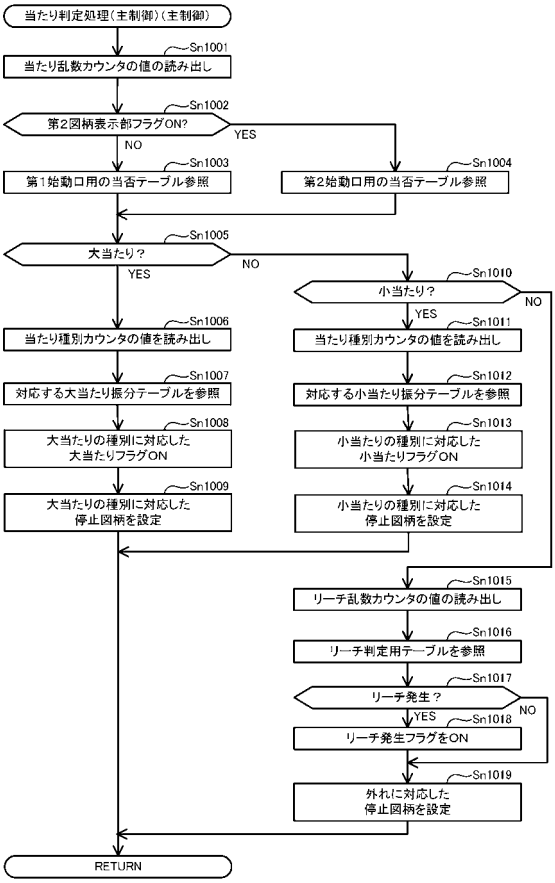
【図７６４】



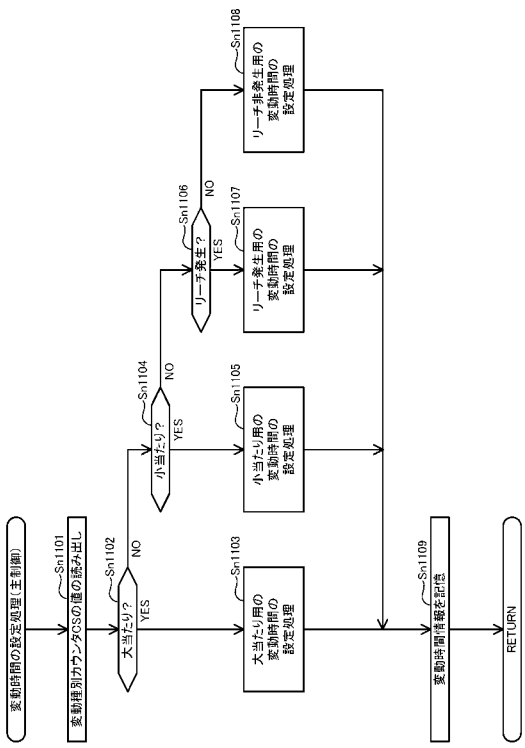
【図７６５】



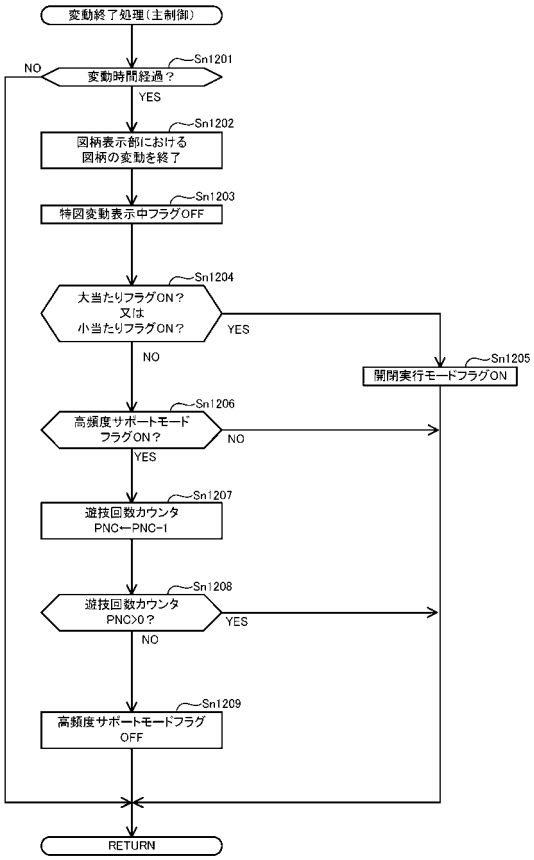
【図７６６】



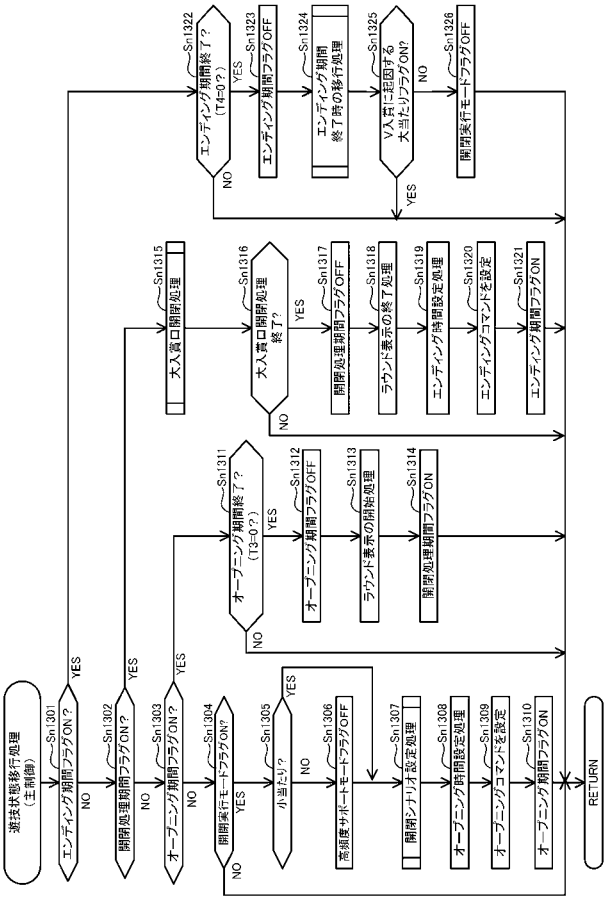
【図７６７】



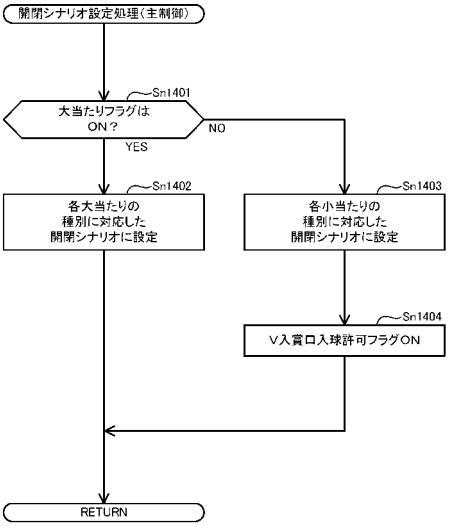
【図７６８】



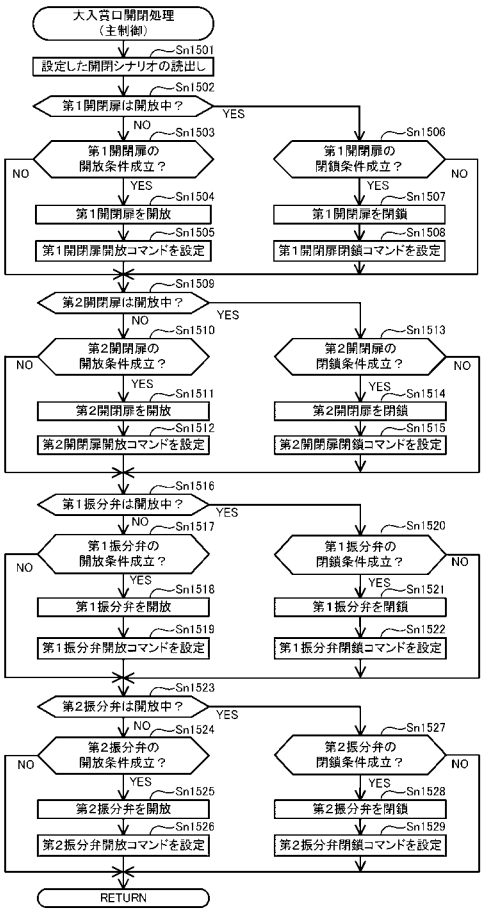
【図７６９】



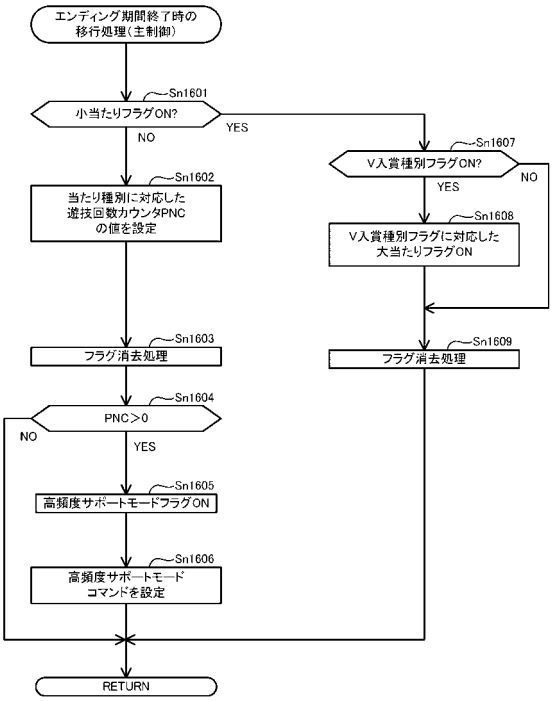
【図７７０】



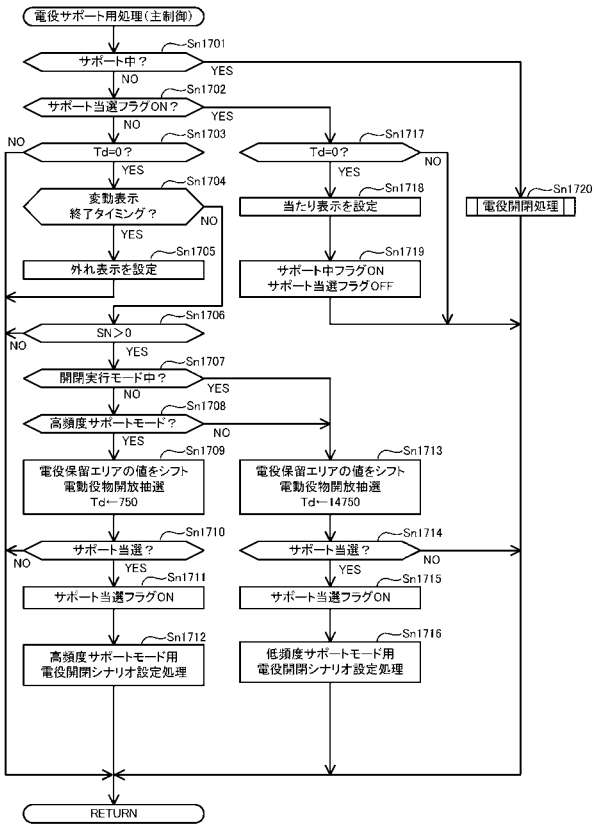
【図７７１】



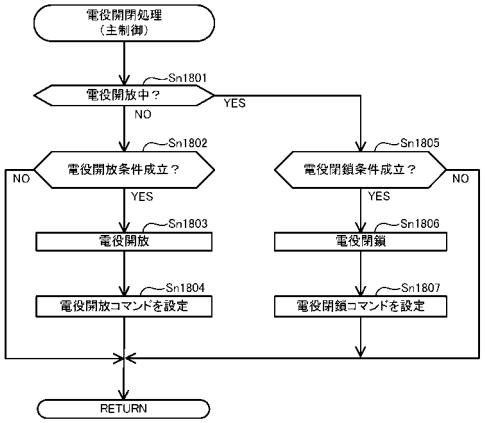
【図７７２】



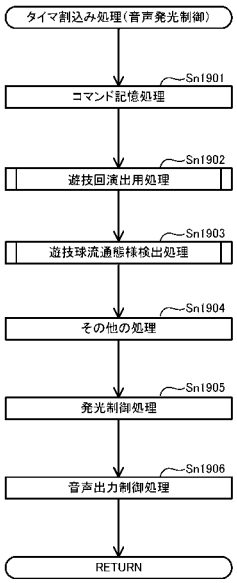
【図７７３】



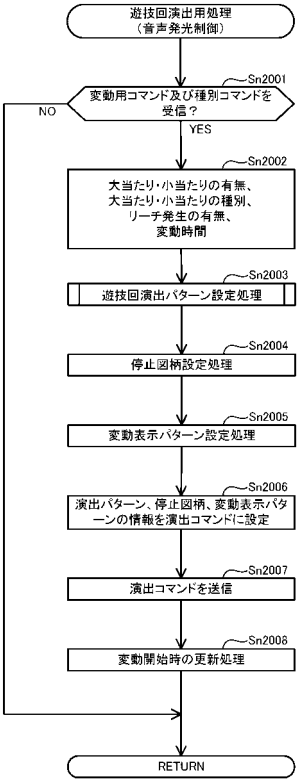
【図７７４】



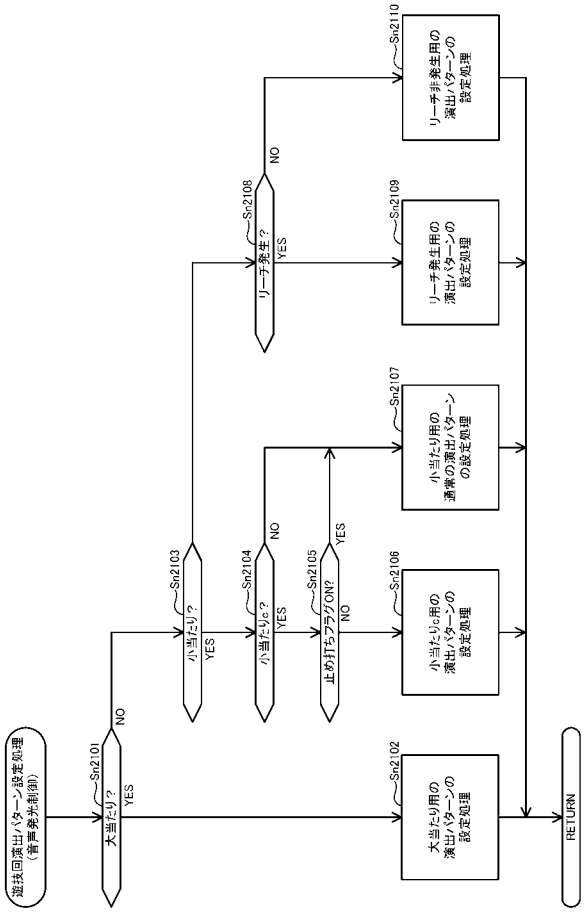
【図７７５】



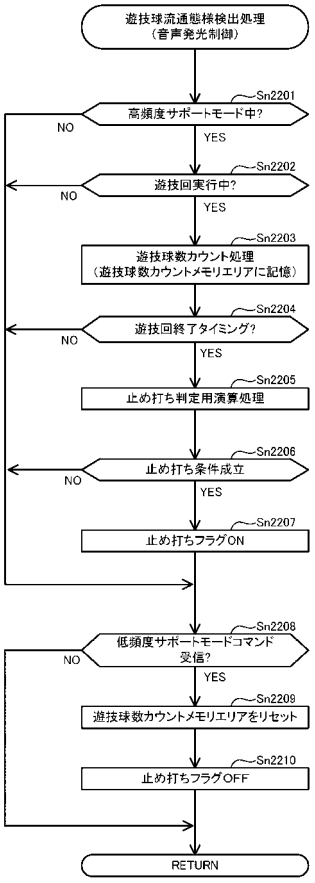
【図７７６】



【図７７７】



【図７７８】

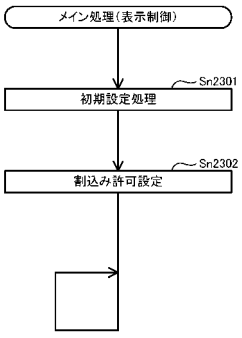


【図７７９】

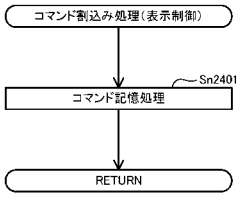
遊技球数カウントメモリエリア

遊技回	U1	U2	U3	U4
当たり抽選結果	外れ	小当たりd	小当たりc	外れ
変動時間(s)	8	14	10	6
流通数	2	3	15	2
流通頻度	0.25	0.21	1.5	0.33

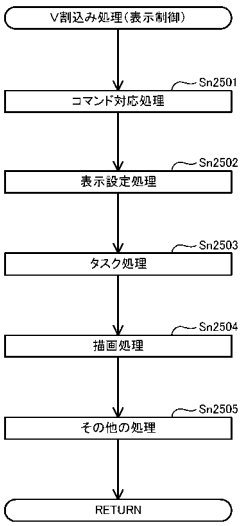
【図７８０】



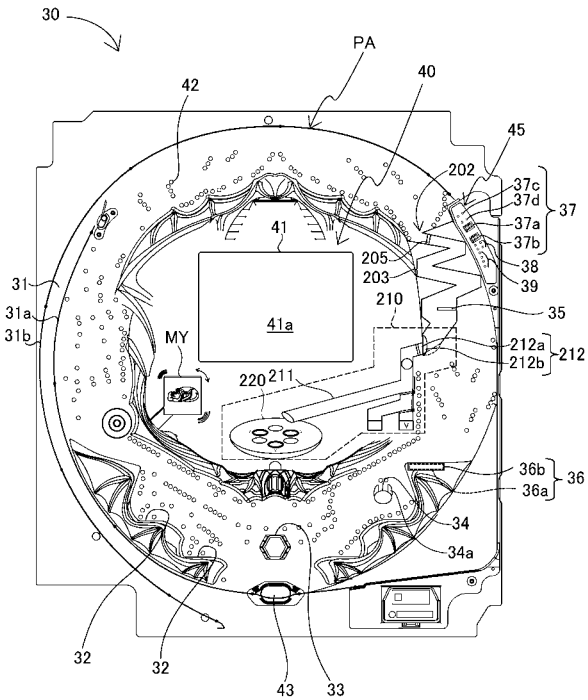
【図７８１】



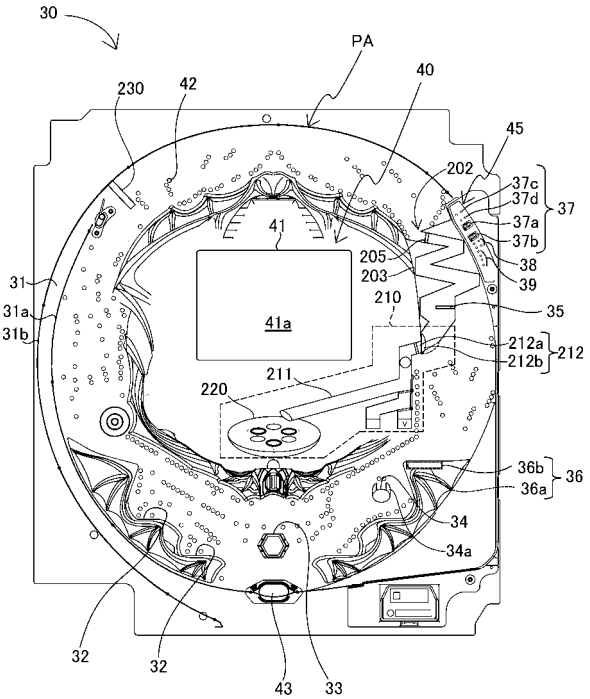
【図７８２】



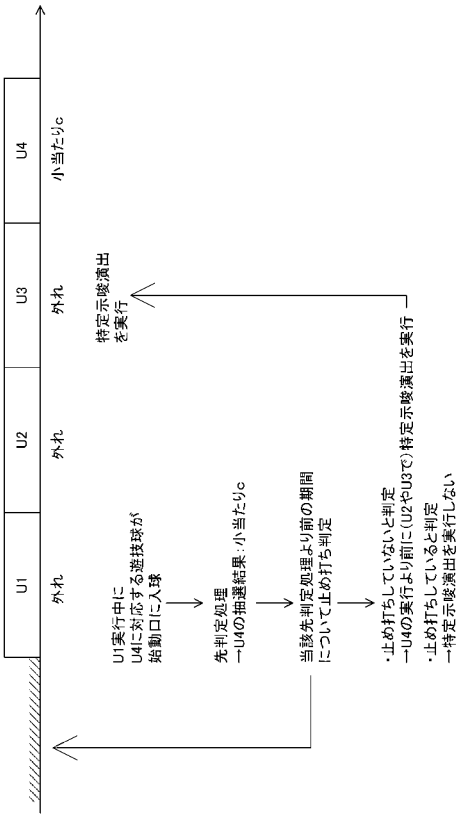
【図７８３】



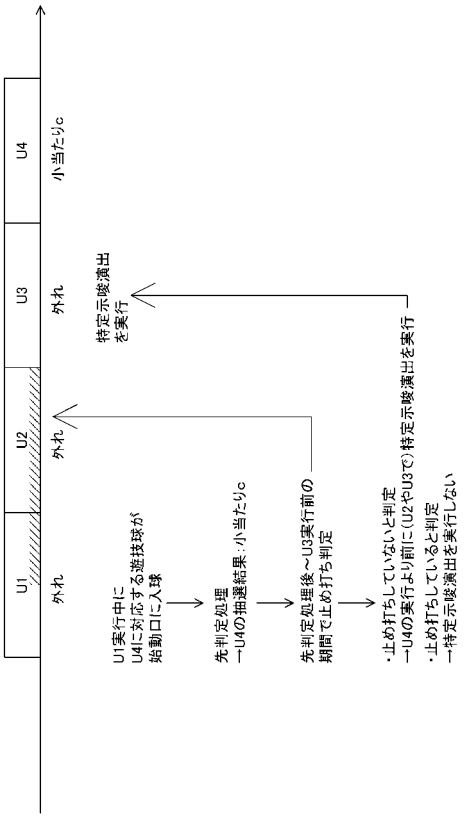
【図７８４】



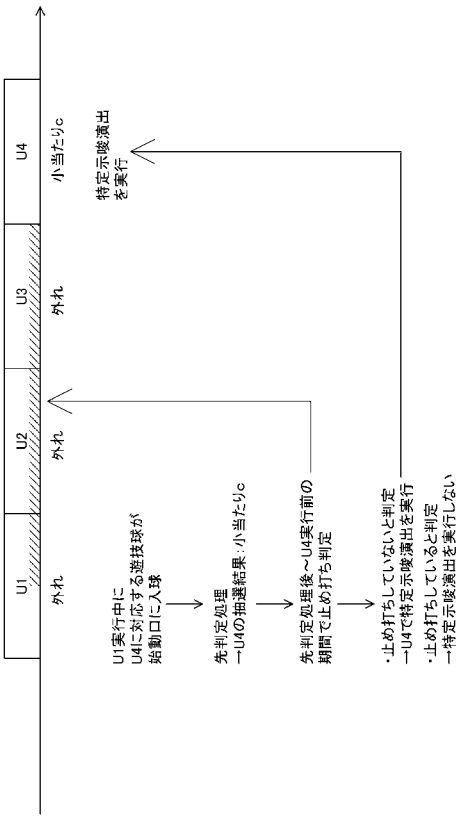
【図７８５】



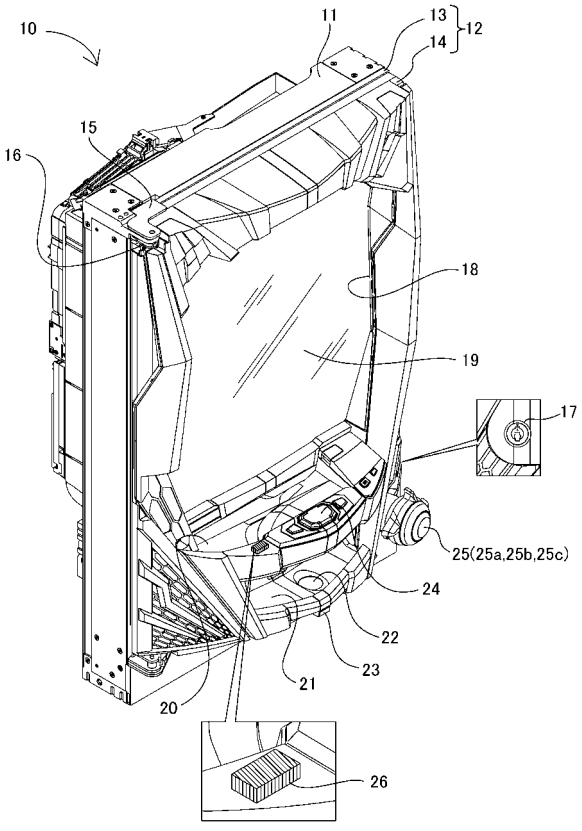
【図７８６】



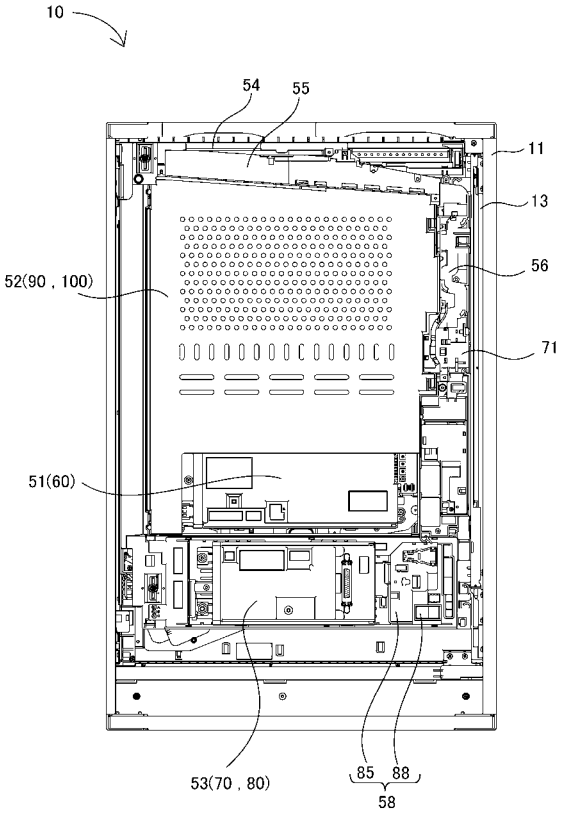
【図７８７】



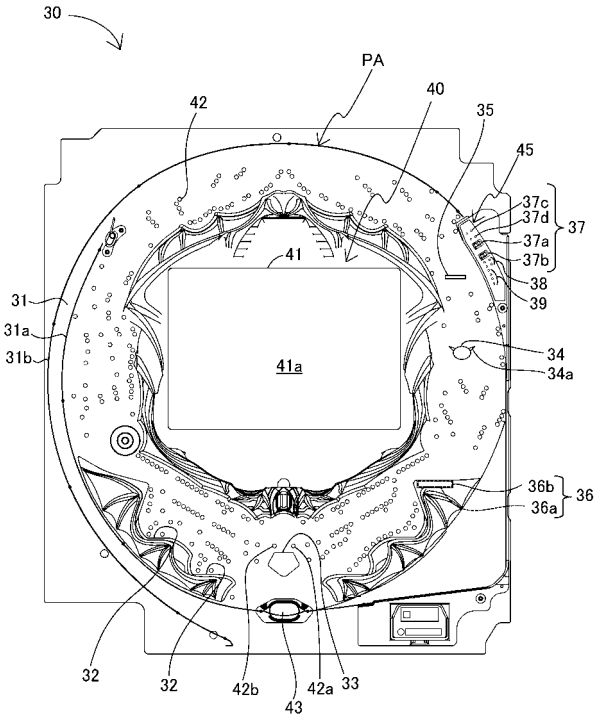
【図７８８】



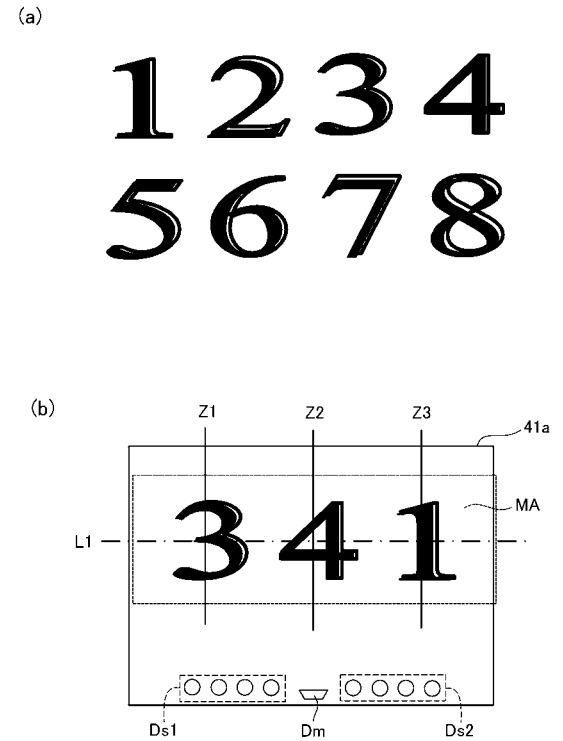
【図７８９】



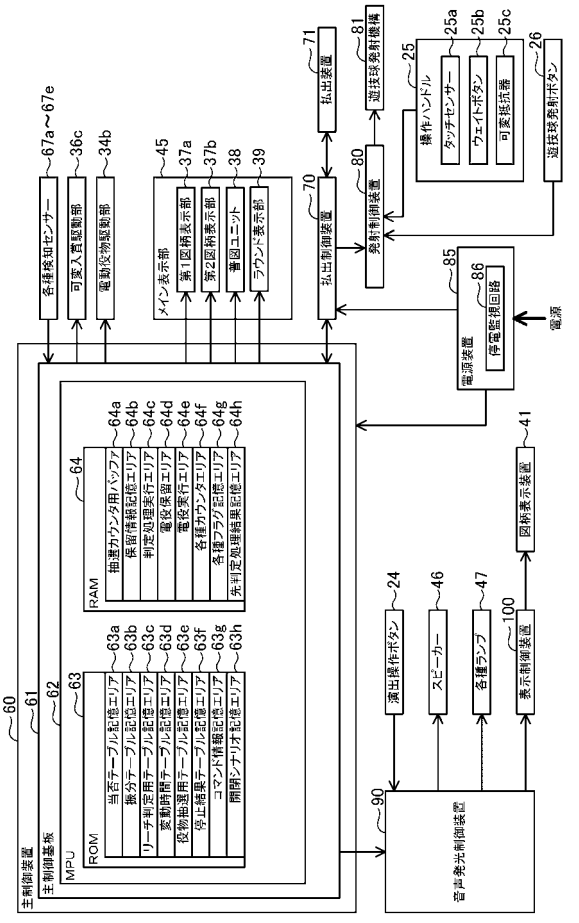
【図７９０】



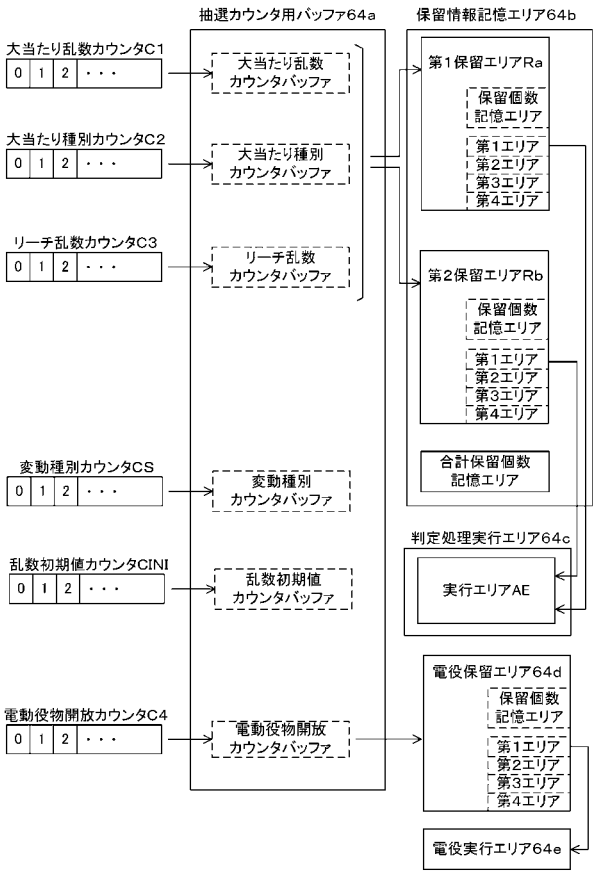
【図７９１】



【図７９２】



【図７９３】



【図７９４】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図７９５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図７９６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

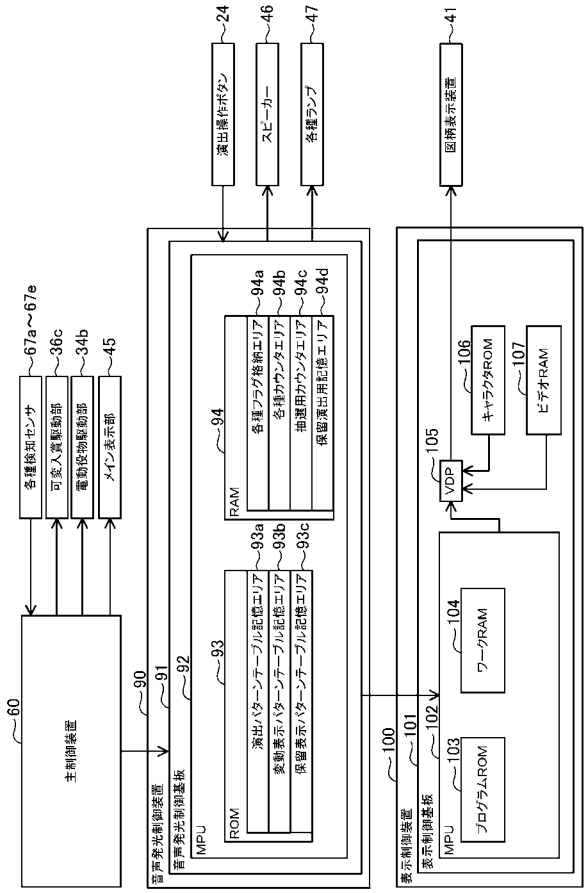
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

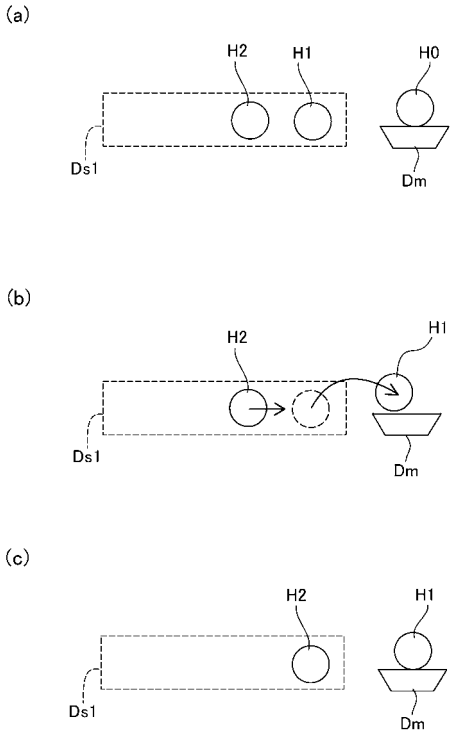
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

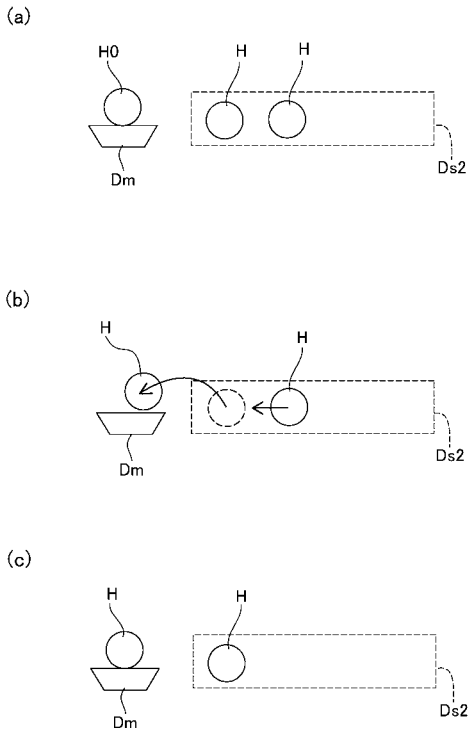
【図７９７】



【図７９８】



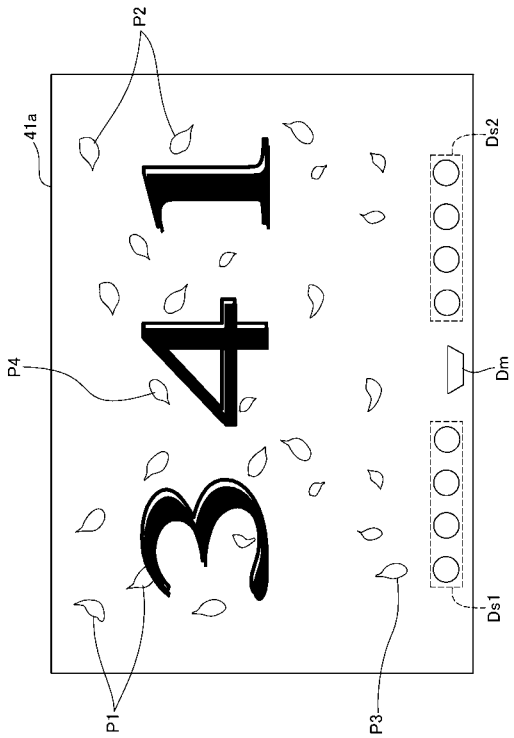
【図７９９】



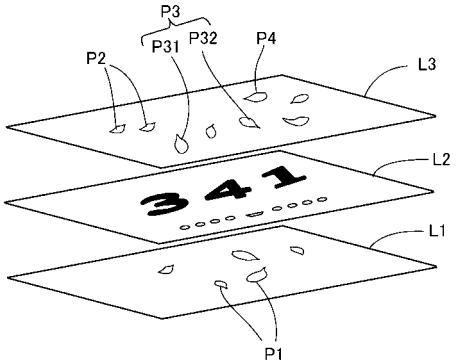
【図８００】

表示レベルLvr	表示態様	大当たり抽選に当選する可能性
5	金	高
4	赤	↕
3	緑	↕
2	青	↕
1	白	低

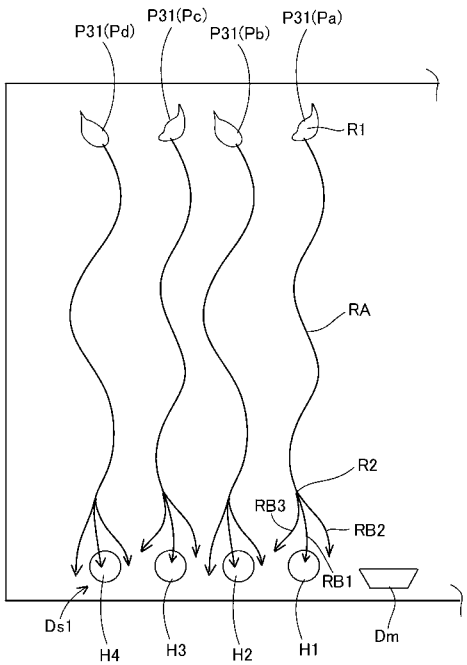
【図８０１】



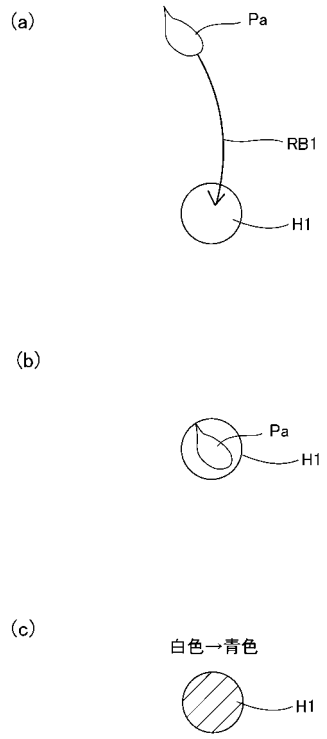
【図８０２】



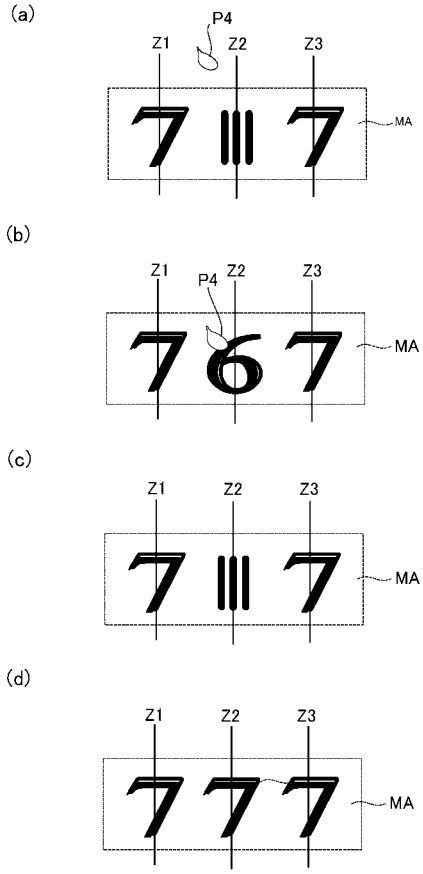
【図８０３】



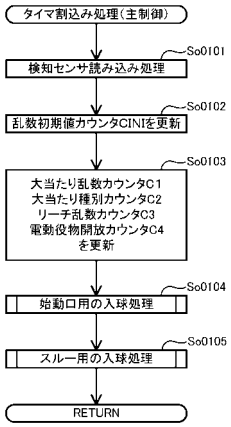
【図８０４】



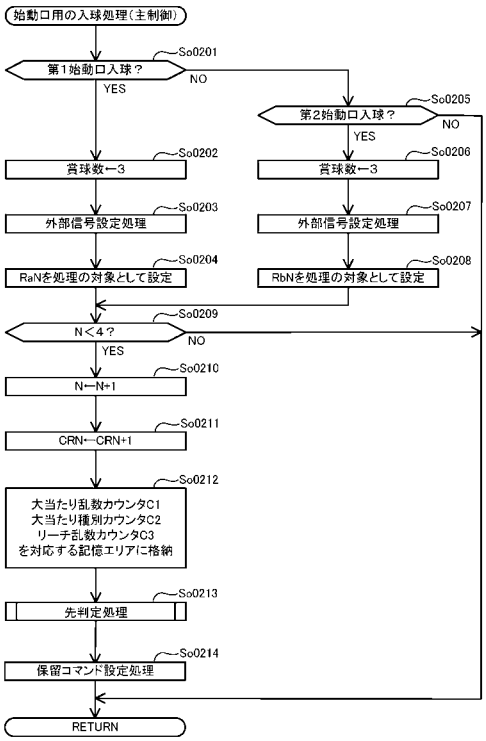
【図８０５】



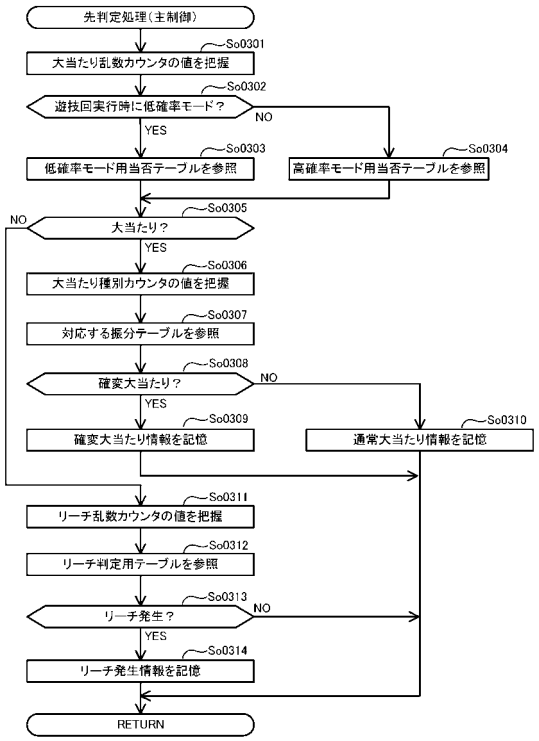
【図８０６】



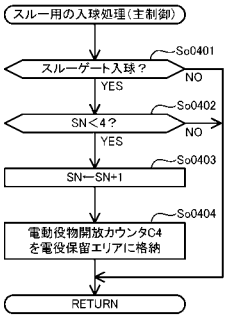
【図８０７】



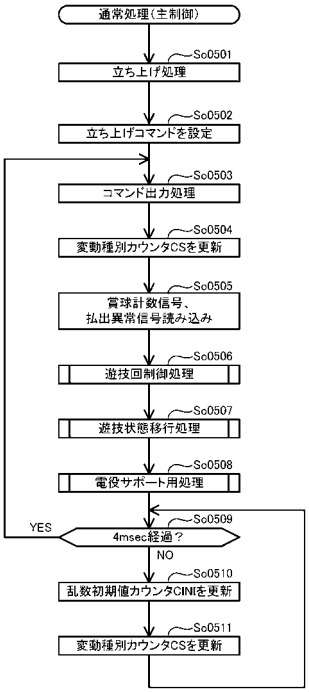
【図８０８】



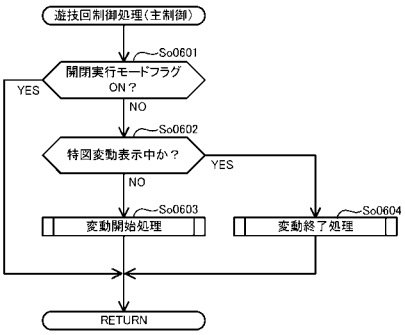
【図８０９】



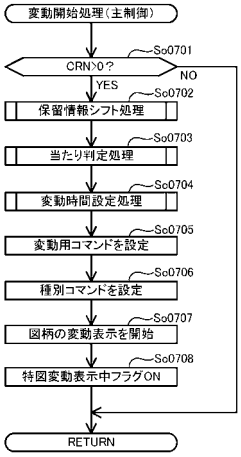
【図８１０】



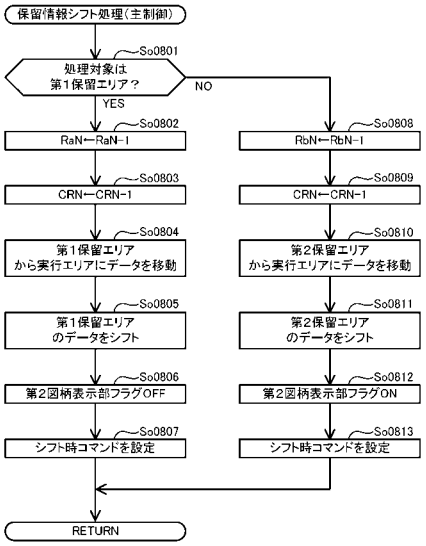
【図８１１】



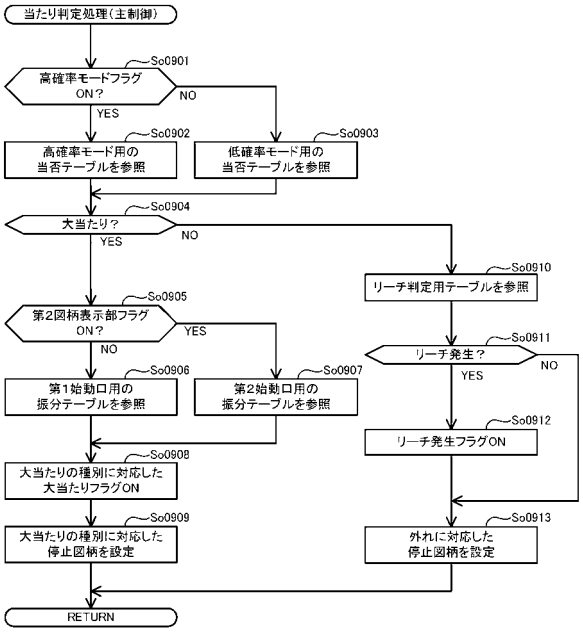
【図８１２】



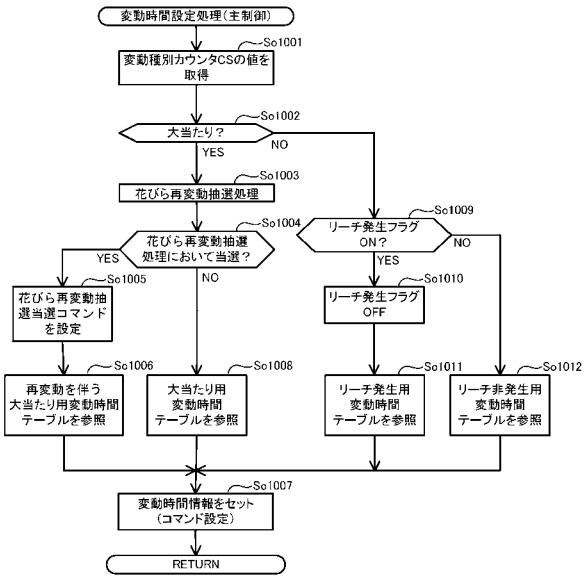
【図８１３】



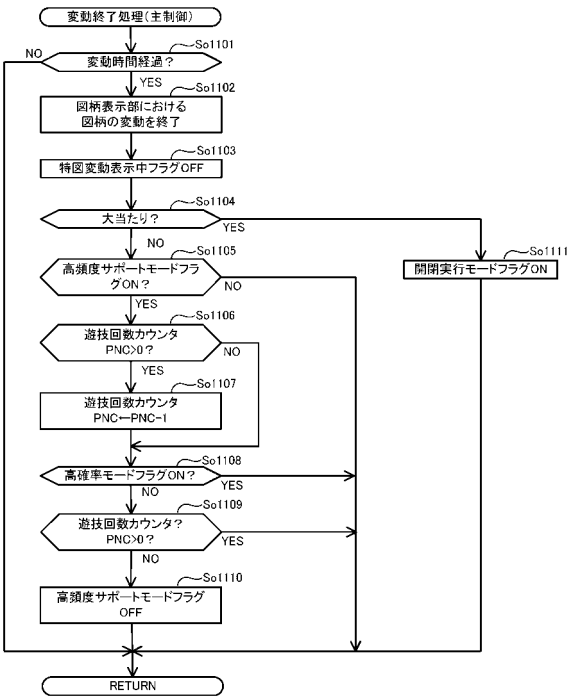
【図８１４】



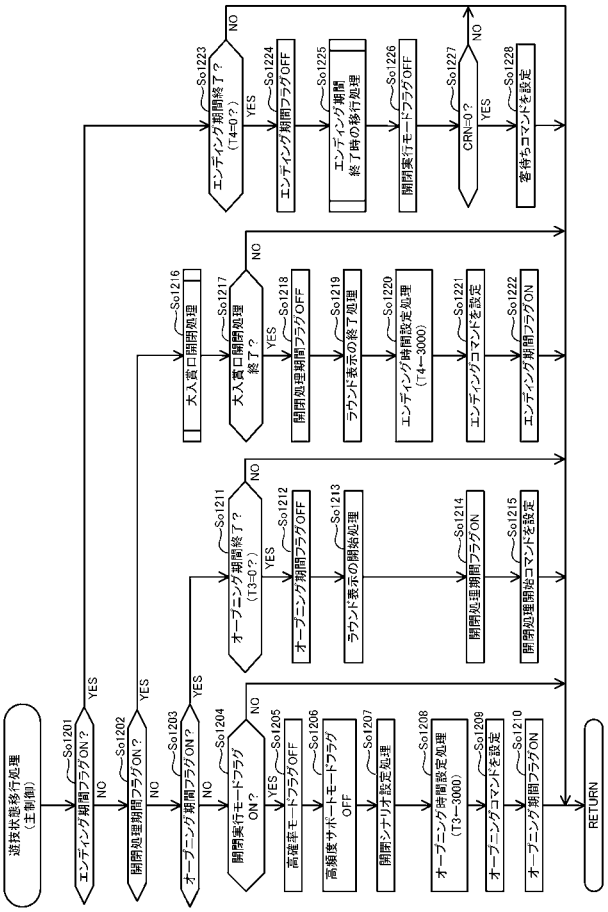
【図８１５】



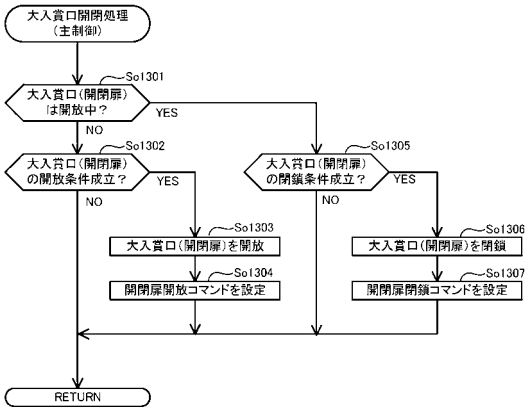
【図８１６】



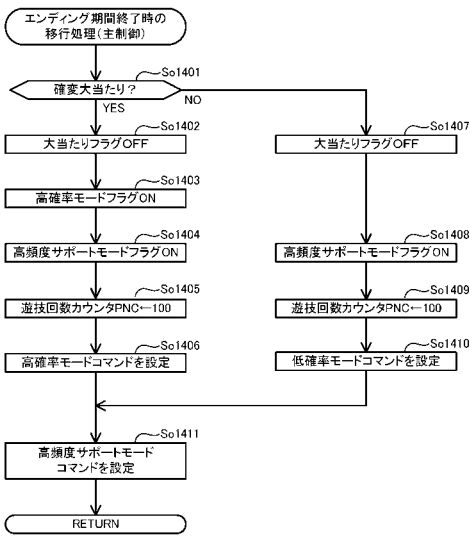
【図８１７】



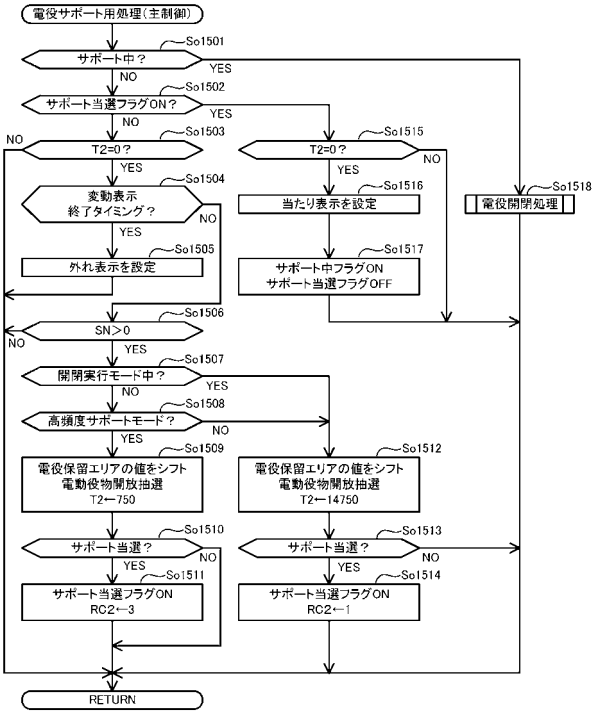
【図８１８】



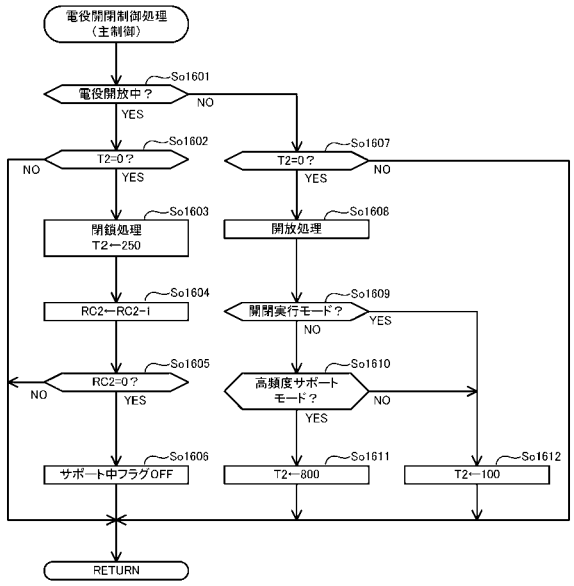
【図８１９】



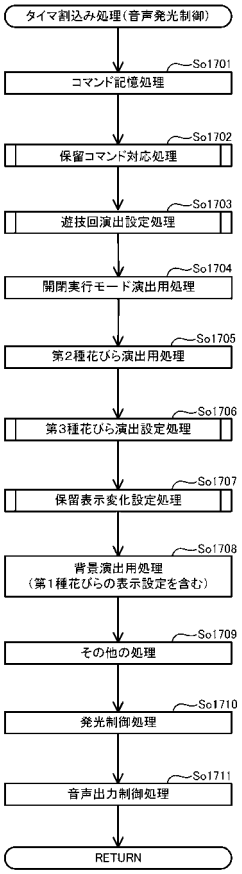
【図８２０】



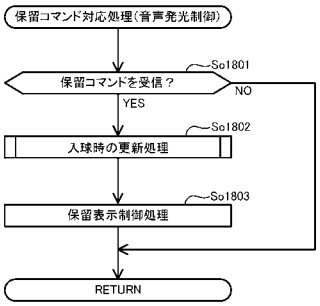
【図８２１】



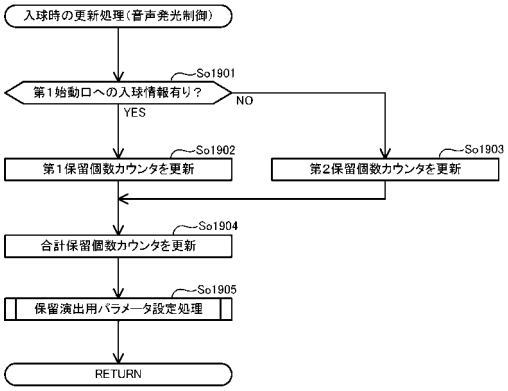
【図８２２】



【図８２３】



【図８２４】



【図８２５】

(a)

第1始動口保留演出用記憶エリア

第1始動口用の保留遊技回(n)[対応する保留表示アイコン]	1 [H1]	2 [H2]	3 [H3]	4 [H]
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	1
表示レベルLvr	1	4	1	1

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

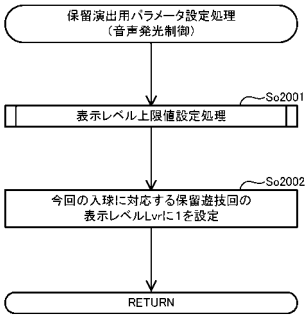
(b)

第2始動口保留演出用記憶エリア

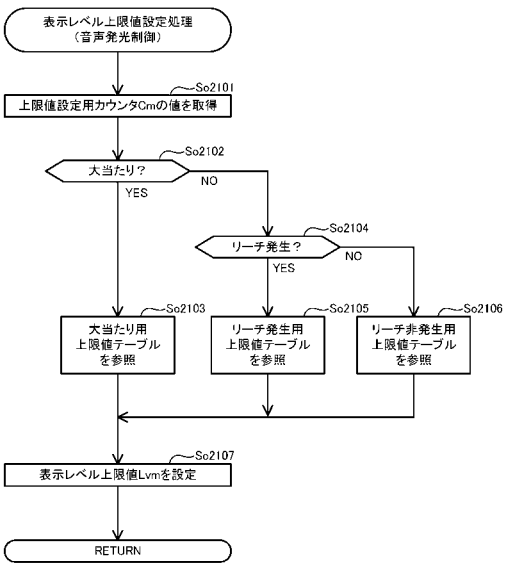
第2始動口用の保留遊技回(n)	1	2	3	4
表示レベル上限値Lvm	5	2		
表示レベルLvr	1	1		

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

【図８２６】



【図８２７】



【図８２８】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
1～4	2
0	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

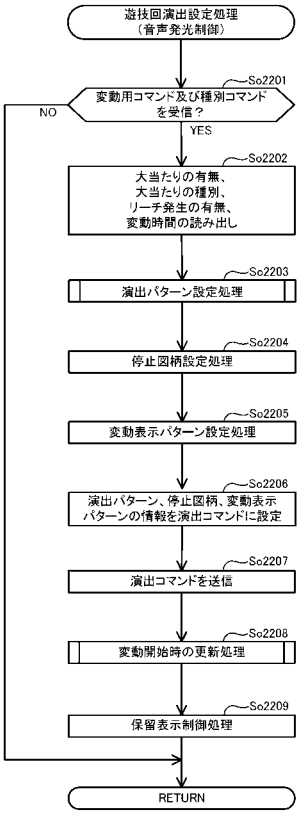
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

(c)

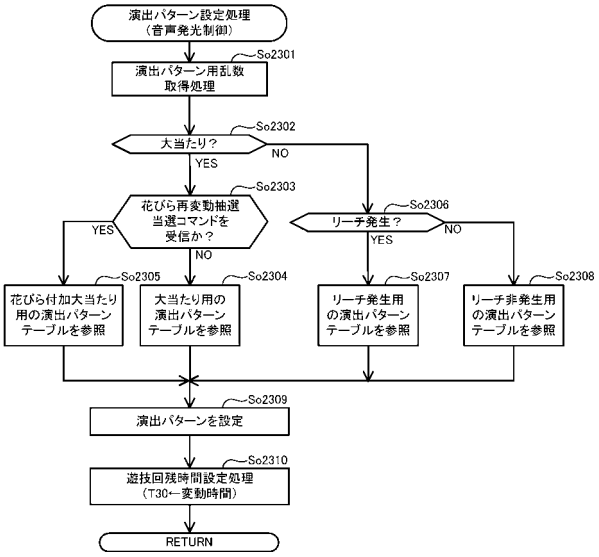
リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

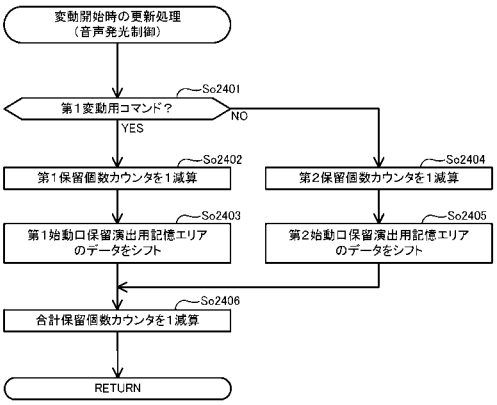
【図８２９】



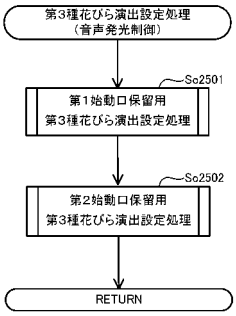
【図８３０】



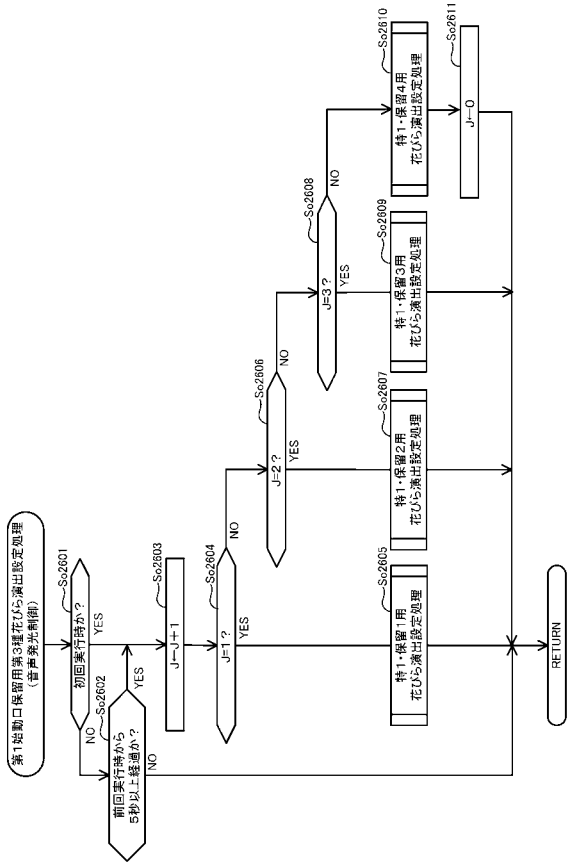
【図８３１】



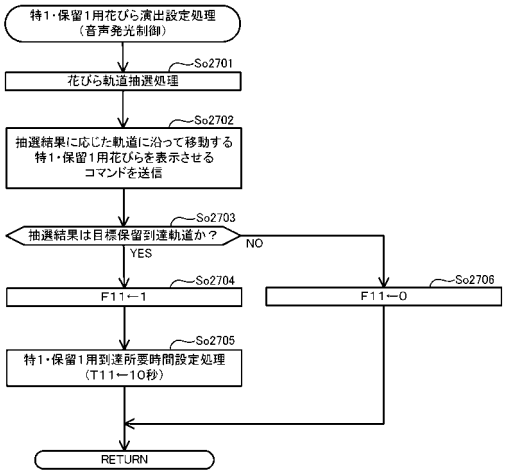
【図８３２】



【図８３３】



【図８３４】

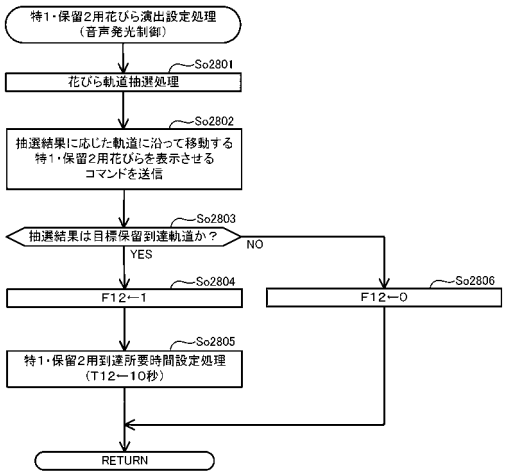


【図８３５】

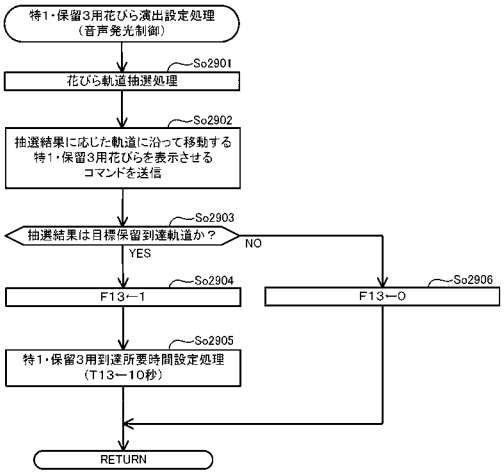
花びら軌道抽選用テーブル

乱数カウンタ(0～1199)	振り分け結果
0～339	目標保留到達軌道
400～799	第1目標保留外軌道
800～1199	第2目標保留外軌道

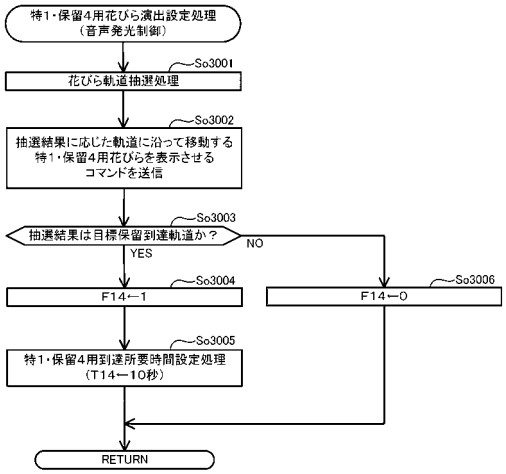
【図８３６】



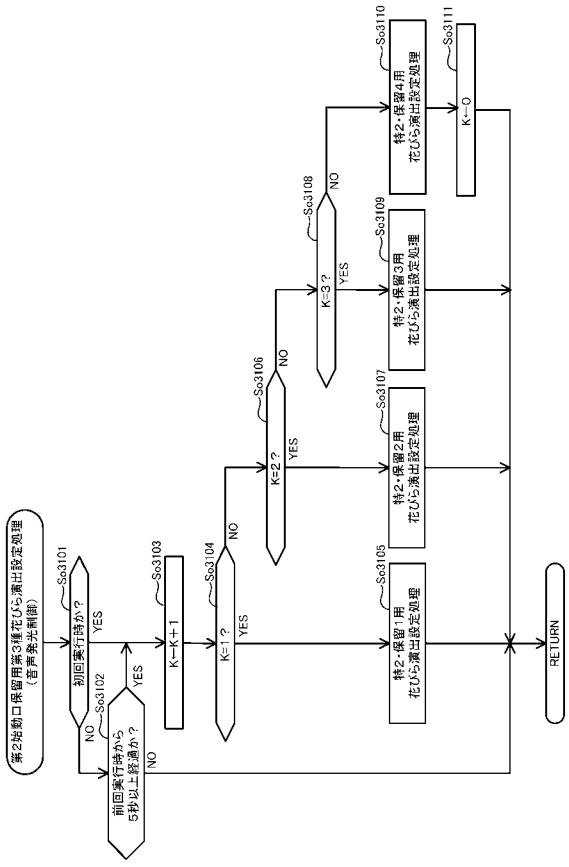
【図８３７】



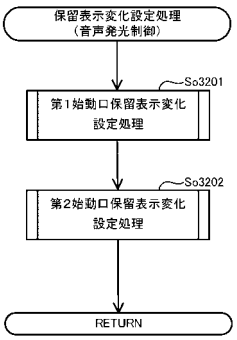
【図８３８】



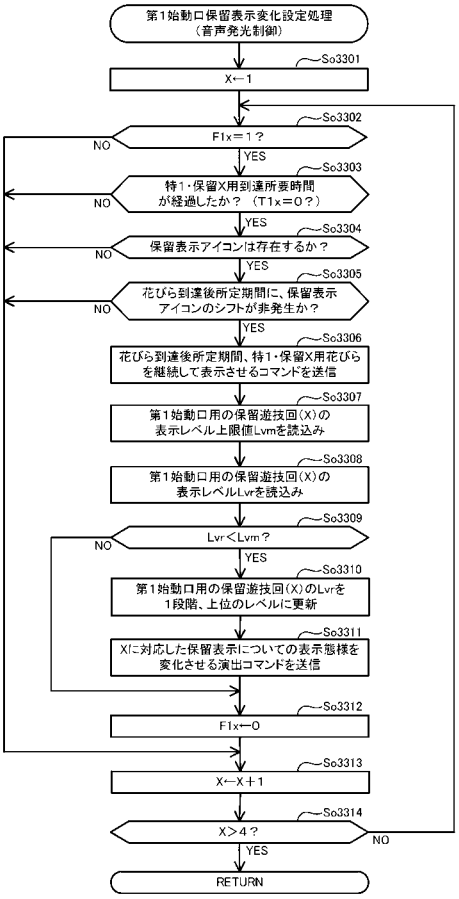
【図８３９】



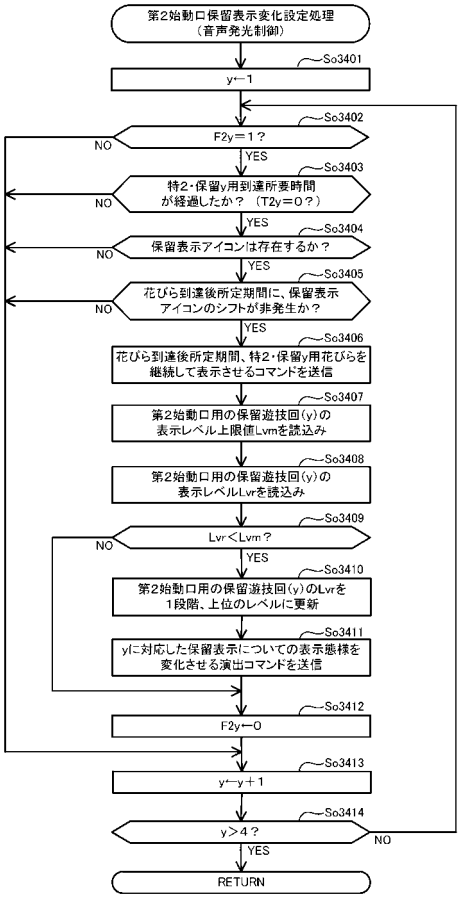
【図８４０】



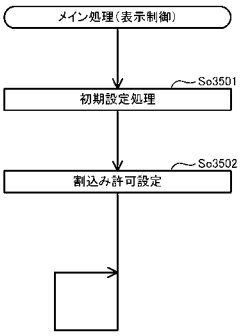
【図８４１】



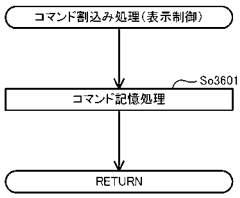
【図８４２】



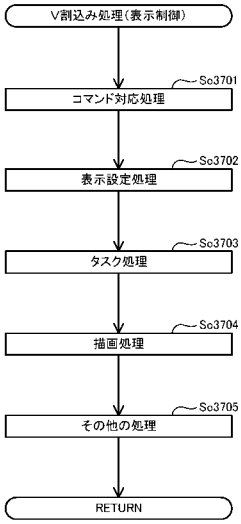
【図８４３】



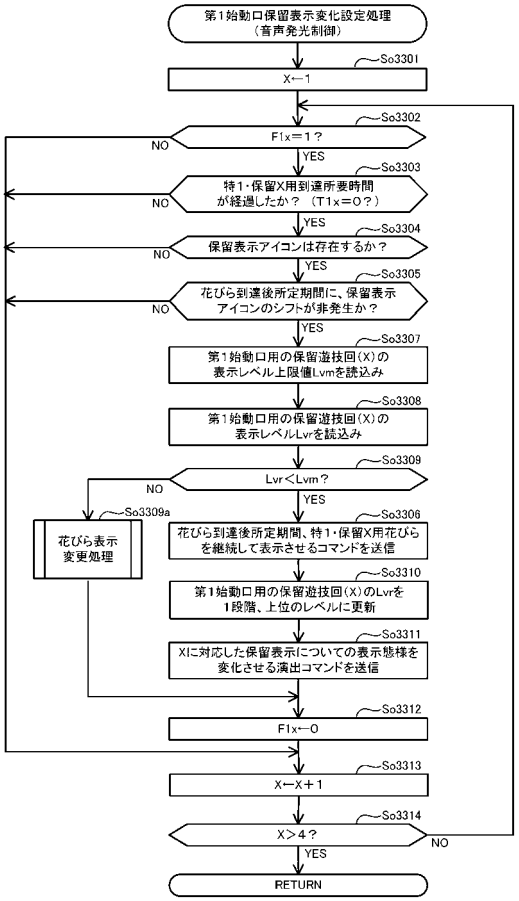
【図８４４】



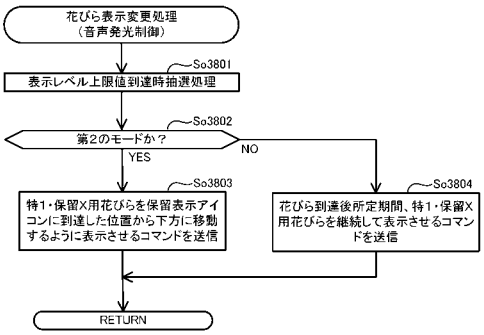
【図８４５】



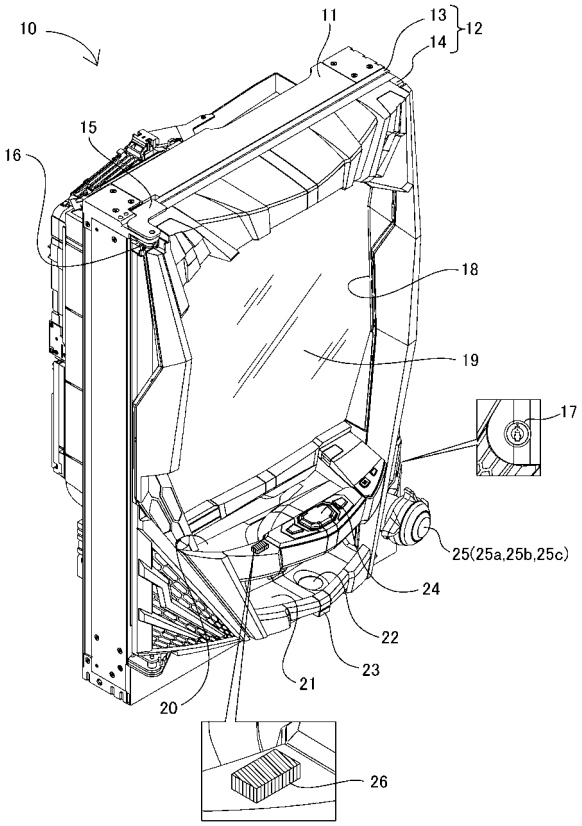
【図８４６】



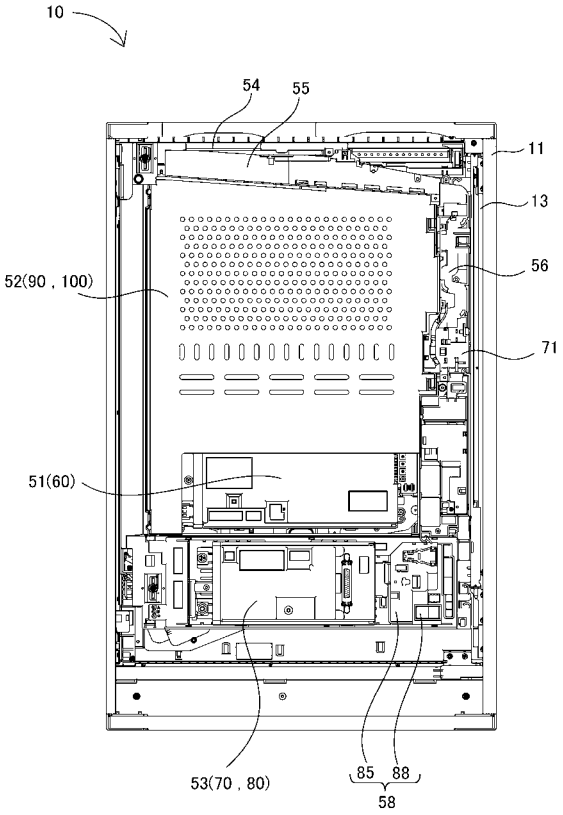
【図８４７】



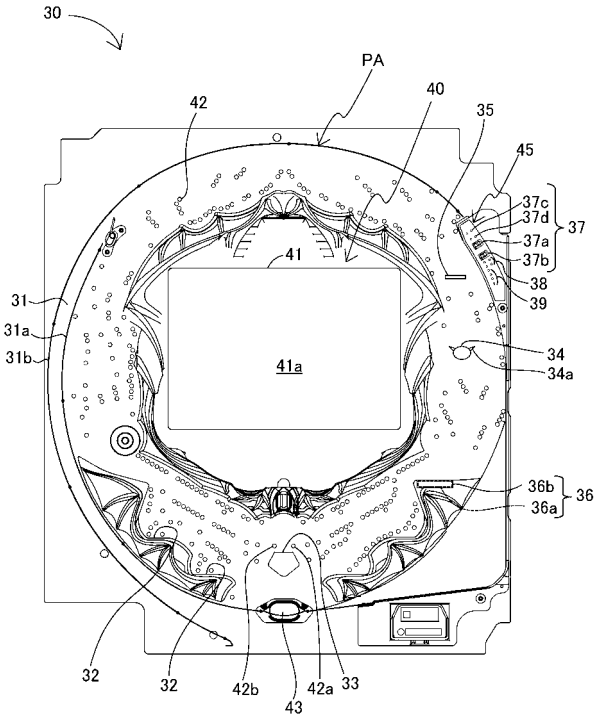
【図８４８】



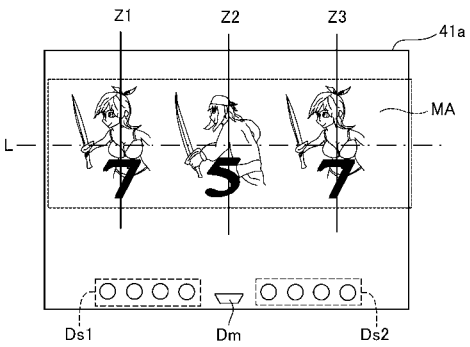
【図８４９】



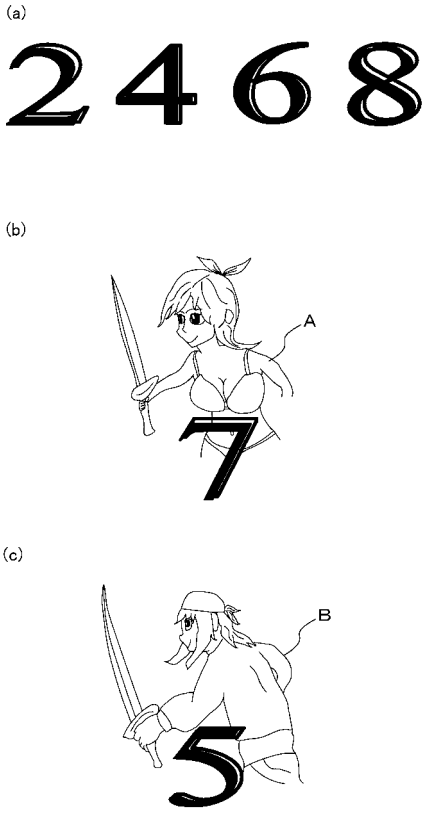
【図８５０】



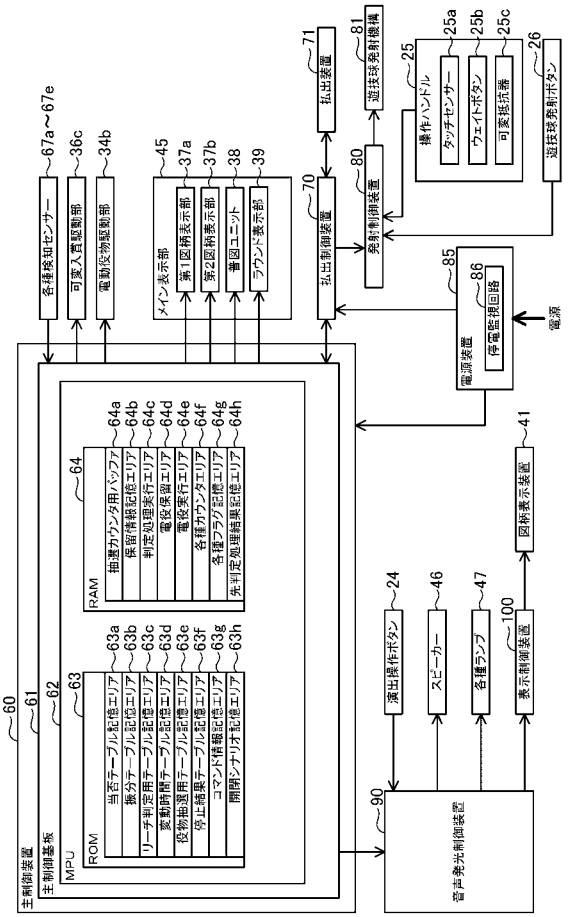
【図８５１】



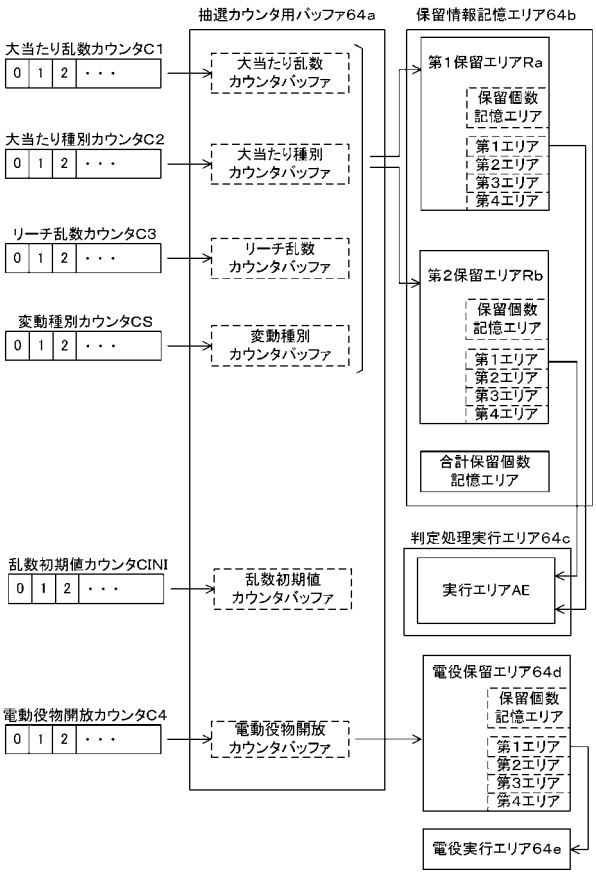
【図８５２】



【図８５３】



【図８５４】



【図８５５】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８５６】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図８５７】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3（0～399）	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ（非リーチ）

【図８５８】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

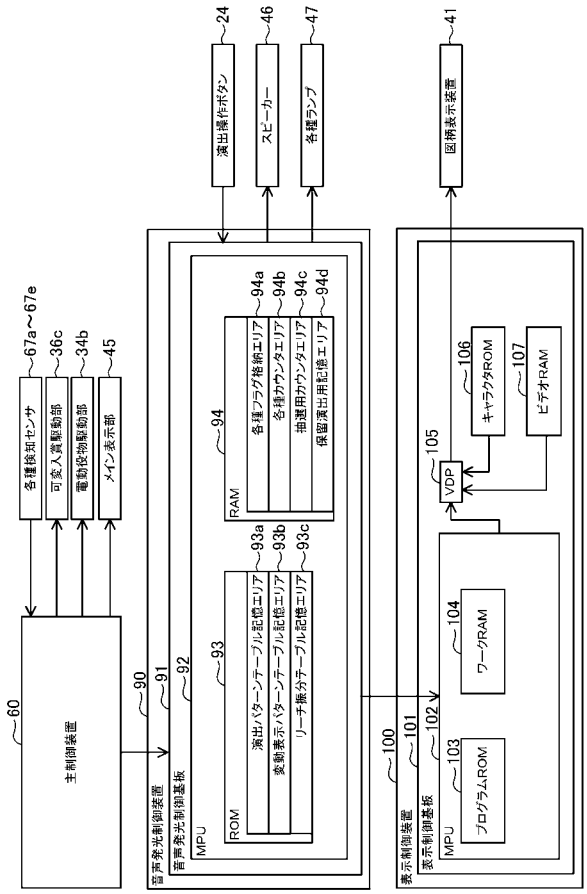
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図８５９】



【図８６０】

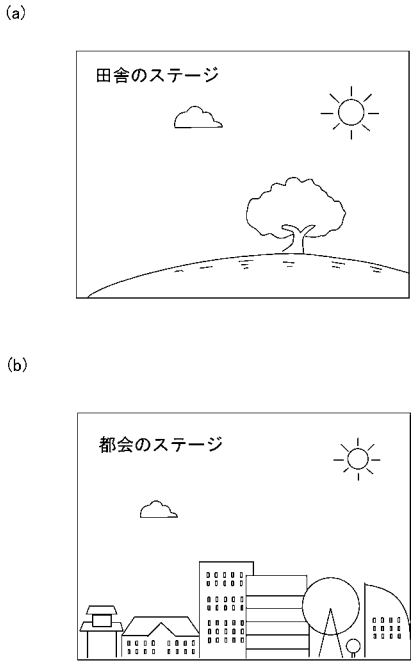
(a)



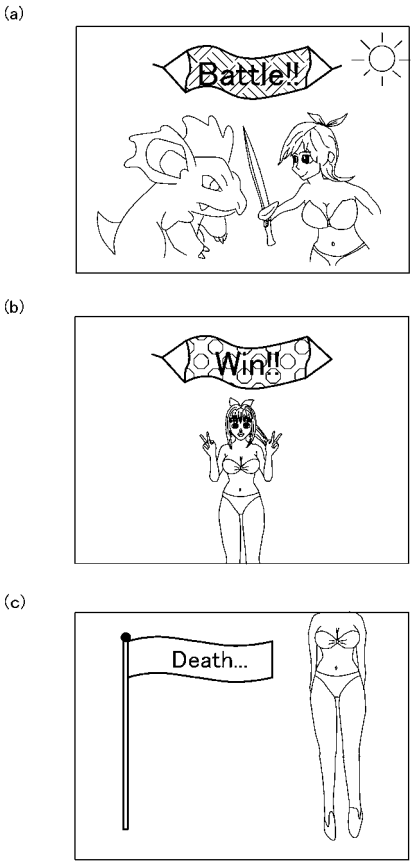
(b)



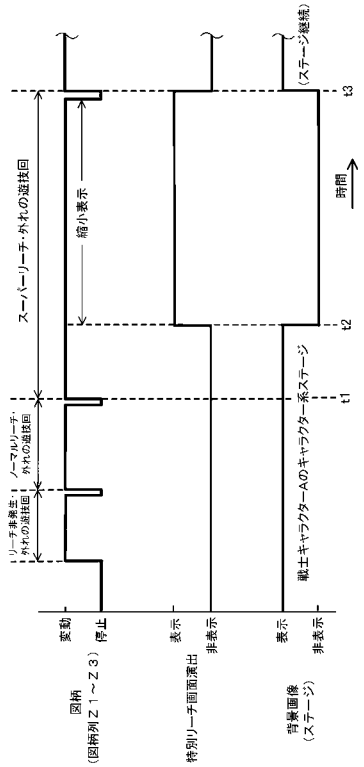
【図８６１】



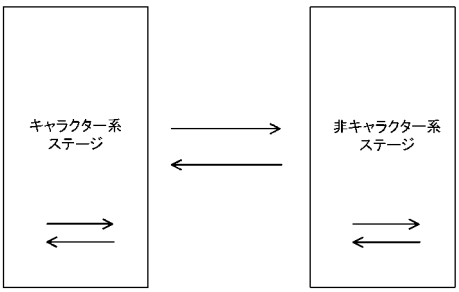
【図８６２】



【図８６３】



【図８６４】



【図８６５】

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

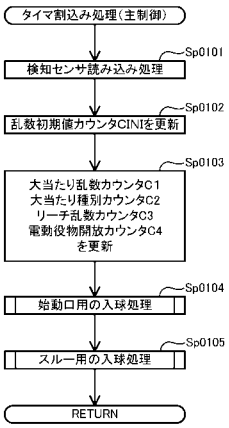
遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、ステージ移行なし（例外１） ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外２）
大当たり （リーチ発生の有無、 リーチ種別は問わず）	ステージ移行なし

【図８６６】

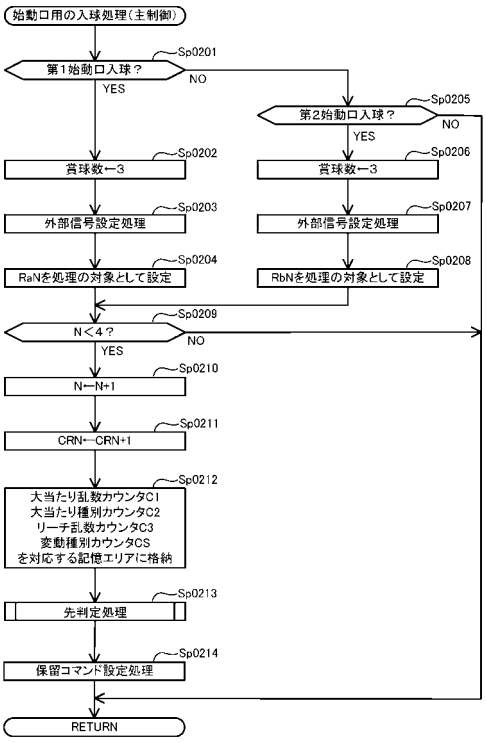
非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外Ａ）
大当たり （リーチ発生の有無、 リーチ種別は問わず）	ステージ移行なし

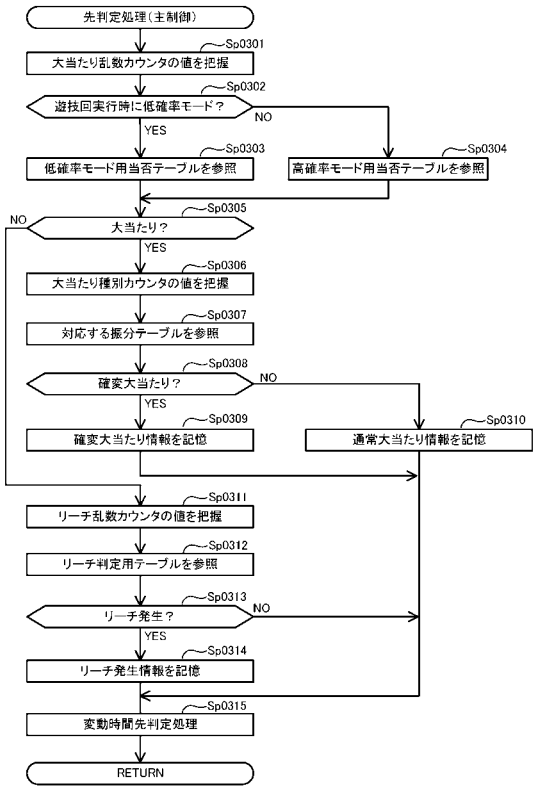
【図８６７】



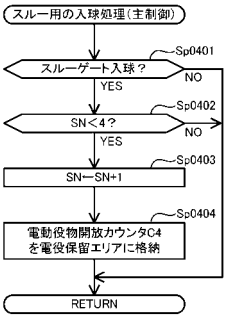
【図８６８】



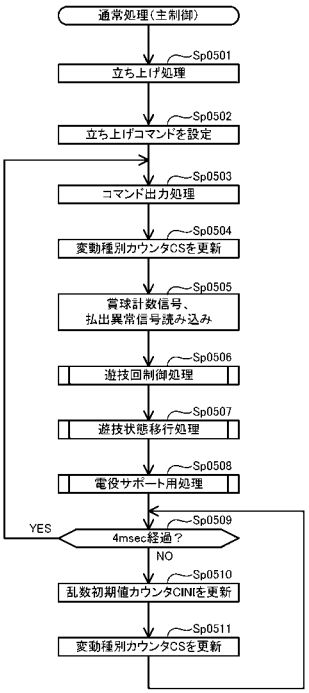
【図８６９】



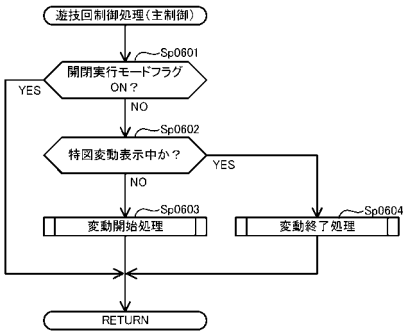
【図８７０】



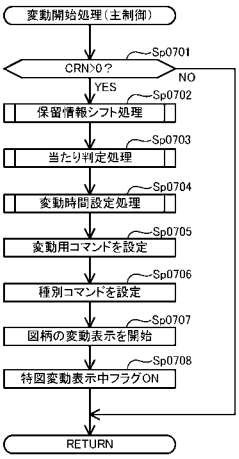
【図８７１】



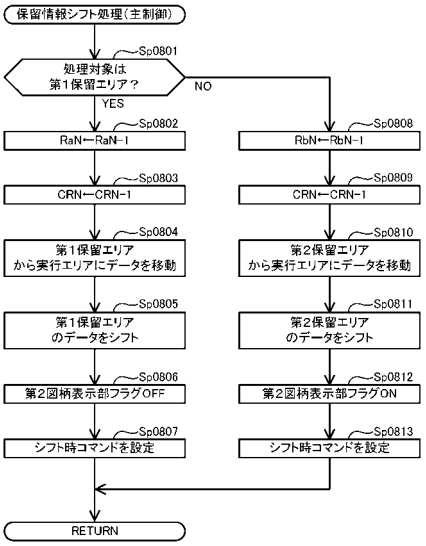
【図８７２】



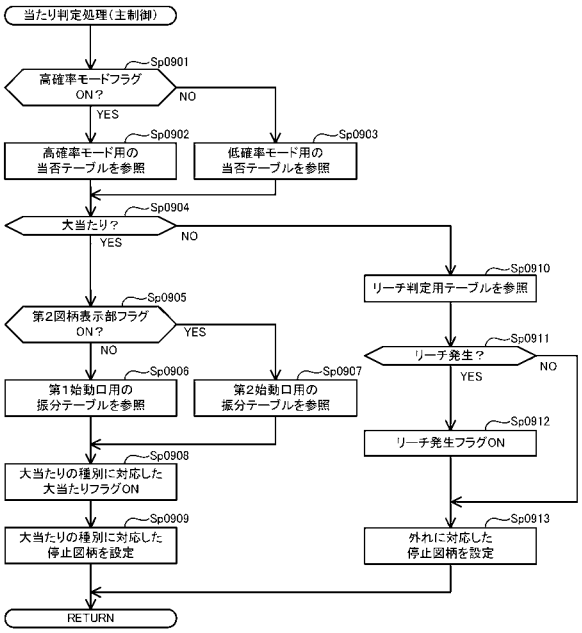
【図８７３】



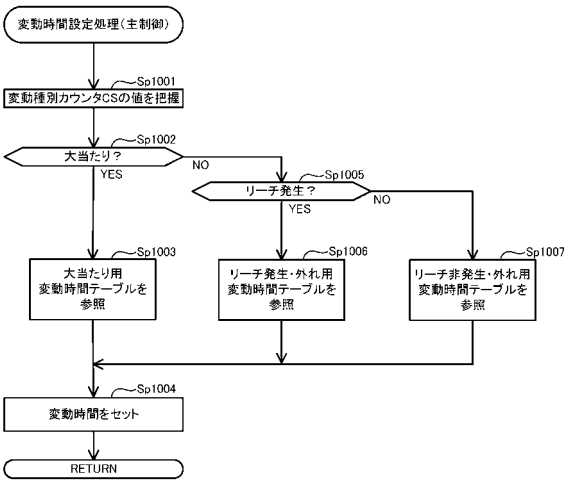
【図８７４】



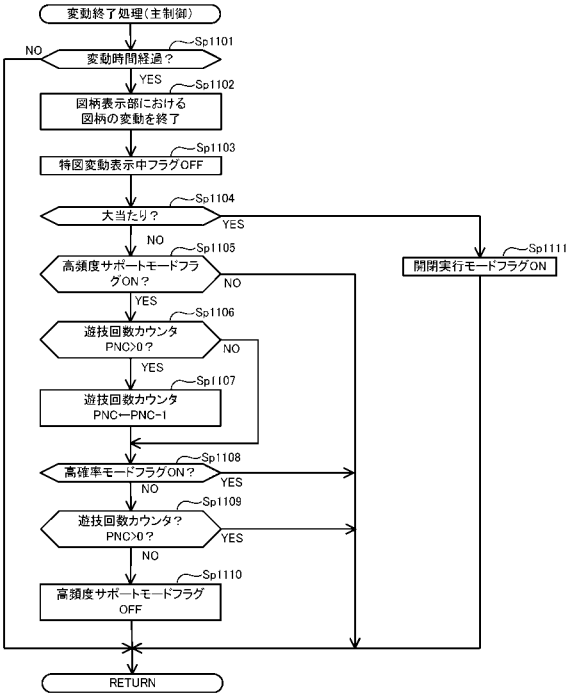
【図８７５】



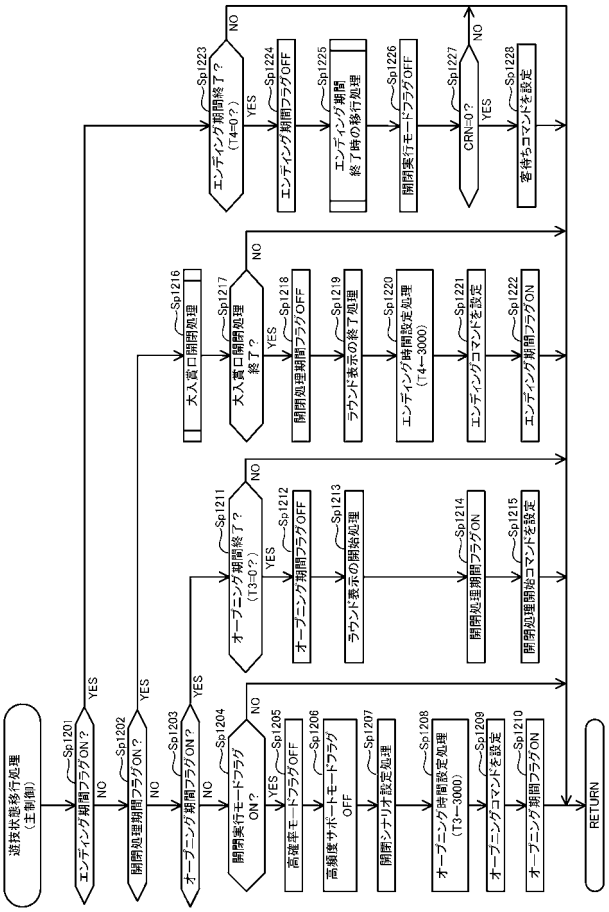
【図８７６】



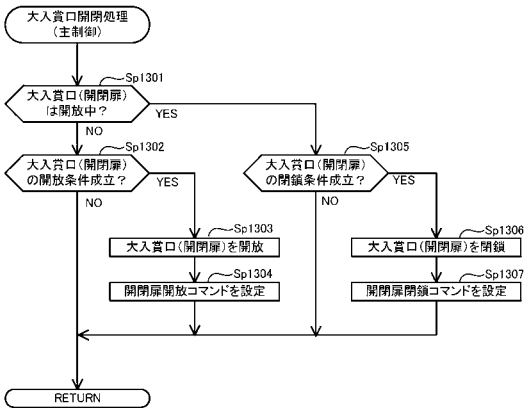
【図８７７】



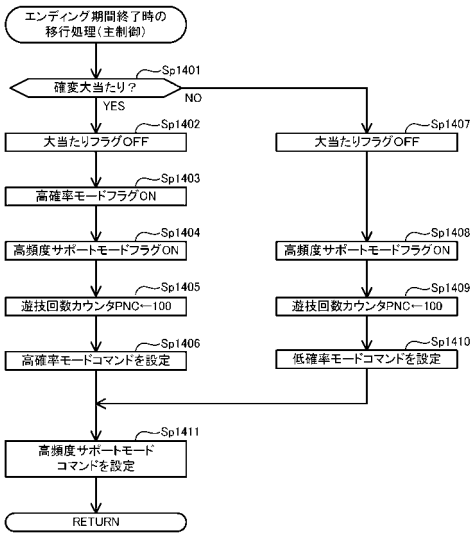
【図８７８】



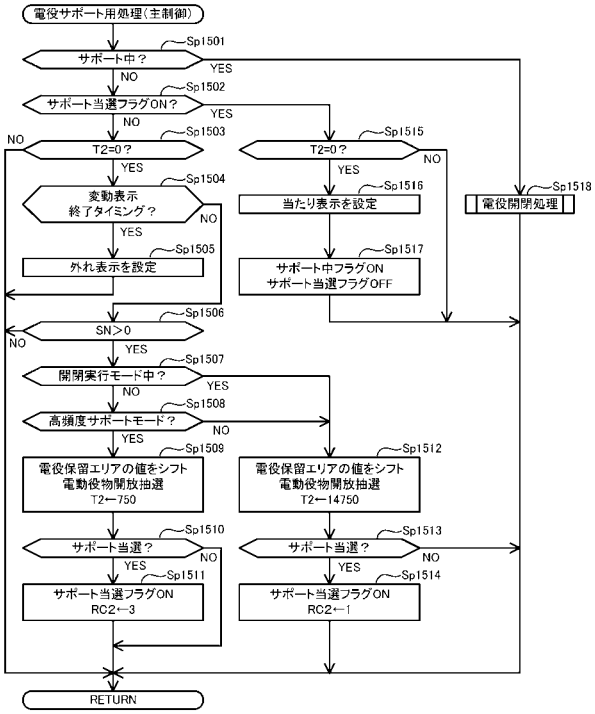
【図８７９】



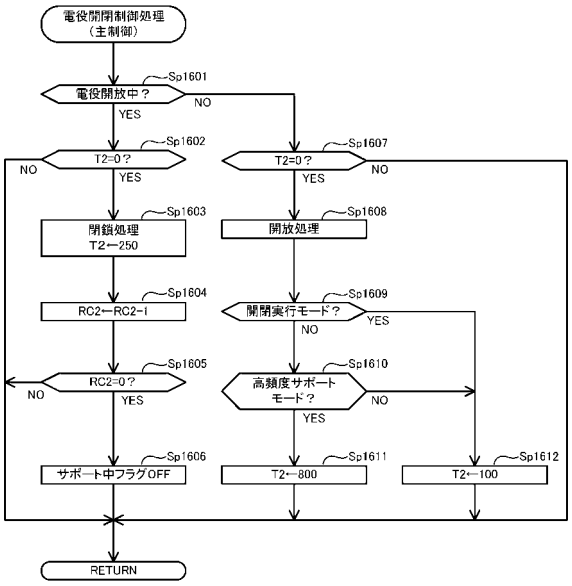
【図８８０】



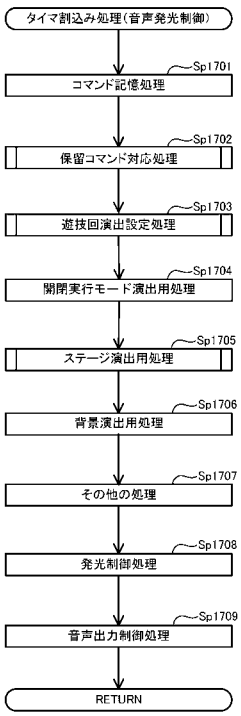
【図８８１】



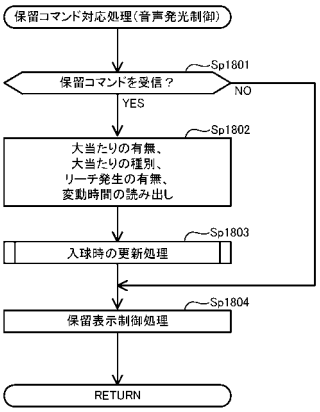
【図８８２】



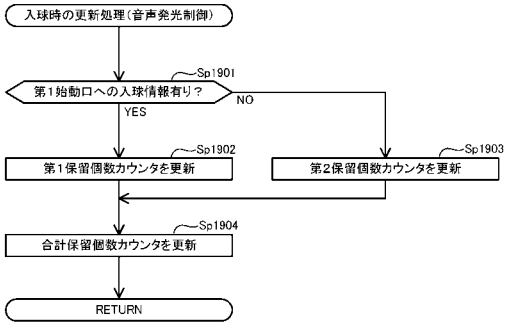
【図８８３】



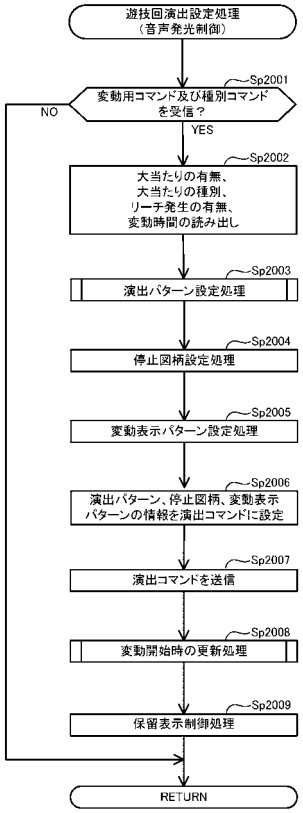
【図８８４】



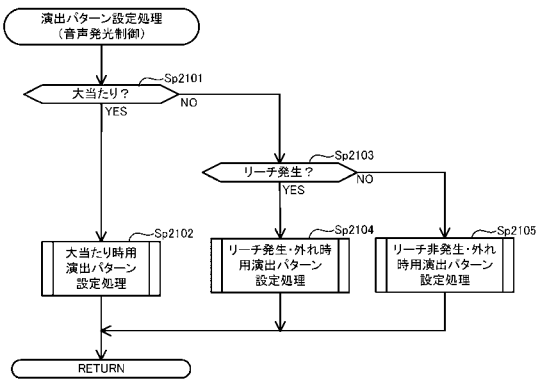
【図８８５】



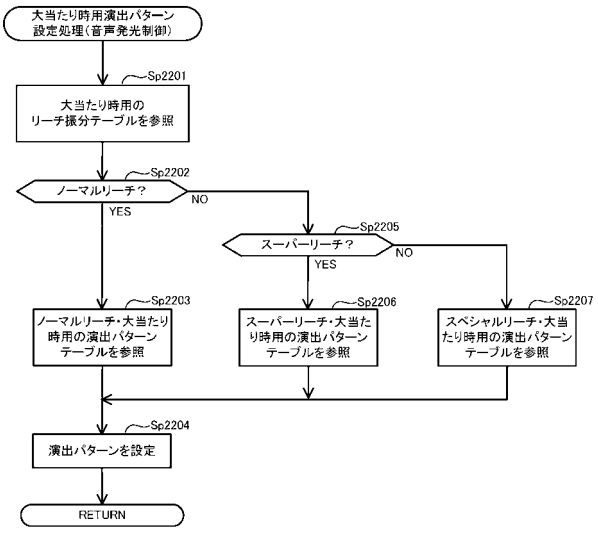
【図８８６】



【図８８７】



【図８８８】



【図８８９】

(a)

大当たり時用のリーチ振分テーブル

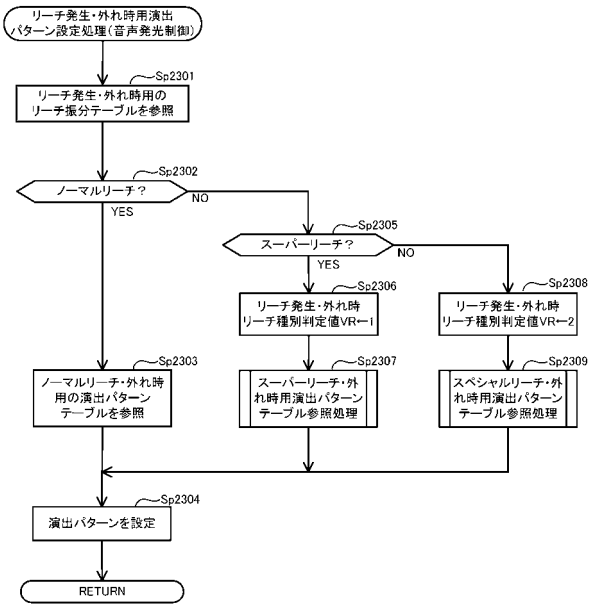
変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

(b)

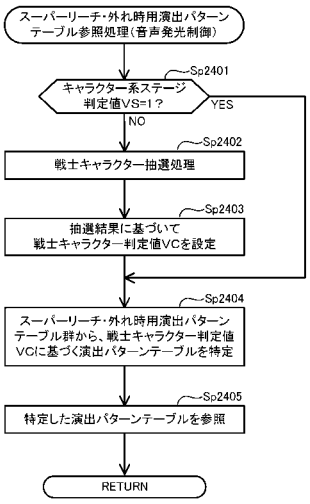
リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

【図８９０】



【図８９１】



【図８９２】

戦士キャラクター抽選用テーブル

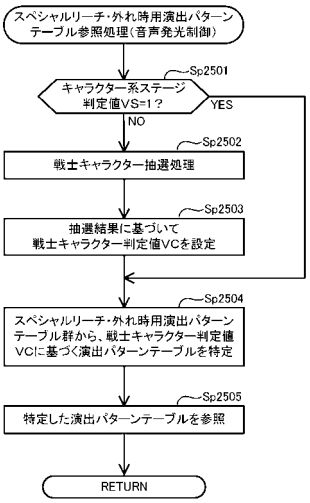
カウンタC5(0～99)	抽選結果
0～24	戦士キャラクターA
25～49	戦士キャラクターB
50～74	戦士キャラクターC
75～99	戦士キャラクターD

【図８９３】

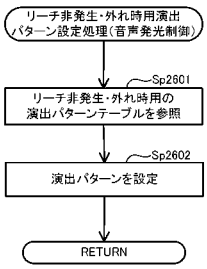
戦士キャラクター判定値対応テーブル

抽選結果	戦士キャラクター判定値VC
戦士キャラクターA	1
戦士キャラクターB	2
戦士キャラクターC	3
戦士キャラクターD	4

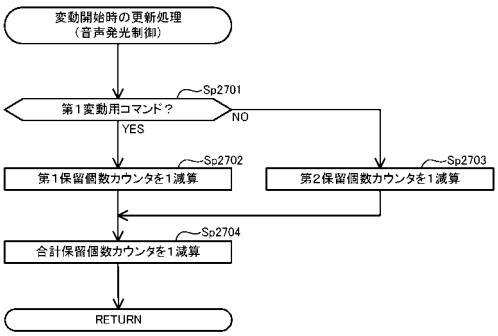
【図８９４】



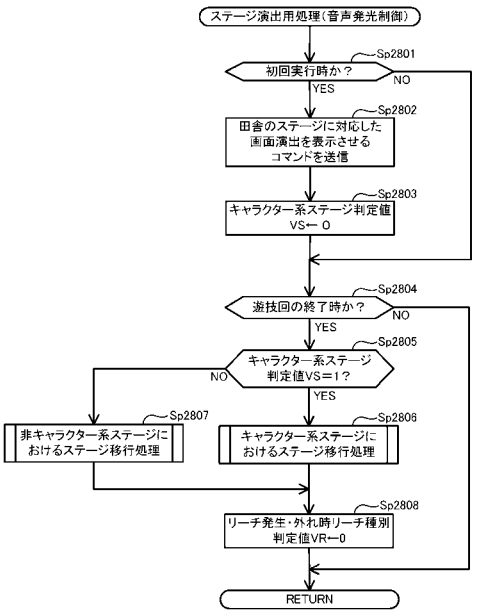
【図８９５】



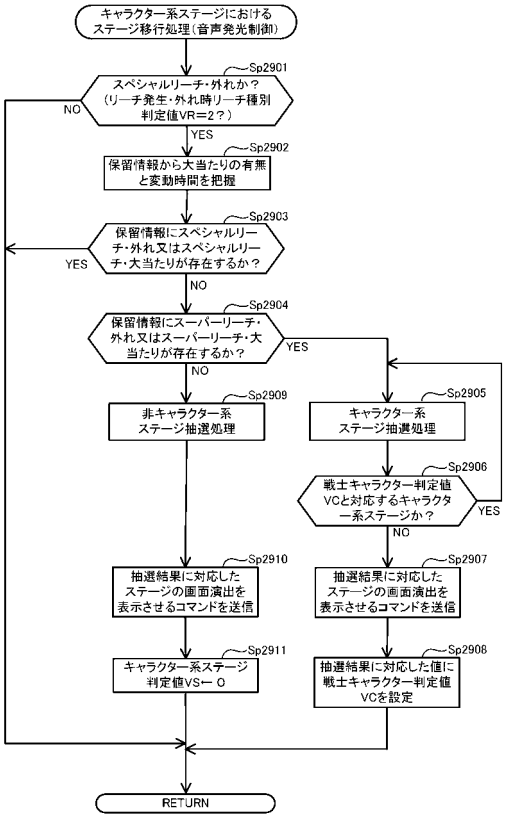
【図８９６】



【図８９７】



【図８９８】



【図８９９】

（a）

キャラクター系ステージ抽選用テーブル

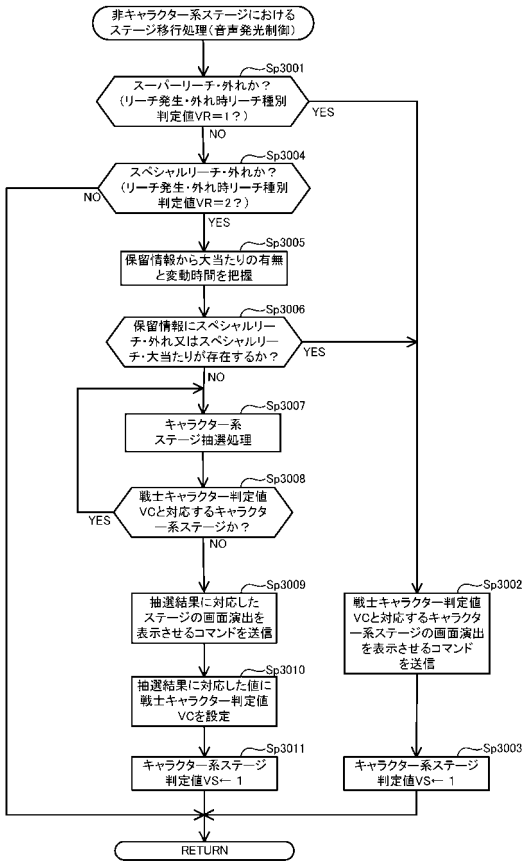
カウンタC6（0～99）	抽選結果
0～24	戦士Aの部屋のステージ
25～49	戦士Bの部屋のステージ
50～74	戦士Cの部屋のステージ
75～99	戦士Dの部屋のステージ

（b）

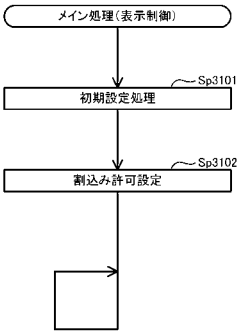
非キャラクター系ステージ抽選用テーブル

カウンタC7（0～99）	抽選結果
0～24	田舎のステージ
25～49	都会のステージ
50～74	海洋のステージ
75～99	全員のステージ

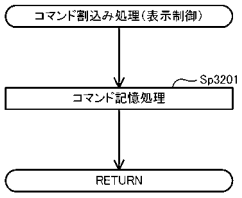
【図９００】



【図９０１】



【図９０２】



【図９０３】

