(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-195443
(P2020-195443A)
(43)公開日　令和2年12月10日(2020.12.10)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	304D	2C088
		A63F	7/02	326Z	

審査請求 未請求　請求項の数 4　ＯＬ　（全 1360 頁）

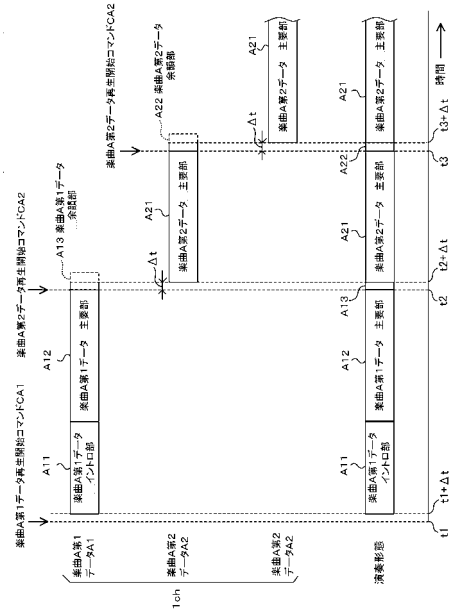
(21)出願番号　特願2019-101941 (P2019-101941)
(22)出願日　令和1年5月31日 (2019.5.31)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図る。
【解決手段】遊技機は、当否抽選を行う主制御手段と、主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段と、第１演出データと第２演出データを演出の実行に使用し得る演出実行手段とを備える。演出制御手段は、演出実行手段に対して、第１演出データの実行を指示する第１指示手段と、第１演出データに続いて第２演出データの実行を、演出実行手段に対して指示する第２指示手段と、を備える。演出実行手段は、演出制御手段から第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データを実行する特定演出データ実行手段と、演出制御手段から第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第２演出データを実行する第２演出データ実行手段とを備える。
【選択図】図５８７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段と、
第１演出データと第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段と、
前記第１演出データに続いて前記第２演出データの実行を、前記演出実行手段に対して指示する第２指示手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データを実行する特定演出データ実行手段と、
前記演出制御手段から前記第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記特定演出データは、前記第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データである
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
［形態］（本形態は、主に、下記の第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とに基づく）
遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段と、
第１演出データと第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段と、
前記第１演出データに続いて前記第２演出データの実行を、前記演出実行手段に対して指示する第２指示手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データを実行する特定演出データ実行手段と、
前記演出制御手段から前記第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【発明の効果】

【０００８】
上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。
【図２】遊技盤３０の正面図である。
【図３】振分機構１２０を説明する説明図である。
【図４】普通電動役物５３を説明する説明図である。
【図５】液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図６】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図８】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【図１２】パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。
【図１３】低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図１４】高頻度サポートモードＡの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図１５】高頻度サポートモードＢの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
【図１６】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図１７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１９】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２０】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２１】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２２】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２３】通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３２】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３３】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３４】音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５】状態記憶処理を示すフローチャートである。
【図３６】サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。
【図３７】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図３８】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。

【図３９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４２】変形例１における振分機構１２０普通電動役物５３および各始動口を示す説明図である。
【図４３】変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図４４】変形例１における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図４５】変形例２における振分機構１２０普通電動役物５３および各始動口を示す説明図である。
【図４６】変形例２における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図４７】変形例２における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図４８】変形例３における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図４９】変形例３における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５０】変形例３における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図５１】変形例４における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図５２】変形例４における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５３】変形例４における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図５４】変形例５における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図５５】変形例５における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５６】変形例５における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図５７】変形例６における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。
【図５８】変形例６における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。
【図５９】変形例６における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。
【図６０】普通電動役物５３の構成の一例を示す説明図である。
【図６１】変形例１２における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図６２】低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６４】高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図６５】変形例１２における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
【図６６】低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【図６９】高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。
【図７０】高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
【図７１】高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７２】第２実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図７３】パチンコ機の背面図である。
【図７４】遊技盤の正面図である。

【図７５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図７６】Ｖ獲得チャレンジ機構部を示す説明図である。
【図７７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７８】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図７９】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８０】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８１】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８２】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図８４】第１開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図８５】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図８６】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図８７】Ｖ獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
【図８８】第２開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図８９】第３開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
【図９０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図９３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９４】通常処理を示すフローチャートである。
【図９５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図９６】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図９７】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９９】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１００】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１０１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０２】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０３】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図１０４】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０５】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１０６】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１０７】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０８】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１０９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１１０】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１１１】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１３】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１１４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１５】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１６】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１７】変形例２のパチンコ機に備えられる遅延ユニットを示す説明図である。
【図１１８】変形例１９のパチンコ機に備えられる可変入賞装置を示す説明図である。
【図１１９】変形例２２における振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２０】第３実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

【図１２１】パチンコ機の背面図である。
【図１２２】遊技盤の正面図である。
【図１２３】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１２４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２５】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図１２６】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２７】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２８】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２９】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１３０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１３１】保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図１３２】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面の説明をする説明図である。
【図１３３】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図１３４】比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図１３５】第３実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図１３６】高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。
【図１３７】第３実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
【図１３８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１４１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４２】通常処理を示すフローチャートである。
【図１４３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４５】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１４６】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図１４７】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１４８】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図１４９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５１】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５３】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１５５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１５６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１５７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１５８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１５９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図１６０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１６１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６２】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図１６３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６５】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６６】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６７】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６８】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６９】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図１７１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７４】変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
【図１７５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１７６】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１７７】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図１７８】変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１７９】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図１８０】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１８１】高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１８２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８３】高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８４】変形例１８における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８６】潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８７】サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第４実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
【図１８９】パチンコ機１０の背面図である。
【図１９０】遊技盤３０の正面図である。
【図１９１】液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図１９２】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１９４】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９６】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９７】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１９８】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９９】処理の概要（ケース１）を説明するタイムチャートである。
【図２００】転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。
【図２０１】転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図であ

る。
【図２０２】処理の概要（ケース２）を説明するタイムチャートである。
【図２０３】処理の概要（ケース３）を説明するタイムチャートである。
【図２０４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２０６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２０７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２０８】通常処理を示すフローチャートである。
【図２０９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２１０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２１２】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図２１３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１４】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図２１５】遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。
【図２１６】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２１８】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２１９】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２０】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２１】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２２３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２２４】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２２７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２２８】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２９】音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２３０】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図２３１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３２】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３３】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３５】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３６】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３７】開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３８】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
【図２３９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４１】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４２】変形例１０を説明する説明図である。
【図２４３】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２４４】パチンコ機の背面図である。

【図２４５】遊技盤の正面図である。
【図２４６】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２４７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４８】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２４９】低確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５０】高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５１】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５２】リーチ判定用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５３】電動役物開放抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５４】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２５５】設定情報表示部の一例を示す説明図である。
【図２５６】図柄表示装置において表示されるエンディング演出を示す説明図である。
【図２５７】初回外れ時用の対応関係を示す説明図である。
【図２５８】初回ノーマルリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
【図２５９】初回スーパーリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
【図２６０】設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。
【図２６１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６３】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２６５】通常処理を示すフローチャートである。
【図２６６】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２６７】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６８】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６９】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２７０】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２７１】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２７２】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２７３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２７４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２７６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２７７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７９】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２８０】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２８１】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２８２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８４】リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８５】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である
【図２８６】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８７】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８８】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８９】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９０】初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図２９１】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図２９２】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。

【図２９３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９６】変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２９７】ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図２９８】スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図２９９】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３００】ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０１】スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０２】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３０３】ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０４】スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０５】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３０６】外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図３０７】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０８】変形例２のパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図３０９】振り分け機構が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。
【図３１０】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３１１】リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１２】通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１３】確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１４】外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３１５】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１６】初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図３１７】初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
【図３１８】変形例４における出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１９】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３２０】出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２１】変形例６におけるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３２２】初回外れ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２３】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２４】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３２５】第６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３２６】パチンコ機の背面図である。
【図３２７】遊技盤の正面図である。
【図３２８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３２９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３０】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図３３１】当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図３３２】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３３】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３３６】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３３７】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３３８】保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３３９】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３４０】バトル演出を例示する説明図である。
【図３４１】バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。
【図３４２】保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４３】比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図３４４】比較例２のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
【図３４５】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４６】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４７】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
【図３４８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３５０】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３５１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３５２】通常処理を示すフローチャートである。
【図３５３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３５４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５５】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３５６】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
【図３５７】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図３５８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３５９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６０】保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６１】保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６２】変動終了処理を示すフローチャートである。

【図３６３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３６４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３６５】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３６６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３６７】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３６８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６９】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図３７０】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３７１】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３７２】保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３７３】保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３７４】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図３７５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３７６】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７７】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７８】変形例１のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３７９】変形例２のパチンコ機が備えるモード選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８０】第７実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図３８１】遊技盤の正面図である。
【図３８２】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３８３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３８４】特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図３８５】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８６】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８７】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８８】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３８９】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３９０】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３９１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３９２】第７実施形態のパチンコ機において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【図３９３】第７実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
【図３９４】第７実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
【図３９５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３９６】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３９７】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３９８】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３９９】通常処理を示すフローチャートである。
【図４００】普通図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図４０１】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０２】普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図４０３】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４０４】普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図４０５】普電開閉処理を示すフローチャートである。
【図４０６】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図４０７】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０８】特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４０９】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４１０】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図４１１】特電開閉処理を示すフローチャートである。
【図４１２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４１４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４１６】第７実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
【図４１７】第７実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
【図４１８】本発明の第８実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
【図４１９】パチンコ機１０の背面図である。
【図４２０】遊技盤３０の正面図である。
【図４２１】遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。
【図４２２】図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。
【図４２３】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２４】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図４２５】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２６】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２７】第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２８】第２始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４２９】Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。
【図４３０】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４３１】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４３２】本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。
【図４３３】特定示唆演出の一例を示す説明図である。
【図４３４】遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。
【図４３５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４３８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３９】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４４０】通常処理を示すフローチャートである。
【図４４１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図４４２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４４３】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４４４】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４４５】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４４６】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図４４７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４４８】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図４４９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４５０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４５１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４５２】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図４５３】音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５４】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
【図４５５】遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４５６】遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。
【図４５７】遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。
【図４５８】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４５９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６１】駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。
【図４６２】検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。
【図４６３】変形例５の一例を示す説明図である。
【図４６４】変形例６の一例を示す説明図である。
【図４６５】変形例７の一例を示す説明図である。
【図４６６】第９実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４６７】パチンコ機の背面図である。
【図４６８】遊技盤の正面図である。
【図４６９】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４７０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４７１】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図４７２】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４７６】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図４７７】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図４７８】保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。
【図４７９】図柄表示装置の表示面において花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。
【図４８０】第１～第４種花びらの表示方法を示す説明図である。
【図４８１】第３種花びらの挙動を示す説明図である。
【図４８２】特１・保留１用花びらが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第１保留表示アイコンの様子を示す説明図である。
【図４８３】図柄表示装置の表示面に表示された図柄に第４種花びらが作用する様子を示

す説明図である。
【図４８４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４８５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４８６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４８７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４８８】通常処理を示すフローチャートである。
【図４８９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４９０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４９２】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４９３】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４９４】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図４９５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４９６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４９７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４９８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４９９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５００】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５０１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５０２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５０３】保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
【図５０４】保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
【図５０５】表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
【図５０６】上限値テーブルを示す説明図である。
【図５０７】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０８】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５０９】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５１０】第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１１】第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１２】特１・保留１用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１３】花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。
【図５１４】特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１５】特１・保留３用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１６】特１・保留４用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１７】第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１８】保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５１９】第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５２０】第２始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５２１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２４】変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
【図５２５】花びら表示変更処理を示すフローチャートである。
【図５２６】第１０実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図５２７】パチンコ機の背面図である。
【図５２８】遊技盤の正面図である。
【図５２９】図柄表示装置の表示面を示す説明図である。

【図５３０】図柄表示装置において変動表示される図柄を示す説明図である。
【図５３１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５３２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図５３３】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３４】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３５】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図５３６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５３８】キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図５３９】非キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図５４０】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図５４１】変動・停止する図柄、特別リーチ画面演出、および背景画像の表示態様を示すタイミングチャートである。
【図５４２】パチンコ機において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。
【図５４３】キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図５４４】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図５４５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５４６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５４７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図５４８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図５４９】通常処理を示すフローチャートである。
【図５５０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図５５１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５５２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図５５３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図５５４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図５５５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図５５６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５５７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５５８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５５９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５６０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５６１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６２】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５６３】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５６４】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５６５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５６６】大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５６７】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５６８】リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５６９】スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図５７０】戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７１】戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７２】スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチ

ャートである。
【図５７３】リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５７４】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５７５】ステージ演出用処理を示すフローチャートである。
【図５７６】キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図５７７】ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７８】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図５７９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５８０】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５８１】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５８２】第１１実施形態のパチンコ機１０における音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５８３】背景技術としての楽曲データの一例とその演奏形態とを示す説明図である。
【図５８４】音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。
【図５８５】楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との各構成を示す説明図である。
【図５８６】楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との各構成を示す説明図である。
【図５８７】音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図５８８】音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ｂについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図５８９】参考例における楽曲Ａについてのデータの構成と演奏形態とを示す説明図である。
【図５９０】音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５９１】ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。
【図５９２】ＢＧＭ再生開始処理を示すフローチャートである。
【図５９３】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図５９４】音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。
【図５９５】変形例１における音出力ＬＳＩ９７よる楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図５９６】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図５９７】１回目第２データ再生処理を示すフローチャートである。
【図５９８】２回目以降第２データ再生処理を示すフローチャートである。
【図５９９】音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。
【図６００】変形例５における送信タイミングを規定する所定期間を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《１》第１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｇＡ群～特徴ｇＰ群に対応）：
《２》第２実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群に対応）：

《３》第３実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｉＡ群～特徴ｉＨ群に対応）：
《４》第４実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｊＡ群～特徴ｊＯ群に対応）：
《５》第５実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｋＡ群～特徴ｋＷ群に対応）：
《６》第６実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｌＡ群～特徴ｌＨ群に対応）：
《７》第７実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｍＡ群～特徴ｍＲ群に対応）：
《８》第８実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｎＡ群～特徴ｎＮ群に対応）：
《９》第９実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｏＡ群～特徴ｏＪ群に対応）：
《１０》第１０実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｐＡ群～特徴ｐＬ群に対応）：
《１１》第１１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｑＡ群～特徴ｑＭ群に対応）：
《Ｙ》他の構成への適用：
《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

【００１１】

《１》第１実施形態：
《１－１》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２

２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

図２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３

１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００２０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ、普通電動役物５３、可変入賞装置５４、および振分機構１２０が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００２１】

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

【００２２】

振分機構１２０は、遊技盤３０の中央の下部に配置されている。振分機構１２０は、当該振分機構１２０に到達した遊技球を交互に２つの流路に振り分ける。振分機構１２０が振り分ける２つの流路のうち、一方の流路は、遊技球を第１始動口３３ａに案内し、他方の流路は、遊技球を第１始動口３３ｂに案内する。振分機構１２０の構造についての詳細は後述する。

【００２３】

第１始動口３３ａおよび第１始動口３３ｂは、遊技球が入球可能な入球口である。図２に示すように、第１始動口３３ａは、振分機構１２０によって、遊技盤３０を正面視して左側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。また、第１始動口３３ｂは、振分機構１２０によって、遊技盤３０を正面視して右側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。本実施形態では、第１始動口３３ａ、または、第１始動口３３ｂに遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第１始動口３３ａ、または、第１始動口３３ｂに遊技球が入球した場合に払い出される賞球は１個に限らず、２個以上である構成を採用してもよい。

【００２４】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口である。図２に示すように、第２始動口３４は、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂとの間に配置されている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は３個に限らず、２個以下や、４個以上である構成を採用してもよい。

【００２５】

可変入賞装置５４は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５４ａと、当該大入賞口５４ａを開閉する開閉扉５４ｂとを備えている。開閉扉５４ｂは、通常は遊技球が大入賞口５４ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、または、第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置５４の大入賞口５４ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【００２６】

スルーゲート３５ａおよびスルーゲート３５ｂは、普通電動役物５３を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。図２に示すように、スルーゲート３５ａは振分機構１２０に配置されている。スルーゲート３５ａの詳細は後述する。スルーゲート３５ｂは、振分機構１２０の外部であって、遊技盤３０を正面視して振分機構１２０より右側に配置されている。遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物５３は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、本実施形態においては、スルーゲート３５ａを通過した遊技球と、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は保留されない。

【００２７】

普通電動役物５３は、振分機構１２０の下方であって第１始動口３３ｂの上方に配置された電動役物である。上述のように、普通電動役物５３は、遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選に当選した場合に、所定の態様で動作する。普通電動役物５３の詳細については、後述する。

【００２８】

ここで、振分機構１２０および普通電動役物５３について説明をする。

【００２９】

図３は、振分機構１２０を説明する説明図である。図３（ａ）に示すように、振分機構１２０は、樹脂製の振分機構用筐体１２１を備える。図３においては、振分機構用筐体１２１の内部を示すため、振分機構用筐体１２１の外形を破線によって示した。振分機構用筐体１２１には、遊技球が流入可能な開口部１２２と、遊技球が流出可能な開口部１２３および開口部１２４が形成されている。また、振分機構用筐体１２１には、左側流路Ｒ１および右側流路Ｒ２が形成されている。さらに、振分機構用筐体１２１の内部には、振分用回動部１２５と、スルーゲート３５ａが配置されている。スルーゲート３５ａは右側流路Ｒ２に配置されている。

【００３０】

振分用回動部１２５は、回動軸１２６を備えており、回動軸１２６を中心として回動可能である。振分用回動部１２５が右回りに回動した場合、および、左回りに回動した場合、振分用回動部１２５の底部が振分機構用筐体１２１に当接するようになっており、振分用回動部１２５の回動域は制限される。また、振分用回動部１２５は、開口部１２２から流入した遊技球を一時的に保持する左側保持部１２７と、右側保持部１２８とを備える。

【００３１】

図３（ａ）から図３（ｄ）を用いて、振分機構１２０の動作の一例を示す。図３（ａ）に示すように、振分用回動部１２５が左側に傾いた状態である場合、開口部１２２から遊技球が流入すると、右側保持部１２８において一時的に遊技球を保持する。その後、図３（ｂ）に示すように、右側保持部１２８で保持した遊技球の重さで振分用回動部１２５が右回りに回動し、右側保持部１２８に保持していた遊技球を右側流路Ｒ２に向けて放出する。右側保持部１２８から放出された遊技球は、スルーゲート３５ａを通過し、右側流路Ｒ２を流通した後、開口部１２４から流出する。開口部１２４から流出した遊技球は、第１始動口３３ｂに入球するか、または、普通電動役物５３が動作している場合には第２始動口３４に入球する。なお、右回りに回動した後の振分用回動部１２５は右側に傾いた状態を維持している。

【００３２】

その後、図３（ｃ）に示すように、次に開口部１２２から遊技球が流入すると、振分用回動部１２５は右側に傾いた状態を維持しているため、左側保持部１２７において一時的に当該遊技球を保持する。その後、図３（ｄ）に示すように、左側保持部１２７で保持した遊技球の重さで振分用回動部１２５が左回りに回動し、左側保持部１２７に保持していた遊技球を左側流路Ｒ１に向けて放出する。左側保持部１２７から放出された遊技球は、左側流路Ｒ１を流通した後、開口部１２３から流出する。開口部１２３から流出した遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。なお、左回りに回動した後の振分用回動部１２５は

左側に傾いた状態を維持している。このように、振分機構１２０は、開口部１２２に流入する遊技球を左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２に交互に振り分ける機能を有する。

【００３３】

次に、普通電動役物５３について説明する。

【００３４】

図４は、普通電動役物５３を説明する説明図である。図４（ａ）には、閉鎖状態の普通電動役物５３を示した。上述したように、普通電動役物５３は、振分機構１２０の下方であって、第１始動口３３ｂの上方に配置されている。遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図４（ｂ）に示すように、普通電動役物５３が備える可動片５３ａが遊技盤３０の手前側に向かって突出（以下、開放とも呼ぶ）する。

【００３５】

図示するように普通電動役物５３は、可動片５３ａと、可動片５３ａに配置される凸部５３ｂを備える。また、図４（ｂ）には図示していないが、普通電動役物５３は、可動片５３ａを駆動させる普電役物駆動部５３ｃを備える。

【００３６】

図４（ｂ）に示すように、突出した可動片５３ａは、遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助する。本実施形態においては、突出した可動片５３ａが第２始動口３４に遊技球が入球するのを補助するパターンは、大きく２つのパターンである。１つ目のパターンは、遊技球が振分機構１２０の開口部１２２から流入し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助するパターンである。具体的には、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が開口部１２４から流出したときに、可動片５３ａが突出している場合には、当該可動片５３ａは、当該遊技球を第２始動口３４まで案内し、第２始動口３４に入球することを補助する。２つ目のパターンは、スルーゲート３５ｂを通過して流下する遊技球が第２始動口３４に入球するのを補助するパターンである。具体的には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が流下して普通電動役物５３まで到達したときに、可動片５３ａが突出している場合には、当該可動片５３ａは、当該遊技球を第２始動口３４まで案内し、第２始動口３４に入球することを補助する。なお、２つ目のパターンの場合には、スルーゲート３５ｂを通過していない遊技球が普通電動役物５３に到達したときに可動片５３ａが突出している場合には、可動片５３ａは当該遊技球が第２始動口３４へ入球するのを補助する。

【００３７】

上記説明したいずれのパターンの場合も、遊技球が可動片５３ａの上を流通して第２始動口３４まで到達するまで普通電動役物５３が開放状態を維持していた場合を前提としており、遊技球が可動片５３ａの上を流通して第２始動口３４まで到達するよりも先に普通電動役物５３が閉鎖状態となった場合には、上記パターンには該当せず、その場合には、可動片５３ａの上を流通した遊技球は第２始動口３４に入球せずにさらに下流方向へ流下することになる。

【００３８】

図４（ｂ）の状態から所定時間経過後、図４（ｃ）に示すように、開放状態であった普通電動役物５３は閉鎖状態となる。すなわち、突出していた可動片５３ａは遊技盤３０内に収納される。本実施形態におけるパチンコ機１０は、普通電動役物５３の開放パターンを複数種類備えており、普通電動役物５３が第２始動口３４への遊技球の入球を補助するサポートモードの種類毎に異なる。パチンコ機１０が備えるサポートモードは、各々、スルーゲート３５ａやスルーゲート３５ｂを遊技球が通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の開始から抽選結果が出力されるまでの時間（電動役物開放抽選の変動時間）、電動役物開放抽選の当選確率、普通電動役物５３の開放時間が異なる。本実施形態のパチンコ機１０が備えるサポートモードの詳細については後述する。以上、振分機構１２０および普通電動役物５３について説明をした。

【００３９】

説明を図２に戻す。遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口（第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂ）の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂに入球した遊技球は、当該２つの第１始動口の合計として最大４個まで保留される。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置５４に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉５４ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

図５は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図５（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第１の図柄に対応した図柄である。

【００５３】

図５（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【００５４】

図５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示

が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００５５】

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

【００５６】

さらに、図５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【００５７】

図５（ｂ）は、液晶表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡが表示される。

【００５８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５（ａ）に示した液晶用図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【００５９】

具体的には、特図始動口５１に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることは

ない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００６０】

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

【００６１】

図５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第１保留表示領域Ｄｓ１には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第１保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第２始動口３４への入球に基づいて保留可能な保留遊技回の数は４つである。従って、図示するように、第２保留表示領域Ｄｓ２には４つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第２保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【００６２】

また、図５（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【００６３】

なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領

域Ｄｓ１、第２保留表示領域Ｄｓ２、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【００６４】

《１－２》遊技機の電気的構成：

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

【００６５】

図６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【００６６】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ、可変入賞装置５４などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【００６７】

主制御基板６１の出力側には、普通電動役物５３を開閉動作させる普電役物駆動部５３ｃと、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部５４ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【００６８】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉５４ｂが開閉されるように、可変入賞駆動部５４ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物５３が開放されるように普電役物駆動部５３ｃの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【００６９】

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。

具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

図７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００７５】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる

。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【００７６】

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

【００７７】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の

範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【００８３】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【００８４】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【００８５】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【００８６】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【００８７】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【００８８】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを

縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂに遊技球が入球したタイミングで、当該電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて普通電動役物５３を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、普通電動役物５３を開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、普通電動役物５３を閉鎖状態に維持する。

【００９２】

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

【００９３】

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

憶エリア６３ａに記憶している。

【００９４】

図８は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【００９５】

図８（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図８（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００９６】

図９は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図９（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図９（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【００９７】

図９（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図９（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００９８】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【００９９】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【０１００】

「小当たり」とは、可変入賞装置５４の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【０１０１】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の４つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

（４）開閉実行モード終了後のサポートモードの態様

【０１０２】
上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、可変入賞装置５４の開閉扉５４ｂの開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に１種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、開閉扉５４ｂの開閉の態様が異なる。本実施形態における開閉扉５４ｂの開閉パターンについては後述する。
【０１０３】
その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置５４への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉５４ｂの１回の開放は５秒が経過するまで又は開閉扉５４ｂへの遊技球の入球個数が７個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉５４ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉５４ｂへの入球個数が７個となるまで継続するよう設定することができる。
【０１０４】
開閉扉５４ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉５４ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置５４への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての大当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。
【０１０５】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【０１０６】
図１０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１０（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１０（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【０１０７】
図１０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＡ、８Ｒ通常大当たりＡが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４」が１６Ｒ確変大当たりＢに対応し、「５～１９」が８Ｒ確変大当たりＡに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりＡに対応するように設定されている。
【０１０８】
１６Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり

、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＢは継続する。なお、パチンコ機１０において実行するサポートモードの詳細については後で説明する。

【０１０９】

８Ｒ確変大当たりＡは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりＡは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＡは継続する。

【０１１０】

８Ｒ通常大当たりＡは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりＡは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなり、高頻度サポートモードＡが開始されてから遊技回が１００回終了するまで当該高頻度サポートモードＡは実行され、遊技回が１００回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードに移行する。

【０１１１】

図１０（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ通常大当たりＢが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が１６Ｒ確変大当たりＢに対応し、「１０～１９」が８Ｒ確変大当たりＢに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりＢに対応するように設定されている。

【０１１２】

１６Ｒ確変大当たりＢについては、図１０の第１始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、ここでの説明は省略する。

【０１１３】

８Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりＢは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードＢは継続する。

【０１１４】

８Ｒ通常大当たりＢは、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置５４の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりＢは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなり、高頻度サポートモードＢが開始されてから遊技回が１００回終了するまで当該高頻度サポートモードＢは実行され、遊技回が１００回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードＢから低頻度サポートモードに移行する。

【０１１５】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【０１１６】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、こ

れらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０１１７】

次に、電役開放抽選およびサポートモードについて説明する。

【０１１８】

図１１は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０１１９】

図１１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物５３の開閉動作が実行される。低頻度サポートモードの実行時における普通電動役物５３の開閉動作の態様については後述する。

【０１２０】

図１１（ｂ）は、高頻度サポートモード時（高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢ）に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物５３の開閉動作が実行される。高頻度サポートモードＡおよび高頻度サポートモードＢの実行時における普通電動役物５３の開閉動作の態様については後述する。

【０１２１】

上記説明したように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢ）の方が低頻度サポートモードよりも電役開放抽選に当選しやすくなるように設定されている。

【０１２２】

次に、パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの詳細について説明をする。

【０１２３】

図１２は、パチンコ機１０が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。図示するように、パチンコ機１０は、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの３種類のサポートモードを実行可能である。

【０１２４】

［低頻度サポートモード］

図１２に示すように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選の当選確率が１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が１０秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が１０秒である。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間（可動片５３ａが遊技盤３０から突出した状態を維持している時間）は

３秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【０１２５】

低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【０１２６】

図１３は、低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図１３において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０１２７】

遊技者が左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部１２２に入球した遊技球は振分用回動部１２５によって左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図１３（ａ）に示したように、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は、開口部１２３から流出し、第１始動口３３ａに入球する。図１３（ｂ）に示したように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、スルーゲート３５ａを通過した後、開口部１２４から流出する。低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率：１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は低い。そのため、開口部１２４から遊技球が流出した時点において普通電動役物５３は閉鎖している確率が高く、開口部１２４から流出した遊技球は、第１始動口３３ｂに入球する。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、振分機構１２０に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂとに入球し、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。また、低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、電役開放抽選の変動時間が１０秒であり、かつ、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間は約０．３秒であるので、当該当選の契機となったスルーゲート３５ａを通過した遊技球が、当該当選によって開放状態となった普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球することはない。なお、普通電動役物５３が開放状態であるタイミングで当該普通電動役物５３に到達した遊技球が、普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球することはある。

【０１２８】

また、仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート３５ｂに遊技球を通過させるように遊技球を通過させた場合、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率：１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は低い。よって、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ、第２始動口３４に入球する可能性は低く、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球はそのまま流下してアウト口４３に入球する。仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート３５ｂに遊技球を通過させるように遊技球を通過させ、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、低頻度サポートモードにおける普通電動役物５３の開放時間は３秒であり、また、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が第２始動口３４に到達するまでに必要な時間は約５．０秒であるので、可動片５３ａの上面を流通している遊技球が第２始動口３４に到達する前に普通電動役物５３が閉鎖し、当該電役開放抽選に当選する契機となった遊技球が第２始動口３４に入球することはない。

【０１２９】

［高頻度サポートモードＡ］

図１２に示すように、高頻度サポートモードＡは、電役開放抽選の当選確率が２３１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が０．０５秒である。

すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が０．０５秒である。また、上述したように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間は３秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【０１３０】

高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【０１３１】

図１４は、高頻度サポートモードＡの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図１４において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０１３２】

遊技者が左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部１２２に入球した遊技球は振分用回動部１２５によって左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図１４（ａ）に示したように、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は、開口部１２３から流出し、第１始動口３３ａに入球する。図１４（ｂ）に示したように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、スルーゲート３５ａを通過した後、開口部１２４から流出する。高頻度サポートモードＡにおいては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率：２３１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過して電役開放抽選に当選した場合に、開口部１２４から遊技球が流出した時点において普通電動役物５３が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモードＡにおける電役開放抽選の変動時間は０．０５秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がスルーゲート３５ａを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間の平均値は、０．３秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート３５ａを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間（０．３秒）より、遊技球がスルーゲート３５ａを通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（０．０５秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（０．１秒）の和の値（０．１５秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、開口部１２４から遊技球が流出した時点において普通電動役物５３は開放しており、開口部１２４から流出した遊技球は普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流通する。

【０１３３】

また、本実施形態においては、開口部１２４から流出した遊技球が可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達することを可能とするために、高頻度サポートモードＡにおける普通電動役物５３の開放時間は３．０秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、開口部１２４から流出し可動片５３ａに到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は２．０秒である。従って、開口部１２４から流出した遊技球は、可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に入球する。このように、高頻度サポートモードＡにおいては、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が右側流路Ｒ２に振り分けられた場合に、当該遊技球は普通電動役物５３の補助によって第２始動口３４に入球する確率が高い。なお、高頻度サポートモードＡは、普通電動役物５３の開放時間は３秒であるが、第２始動口３４に遊技球が１個入球したら閉鎖するため、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が普通電動役物５３が閉鎖した直後に当該普通電動役物５３に到達した場合には、開口部１２４から流出した遊技球

は第１始動口３３ｂに入球する。また、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片５３ａの上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物５３が閉鎖することによって第２始動口３４には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモードＡにおいて、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球の全てが第２始動口３４に入球するとは限らない。また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードＡの場合に遊技者が右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が第２始動口３４に入球しないように構成されている。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は５．０秒である。一方、上述したように、高頻度サポートモードＡにおける普通電動役物５３の開放時間は３．０秒に設定されている。従って、仮にスルーゲート３５ｂを通過した遊技球が開放中の普通電動役物５３に到達したとしても、可動片５３ａの上面を流通している途中で普通電動役物５３が閉鎖するため、当該遊技球は第２始動口３４に到達する前に普通電動役物５３から放出されさらに下方に流下することとなるため、第２始動口３４には入球しない。よって、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０の開口部１２２に入球させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【０１３４】

［高頻度サポートモードＢ］

図１２に示すように、高頻度サポートモードＢは、電役開放抽選の当選確率が２３１／２３３であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が０．０５秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が０．０５秒である。また、上述のように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間は６秒である。ただし、普通電動役物５３の開放中に遊技球が第２始動口３４に１個入球したら普通電動役物５３は閉鎖する。

【０１３５】

高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【０１３６】

図１５は、高頻度サポートモードＢの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図１５において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０１３７】

遊技者が右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモードＢにおいては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率：２３１／２３３）、普通電動役物５３が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過して電役開放抽選に当選した場合に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３に到達した時点において当該普通電動役物５３が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモードＢにおける電役開放抽選の変動時間は０．０５秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は０．１秒である。本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間の平均値は、０．３秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過してから普通電動役物５３に到達するまでの時間（０．３秒）より、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過したことを契機とし

て実行される電役開放抽選の変動時間（０．０５秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（０．１秒）の和の値（０．１５秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３に到達した時点において当該普通電動役物５３は開放しており、普通電動役物５３に到達した遊技球は普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流通する。

【０１３８】

また、本実施形態においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達することを可能とするために、高頻度サポートモードＢにおける普通電動役物５３の開放時間は６．０秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機１０においては、スルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した遊技球が、当該可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に到達するまでの時間の平均値は５．０秒である。従って、開口部１２４から流出した遊技球は、可動片５３ａの上面を流通し第２始動口３４に入球する。なお、高頻度サポートモードＢは、普通電動役物５３の開放時間は６.０秒であるが、第２始動口３４に遊技球が１個入球したら閉鎖するため、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球が普通電動役物５３が閉鎖した直後に当該普通電動役物５３に到達した場合には、当該遊技球はそのまま流下する。すなわち、当該遊技球が第２始動口３４に入球することはない。また、第２始動口３４に１個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片５３ａの上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物５３が閉鎖することによって第２始動口３４には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモードＢにおいて、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球の全てが第２始動口３４に入球するとは限らない。

【０１３９】

このように、高頻度サポートＢにおいては、遊技者が右打ちをした場合、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球を入球させることができる。図１０の第１始動口用の振分テーブルおよび第２始動口用の振分テーブルで示したように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値よりも、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値の方が高い。仮に、高頻度サポートモードＢにおいて、仮に左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球するため、右打ちをして高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球を入球させた場合よりも、大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値は低くなる。よって、高頻度サポートモードＢの場合には、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【０１４０】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＡの状態）、第２始動口３４のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＢの状態）の、３つの状態を作り出すことができる。

【０１４１】

《１－３》遊技の流れ

次に、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明する。

【０１４２】

図１６は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。

【０１４３】

ステップＦ１０１に示すように、遊技者が遊技を開始した時点においては、パチンコ機１０における抽選モードは低確率モードで、サポートモードは低頻度サポートモードであ

る。このとき、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【０１４４】

上述のように、低頻度サポートモードの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂとに入球し、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。ステップＦ１０１の状態は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選するまで実行される（Ｆ１０２：ＮＯ）。

【０１４５】

ステップＦ１０１の状態で、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選すると（Ｆ１０２：ＹＥＳ）、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される（Ｆ１０３）。例えば、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりＢの場合であれば、可変入賞装置５４が開閉動作を実行し１６ラウンド分のラウンド遊技が実行され、８Ｒ確変大当たりＡおよび８Ｒ通常大当たりＡの場合であれば、可変入賞装置５４が開閉動作を実行し８ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

【０１４６】

ラウンド遊技の終了後は、先ほど当選した大当たりの大当たり種別毎に、異なる遊技の状態へと移行する。大当たり種別が大当たりＢである場合には（Ｆ１０４：ＹＥＳ）、ステップＦ１１１に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードＢの状態に移行する大当たり種別の場合には、ステップＦ１１１に進む。

【０１４７】

ステップＦ１０４において、大当たり種別が大当たりＢではない場合（Ｆ１０４：ＮＯ）、ステップＦ１０５に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードＡの状態に移行する大当たり種別の場合であり、具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において８Ｒ確変大当たりＡ、８Ｒ通常大当たりＡに当選した場合に、ステップＦ１０５に進む。

【０１４８】

ステップＦ１０５において、当該大当たり種別が確変大当たりである場合には（Ｆ１０５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０９に進み、確変大当たりではない場合すなわち通常大当たり（例えば、８Ｒ通常大当たりＡ）の場合には（Ｆ１０５：ＮＯ）、ステップＦ１０６に進む。

【０１４９】

ステップＦ１０６では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＡとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【０１５０】

上述のように、高頻度サポートモードＡの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する。パチンコ機１０においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する状態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

【０１５１】

ステップＦ１０６の状態における高頻度サポートモードＡは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまで継続し（Ｆ１０７：Ｎ０→Ｆ１０８：ＮＯ）、遊技回が１

００回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１０７：ＮＯ→Ｆ１０８：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

【０１５２】

一方、ステップＦ１０６の状態において、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（Ｆ１０７：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【０１５３】

ステップＦ１０５において、大当たり種別が確変大当たりである場合には（Ｆ１０５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０９に進む。

【０１５４】

ステップＦ１０９では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＡとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【０１５５】

ステップＦ１０９の状態は、高頻度サポートモードＡである。上述のように、高頻度サポートモードＡの状態においては、振分機構１２０に入球した遊技球は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する。パチンコ機１０においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）と、第２始動口３４とに交互に入球する状態においては、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

【０１５６】

ステップＦ１０９の状態は高確率モードであるため、高頻度サポートモードＡの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（Ｆ１１０：ＮＯ）。

【０１５７】

ステップＦ１０９の状態において、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）または第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（Ｆ１１０：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【０１５８】

ステップＦ１０４において、大当たり種別が大当たりＢである場合には（Ｆ１０４：ＹＥＳ）、ステップＦ１１１に進む。具体的には、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において１６Ｒ確変大当たりＢに当選した場合や、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において１６Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ確変大当たりＢ、８Ｒ通常大当たりＢに当選した場合に、ステップＦ１１１に進む。

【０１５９】

ステップＦ１１１において、当該大当たり種別が確変大当たりＢである場合には（Ｆ１１１：ＹＥＳ）、ステップＦ１１２に進む。

【０１６０】

ステップＦ１１２では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＢとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、右打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【０１６１】

高頻度サポートモードＢの状態においては、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、普通電動役物５３に補助されて第２始動口３４に入球する。従って、第２始動口３４への

遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。
【０１６２】
ステップＦ１１２は高確率モードであるため、高頻度サポートモードＢの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（Ｆ１１３：ＮＯ）。
【０１６３】
ステップＦ１１２の状態において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（Ｆ１１３：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【０１６４】
ステップＦ１１１において、当該大当たり種別が確変大当たりＢではない場合には（Ｆ１１１：ＮＯ）、ステップＦ１１４に進む。
【０１６５】
ステップＦ１１４では、ラウンド遊技（Ｆ１０３）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードＢとなる。また、パチンコ機１０は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構１２０（開口部１２２）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。
【０１６６】
上述のように、高頻度サポートモードＢの状態においては、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、普通電動役物５３に補助されて第２始動口３４に入球する。従って、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。
【０１６７】
ステップＦ１１４の状態における高頻度サポートモードＢは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまで継続し（Ｆ１１５：Ｎ０→Ｆ１１６：ＮＯ）、遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（Ｆ１１５：ＮＯ→Ｆ１１６：ＹＥＳ）、ステップＦ１０１に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。
【０１６８】
一方、ステップＦ１１４の状態において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする遊技回が１００回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（Ｆ１１５：ＹＥＳ）、ステップＦ１０３に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。
【０１６９】
以上、パチンコ機１０における遊技の流れについて説明をした。遊技の流れにおいて説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第１始動口３３と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＡの状態）、第２始動口３４のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードＢの状態）の３つの状態の間を移行しながら遊技が進行する。
【０１７０】
ここで、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第１始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第１特典期待値とし、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第２特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。
【０１７１】

従来から、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第１始動口と第２始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第２始動口に遊技球を入球させる。

【０１７２】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第２特典期待値を大きくする必要があるが、第２特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第１始動口と第２始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第１特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第１特典期待値と第２特典期待値との平均であるので、第１特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまう。

【０１７３】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

【０１７４】

一方、本実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態においては、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第１始動口３３ａにのみ遊技球が入球するので、第１特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードＢの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球が入球するので、第２特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートＢにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させ、第１始動口３３ａと第２始動口３４とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＡ時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＢ時）との中間的な値となり、通常状態→高頻度サポートモードＡ→高頻度サポートモードＢといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

【０１７５】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第１特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第１特典期待値と第２特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

【０１７６】
なお、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる２つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。
【０１７７】
《１－４》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０１７８】
＜タイマ割込み処理＞
図１７は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【０１７９】
ステップＳｇ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｇ０１０２に進む。
【０１８０】
ステップＳｇ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０１０３に進む。
【０１８１】
ステップＳｇ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２３）において、その値を更新する。
【０１８２】
ステップＳｇ０１０４では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０４を実行した後、ステップＳｇ０１０５に進む。
【０１８３】
ステップＳｇ０１０５では、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０５におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０１８４】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１７：Ｓｇ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０１８５】

図１８は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０２０１では、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０３に進む。

【０１８６】

ステップＳｇ０２０３では、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０４に進む。

【０１８７】

ステップＳｇ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｇ０２０９に進む。

【０１８８】

ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【０１８９】

ステップＳｇ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０７に進む。一方、ステップＳｇ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０１９０】

ステップＳｇ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０８に進む。

【０１９１】

ステップＳｇ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｇ０２０９に進む。

【０１９２】

ステップＳｇ０２０９では、上述したステップＳｇ０２０４又はステップＳｇ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｇ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｇ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０１９３】

一方、ステップＳｇ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｇ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｇ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｇ０２１２に進む。

【０１９４】

ステップＳｇ０２１２では、ステップＳｇ０１０３（図１７）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および、通常処理（図２３）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｇ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｇ０１０３（図１７）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｇ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｇ０１０３（図１７）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｇ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ０２１２を実行した後、ステップＳｇ０２１３に進む。

【０１９５】

ステップＳｇ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０２１３を実行した後、ステップＳｇ０２１４に進む。

【０１９６】

ステップＳｇ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【０１９７】

保留コマンドは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０１９８】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０１９９】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｇ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２００】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１８：Ｓｇ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２０１】
図１９は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【０２０２】
ステップＳｇ０３０１では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０３０１を実行した後、ステップＳｇ０３０２に進む。
【０２０３】
ステップＳｇ０３０２では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。
【０２０４】
ステップＳｇ０３０２を実行した後、本先判定処理を終了する。
【０２０５】
＜大当たり・リーチ情報取得処理＞
次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１９：Ｓｇ０３０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２０６】
図２０は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０４０１では、始動口用の入球処理（図１８）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【０２０７】
ステップＳｇ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｇ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｇ０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０２０８】
一方、ステップＳｇ０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｇ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０２０９】
ステップＳｇ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当

たりに対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｇ０４０７を実行した後、ステップＳｇ０４０８に進む。

【０２１０】

ステップＳｇ０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｇ０４０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｇ０４０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４０８：ＮＯ）、ステップＳｇ０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０２１１】

ステップＳｇ０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｇ０４１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｇ０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｇ０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０２１２】

ステップＳｇ０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｇ０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｇ０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｇ０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【０２１３】

＜変動時間情報取得処理＞

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図１９：Ｓｇ０３０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２１４】

図２１は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０５０１では、始動口用の入球処理（図１８）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ０５０２に進む。

【０２１５】

ステップＳｇ０５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Ｓｇ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０３に進む。

【０２１６】

ステップＳｇ０５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｇ０５０３を実行した後、ステップＳｇ０５

０７に進む。
【０２１７】
ステップＳｇ０５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【０２１８】
ステップＳｇ０５０２において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｇ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０４に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｇ０５０４において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｇ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０５に進む。
【０２１９】
ステップＳｇ０５０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｇ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【０２２０】
ステップＳｇ０５０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｇ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｇ０５０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。
【０２２１】
本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。
【０２２２】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第１始動保留個数ＲａＮおよび第２始動保留個数ＲｂＮの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数ＣＲＮの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【０２２３】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。
【０２２４】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当

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

【０２２５】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１７：ステップＳｇ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２２６】

図２２は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０６０１では、遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳｇ０６０１において、遊技球がスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０６０２に進む。一方、ステップＳｇ０６０１において、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｇ０６０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０２２７】

ステップＳｇ０６０２では、電役用処理実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。電役用処理実行中フラグは、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選が実行される場合にＯＮとなり、電役開放抽選の抽選結果が外れである場合には外れ表示の設定後にＯＦＦにされ、電役開放抽選の抽選結果が当たりの場合には当たり表示の設定および当たりに伴って実行される普通電動役物５３の開放処理の終了後にＯＦＦにされる。以下、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選、当該抽選に伴って実行される抽選結果（当たり、外れ）の表示、および、当たりの場合に実行される普通電動役物５３の開放処理を電役用処理とも呼ぶ。なお、本実施形態においては、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）は遊技球の通過を保留しない。すなわち、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が通過したことを契機とした電役用処理が実行されている期間に、新たにスルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）に遊技球が入球しても、当該入球を契機とした電役用処理は実行されない。

【０２２８】

ステップＳｇ０６０２において、電役用処理実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０６０３に進み、電役用処理実行中フラグをＯＮにする。ステップＳｇ０６０３を実行した後、ステップＳｇ０６０４に進む。一方、ステップＳｇ０６０２において、電役用処理実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＹＥＳ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０２２９】

ステップＳｇ０６０４では、ステップＳｇ０１０３（図１７）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電動役物用実行エリア６４ｅに移動する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０２３０】

＜通常処理＞

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

【０２３１】

図２３は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に

記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｇ０７０２に進む。

【０２３２】

ステップＳｇ０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｇ０７０３に進む。

【０２３３】

ステップＳｇ０７０３では、ステップＳｇ０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｇ０７０３を実行した後、ステップＳｇ０７０４に進む。

【０２３４】

ステップＳｇ０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｇ０７０５に進む。

【０２３５】

ステップＳｇ０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｇ０７０６に進む。ステップＳｇ０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０７０６を実行した後、ステップＳｇ０７０７に進む。

【０２３６】

ステップＳｇ０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０８に進む。

【０２３７】

ステップＳｇ０７０８では、普通電動役物５３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０９に進む。

【０２３８】

ステップＳｇ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｇ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０７１０及びステップＳｇ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｇ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｇ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｇ０７０９において

、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０７０３に戻り、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８までの各処理を実行する。

【０２３９】

なお、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０２４０】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２３：Ｓｇ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２４１】

図２４は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０８０１では、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮにされ、開閉実行モードの終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【０２４２】

ステップＳｇ０８０１において開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｇ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口５１への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０２に進む。

【０２４３】

ステップＳｇ０８０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０２４４】

ステップＳｇ０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０３～ステップＳｇ０８０５の遊技回開始用の処理に進む。ステップＳｇ０８０３では、保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）および第２始動口３４のいずれについて保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｇ０８０３において、保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ０８０３において、保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０４に進む。

【０２４５】

ステップＳｇ０８０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｇ０８０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【０２４６】

ステップＳｇ０８０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳

細は後述する。ステップＳｇ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２４７】

ステップＳｇ０８０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０６～ステップＳｇ０８１５の遊技回進行用の処理を実行する。

【０２４８】

ステップＳｇ０８０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｇ０８０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図２７）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０２４９】

ステップＳｇ０８０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０８０６：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｇ０８０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０２５０】

ステップＳｇ０８０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図２６）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップＳｇ０８０８を実行した後、ステップＳｇ０８０９に進む。

【０２５１】

ステップＳｇ０８０９では、いずれかの大当たりフラグ（本実施形態においては、１６Ｒ確変大当たりＢフラグ、８Ｒ確変大当たりＢフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグＡ、８Ｒ通常大当たりＡフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ０８０９において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｇ０８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８１０に進む。

【０２５２】

ステップＳｇ０８１０では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ０８０９において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｇ０８０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０８１１に進む。

【０２５３】

ステップＳｇ０８１１では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップＳｇ０８１１を実行した後、ステップＳｇ０８１２に進む。

【０２５４】

ステップＳｇ０８１２では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ０８１２において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には（Ｓｇ０８１２：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【０２５５】

ステップＳｇ０８１２において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓｇ０８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８１３に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であるか否かを判定する。

【０２５６】

ステップＳｇ０８１３において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０ではないと判定した

場合には（Ｓｇ０８１３：ＮＯ）、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップＳｇ０８１３において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合には（Ｓｇ０８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ０８１５に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップＳｇ０８１５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０２５７】

＜データ設定処理＞

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２４：Ｓｇ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２５８】

図２５は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０９０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｇ０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０２５９】

ステップＳｇ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｇ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０９０２～ステップＳｇ０９０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳｇ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｇ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０９０８～ステップＳｇ０９１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【０２６０】

ステップＳｇ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｇ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｇ０９０４に進む。ステップＳｇ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ０９０５に進む。

【０２６１】

ステップＳｇ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ０９０５を実行した後、ステップＳｇ０９０６に進む。

【０２６２】

ステップＳｇ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｇ０９０７へ進む。

【０２６３】

ステップＳｇ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０２６４】

ステップＳｇ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０２６５】

ステップＳｇ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｇ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０９０８に進む。

【０２６６】

ステップＳｇ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｇ０９０９に進む。ステップＳｇ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｇ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ０９１１に進む。

【０２６７】

ステップＳｇ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ０９１１を実行した後、ステップＳｇ０９１２に進む。

【０２６８】

ステップＳｇ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｇ０９１３に進む。

【０２６９】

ステップＳｇ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２７０】

ステップＳｇ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０２７１】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２４：Ｓｇ０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２７２】

図２６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１００１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｇ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２に進む。

【０２７３】

ステップＳｇ１００２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１００４に進む。一方、ステップＳｇ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００３に進む。

【０２７４】

ステップＳｇ１００３では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１００４に進む。

【０２７５】

ステップＳｇ１００４では、ステップＳｇ１００２又はステップＳｇ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｇ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００５～ステップＳｇ１０１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【０２７６】

ステップＳｇ１００５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１００５：ＮＯ）、ステップＳｇ１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１０（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ確変大当たりＡの数値範囲、８Ｒ通常大当たりＡの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０２７７】

一方、ステップＳｇ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ

に記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ確変大当たりＢの数値範囲、８Ｒ通常大当たりＢのいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７の処理を実行した後。ステップＳｇ１００８に進む。

【０２７８】

ステップＳｇ１００８では、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ１００８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００９に進む。

【０２７９】

ステップＳｇ１００９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１００９を実行した後、ステップＳｇ１０１０に進む。

【０２８０】

ステップＳｇ１０１０では、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりＢである場合には１６Ｒ確変大当たりＢフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりＢである場合には８Ｒ確変大当たりＢフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりＡである場合には８Ｒ確変大当たりＡフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【０２８１】

一方、ステップＳｇ１００８において、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓｇ１００８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｇ１０１１に進む。

【０２８２】

ステップＳｇ１０１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１０１１を実行した後、ステップＳｇ１０１２に進む。

【０２８３】

ステップＳｇ１０１２では、ステップＳｇ１００６又はステップＳｇ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、８Ｒ通常大当たりＢである場合には８Ｒ通常大当たりＢフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりＡである場合には８Ｒ通常大当たりＡフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【０２８４】

ステップＳｇ１００４において、ステップＳｇ１００２又はステップＳｇ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｇ１００４：ＮＯ）、ステップ

Ｓｇ１０１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０２８５】

ステップＳｇ１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｇ１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１４に進む。

【０２８６】

ステップＳｇ１０１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１０１４を実行した後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【０２８７】

ステップＳｇ１０１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｇ１０１３：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１５に進む。

【０２８８】

ステップＳｇ１０１５では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｇ１０１５を実行した後、ステップＳｇ１０１６に進む。

【０２８９】

ステップＳｇ１０１６では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ１０１６を実行した後、ステップＳｇ１０１７に進む。

【０２９０】

ステップＳｇ１０１７では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１０１７において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１０１７：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１８に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｇ１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。

【０２９１】

一方、ステップＳｇ１０１７において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１９に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｇ１０１６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｇ１０１８又はステップＳｇ１０１９を実行した後、ステップＳｇ１０２０に進む。

【０２９２】
ステップＳｇ１０２０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりＢの情報、８Ｒ確変大当たりＢの情報、８Ｒ確変大当たりＡの情報、８Ｒ通常大当たりＢの情報、８Ｒ通常大当たりＡの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。
【０２９３】
ステップＳｇ１０１８～ステップＳｇ１０２０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１０２０を実行後、ステップＳｇ１０２１に進む。
【０２９４】
ステップＳｇ１０２１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｇ１０２１を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【０２９５】
＜変動時間の設定処理＞
次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｇ１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２９６】
図２７は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ１１０２に進む。
【０２９７】
ステップＳｇ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｇ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０３に進む。
【０２９８】
ステップＳｇ１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【０２９９】
ステップＳｇ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓｇ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０４に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｇ１１０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓｇ１１０４）を実行することから、ステップＳｇ１１０４においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｇ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０５に進む。なお、リーチ乱

数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【０３００】

ステップＳｇ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０３０１】

ステップＳｇ１１０４において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｇ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０６に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｇ１１０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【０３０６】

＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２３：Ｓｇ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３０７】
図２８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【０３０８】
ステップＳｇ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。
【０３０９】
ステップＳｇ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【０３１０】
ステップＳｇ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｇ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。
【０３１１】
ステップＳｇ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２０５に進む。一方、ステップＳｇ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１２０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【０３１２】
ステップＳｇ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１２０５を実行した後、ステップＳｇ１２０６に進む。
【０３１３】
ステップＳｇ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１２０６を実行した後、ステップＳｇ１２０７に進む。
【０３１４】
ステップＳｇ１２０７では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１２０７を実行した後、ステップＳｇ１２０８に進む。
【０３１５】
ステップＳｇ１２０８では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉５４ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。本実施形態においては、１ラウンド遊技における開閉扉５４ｂの

開放時間は３０秒である。ただし、開閉扉５４ｂの開放後３０秒の経過前であっても、大入賞口５４ａに９個の遊技球が入球した場合には開閉扉５４ｂは閉鎖する。本実施形態においては、このような開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。当該開閉シナリオ設定処理においては、大当たり種別に対応した開閉シナリオが設定される。例えば、１６Ｒ確変大当たりＢであれば、１６ラウンド分の開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されており、８Ｒ確変大当たりＡであれば、８ラウンド分の開閉扉５４ｂの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。ステップＳｇ１２０８を実行した後、ステップＳｇ１２０９に進む。

【０３１６】

ステップＳｇ１２０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間としてオープニング用タイマカウンタエリアに所定の値を設定する。ステップＳｇ１２０９を実行した後、ステップＳｇ１２１０に進む。

【０３１７】

ステップＳｇ１２１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１２１０を実行した後、ステップＳｇ１２１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３１８】

ステップＳｇ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１２に進む。

【０３１９】

ステップＳｇ１２１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定したオープニング用タイマカウンタエリアＴの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１２１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１２１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２１４に進む。

【０３２０】

ステップＳｇ１２１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｇ１２１４を実行した後、ステップＳｇ１２１５に進む。

【０３２１】

ステップＳｇ１２１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３２２】

ステップＳｇ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｇ１２１６を実行した後、ステップＳｇ１２１７に進む。

【０３２３】

ステップＳｇ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２１８に進む。一方、ステップＳｇ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３２４】
ステップＳｇ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｇ１２１９に進む。
【０３２５】
ステップＳｇ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｇ１２１９を実行した後、ステップＳｇ１２２０に進む。
【０３２６】
ステップＳｇ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間としてエンディング用タイマカウンタに所定の値を設定する。ステップＳｇ１２２０を実行した後、ステップＳｇ１２２１に進む。
【０３２７】
ステップＳｇ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップ４０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｇ１２２１を実行した後、ステップＳｇ１２２２に進む。
【０３２８】
ステップＳｇ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０３２９】
ステップＳｇ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２２３に進む。
【０３３０】
ステップＳｇ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｇ１２２０）において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１２２３において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１２２４に進む。
【０３３１】
ステップＳｇ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１２２５を実行した後、ステップＳｇ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１２２７に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０３３２】
一方、ステップＳｇ１２２３において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｇ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０３３３】
＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓｇ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３３４】

図２９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１３０１では、開閉扉５４ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０１において、開閉扉５４ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０２に進む。

【０３３５】

ステップＳｇ１３０２では、開閉扉５４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理（図２８：Ｓｇ１２０８）によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉５４ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０２において、開閉扉５４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０３に進む。

【０３３６】

ステップＳｇ１３０３では、開閉扉５４ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１３０４に進む。

【０３３７】

ステップＳｇ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉５４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：Ｓｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１３０４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【０３３８】

ステップＳｇ１３０２において、開閉扉５４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０３３９】

ステップＳｇ１３０１において、開閉扉５４ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０５に進む。

【０３４０】

ステップＳｇ１３０５では、開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉５４ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉５４ｂの継続開放時間（本実施形態においては３０秒）が経過したか、または、大入賞口５４ａに予め設定された数（本実施形態においては９個）の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｇ１３０５において、開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０６に進む。

【０３４１】

ステップＳｇ１３０６では、開閉扉５４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｇ１３０７に進む。

【０３４２】

ステップＳｇ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉５４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：Ｓｇ０３０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１３０７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【０３４３】

ステップＳｇ１３０５において、開閉扉５４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１３０５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０３４４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓｇ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３４５】

図３０は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１４０１では、ＲＡＭ６４に、大当たりフラグとして確変大当たりに対応する大当たりフラグがＯＮにされているか否かを判定する。

【０３４６】

ステップＳｇ１４０１において、ＲＡＭ６４に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０２に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１４０２を実行した後、ステップＳｇ１４０３に進む。

【０３４７】

ステップＳｇ１４０３では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｇ１４０３を実行した後、ステップＳｇ１４０４に進む。

【０３４８】

一方、ステップＳｇ１４０１において、ＲＡＭ６４に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１４０４に進む。

【０３４９】

ステップＳｇ１４０４では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。具体的には、大当たりフラグに基づいて大当たり種別を判定し、判定した大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりＢおよび８Ｒ確変大当たりＢの場合には高頻度サポートモードＢフラグをＯＮにし、判定した大当たり種別が８Ｒ確変大当たりＡの場合には高頻度サポートモードＡフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１４０４を実行した後、ステップＳｇ１４０５に進む。

【０３５０】

ステップＳｇ１４０５では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードコマンドを設定する。具体的には、高頻度サポートモードＡコマンドまたは高頻度サポートモードＢコマンドを設定する。設定されたコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０３５１】

ステップＳｇ１４０６では、大当たりフラグを消去する（ＯＦＦにする）処理を実行する。その後、ステップＳｇ１４０７に進む。

【０３５２】

ステップＳｇ１４０７では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【０３５３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２３：Ｓｇ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３５４】

図３１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグ

は、普通電動役物５３を開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０２に進む。

【０３５５】

ステップＳｇ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種大当たりフラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物５３を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｇ１５０３に進む。

【０３５６】

ステップＳｇ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０３５７】

ステップＳｇ１５０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０４に進む。

【０３５８】

ステップＳｇ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０５に進み、外れ表示を設定する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｇ１５０６に進み、電役用処理実行中フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５０６を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０７に進む。

【０３５９】

ステップＳｇ１５０７では、電役用処理実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５０７において、電役用処理実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳｇ１５０７において、電役用処理実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０８に進む。

【０３６０】

ステップＳｇ１５０８では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｇ１５０９に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードＡフラグまたは高頻度サポートモードＢフラグのいずれかがＯＮになっているか否かを判定する。ステップＳｇ１５０８において開閉実行モードではなく（Ｓｇ１５０８：ＮＯ）、且つ、ステップＳｇ１５０９において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｇ１５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１０に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理（図２２：Ｓｇ０６０４）において電動役物用実行エリア６４ｅに移動した電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１１（ｂ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「２５」（すなわち０．０５ｓｅｃ）をセットする。図１２において説明したように、高頻度サポートモードＡおよび高頻度サポートモードＢは、電役開放抽選における変動時間が０．０５秒であるため電役用タイマカウンタＴｄに「２５

」（すなわち０．０５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１５１１に進む。

【０３６１】

ステップＳｇ１５１１では、ステップＳｇ１５１０の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１１において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１２に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１５１２を実行した後、ステップＳｇ１５１３に進む。

【０３６２】

ステップＳｇ１５１３では、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡまたは高頻度サポートモードＢ）において電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮの場合には、高頻度サポートモードＡ用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモードＡ用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモードＡ中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で３秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図１２参照）。一方、高頻度サポートモードＢフラグがＯＮの場合には、高頻度サポートモードＢ用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモードＢ用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモードＢ中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で６秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図１２参照）。ステップＳｇ１５１３を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【０３６３】

ステップＳｇ１５０８において開閉実行モード中ではないと判定した場合（Ｓｇ１５０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｇ１５０９において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Ｓｇ１５０９：ＮＯ）には、ステップＳｇ１５１４に進む。

【０３６４】

ステップＳｇ１５１４では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理（図２２：Ｓｇ０６０４）において電動役物用実行エリア６４ｅに移動した電動役物開放カウンタＣ４の値が０または１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図１１（ａ）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「５０００」（すなわち１０．０ｓｅｃ）をセットする。図１２において説明したように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選における変動時間が１０秒であるため電役用タイマカウンタＴｄに「５０００」（すなわち１０．０ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１５１５に進む。

【０３６５】

ステップＳｇ１５１５では、ステップＳｇ１５１４の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１５において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１５１５：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１５１５において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１６に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１５１６を実行した後、ステップＳｇ１５１７に進む。

【０３６６】

ステップＳｇ１５１７では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。低頻度

サポートモード用電役開閉シナリオは、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物５３の開放を１回行うことが設定されるとともに、普通電動役物５３の開放状態で３秒が経過することまたは第２始動口３４に遊技球が１個入球することを条件として普通電動役物５３を閉鎖することが設定されている（図１２参照）。ステップＳｇ１５１７を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【０３６７】

ステップＳｇ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１８に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１５１８において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１５１８：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１５１８において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５１８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１９に進む。

【０３６８】

ステップＳｇ１５１９では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｇ１５２０に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３６９】

ステップＳｇ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２１に進み、普通電動役物５３を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１５２１を実行した後、ステップＳｇ１５２２に進む。

【０３７０】

ステップＳｇ１５２２では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップＳｇ１５２２において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１５２２：ＮＯ）、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップＳｇ１５２２において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５２２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２３に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５２４に進み、電役用処理実行中フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５２４を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【０３７１】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３１：Ｓｇ１５２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３７２】

図３２は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１６０１では、普通電動役物５３が開放中であるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０２に進む。

【０３７３】

ステップＳｇ１６０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、普通電動役物５３の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物５３を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定

した場合には（Ｓｇ１６０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。
【０３７４】
一方、ステップＳｇ１６０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０３に進む。
【０３７５】
ステップＳｇ１６０３では、普通電動役物５３を開放状態にする。ステップＳｇ１６０３を実行した後、ステップＳｇ１６０４に進む。
【０３７６】
ステップＳｇ１６０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【０３７７】
一方、ステップＳｇ１６０１において、普通電動役物５３が開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０５に進む。
【０３７８】
ステップＳｇ１６０５では、普通電動役物５３の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードＡ時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で３秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。高頻度サポートモードＢ時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で６秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物５３の閉鎖条件は、「開放状態で３秒間が経過したこと」または「普通電動役物５３が開放中に１個の遊技球が第２始動口３４に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップＳｇ１６０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｇ１６０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０６に進む。
【０３７９】
ステップＳｇ１６０６では、普通電動役物５３を閉鎖状態にする。ステップＳｇ１６０６を実行した後、ステップＳｇ１６０７に進む。
【０３８０】
ステップＳｇ１６０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２３：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。
【０３８１】
《１－５》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０３８２】
図３３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。
【０３８３】
音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０３８４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテ

ーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【０３８９】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【０３９０】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【０３９１】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、液晶表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置４１に表示させる。

【０３９２】

キャラクタＲＯＭ１０６は、液晶表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【０３９３】

ビデオＲＡＭ１０７は、液晶表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより液晶表示装置４１の表示内容が変更される。

【０３９４】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【０３９５】

《１－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０３９６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【０３９７】

図３４は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３９８】

ステップＳｇ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｇ１７０１を実行した後、ステップＳｇ１７０２に進む。

【０３９９】

ステップＳｇ１７０２では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップＳｇ１７０２を実行した後、ステップＳｇ１７０３に進む。

【０４００】

ステップＳｇ１７０３では、サポートモード演出用処理を実行する。サポートモード演出用処理は、サポートモードの種類に応じて遊技回毎の演出とは別に背景動画や出力する音声を設定するための処理である。サポートモード演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１７０３を実行した後、ステップＳｇ１７０４に進む。

【０４０１】

ステップＳｇ１７０４では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回毎に実行する演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１７０４を実行した後、ステップＳｇ１７０５に進む。

【０４０２】

ステップＳｇ１７０５では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側ＭＰＵ６２から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信した場合に、保留表

示領域Ｄｓに表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップＳｇ１７０５を実行した後、ステップＳｇ１７０６に進む。

【０４０３】

ステップＳｇ１７０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｇ１７０６を実行した後、ステップＳｇ１７０７に進む。

【０４０４】

ステップＳｇ１７０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５において設定された演出に対応した音声が出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｇ１７０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０４０５】

＜状態記憶処理＞

次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４：Ｓｇ１７０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０４０６】

図３５は、状態記憶処理を示すフローチャートである。当該状態記憶処理は、音声発光制御装置９０において、実行中の遊技の状態を記憶するための処理である。当該状態記憶処理は、大きく３つの処理から構成される。具体的には、ステップＳｇ１８０１～ステップＳｇ１８０４は、開閉実行モードの実行中であるか否かを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０５～ステップＳｇ１８０８は、抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０９～ステップＳｇ１８１８は、サポートモードが高頻度サポートモードＡであるのか、高頻度サポートモードＢであるのか、低頻度サポートモードであるのかを記憶する処理である。

【０４０７】

ステップＳｇ１８０１では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了した場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０２に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＦＦにする。開閉実行モード実行中フラグは、開閉実行モードの実行中であるかを記憶するためのフラグであり、開閉実行モードの実行が開始される場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０２を実行した後、ステップＳｇ１８０３へ進む。

【０４０８】

一方、ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０３に進む。

【０４０９】

ステップＳｇ１８０３では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始された場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０４に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８０４を実行した後、ステップＳｇ１８０５へ進む。

【０４１０】
ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０５に進む。
【０４１１】
ステップＳｇ１８０５では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了して高確率モードが開始される場合に主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０５において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップＳｇ１８０６に進み、音光側高確率モードフラグをＯＮにする。音光側高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを記憶するためのフラグである。ステップＳｇ１８０６を実行した後、ステップＳｇ１８０７に進む。
【０４１２】
一方、ステップＳｇ１８０５において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０５：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０７に進む。
【０４１３】
ステップＳｇ１８０７では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合に主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０７において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップＳｇ１８０８に進み、音光側高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１８０８を実行した後、ステップＳｇ１８０９に進む。
【０４１４】
ステップＳｇ１８０７において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０７：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０９に進む。
【０４１５】
ステップＳｇ１８０９では、高頻度サポートモードＡコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードＡコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０９において、高頻度サポートモードＡコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１０に進む。
【０４１６】
ステップＳｇ１８１０では、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。音光側高頻度サポートモードＢフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードＢに移行する場合にＯＮにされ、高頻度サポートモードＢから他のサポートモードに移行する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８１０において、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１１に進み、音光側高頻度サポートモードＢフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１８１２に進む。
【０４１７】
ステップＳｇ１８１０において、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１２に進む。
【０４１８】
ステップＳｇ１８１２では、音光側高頻度サポートモードＡフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードＡフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに移行する場合にＯＮにされ、高頻度サポートモードＡから他のサポートモードに移行する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８１２を実行した後、ステップＳｇ１８１３に進む。
【０４１９】
一方、ステップＳｇ１８０９において、高頻度サポートモードＡコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０９：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１３に進む

。
【０４２０】
ステップＳｇ１８１３では、高頻度サポートモードＢコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードＢコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードＢに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８１３において、高頻度サポートモードＢコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１４に進む。
【０４２１】
ステップＳｇ１８１４では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１５に進み、音光側高頻度サポートモードＡフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１８１６に進む。
【０４２２】
ステップＳｇ１８１４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８１４：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１６に進む。
【０４２３】
ステップＳｇ１８１６では、音光側高頻度サポートモードＢフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８１６を実行した後、ステップＳｇ１８１７に進む。
【０４２４】
一方、ステップＳｇ１８１３において、高頻度サポートモードＢコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８１７に進む。
【０４２５】
ステップＳｇ１８１７では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８１７において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８１７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１８に進む。
【０４２６】
ステップＳｇ１８１８では、音光側高頻度サポートモードＡフラグまたは音光側高頻度サポートモードＢフラグのうち、ＯＮとなっているフラグをＯＦＦにする。その後、状態記憶処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１７において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８１７：ＮＯ）、そのまま状態記憶処理を終了する。
【０４２７】
＜サポートモード演出用処理＞
次に、サポートモード演出用処理について説明する。サポートモード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４：Ｓｇ１７０３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【０４２８】
図３６は、サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１９０１では、開閉実行モード実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０１において、開閉実行モード実行中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０２に進む。一方、ステップＳｇ１９０１において、開閉実行モード実行中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＹＥＳ）、サポートモード演出用処理を終了する。
【０４２９】
ステップＳｇ１９０２では、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０２におい

て、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、および、音光側高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０３に進む。

【０４３０】

ステップＳｇ１９０３では、低頻度サポートモード用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードの状態において、左打ちをして振分機構１２０に遊技球を入球させることを促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。ステップＳｇ１９０３を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【０４３１】

ステップＳｇ１９０２において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０４に進む。

【０４３２】

ステップＳｇ１９０４では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０５に進む。

【０４３３】

ステップＳｇ１９０５では、高頻度サポートモードＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードＡの状態において、左打ちをして振分機構１２０に遊技球を入球させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモードＡの状態は、低頻度サポートモードの状態と比較して、第２始動口３４に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモードＡ用の演出は、低頻度サポートモード用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップＳｇ１９０５を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【０４３４】

ステップＳｇ１９０４において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０６に進む。

【０４３５】

ステップＳｇ１９０６では、高頻度サポートモードＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードＢの状態において、右打ちをしてスルーゲート３５ｂに遊技球を通過させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモードＢの状態は、高頻度サポートモードＡの状態と比較して、第２始動口３４に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモードＢ用の演出は、高頻度サポートモードＡ用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップＳｇ１９０６を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【０４３６】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４：Ｓｇ１７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４３７】

図３７は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２００１では

、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｇ２００１において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２００２に進む。

【０４３８】

ステップＳｇ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｇ２００３に進む。

【０４３９】

ステップＳｇ２００３では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップＳｇ２００３を実行した後、ステップＳｇ２００４に進む。

【０４４０】

ステップＳｇ２００４では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップＳｇ２００４を実行した後、ステップＳｇ２００５に進む。

【０４４１】

ステップＳｇ２００５では、遊技回演出コマンドを表示制御装置１００に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップＳｇ２００３で設定した演出パターンおよびステップＳｇ２００４で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置４１に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップＳｇ２００５を実行した後、ステップＳｇ２００６に進む。

【０４４２】

ステップＳｇ２００６では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が１減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｇ２００８を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

【０４４３】

＜演出パターンの設定処理＞

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図３７：Ｓｇ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４４４】

図３８は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２１０１では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップＳｇ２１０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０２に進む。

【０４４５】

ステップＳｇ２１０２では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において確変大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｇ２１０２において、確変大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０３に進む。

【０４４６】

ステップＳｇ２１０３では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０３において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであると判定した場合には（Ｓｇ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０４に進む。

【０４４７】

ステップＳｇ２１０４では、確変大当たりＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。確変大当たりＢに当選した場合、次回から実行される遊技回は高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードＢとなる。よって、確変大当たりＢは、遊技者にとっては非常に有利な状態となる大当たりであるので、確変大当たりＢ用の演出パターンは、遊技者に大きな期待感を付与する内容に設定されている。ステップＳｇ２１０４を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０４４８】

ステップＳｇ２１０３において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢはないと判定した場合には（Ｓｇ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０５に進む。

【０４４９】

ステップＳｇ２１０５では、確変大当たりＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０５を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０４５０】

ステップＳｇ２１０２において、確変大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０６に進む。ステップＳｇ２１０６では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢであると判定した場合には（Ｓｇ２１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０７に進む。

【０４５１】

ステップＳｇ２１０７では、通常大当たりＢ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０７を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０４５２】

ステップＳｇ２１０６において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりＢではないと判定した場合には（Ｓｇ２１０６：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０８に進む。

【０４５３】

ステップＳｇ２１０８では、通常大当たりＡ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０８を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０４５４】

ステップＳｇ２１０１において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０９に進む。

【０４５５】

ステップＳｇ２１０９では、外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップＳｇ２１０９を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０４５６】

＜メイン処理＞

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

する。
【０４５７】
図３９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０４５８】
ステップＳｇ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｇ２２０２に進む。
【０４５９】
ステップＳｇ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【０４６０】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【０４６１】
図４０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２３０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【０４６２】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【０４６３】
図４１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【０４６４】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画

像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【０４６５】

ステップＳｇ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４０）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【０４６６】

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

【０４６７】

なお、コマンド対応処理（Ｓｇ２４０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【０４６８】

ステップＳｇ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｇ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｇ２４０３に進む。

【０４６９】

ステップＳｇ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｇ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｇ２４０４に進む。

【０４７０】

ステップＳｇ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｇ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｇ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【０４７１】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０においては、振分機構１２０によって開口部１２２から入球した遊技球が左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第１始動口３３ａに入球した場合も、第１始動口３３ｂに入球した場合も、いずれも同一の図柄（第１の図柄）を変動させるので、振

り分けられた先の入球部（始動口）ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができる。また、２つの経路に振り分けたにも関わらず同一の図柄を変動させる入球部（始動口）に案内する振分機構１２０の役割（設置目的）について、遊技者に種々の推測をさせることができる。

【０４７２】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、右側流路Ｒ２から第１始動口３３ｂへ遊技球が流通する経路上に普通電動役物５３を備えるので、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２のいずれに振り分けられても、いずれに振り分けられた遊技球も同一の図柄（第１の図柄）を変動させる契機となる場合と、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が普通電動役物５３によって第２の図柄を変動させる契機となる場合があり、遊技球を振分機構１２０に到達させる同じ流通態様であっても、サポートモードの種類によって第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。すなわち、普通電動役物５３が開放するか否かを決定する電役開放抽選の当選確率を制御することによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。

【０４７３】

より具体的には、普通電動役物５３は、開口部１２４から流出した遊技球を、第１始動口３３ｂと第２始動口３４に振り分ける振分機構と考えることができ、本実施形態におけるパチンコ機１０は振分機構１２０と普通電動役物５３の２つの振分機構を備えると考えることができる。そして、振分機構として機能する普通電動役物５３が動作する確率は、電役開放抽選の当選確率であるので、サポートモードを変更することによって変更することが可能である。従って、振分機構１２０に到達した遊技球を当該振分機構１２０が、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分ける場合であっても、振分機構として機能する普通電動役物５３が右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（すなわち、電役開放抽選の当選確率）を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を低く設定した場合（低頻度サポートモードの場合）には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けた遊技球を第１始動口３３ａに入球させ、第１の図柄を変動させる。そして、右側流路Ｒ２に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が低いので、高い確率で第１始動口３３ｂに入球させ、第１の図柄を変動させることができる。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を高い確率で第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に入球させ、高い確率（頻度）で第１の図柄を変動させることができる。

【０４７４】

一方、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を高く設定した場合（高頻度サポートモードＡの場合）には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けた遊技球を第１始動口３３ａに入球させ、第１の図柄を変動させる。そして、右側流路Ｒ２に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が高いので、高い確率で第２始動口３４に入球させ、第２の図柄を変動させることができる。このように、電役開放抽選の当選確率を変更することによって、遊技球の流通態様が同じであっても、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。

【０４７５】

本実施形態のパチンコ機１０は、電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲートとして、振分機構１２０の内部に配置されたスルーゲート３５ａとは別に、スルーゲート３５ｂを備えるので、振分機構１２０を経由しない遊技球の流通態様であっても普通電動役物５３を開放させることができる。その結果、高頻度サポートモードＢの状態の場合に、スルーゲート３５ｂを通過する流通態様で遊技球を流通させることによって、高い確率で第２始動口３４に遊技球を入球させることができる。

【０４７６】

従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は以下のことが実現可能である。低頻度サポートモードで遊技者が振分機構１２０に到達させるように遊技球を流通させた場合には

、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂに遊技球が入球し、第２始動口３４に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第１の図柄のみを変動させることができる。高頻度サポートモードＡで遊技者が振分機構１２０に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１始動口３３ａと第２始動口３４に遊技球が入球する可能性が高いので、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。高頻度サポートモードＢで遊技者がスルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通させた場合には、第２始動口３４のみに遊技球が入球する可能性が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。その結果、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。

【０４７７】

換言すれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）への遊技球の入球数と第２始動口３４への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御することができる。よって、当該３段階の入球相対比（遊技状態）を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４７８】

さらに換言すれば、パチンコ機１０は、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１始動口に連続して入球する確率を第１始動口連続入球確率とし、遊技球が第１始動口と第２始動口とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２始動口に連続して入球する確率を第２始動口連続入球確率とした場合に、第１始動口連続入球確率が、交互入球確率および第２始動口連続入球確率よりも高い第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、交互入球確率が、第１始動口連続入球確率および第２始動口連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、第２始動口連続入球確率が、第１始動口連続入球確率および交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、を切り替え可能に制御することができる。従って、パチンコ機１０は、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４７９】

そして、第１遊技状態（低頻度サポートモード）よりも第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態であるという特徴を有する。従って、パチンコ機１０は、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４８０】

上記の遊技の流れにおいても説明したが、ここで、本実施形態におけるパチンコ機１０が奏する効果を従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第１始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第１特典期待値とし、第２始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第２特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

【０４８１】
従来から、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第１始動口と第２始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第２始動口に遊技球を入球させる。
【０４８２】
従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第２特典期待値を大きくする必要があるが、第２特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第１始動口と第２始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第１特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第１特典期待値と第２特典期待値との平均であるので、第１特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまう。
【０４８３】
さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。
【０４８４】
一方、本実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態においては、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第１始動口３３ａにのみ遊技球が入球するので、第１特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードＢの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球が入球するので、第２特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートＢにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させ、第１始動口３３ａと第２始動口３４とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＡ時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードＢ時）との中間的な値となり、通常状態→高頻度サポートモードＡ→高頻度サポートモードＢといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。
【０４８５】
さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第１特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第１特典期待値と第２特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整す

ることが容易となる。

【０４８６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる２つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【０４８７】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球の通過が電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲート３５ａが、振分機構１２０によって振り分けられた一の経路（右側流路Ｒ２）に配置されているので、振分機構１２０が遊技球を振り分ける態様（左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに振り分ける順番）について、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。さらに、右側流路Ｒ２に振り分けられた場合には、電役開放抽選に当選するか否かといった期待感を付与することができる。従って、振分機構１２０における遊技球の振り分けの態様と、電役開放抽選における抽選結果（すなわち、普通電動役物５３が開放するか否か）との、少なくとも２段階の期待感を付与することができる。

【０４８８】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、サポートモードとして、低頻度サポートモードと、電役開放抽選の当選確率は低頻度サポートモードより高いが電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）および普通電動役物５３の開放時間が低頻度サポートモードと同じである高頻度サポートモードＡと、低頻度サポートモードと比べて電役開放抽選の当選確率が高く、電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）が短く、普通電動役物５３の開放時間が長い高頻度サポートモードＢとを実行可能であり、これら３つのサポートモードの切り替えを利用して、上記の遊技の流れで説明したように、種々の新たな遊技の流れを創出することができる。

【０４８９】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の効果を奏する。

まず、以下のように定義する。

・高頻度サポートモードＡにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）をＴｐ、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物５３が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）をＴｍ、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間をＴｓ１、遊技球がスルーゲート３５ａを通過した時点から普通電動役物５３に到達するまでの時間をＴｒ１、遊技球がスルーゲート３５ａを通過して普通電動役物５３に到達した時点から開放した普通電動役物５３によって第２始動口３４に入球するまでの時間をＴｆ１とする。

・高頻度サポートモードＢにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）をＴｐ、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物５３が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）をＴｍ、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間をＴｓ２、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過した時点から普通電動役物５３に到達するまでの時間をＴｒ２、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した時点から開放した普通電動役物５３によって第２始動口３４に入球するまでの時間をＴｆ２とする。

このように定義した場合、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の式（１）～式（３）を満たすように構成されている。

Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ１...式（１）

Ｔｐ+Ｔｍ≦Ｔｒ２...式（２）

Ｔｒ１+Ｔｆ１≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ１＜Ｔｒ２+Ｔｆ２≦Ｔｐ+Ｔｍ+Ｔｓ２...式（３）

なお、本実施形態においては、上記の各パラメータの具体的な値は、Ｔｐ＝０．０５秒、Ｔｍ＝０．１秒、Ｔｒ１＝０．３秒、Ｔｒ２＝０．３秒、Ｔｆ１＝２．０秒、Ｔｆ２＝５．０秒、Ｔｓ１＝３．０秒、Ｔｓ２＝６．０秒であり、上記式（１）～式（３）を満たす。

【０４９０】

このような構成において、サポートモードが高頻度サポートモードＡである場合には、スルーゲート３５ａを通過するように遊技球を流通（左打ち）させた場合には、普通電動役物５３による誘導（補助）によって遊技球を第２始動口３４に入球させることができるが、スルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合には、遊技球が第２始動口３４に入球するよりも前に普通電動役物５３が閉鎖してしまうため、遊技球を第２始動口３４に入球させることができない。

よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモードＡの場合には、スルーゲート３５ａを通過するように（振分機構１２０に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）の方が、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【０４９１】

一方、サポートモードが高頻度サポートモードＢである場合には、スルーゲート３５ａを遊技球が通過するように流通させた場合、および、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、普通電動役物５３による誘導（補助）によって遊技球を第２始動口３４に入球させることができる。しかしながら、スルーゲート３５ａを遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分機構１２０を通過するので、振分機構１２０に到達した遊技球のうち、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球しかスルーゲート３５ａを通過することができない。よって、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通（左打ち）させた場合における振分機構１２０に到達した遊技球の個数に対するスルーゲート３５ａを通過して第２始動口３４に入球する遊技球の個数の割合は、スルーゲート３５ｂを通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合におけるスルーゲート３５ｂに到達した遊技球の個数に対する当該スルーゲート３５ｂを通過して第２始動口３４に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモードＢの場合には、スルーゲート３５ｂを遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）の方が、スルーゲート３５ａを通過するように（振分機構１２０に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【０４９２】

ここで、高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとは、遊技中の制御としては、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間が異なるだけである。従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間が異なる２つの高頻度サポートモードを切り替えるだけで、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができる。従って、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４９３】

《１－７》第１実施形態の変形例：

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

【０４９４】

《１－７－１》変形例１：

上記第１実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動

口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下し第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例１は、上記課題を解決する。

【０４９５】

図４２は、変形例１における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図４２は、変形例１における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図４２において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０４９６】

図４２（ａ）に示すように、本例における第２始動口３４は、第１始動口３３ｂよりも遊技盤３０に正面視して右側に配置されている。また、普通電動役物５３は、２つの可動片である左側可動片５３ｄと右側可動片５３ｅとを備える。左側可動片５３ｄは、開口部１２４から第１始動口３３ｂまでの遊技球の流通経路上に配置されている。左側可動片５３ｄは、右側の部位が左側の部位より下方に位置するように傾斜している。右側可動片５３ｅは、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球の流通経路上に配置されている。右側可動片５３ｅは、左側の部位が右側の部位より下方に位置するように傾斜している。

【０４９７】

その他の構成および各サポートモードにおける電役開放抽選の当選確率、電役開放抽選における変動時間、普通電動役物５３の開放時間等の制御の内容は上記実施形態と同じである。このような構成を採用した場合の、各サポートモードについて以下に説明する。

【０４９８】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。低頻度サポートモードの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し（図４２（ａ））、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ｂに入球する（図４２（ｂ））。

【０４９９】

図４３は、変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図４３（ａ）に示すように、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。図４３（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の左側可動片５３ｄに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【０５００】

図４４は、変形例１における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＢの実行中は、上記実施形態と同様に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

【０５０１】

このとき、上記第１実施形態と異なり、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第

２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に配置されていないので、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例１は、上記実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【０５０２】

《１－７－２》変形例２：

上記第１実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。

【０５０３】

また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。

【０５０４】

図４５は、変形例２における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図４５は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【０５０５】

本変形例２と上記変形例１との異なる点は、変形例２は、変形例１が備えていた第１始動口３３ｂを備えない点である。その他の構成は、変形例１と同じである。

【０５０６】

図４５は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図であり、図４６は、変形例２における高頻度サポートモードＡを説明する説明図であり、図４７は、変形例２における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。

【０５０７】

変形例２の場合、図４６（ｂ）に示すように、高頻度サポートモードＡにおいて、振分機構１２０によって右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は左側可動片５３ｄによって誘導されて第２始動口３４に入球する。このとき、変形例２は変形例１の構成と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖し、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した場合であっても、遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【０５０８】

また、上記第１実施形態と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果

、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例２は、上記第１実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【０５０９】

《１－７－３》変形例３：

上記第１実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。

【０５１０】

また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。

【０５１１】

また、上記変形例１および変形例２においては、普通電動役物５３は左側可動片５３ｄと右側可動片５３ｅとの２つの部位を備えるため、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して普通電動役物５３を配置するスペースを広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。以下に示す変形例３は、上記課題を解決する。

【０５１２】

図４８は、変形例３における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図４８は、変形例３における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【０５１３】

図４８に示すように、変形例３のパチンコ機１０は、変形例２と同様に第１始動口３３ｂを備えない。また、第２始動口３４が、開口部１２４から放出された遊技球が流下する流通経路上に配置されている。さらに、開口部１２４から第２始動口３４までの遊技球の流通経路上に普通電動役物５３が配置されている。本変形例における普通電動役物５３の動作は、上記実施形態と異なる。変形例３における普通電動役物５３は、遊技盤３０から突出して配置されている可動片５３ａが遊技盤３０の平面上を移動することで、その開閉動作が実行される。図４８は、低頻度サポートモードの状態を示しており、図４８（ａ）および図４８（ｂ）に示した普通電動役物５３は閉鎖状態である。

【０５１４】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図４８（ａ）および図４８（ｂ）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、開口部１２４から流出した後、閉鎖状態の普通電動役物５３の可動片５３ａの上面を流下し、第２始動口３４には入球せずにさらに普通電動役物５３より下方に流下する。

【０５１５】

図４９は、変形例３における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側

流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図４９（ａ）は、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球が第１始動口３３ａに入球する様子を示している。図４９（ｂ）は、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球が第２始動口３４に入球する様子を示している。図４９（ｂ）に示すように、本例における普通電動役物５３は、遊技盤３０を正面視して右上方向に移動することによって、閉鎖状態から開放状態に移行する。普通電動役物５３が右上方向に移動すると、開口部１２４から第２始動口３４まで遊技球が流通可能となり、遊技球は第２始動口３４に入球する。なお、上記実施形態および変形例における普通電動役物５３は、普通電動役物５３の上面に到達した遊技球を第２始動口３４まで誘導するので、第２始動口３４への遊技球の入球を補助する補助手段として機能するが、本例における普通電動役物５３も、開放状態に移行することによって開口部１２４から放出された遊技球が第２始動口３４に入球することを容易にすることから、第２始動口３４への遊技球の入球を補助する補助手段として機能する。

【０５１６】

また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【０５１７】

図５０は、変形例３における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図示するように、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、遊技盤３０が備える壁部Ｗの上面に到達し、当該壁部Ｗの上面を流通した後、開放中の普通電動役物５３の上面を流通し、第２始動口３４に入球する。

【０５１８】

このように、変形例３のパチンコ機１０は、変形例２と同様に、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＡの状態において普通電動役物５３が意図しないタイミングで開放状態から閉鎖状態に移行した場合であっても、遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうことを回避することができる。

【０５１９】

また、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例３は、上記第１実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【０５２０】

さらに、変形例３における普通電動役物５３は、上記変形例１および変形例２と異なり、左側可動片５３ｄおよび右側可動片５３ｅといった２つの部位を備えず、１つの可動片によって構成されている。従って、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して普通電動役物５３を配置するスペースを狭く（小さく）することができ、普通電動役物５３の配置領域の省スペース化を実現することができる。

【０５２１】

また、変形例３における普通電動役物５３は、閉鎖状態のときには、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路を遮蔽し、かつ、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路を分断する。そして、開放状態のときには、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路の遮蔽を解除し、かつ、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路を形成する。従

って、普通電動役物５３は、閉鎖状態から開放状態に移行することによって、２つの流通経路を変更することができる。すなわち、普通電動役物５３は、１つの状態変化で２種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、壁部Ｗから第２始動口３４までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、普通電動役物５３を利用した遊技を実行することができる。

【０５２２】

《１－７－４》変形例４：

上記第１実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＡにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。

【０５２３】

また、同様に、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例２は、上記課題を解決する。

【０５２４】

また、上記変形例２および変形例３の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずそのまま流下する構成であった。その結果、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率が低くなってしまうといった課題がある。以下に示す変形例４は、上記の課題を解決する。

【０５２５】

図５１は、変形例４における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図５１は、変形例２における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【０５２６】

変形例４のパチンコ機１０は、開口部１２４から放出された遊技球が流下する流通経路上に一般入賞口３２が配置されている。さらに、変形例４のパチンコ機１０は第１始動口３３ｂを備えない。

【０５２７】

図５１（ａ）に示すように、低頻度サポートモードにおいて開口部１２２から入球し振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。そして、図５１（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は一般入賞口３２に入球する。上記変形例２および変形例３の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずそのまま流下したが、本変形例においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出された遊技球は一般入賞口３２に入球する。よって、上記変形例２および変形例３と比較して、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率を高めることができる。

【０５２８】

図５２は、変形例４における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。図５２（ａ）および図５２（ｂ）に示すように、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０によって左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第２始動口３４に入球する。変形例４の構成においては、仮に、左側可動片５３ｄが遊技球を第２始動口３４まで誘導中に、普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、遊技球が一般入賞口３２に入球し、意図せず第１始動口３３

ｂに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【０５２９】

図５３は、変形例４における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。図５３に示すように、高頻度サポートモードＢの場合には、上記変形例１と同様に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。変形例４の構成においては、上記第１実施形態と異なり、第１始動口３３ｂを備えないので、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３ｂに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例２は、上記第１実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【０５３０】

《１－７－５》変形例５：

上記第１実施形態においては、第１始動口３３として第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂの２つを備えているので、第１始動口３３に関して遊技球の入球の検出を、第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂの２つの入球部において行う必要があり、遊技球の入球検知用のセンサを従来より多く備えないといけないといった課題や、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して始動口を配置するスペースを従来より広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。さらに、上記第１実施形態においては、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３によって誘導（補助）されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過して第２始動口３４まで到達する。このとき、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合には、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が、意図せず第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例５は、上記課題を解決する。

【０５３１】

図５４は、変形例５における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図５４は、変形例５における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【０５３２】

図５４に示すように、変形例５における振分機構１２０は、左側流路Ｒ１が半円形状を形成している。また、左側流路Ｒ１に振り分けられ開口部１２３から放出された遊技球も、右側流路Ｒ２に振り分けられ開口部１２４から放出した遊技球も、いずれの遊技球も入球可能な位置に第１始動口３３ａが配置されている。また、変形例５のパチンコ機１０は、第１始動口３３ｂを備えない。

【０５３３】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【０５３４】

図５４（ａ）および図５４（ｂ）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振

分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球も、開口部１２４から流出した後、第１始動口３３ａに入球する。

【０５３５】

図５５は、変形例５における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図５５（ａ）に示すように、左側流路Ｒ１に振りけられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。図５５（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の左側可動片５３ｄに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【０５３６】

図５６は、変形例５における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＢの実行中は、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

【０５３７】

変形例５におけるパチンコ機１０は、第１始動口として第１始動口３３ａの一つしか備えないので、上記第１実施形態と比較して、備えなければならない遊技球の入球検知用のセンサの数を削減することができる。また、それに伴って、入球検知に必要な処理も削減することができる。さらに、遊技盤３０の遊技領域ＰＡに対して始動口を配置するために確保しなければいけないスペースを上記第１実施形態より狭く（小さく）することができる。

【０５３８】

また、本変形例におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３（第１始動口３３ａ）の上方に配置されていないので、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３の上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電動役物５３から放出されて流下した遊技球が第１始動口３３に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモードＢの実行中に、第１始動口３３への遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例５は、上記実施形態と比較して、より一層、第２始動口３４への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【０５３９】

さらに、本変形例におけるパチンコ機１０は、遊技球が振分機構１２０によって振り分けられたにも関わらず、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球と、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部である第１始動口３３ａに入球するので、遊技者に、振分機構１２０の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

【０５４０】

《１－７－６》変形例６：

上記第１実施形態および変形例における振分機構１２０は、到達した遊技球を左側流路

Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けるため、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように流通するのかを推測することができ、遊技者の遊技に対する集中力や、注目度が低下してしまう可能性があるといった課題がある。以下に示す変形例６は、上記課題を解決する。

【０５４１】

図５７は、変形例６における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図５７は、変形例６における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図５７において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０５４２】

図５７に示すように、変形例６における振分機構１２０は、開口部１２２から入球した遊技球を一時的に滞留させるクルーン１２９を備える。クルーン１２９には開口部１２３と開口部１２４とが形成されている。また、開口部１２４にはスルーゲート３５ａが設けられている。

【０５４３】

開口部１２２から入球した遊技球は、クルーン１２９の領域内で移動しながら一時的に滞留した後、開口部１２３または開口部１２４から放出される。すなわち、本変形例における振分機構１２０は、到達した遊技球を開口部１２３と開口部１２４とにランダムに振り分ける。

【０５４４】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図５７（ａ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２３に振り分けられた遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。また、図５７（ｂ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２４に振り分けられた遊技球はスルーゲート３５ａを通過する。当該通過を契機として電役開放抽選が実行されるが、低頻度サポートモードであるので当該抽選に当選する確率は低く、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第１始動口３３ｂに入球する。

【０５４５】

図５８は、変形例６における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図５８（ａ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２３に振り分けられた遊技球は、第１始動口３３ａに入球する。また、図５８（ｂ）に示すように、クルーン１２９において開口部１２４に振り分けられた遊技球はスルーゲート３５ａを通過し、当該通過を契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモードＡであるので当該抽選に当選する確率は高く、その場合、普通電動役物５３が開放状態に移行する。よって、クルーン１２９によって開口部１２４に振り分けられた遊技球は、普通電動役物５３に誘導（補助）され、高い確率で第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【０５４６】

図５９は、変形例６における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。図５９に示すように、高頻度サポートモードＢの場合には、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

【０５４７】

このように変形例６は、振分機構１２０の構成が上記実施形態および変形例と異なり、クルーン１２９を備える。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を２つの経路に交

互に振り分けるのではなく、ランダムに振り分ける。従って、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかを推測しにくい。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様に注目させることができるとともに、遊技者を遊技に集中させることができる。特に、高頻度サポートモードＡの場合には、開口部１２３に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第２始動口３４に入球する。従って、振分機構１２０が２つの経路に交互に振り分ける場合と異なり、第１始動口３３ａへの遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比に偏りが生じる場合がある。従って、変形例６の構成の場合、高頻度サポートＡにおいて、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

【０５４８】

また、本変形例ではクルーン１２９には開口部１２３と開口部１２４との２つの開口部が形成されている構成を採用したが、クルーン１２９に３つ以上の開口部が形成されている構成を採用してもよい。例えば、クルーン１２９が、開口部１２３および開口部１２４に加え、３つ目の開口部を備える構成を採用してもよい。そして、３つ目の開口部から放出された遊技球の流通経路上に一般入賞口３２を設ける構成や、入球部を設けない構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかをより一層推測しにくくなる。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様について、より一層注目させることができる。

【０５４９】

《１－７－７》変形例７：

上記実施形態におけるパチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、抽選モードが高確率モードとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、高確率モードでの遊技回の実行数に制限がある構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、例えば、１６Ｒ確変大当たりＢに当選したことを契機として、高確率モードかつ高頻度サポートモードＢとなった場合であっても、高確率モードかつ高頻度サポートモードＢの状態で実行できる遊技回の回数に制限があるので（例えば１５０回）、当該制限回数に達するまでに大当たりに当選しない場合には、低確率モードかつ低頻度サポートモードになってしまう。従って、変形例７のパチンコ機１０は、高確率モードの状態において、遊技者に対して、大当たりに当選する期待感を付与することに加え、制限回数以内に大当たりに当選しなかった場合に不利な状態に移行してしまうといった危機感も付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【０５５０】

《１－７－８》変形例８：

上記実施形態において、第１始動口用の振り分けテーブルに設定されている大当たり種別のうち、高頻度サポートモードＡとなる大当たり種別（確変大当たりＡ、通常大当たりＡ）に当選した場合に、当該大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様にする構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードＡとなる大当たりに当選した場合の遊技回の演出において大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様に設定する。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モードの期間を極めて短期間に設定して、遊技者が、開閉実行モードが実行されたことを認識しにくい態様に設定する。具体的には、高頻度サポートモードＡとなる大当たり種別（確変大当たりＡ、通常大当たりＡ）に設定するラウンド遊技の回数（ラウンド数）を少なくし（例えば、２ラウンド）、かつ、当該ラウンド遊技の時間を極めて短期間に設定する。さらに、開閉実行モード中の演出も遊技者に認識されにくい態様に設定する。このような構成を採用することで、遊技者が低頻度サポートモードの状態から、大当たり当選を経て、高頻度サポートＡに移行したことを認識しにくくする。その結果、遊技者の気が付かない間に、振分機構１２０に到達した遊技球が第１始動口３３ａと第１始動口３３ｂに交互に入球していた状態（低頻度サポートモード）から、振分機構１２０に到達した遊技球が第１始動口３３ａと第２始

動口３４に交互に入球する状態（高頻度サポートモードＡ）に移行させることができ、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５５１】

《１－７－９》変形例９：

上記実施形態のパチンコ機１０において、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過した遊技球を保留しない構成を採用したが、通過した遊技球を保留する構成を採用してもよい（最大保留数は４個）。このようにすることで、高頻度サポートモードＡ、および、高頻度サポートモードＢの場合に、スルーゲート３５（スルーゲート３５ａ、スルーゲート３５ｂ）を通過して普通電動役物５３に遊技球が到達するタイミングと、普通電動役物５３が開放状態となるタイミングとがずれる現象が生じやすくなり、当該タイミングが合って普通電動役物５３に誘導されて第２始動口３４まで遊技球が到達するか否かについて遊技者により一層注目させることができるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【０５５２】

《１－７－１０》変形例１０：

普通電動役物５３は、上記実施形態および変形例の構成に限らず、他の構成を採用することができる。図６０は普通電動役物５３の構成の一例を示す説明図である。図に示すように、普通電動役物５３が閉鎖状態の場合には、板状の可動片５３ａにおける遊技球の流通面５３ｓが遊技盤３０の平面と平行になるように倒れた状態となっており、普通電動役物５３が開放状態の場合には、流通面５３ｓが遊技盤３０の平面と略垂直となるように回動し、流通面５３ｓを遊技球が流通可能な状態となる。このような構成を採用しても、上記実施形態および変形例と同様の効果を奏することができる。

【０５５３】

《１－７－１１》変形例１１：

上記第１実施形態において、普通電動役物５３に代えて、非電動役物を備えるとしてもよい。具体的には、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを遊技球が通過した場合には、スルーゲート３５ａおよびスルーゲート３５ｂと機械的に連動した非電動役物が所定時間、開放状態となり、所定時間の経過後、閉鎖する。このようにすることで、処理を簡易化することができるとともに、上記第１実施形態と同様の効果を奏することができる。

【０５５４】

《１－７－１２》変形例１２：

上記第１実施形態においては、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの各遊技状態における遊技回で実行される演出は、各遊技回に対応する抽選結果に基づいて決定されているが、遊技回が実行されている時点における遊技状態に関する情報を反映して設定していない。各遊技状態には各々特性があるにも関わらず、各特性を反映した演出が設定されておらず、演出を介した遊技の興趣向上を図る余地がある。

【０５５５】

例えば、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）と第２始動口３４とに交互に遊技球が入球する確率（以下、交互入球確率とも呼ぶ）が、第１始動口（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）に連続して遊技球が入球する確率（第１始動口連続入球確率とも呼ぶ）や、第２始動口３４に連続して遊技球が入球する確率よりも高い。

【０５５６】

また、図１０に示すように、第１実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第１始動口遊技回とも呼ぶ）が実行されるよりも、第２始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第２始動口遊技回とも呼ぶ）が実行される方が遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、第１始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選

するよりも、第２始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選する方が、遊技者にとって有利となる可能性が高い。具体的には、大当たりに当選した場合に、大当たり種別として高頻度サポートモードＢに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率は、第１始動口遊技回で大当たりに当選するよりも第２始動口遊技回で大当たりに当選する方が高く、逆に、第１始動口遊技回で大当たりに当選しても殆どの場合、大当たり種別が高頻度サポートモードＡに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりＡ）となる。換言すれば、第１始動口遊技回において大当たりに当選するよりも、第２始動口遊技回において大当たりに当選する方が、大当たりに当選したことによって付与される特典の有利度合の期待度が高い。

【０５５７】

従って、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの３つの遊技状態のうち、特に第１始動口遊技回と第２始動口遊技回が交互に実行される確率が高い高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回は第２始動口遊技回と比較して相対的に遊技者の期待感が小さくなる。また、遊技者は、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第１始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、高頻度サポートモードＡにおいては、遊技者の期待感が小さい第１始動口遊技回は短時間で実行し、遊技者の期待感が大きい第２始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行し遊技者に期待感を付与すること、および、遊技者の不快感を軽減、抑制することが好適である。

【０５５８】

そこで本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回の変動時間の平均値を第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短く設定する。このようにすることで、高頻度サポートモードＡにおいて、遊技者の期待感が小さい第１始動口遊技回を短時間で実行して期待感の低下を抑制し、第２始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行して遊技者の期待感を向上させることができる。

【０５５９】

また、通常の遊技機においては、当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）や大当たり当選の場合には、リーチ演出等を実行する時間を考慮して、外れ（リーチ非発生）よりも変動時間が長くなるように設定されている。上記第１実施形態においては、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの各抽選結果に対応する３つの変動時間テーブルを用意し、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間テーブルを参照することによって実現している。

【０５６０】

しかしながら、上記第１実施形態における高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードＢに移行する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率は低いため、第１始動口遊技回における演出によって大当たりに当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感は小さい。

【０５６１】

そこで本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にする。具体的には、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する。以下、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際に参照する変動時間テーブルを、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルとも呼ぶ。そして、上述したように、当該高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルを参照することによって設定される変動時間の平均値が、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第２始動口遊技

回の変動時間の平均値より短くなるように、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルに、変動時間に対応する情報（値）を設定する。

【０５６２】

以下、本変形例を実現する具体的な構成の一例を説明する。なお、本説明においては、本変形例と上記第１実施形態との差異点を説明し、本変形例と上記第１実施形態における同じ構成については説明を省略する。

【０５６３】

＜変動時間の設定処理＞

図６１は、変形例１２における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。変動時間の設定処理は、第１実施形態における変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｇ１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。すなわち、本変形例においては、第１実施形態の図２７で説明した変動時間の設定処理に代えて、以下に説明する図６１に示す変動時間の設定処理を採用する。

【０５６４】

ステップＳｇ２５０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ２５０２に進む。

【０５６５】

ステップＳｇ２５０２では、高頻度サポートモードＡフラグ、又は、高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２５０２において、高頻度サポートモードＡフラグおよび高頻度サポートモードＢのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ２５０３に進む。

【０５６６】

ステップＳｇ２５０３では、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を実行する。すなわち、高頻度サポートモードＡフラグおよび高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではない状態は、低頻度サポートモードの状態であるので、低頻度サポートモードに対応した変動時間の設定処理を実行する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、低頻度サポートモードの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。低頻度サポートモード用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２５０３を実行した後、ステップＳｇ２５０７に進む。

【０５６７】

一方、ステップＳｇ２５０２において、高頻度サポートモードＡフラグ、又は、高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２５０４に進む。

【０５６８】

ステップＳｇ２５０４では、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２５０４において、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２５０５に進む。

【０５６９】

ステップＳｇ２５０５では、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理は、高頻度サポートモードＡの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２５０５を実行した後、ステップＳｇ２５０７に進む。

【０５７０】

ステップＳｇ２５０４において、高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ２５０６に進む。ステップＳｇ２５０６では、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理は、高頻度サポートモードＢの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２５０６を実行した後、ステップＳｇ２５０７に進む。

【０５７１】
ステップＳｇ２５０７では、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【０５７２】
＜低頻度サポートモード用変動時間設定処理＞
次に、低頻度サポートモード用変動時間設定処理について説明する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図６１：Ｓｇ２５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０５７３】
図６２は、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２６０１では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２６０１において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２６０２に進む。
【０５７４】
ステップＳｇ２６０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時大当たり用変動時間テーブル（図では、低サポ時大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。
【０５７５】
ステップＳｇ２６０１において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２６０３に進む。
【０５７６】
ステップＳｇ２６０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２６０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２６０４に進む。
【０５７７】
ステップＳｇ２６０４では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。
【０５７８】
ステップＳｇ２６０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）ではないと判定した場合には（Ｓｇ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２６０５に進む。ステップＳｇ２６０５では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。
【０５７９】
なお、本変形例においては、低頻度サポートモードの状態においては、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行う。このようにすることで、第１始動口遊技回用の変動時間テーブルと第２始動口遊技回用の変動時間テーブルを記憶する必要がなく、記憶容量を削減することができる。また、低頻度サポートモードにおいて、変動時間を設定する際に、第１始動口遊技回であるか第２始動口遊技回であるかを判定する処理を省略することができ、変動時間の設定処理を簡易化することができる。さらに、低頻度サポートモードにおいては、遊技球が第２始動口３４に入球する確率が極めて低いため、低頻度サポートモードにおいて第２始動口遊技回が実行されることを想定してデータの記憶容量を確保したり、変動時間の設定処

理を複雑化させることは、製造の非効率化につながるため、低頻度サポートモードの状態においては、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行うことは好適である。

【０５８０】

また、本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合、外れ（リーチ発生）である場合、外れ（リーチ非発生）である場合のうち、大当たりである場合の変動時間の平均値が最も長く、次に、外れ（リーチ発生）である場合の変動時間の平均値が長く、外れ（リーチ非発生）である場合の変動時間の平均値が最も短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。

【０５８１】

＜高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図６２：Ｓｇ２５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５８２】

図６３は、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２７０１では、処理対象である遊技回が第１始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第１始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定し、第２図柄表示部フラグがＯＦＦの場合には処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定し、第２図柄表示部フラグがＯＮの場合には処理対象の遊技回が第２始動口遊技回であると判定する。

【０５８３】

ステップＳｇ２７０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０２に進む。ステップＳｇ２７０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高頻度サポートモードＡ時第１始動口用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５８４】

ステップＳｇ２７０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２７０３に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第２始動口遊技回である場合には、ステップＳｇ２７０３に進む。

【０５８５】

ステップＳｇ２７０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２７０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０４に進む。ステップＳｇ２７０４では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５８６】

ステップＳｇ２７０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２７０５に進む。ステップＳｇ２７０５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２７０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２７０６に進む。

【０５８７】

ステップＳｇ２７０６では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参

照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５８８】

ステップＳｇ２７０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２７０５：ＮＯ）、ステップＳｇ２７０７に進む。

【０５８９】

ステップＳｇ２７０７では、高頻度サポートモードＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５９０】

上記図６３のフローチャートに示すように、本変形例においては、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する。本変形例の最初に説明したように、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードＢに移行する大当たり種別（大当たりＢ）に当選する確率が低いため、第１始動口遊技回における演出によって大当たり当選に当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち第１始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感が小さい。そこで、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にするため、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。さらに、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。換言すれば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間の平均値と、外れである場合に設定される変動時間の平均値とが同一または略同一である。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第２始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいては、遊技者の期待感の小さい第１始動口遊技回の変動時間の平均値が遊技者の期待感の大きい第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモードＡの状態のときに、第１始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第２始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。また、遊技者は、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第１始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、本変形例のように、高頻度サポートモードＡの場合に、第１始動口遊技回の変動時間の平均値を比較的短くすることによって、遊技に対する遊技者の不快感を軽減、抑制することができる。

【０５９１】

＜高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポート

モードＢ用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図６２：Ｓｇ２５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５９２】

図６４は、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２８０１では、処理対象である遊技回が第１始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第１始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定し、第２図柄表示部フラグがＯＦＦの場合には処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定し、第２図柄表示部フラグがＯＮの場合には処理対象の遊技回が第２始動口遊技回であると判定する。

【０５９３】

ステップＳｇ２８０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２８０２に進む。ステップＳｇ２８０２では、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高頻度サポートモードＢ時第１始動口用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第１始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５９４】

ステップＳｇ２８０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２８０３に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第２始動口遊技回である場合には、ステップＳｇ２８０３に進む。

【０５９５】

ステップＳｇ２８０３では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ２８０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２８０４に進む。ステップＳｇ２８０４では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理を終了する。

【０５９６】

ステップＳｇ２８０３において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２８０５に進む。ステップＳｇ２８０５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップＳｇ２８０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２８０６に進む。

【０５９７】

ステップＳｇ２８０６では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を終了する。

【０５９８】

ステップＳｇ２８０５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（Ｓｇ２８０５：ＮＯ）、ステップＳｇ２８０７に進む。

【０５９９】

ステップＳｇ２８０７では、高頻度サポートモードＢ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポＢ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードＢ用変動時間設定処理を終了する。

【０６００】

上記図６４のフローチャートに示すように、高頻度サポートモードＢのときも、高頻度サポートモードＡのときと同様に、第１始動口遊技回が実行される場合における遊技者の期待感は小さい。従って、高頻度サポートモードＢにおいて第１始動口遊技回の変動時間を設定する場合も、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回の変動時間を設定する場合と同様に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。また、第１始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＢ時第１始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第２始動口遊技回が実行される際に参照する高サポＢ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＢ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＢ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、高頻度サポートモードＢにおいても、第１始動口遊技回の変動時間の平均値が第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモードＢの状態のときに、第１始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第２始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。

【０６０１】

＜演出パターンの設定処理＞

図６５は、変形例１２における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。演出パターンの設定処理は、第１実施形態における遊技回演出用処理のサブルーチン（図３７：Ｓｇ２００３）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。すなわち、本変形例においては、第１実施形態の図３８で説明した演出パターンの設定処理に代えて、以下に説明する図６５に示す演出パターンの設定処理を採用する。

【０６０２】

ステップＳｇ２９０１では、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２９０１において、音光側高頻度サポートモードＡフラグおよび音光側高頻度サポートモードＢフラグのいずれもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２９０２に進む。

【０６０３】

ステップＳｇ２９０２では、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を実行する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、低頻度サポートモードの状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２９０２を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０６０４】

一方、ステップＳｇ２９０１において、音光側高頻度サポートモードＡフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードＢフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２９０３に進む。

【０６０５】

ステップＳｇ２９０３では、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ２９０３において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２９０４に進む。

【０６０６】

ステップＳｇ２９０４では、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモードＡの状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２９０４を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０６０７】

ステップＳｇ２９０３において、音光側高頻度サポートモードＡフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｇ２９０５に進む。

【０６０８】

ステップＳｇ２９０５では、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモードＢの状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２９０５を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【０６０９】

＜低頻度サポートモード用演出パターン設定処理＞

次に、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理について説明する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図６５：Ｓｇ２９０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０６１０】

図６６は、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ３００１では、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であるか第２始動口遊技回であるか判定する。ステップＳｇ３００１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３００２に進む。

【０６１１】

ステップＳｇ３００２では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ３００２において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３００３に進む。

【０６１２】

ステップＳｇ３００３では、低頻度サポートモード第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、第１始動口遊技回で実行する演出において遊技者の期待感を向上させる演出を実行する。より具体的には、後述する高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。すなわち、同じ第１始動口遊技回であっても、実行される遊技の状態が異なれば遊技者の期待感は異なったものとなる。高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の実行に加え、より遊技者にとって有利な第２始動口遊技回も頻繁に実行される（第１始動口遊技回と第２始動口遊技回が交互に実行される）。よって、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回に対して遊技者はあまり期待感を持たない。一方、低頻度サポートモードにおいては、高い確率で第１始動口遊技回のみが実行される。よって、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回に対して遊技者は期待感を持つ。従って、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回においては、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。例えば、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回においては、当たり抽選の抽選結果毎に、演出を実行する時間の長さ（変動時間の長さ）を変える。より具体的には、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの３つのうち、外れ（リーチ非発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も短く、次に外れ（リーチ発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が短く、大当たりにおける演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も長くなるように構成する。その他、当たり抽選の抽選結果に対応する液晶用図柄が停止またはそれに対応する演出にかける時間を高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回よりも長くする。このようにすることで、低頻度サポートモードにおける第１始動口

遊技回を、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回よりも、遊技者の期待感を向上させるものにすることができる。

【０６１３】

ステップＳｇ３００３を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【０６１４】

ステップＳｇ３００２において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３００２：ＮＯ）、ステップＳｇ３００４に進む。

【０６１５】

ステップＳｇ３００４では、低頻度サポートモード第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。上述のように、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。

【０６１６】

ステップＳｇ３００４を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【０６１７】

ステップＳｇ３００１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３００１：ＮＯ）、ステップＳｇ３００５に進む。

【０６１８】

ステップＳｇ３００５では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｇ３００５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３００６に進む。

【０６１９】

ステップＳｇ３００６では、低頻度サポートモード第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第２始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第２始動口３４に遊技球が入球する可能性が極めて低い。そのような状態にも関わらず、第２始動口３４に遊技球が入球して第２始動口遊技回が実行され、かつ、大当たりに当選した場合に本処理は実行される。従って、本処理においては、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップＳｇ３００６を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【０６２０】

ステップＳｇ３００５において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ３００５：ＮＯ）、ステップＳｇ３００７に進む。

【０６２１】

ステップＳｇ３００７では、低頻度サポートモード第２始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。本処理も、ステップＳｇ３００６と同様に、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップＳｇ３００７を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【０６２２】

＜高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図６５：Ｓｇ２９０４）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０６２３】

図６７は、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ３１０１では、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｇ３１０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０２に進む。

【０６２４】

ステップＳｇ３１０２では、連続演出フラグがＯＮであるか否かを判定する。本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続して第１始動口遊技回が実行される場合には、当該２回の第１始動口遊技回のうち１回目の遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合に、特定の演出として、当該２回の遊技回を跨いで一連の演出を実行する連続演出を実行する。連続演出フラグは、当該連続演出において実行する演出のパターンを設定する場合にＯＮにされ、当該連続演出が設定された２回目の遊技回の開始時にＯＦＦにされる。

【０６２５】

ステップＳｇ３１０２において、連続演出フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｇ３１０３に進む。ステップＳｇ３１０３では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【０６２６】

ステップＳｇ３１０３において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０３：ＮＯ）、ステップＳｇ３１０４に進む。ステップＳｇ３１０４では、保留されている次回の遊技回が第１始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｇ３１０４において、次回の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０５に進み、連続演出フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ３１０６に進む。

【０６２７】

ステップＳｇ３１０６では、連続演出用演出パターンの設定処理を実行する。本処理においては、連続演出を実行する２回の第１始動口遊技回について、２遊技回分の演出パターンを本処理において決定する。連続演出用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１０６を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６２８】

ステップＳｇ３１０２において、連続演出フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０７に進む。ステップＳｇ３１０７では、連続演出フラグをＯＦＦにする。すなわち、処理対象の第１始動口遊技回の演出の設定を行う際に、既に連続演出フラグがＯＮである場合とは、既に当該処理対象の第１始動口遊技回について連続演出の演出パターンが設定されている場合である。従って、その場合には、連続演出フラグをＯＦＦにするとともに、そのまま高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６２９】

ステップＳｇ３１０４において、次回の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０４：ＮＯ）、ステップＳｇ３１０８に進む。ステップＳｇ３１０８では、高頻度サポートモードＡ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第１始動口外れ

用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１０８を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６３０】

ステップＳｇ３１０３において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１０９に進む。ステップＳｇ３１０９では、高頻度サポートモードＡ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１０９を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６３１】

ステップＳｇ３１０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ３１１０に進む。ステップＳｇ３１１０では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【０６３２】

ステップＳｇ３１１０において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３１１１に進む。

【０６３３】

ステップＳｇ３１１１では、高頻度サポートモードＡ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１１１を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６３４】

ステップＳｇ３１１０において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ３１１０：ＮＯ）、ステップＳｇ３１１２に進む。

【０６３５】

ステップＳｇ３１１２では、高頻度サポートモードＡ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＡにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＡ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップＳｇ３１１２を実行した後、高頻度サポートモードＡ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６３６】

次に、高頻度サポートモードＡの遊技回における演出のパターンについて説明する。

【０６３７】

図６８は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。先に、上記説明した連続演出以外の演出パターンについて説明し、その後、図６９において、連続演出の演出パターンについて説明する。

【０６３８】

図６８（ａ）、および、図６８（ｂ）には、高頻度サポートモードＡでの第１始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポート

モードＡの第１始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面４１ａに表示される。図示するように、このときメイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートモードＡでの第１始動口遊技回は、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回より遊技者にとって不利な遊技回であるので、当該演出では、第１始動口遊技回が開始された直後に敵側を示すタコが遊技者側を示すカメに攻めこみ、遊技者側が不利な状況であることを示唆する。

【０６３９】

高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図６８（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポＡ第１始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が不利な状況であることを示唆するとともに、遊技者側が敗北したことを示唆する。図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｃ）に示した演出パターンが、図６７のステップＳｇ３１０８に示した高サポＡ第１始動口外れ用演出パターンの一例である。

【０６４０】

高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合には、図６８（ｄ）および図６８（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、大当たりＡを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡであることは、現在の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）が、当該遊技回の終了後、次回以降の遊技回においても維持されることを意味する。よって、図６８（ｄ）および図６８（ｅ）に示したように、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合には、現在の遊技状態が維持されたことを示唆する演出を実行する。

【０６４１】

高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図６８（ｆ）および図６８（ｇ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、大当たりＢを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、図６８（ｆ）および図６８（ｇ）に示したように、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。

【０６４２】

図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｄ）→図６８（ｅ）、および、図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｆ）→図６８（ｇ）に示した演出パターンが、図６７のステップＳｇ３１０９に示した高サポＡ第１始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【０６４３】

なお、上述したように、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回は、当たり抽選の結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いて変動時間を設定する。従って、図６８において説明した演出の実行時間も、当たり抽選の抽選結果には関わらず設定される。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一また略同一である。より具体的には、抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ

発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【０６４４】

図６９は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。

【０６４５】

上述のように、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続で第１始動口遊技回が実行される場合に、連続演出は実行される。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実行される遊技回（第１始動口遊技回と第２始動口遊技回）の中で遊技者にとって不利な遊技回である第１始動口遊技回が２回連続で実行されるので、第１始動口遊技回と第２始動口遊技回とが交互に実行される場合と比較して、遊技者にとって不利である度合が大きい。従って、連続演出では、２回の第１始動口遊技回を跨いで遊技者にとって不利である度合が大きいことを示唆する演出を実行する。具体的には、図６９（ａ）、図６９（ｂ）に示すように、敵側を示すタコがより大きく表示され、遊技者が不利である度合が大きいことを示唆する。連続演出においては、図６９（ａ）→図６９（ｂ）の演出パターンが、２回の第１始動口遊技回のうちの１回目で実行され、右側上部のメイン表示領域ＭＡに外れに対応する液晶用図柄が停止表示する。

【０６４６】

２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図６９（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【０６４７】

２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合には、図６９（ｄ）および図６９（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【０６４８】

２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図６９（ｆ）および図６９（ｇ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、２回目の第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【０６４９】

このように、高頻度サポートモードＡにおいて２回連続で第１始動口遊技回が実行される場合には、特定の演出として、遊技者にとって不利である度合が大きいことを示唆する連続演出が実行される。このような態様の連続演出を実行することによって遊技者に緊迫感や危機感を付与するとともに、仮に、２回目の第１始動口遊技回において大当たりＢに当選した場合には、遊技者に大きな達成感を付与することができる。

【０６５０】

なお、連続演出が実行される場合において、２回連続して実行される第１始動口遊技回のうちの１回目の第１始動口遊技回および２回目の第１始動口遊技回の変動時間は、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回における変動時間の設定方法と同じである。すなわち、連続演出が実行される第１始動口遊技回の変動時間は、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル）を用いて変動時間を設定する。また、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおける２回連続して実行される第１始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果

には関わらず、同一また略同一である。具体的には、第１始動口遊技回の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【０６５１】

図７０は、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。

【０６５２】

図７０（ａ）、および、図７０（ｂ）には、高頻度サポートモードＡでの第２始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面４１ａに表示される。図示するように、このときメイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートＡでの第２始動口遊技回は、高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回より遊技者にとって有利な遊技回であるので、当該演出では、第２始動口遊技回が開始された直後に、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻めこみ、遊技者側が有利な状況であることを示唆する。

【０６５３】

高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図７０（ｃ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻められて敗北する様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が有利な状況であることを示唆した後、遊技者側が敗北したことを示唆する。図７０（ａ）→図７０（ｂ）→図７０（ｃ）に示した演出パターンが、図６７のステップＳｇ３１１２に示した高サポＡ第２始動口外れ用演出パターンの一例である。

【０６５４】

高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、図７０（ｄ）および図７０（ｅ）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻撃し、その後、遊技者を示すカメが敵側を示すタコに勝利した様子が表示面４１ａに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域ＭＡが表示面４１ａの中央に表示され、大当たりＢを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢであることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＢである場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。なお、上記第１実施形態および本変形例においては第２始動口遊技回において大当たりに当選した場合の大当たり種別に大当たりＡは設定されていないため、第２始動口遊技回で大当たりＡに当選した場合における演出パターンは構成として備えない。

【０６５５】

図７０（ａ）→図７０（ｂ）→図７０（ｄ）→図７０（ｅ）に示した演出パターンが、図６７のステップＳｇ３１１１に示した高サポＡ第２始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【０６５６】

なお、上述のように、高頻度サポートモードＡの第２始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果に対応して異なる。より具体的には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と、外れ（リーチ発生）である場合と、外れ（リーチ非発生）の場合とで、変動時間の設定処理において参照する変動時間テーブルが異なる（図６３参照）。本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も長く、次に外れ（リーチ発生）である場合に設定さ

れる変動時間（または変動時間の平均値）が長く、外れ（リーチ非発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も短い。

【０６５７】

以上、高頻度サポートモードＡの遊技回における演出のパターンについて説明した。

【０６５８】

＜高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理＞

次に、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図６５：Ｓｇ２９０５）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０６５９】

図７１は、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ３２０１では、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップＳｇ３２０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回であると判定した場合には（Ｓｇ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０２に進む。ステップＳｇ３２０２では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【０６６０】

ステップＳｇ３２０２において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０３に進む。ステップＳｇ３２０３では、高頻度サポートモードＢ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第１始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードＢにおいても、高頻度サポートモードＡと同様に、第１始動口遊技回は第２始動口遊技回より遊技者にとって不利である。従って、当該大当たりの種別が大当たりＡの場合には、高頻度サポートモードＡ第１始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｄ）→図６８（ｅ）の演出パターンが設定される。また、当該大当たりの種別が大当たりＢの場合には、例えば、図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｆ）→図６８（ｇ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０３を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６６１】

ステップＳｇ３２０２において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｇ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｇ３２０４に進む。ステップＳｇ３２０４では、高頻度サポートモードＢ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第１始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第１始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモードＡ第１始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｃ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０４を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６６２】

ステップＳｇ３２０１において、処理対象の遊技回が第１始動口遊技回ではないと判定した場合には（Ｓｇ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ３２０５に進む。ステップＳｇ３２０５では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【０６６３】

ステップＳｇ３２０５において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果

が大当たりであると判定した場合には（Ｓｇ３２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ３２０６に進む。

【０６６４】

ステップＳｇ３２０６では、高頻度サポートモードＢ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第２始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。

【０６６５】

高頻度サポートモードＢにおいても、高頻度サポートモードＡと同様に、第２始動口遊技回は第１始動口遊技回より遊技者にとって有利である。従って、当該大当たりの種別が大当たりＢの場合には、高頻度サポートモードＡ第２始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図７０（ａ）→図７０（ｂ）→図７０（ｄ）→図７０（ｅ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０６を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６６６】

ステップＳｇ３２０５において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ３２０５：ＮＯ）、ステップＳｇ３２０７に進む。

【０６６７】

ステップＳｇ３２０７では、高頻度サポートモードＢ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポＢ第２始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードＢにおける第２始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモードＡ第２始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図７０（ａ）→図７０（ｂ）→図７０（ｃ）の演出パターンが設定される。ステップＳｇ３２０７を実行した後、高頻度サポートモードＢ用演出パターン設定処理を終了する。

【０６６８】

以上説明したように、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて実行される第１始動口遊技回の変動時間を決定する際に用いる変動時間テーブルは、当該第１始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果に関係なく同じ変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル）を用いるので、高頻度サポートモードＡの状態において、第２始動口遊技回と比較して相対的に不利である第１始動口遊技回の抽選結果に注目させないようにすることができ、第１始動口遊技回が実行されることによる遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【０６６９】

より具体的には、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果毎に異なる変動時間テーブルを用い、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回の抽選結果毎に変動時間に変化を設けるのに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の抽選結果に関係なく変動時間に変化を設けない。このようにすることで、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとの間で、第１始動口遊技回の抽選結果に注目させる度合に差をつけることができる。低頻度サポートモードにおいては、第１始動口遊技回の当たり抽選の結果毎に変動時間に変化を設けるので、遊技者に抽選結果について注目させることができる。高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の当たり抽選の結果に関係なく変動時間に変化を設けないので、遊技者に抽選結果について注目させないようにすることができる。よって、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとの間で、第１始動口遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感

の低下を抑制することができる。また、高頻度サポートモードＡにおいて、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【０６７０】

さらに、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いるので、当たり抽選の抽選結果に応じて異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【０６７１】

高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回が第２始動口遊技回よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第１始動口遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。従って、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行されることについて遊技者の期待感の低下を抑制する必要がある。そこで、第１始動口遊技回が実行されている期間（すなわち、変動時間）を第２始動口遊技回が実行されている期間（変動時間）よりも相対的に短くなるような構成にすれば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回の実行よりも第２始動口遊技回の実行に遊技者の意識がいく。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて遊技者が、第１始動口遊技回の変動時間が短いと感じ、第２始動口遊技回の変動時間が長いと感じることができる構成にすることで、高頻度サポートモードＡの期間全体として遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【０６７２】

本変形例では、その一形態として、高頻度サポートモードＡにおいては、第１始動口遊技回の変動時間の平均値が、第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定する。すなわち、高頻度サポートモードＡにおいて実際に実行された第１始動口遊技回の変動時間の平均値が、高頻度サポートモードＡにおいて実際に実行された第２始動口遊技回の変動時間の平均値よりも短くなるように構成にする。例えば、高頻度サポートモードＡ用変動時間設定処理において用いる４つの変動時間テーブル（高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル：図６３参照）において、乱数（変動種別カウンタＣＳ）の値に対応して記録・設定する変動時間（または変動時間に対応する情報）の値の平均値が、長い方から高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口用変動時間テーブルの順になるような構成を採用してもよい。

【０６７３】

その他、高頻度サポートモードＡにおいて、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードＡにおいて、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードＡにおいて、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第２始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、これら全ての特徴を備える構成を採用してもよい。

【０６７４】

例えば、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおける第１始動口遊技回の変動時間を設定する際に用いる変動時間テーブルは一つであるが、第１始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果毎に用いる変動時間テーブルを分けてもよい。すなわち、高サポＡ時第１始動

口大当たり用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポＡ時第１始動口リーチ非発生用変動時間テーブルを備える構成にする。そして、高サポＡ時第１始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。また、高サポＡ時第１始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。さらに、高サポＡ時第１始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポＡ時第２始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。

【０６７５】

このようにすることで、第１始動口遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【０６７６】

さらに、本変形例では、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回においてタコがカメを攻撃する演出を実行し、第２始動口遊技回においてカメがタコを攻撃する演出を実行するので、いずれの第１始動口遊技回と第２始動口遊技回のいずれが実行されているのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【０６７７】

また、高頻度サポートモードＡでは、第１始動口遊技回において敵側を示すタコが遊技者側を示すカメを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が不利な状況であることを示唆し、第２始動口遊技回において遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が有利な状況であることを示唆する。このような演出を実行することによって、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【０６７８】

さらに、高頻度サポートモードＢにおいて、第１始動口遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出（図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｄ）→図６８（ｅ）の演出パターン／図６８（ａ）→図６８（ｂ）→図６８（ｆ）→図６８（ｇ）の演出パターン）を実行するので、複雑に変化する遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【０６７９】

また、高頻度サポートモードＡにおいて、第１始動口遊技回を２回連続で実行する場合には特定の演出として連続演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第１始動口に遊技球が連続して２回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、特定の演出は連続演出に限定されず、２回の第１始動口遊技回の１回ごとに演出パターンが設定された演出を実行する構成を採用してもよい。また、２回の第１始動口遊技回のうちの少なくとも１回において特定の演出を実行するとしてもよい。

【０６８０】

また、第１実施形態においては、第１の図柄として特別図柄（始動口に入球したことを契機として変動させる図柄）、第２の図柄として普通図柄（電動役物開放抽選、電役開放抽選において変動させる図柄）を採用してもよいし、第１の図柄として普通図柄、第２の図柄として特別図柄を採用してもよい。その他、第１種入球手段を第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）、第２種入球手段を第２始動口３４とする構成を採用してもよいし、第１種入球手段を第２始動口３４、第２種入球手段を第１始動口３３（第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ）とする構成を採用してもよい。

【０６８１】

なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成として、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する構成を採用したが、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成であればどのような構成を採用してもよい。

【０６８２】

例えば、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果に応じて参照する変動時間テーブルを用意する。具体的には、大当たり用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ発生）用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ非発生）用の変動時間を用意し、それらのテーブルに記録されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、各変動時間テーブル間で同一または略同一である構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードＡのときは、第１始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず常に同じ変動時間（常時、一定値の変動時間）が設定される構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモードＡのときの第１始動口遊技回の変動時間の値（または、変動時間に対応する情報）を１つのみ記憶し、いずれの第１始動口遊技回の変動時間に対しても当該記憶している１つの変動時間を設定する構成を採用してもよいし、１つの変動時間テーブルを用意し、当該変動時間テーブルに記憶されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、全て同一または略同一である構成を採用してもよい。

【０６８３】

本変形例においては、高頻度サポートモードＡにおいて第１始動口遊技回が連続して２回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードＡにおいて第２始動口遊技回が連続して２回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、高頻度サポートＡにおいて第２始動口遊技回が連続して実行されることは遊技者にとって有利であるので、例えば、連続演出として、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻める演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、さらに遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６８４】

《２》第２実施形態：

《２－１》遊技機の構造：

図７２は、本発明の第２実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６

によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所

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

【０６９０】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【０６９１】

図７３は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【０６９２】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【０６９３】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【０６９４】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【０６９５】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【０６９６】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【０６９７】

図７４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０６９８】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。遊技盤３０には、可変表示ユニット４０を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材ＤＦが取り付けられている。

【０６９９】

装飾枠部材ＤＦの上側から右側までの部分と、外レール部３１ｂおよびメイン表示部４５とによって挟まれた空間には、第１右打ち用レールＲ１と、第２右打ち用レールＲ２と、が設けられている。第２右打ち用レールＲ２の下側部分の右側には、右打ち用外側レールＲ３が設けられている。第１右打ち用レールＲ１と第２右打ち用レールＲ２とによって、右打ち時第１通路Ｐ１が形成されている。第２右打ち用レールＲ２と、外レール部３１ｂ、メイン表示部４５および右打ち用外側レールＲ３とによって、右打ち時第２通路Ｐ２が形成されている。右打ち時第１通路Ｐ１、右打ち時第２通路Ｐ２共に略円弧形に形成されており、右打ち時第１通路Ｐ１は右打ち時第２通路Ｐ２よりも内側に位置する。第１通路Ｐ１の一方側の開口端Ｐ１ａ、第２通路Ｐ２の一方側の開口端Ｐ２ａは共に、遊技領域ＰＡの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。第１通路Ｐ１の他方側の開口端Ｐ１ｂ、第２通路Ｐ２の他方側の開口端Ｐ２ｂは共に、遊技領域ＰＡの右側付近に位置し、可変入賞装置３６に向かって遊技球を送ることができる。

【０７００】

先に説明したように、操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図７２）を操作することによって、遊技球を遊技領域ＰＡの右側に打ついわゆる「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第２通路Ｐ２に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第１通路Ｐ１に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第２通路Ｐ２を「強右打ち通路Ｐ２」と呼び、右打ち時第１通路Ｐ１を「弱右打ち通路Ｐ１」と呼ぶ。強右打ち通路Ｐ２に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図７２）を操作することを「強右打ち操作」と呼び、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」と呼ぶ。

【０７０１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図７３）から払い出される。

【０７０２】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０

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

【０７０３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、第１始動口３３の下方に設けられている。すなわち、第１始動口３３及び第２始動口３４は、第１始動口３３が第２始動口３４よりも上方となるように並んで配置されている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【０７０４】

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

【０７０５】

可変入賞装置３６は、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂと強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂとの下方に設けられており、大入賞口３６ａと、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂと、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖと、を備えている。詳しくは、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂと強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂとの鉛直下方に、大入賞口３６ａが位置する。このため、各開口端Ｐ１ｂ，Ｐ２ｂから流出した遊技球は、大入賞口３６ａに向かって落下する。

【０７０６】

大入賞口３６ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。

【０７０７】

開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの正面視直方体形状の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。具体的には、開閉扉３６ｂは、下側の縁を軸として、上側が前側に向かって回動することによって開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。

【０７０８】

Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖは、大入賞口３６ａへ入球した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶと非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶとに振り分ける装置である。Ｖ入賞ゾーンＦＶは、遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行させることのできる領域である。非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶは、高確率モードへの移行を行うことのできない外れ領域である。Ｖ入賞ゾーンＦＶまたは非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶを通過した遊技球は、その後、遊技盤３０の背面側へ送られる。振り分けは、遊技者の技量に応じてなされるものであり、技量が高ければ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を送ることが可能とな

る。
【０７０９】
本実施形態では、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合に、払出装置７１（図７３）によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、Ｖ入賞ゾーンＦＶと非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶとのいずれに振り分けられた場合にも、１個の遊技球の入球に対して同じ１５個の遊技球が払い出される。なお、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球した場合と非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに入球した場合とで、払出装置７１によって払い出される遊技球の数が異なる構成としてもよい。Ｖ入賞ゾーンＦＶの下方には、Ｖ入賞ゾーンＦＶがこの位置にあること示す「Ｖ」という文字が刻印されている。Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの詳細な構成については、後述する。
【０７１０】
遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【０７１１】
一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。
【０７１２】
メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【０７１３】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【０７１４】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。
【０７１５】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。
【０７１６】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【０７１７】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【０７１８】

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

【０７１９】

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

【０７２０】

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

【０７２１】

可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【０７２２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【０７２３】

図７５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図７５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０７２４】

図７５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に

配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０７２５】

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

【０７２６】

さらに、図７５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【０７２７】

《２－２》Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの構成：

図７６は、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖを示す説明図である。図中におけるＸ軸正方向は遊技盤３０の正面視右側を示し、Ｙ軸正方向は遊技盤３０の上側を示し、Ｚ軸正方向は遊技盤３０の前側を示す。つまり、Ｘ軸方向は遊技盤３０の正面視右左方向を示し、Ｙ軸方向は遊技盤３０の上下方向を示し、Ｚ軸方向は遊技盤３０の前後方向を示す。Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸は、互いに直交する三軸である。以下、Ｘ軸正方向を「＋Ｘ方向」と呼び、Ｘ軸負方向を「－Ｘ方向」と呼び、Ｙ軸正方向を「＋Ｙ方向」と呼び、Ｙ軸負方向を「－Ｙ方向」と呼び、Ｚ軸正方向を「＋Ｚ方向」と呼び、Ｚ軸負方向を「－Ｚ方向」と呼ぶ。

【０７２８】

Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖは、第１通路２１０と、クルーン２２０と、第２通路３００と、非Ｖ入賞口シャッター３５０と、を備える。第１通路２１０と第２通路３００とは、透明または半透明な樹脂製部材によって構成されている。

【０７２９】
第１通路２１０は、＋Ｙ方向側の端部に入球口２１０ａを有し、入球口２１０ａとは反対の側の端部に排球口２１０ｂを有し、入球口２１０ａから排球口２１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。第１通路２１０は、途中で折れ曲がった形状を有する。
【０７３０】
第１通路２１０において折れ曲がった部分より上流側である第１通路上流側部分２１１は、遊技盤３０の正面視においてはＹ軸方向に沿って伸びている。第１通路上流側部分２１１の上端に位置する入球口２１０ａは、大入賞口３６ａに通じており、第１通路上流側部分２１１は大入賞口３６ａと連通している。図７６において、第１通路上流側部分２１１は破線にて示されているが、これは、Ｚ軸方向において大入賞口３６ａが形成されている面よりも裏側（－Ｚ方向側）に上記の破線で示される部分が形成されているためである。なお、入球口２１０ａは、弱右打ち通路Ｐ１の下側の開口端Ｐ１ｂに対して、－Ｙ方向、すなわち鉛直下方に位置している。
【０７３１】
第１通路２１０において折れ曲がった部分より下流側である第１通路下流側部分２１２は、正面視においては折れ曲がった部分から左下方向（すなわち、－Ｘ方向かつ－Ｙ方向）に向かって延びており、右側面視においては折れ曲がった部分から前下（すなわち、＋Ｚ方向かつ－Ｙ方向）に向かって延びている。大入賞口３６ａから入球口２１０ａに入球した遊技球は、第１通路上流側部分２１１を通り、続いて第１通路下流側部分２１２を通り、第１通路下流側部分２１２の下流側の端部である排球口２１０ｂから排出される。
【０７３２】
第１通路２１０の－Ｙ方向側に、クルーン２２０が配設されている。クルーン２２０は、金属製部材によって構成されている。クルーン２２０は、底側に向けて縮径しつつ下降傾斜する内壁２２０ａを有する皿形状であり、底に一つの孔２２０ｂが穿設されている。排球口２１０ｂから落下した遊技球は、クルーン２２０によって受け止められ、内壁２２０ａを周回しながら流下し、孔２２０ｂに流入する。このようにして、クルーン２２０は、受けた遊技球を一定時間停留させることができる。なお、遊技者は、クルーン２２０内の遊技球の流れを観察することによって、孔２２０ｂに遊技球が流入するタイミングを計ることができる。
【０７３３】
第２通路３００は、本線通路部３１０と、クルーン２２０の孔２２０ｂと本線通路部３１０との間を連通するための連通路部３２０と、本線通路部３１０から分岐した分岐通路部３３０と、を備える。
【０７３４】
本線通路部３１０は、＋Ｙ方向側の端部に入球口３１０ａを有し、－Ｙ方向側の端部に排球口３１０ｂを有し、入球口３１０ａから排球口３１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。本線通路部３１０は、上流側に位置する本線通路上流側部分３１１と、中流側に位置する本線通路中流側部分３１２と、下流側に位置する本線通路下流側部分３１３と、に区分けされる。
【０７３５】
本線通路上流側部分３１１は、遊技盤３０の正面視においてはＹ軸方向に沿って伸びている。本線通路上流側部分３１１の上端に位置する入球口３１０ａは、大入賞口３６ａに通じており、本線通路上流側部分３１１は大入賞口３６ａと連通している。図７６において、本線通路上流側部分３１１の一部は破線にて示されているが、これは、Ｚ軸方向において大入賞口３６ａが形成されている面よりも裏側（－Ｚ方向側）にその一部が形成されているためである。なお、入球口３１０ａは、強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂに対して、－Ｙ方向、すなわち鉛直下方に位置している。
【０７３６】
本線通路中流側部分３１２は、本線通路上流側部分３１１に続く部分であり、上流側から下流側に向かって左下方向（すなわち、－Ｘ方向かつ－Ｙ方向）に延びている。

【０７３７】
本線通路下流側部分３１３は、本線通路中流側部分３１２に続く部分であり、Ｙ軸方向に沿って延び、－Ｙ方向側の端部に排球口３１０ｂを有する。本線通路下流側部分３１３の中心軸方向がクルーン２２０の孔２２０ｂの中心軸方向と一致するように、本線通路下流側部分３１３の位置は定められている。
【０７３８】
連通路部３２０は、Ｙ軸方向に沿って延び、＋Ｙ方向側の端部がクルーン２２０の孔２２０ｂと接続され、－Ｙ方向側の端部が本線通路部３１０と接続されている。これによって、クルーン２２０の孔２２０ｂから本線通路下流側部分３１３の排球口３１０ｂまでＹ軸方向に沿った遊技球の流路が構成される。
【０７３９】
分岐通路部３３０は、本線通路中流側部分３１２と本線通路下流側部分３１３との境い部分に連結されており、途中で折れ曲がった形状を有する。この折れ曲がった部分によって、分岐通路部３３０は、上流側に位置する分岐通路上流側部分３３１と、下流側に位置する分岐通路下流側部分３３２と、に区分けされる。
【０７４０】
分岐通路上流側部分３３１は、本線通路中流側部分３１２と同じ方向に延びている。分岐通路下流側部分３３２は、Ｙ軸方向に沿って延び、－Ｙ方向側の端部に排球口３３０ｂを有する。
【０７４１】
本実施形態では、本線通路部３１０の排球口３１０ｂの周辺が先に説明した非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに定められており、分岐通路部３３０の排球口３３０ｂの周辺が先に説明したＶ入賞ゾーンＦＶに定められている。非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶを通過して排球口３１０ｂに入球した遊技球、およびＶ入賞ゾーンＦＶを通過して排球口３３０ｂに入球した遊技球は、遊技盤３０の背面側に送られる。
【０７４２】
非Ｖ入賞口シャッター３５０は、本線通路下流側部分３１３の上端（＋Ｙ軸方向の端部）に設けられており、開放状態にある場合に本線通路下流側部分３１３への遊技球の侵入を許可し、閉鎖状態にある場合に本線通路下流側部分３１３への遊技球の侵入を禁止する。このため、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放状態にある場合には、本線通路下流側部分３１３の上端まで流れてきた遊技球は、本線通路下流側部分３１３に振り分けられ、非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに送られる。非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態にある場合には、本線通路下流側部分３１３の上端まで流れてきた遊技球は、分岐通路部３３０に振り分けられ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに送られる。
【０７４３】
本実施形態において、大入賞口３６ａと接続されている通路は、第１通路２１０と第２通路３００だけである。このため、大入賞口３６ａに流入した遊技球は、第１通路２１０と第２通路３００とのうちのいずれかに送られる。具体的には、遊技盤３０の正面視において第１通路２１０の入球口２１０ａが弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂの鉛直下方に位置することから、弱右打ち通路Ｐ１から送られ大入賞口３６ａに入球した遊技球は、第１通路２１０に高い確率で送られる。遊技盤３０の正面視において第２通路３００の入球口３１０ａが強右打ち通路Ｐ２の下側の開口端Ｐ２ｂの鉛直下方に位置することから、強右打ち通路Ｐ２から送られ大入賞口３６ａに入球した遊技球は、第２通路３００に高い確率で送られる。
【０７４４】
第１通路２１０の入球口２１０ａ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第１通路検知センサーと呼ぶ）ＳＰ１が設けられており、第１通路検知センサーＳＰ１によって、第１通路２１０への遊技球の入球を検知することができる。第２通路３００の入球口３１０ａ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第２通路検知センサーと呼ぶ）ＳＰ２が設けられており、第２通路検知センサーＳＰ２によって、第２通路３００へ

の遊技球の入球を検知することができる。第２通路３００における分岐通路部３３０の排球口３３０ｂ付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、Ｖ入賞ゾーン検知センサーと呼ぶ）ＳＰ３が設けられており、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３によって、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知することができる。

【０７４５】

各検知センサーＳＰ１～ＳＰ３の検知信号は、主制御装置６０（図７３）に送られる。主制御装置６０（図７３）は、第１通路検知センサーＳＰ１の検知信号と第２通路検知センサーＳＰ２の検知信号とに基づいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉時期を定めて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉を指示する。また、主制御装置６０（図７３）は、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３の検知信号から、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球が入球したと判断された場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行する処理を行う。主制御装置６０で行なうこれらの処理については、後ほど詳述する。

【０７４６】

《２－３》遊技機の電気的構成：

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

【０７４７】

図７７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【０７４８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【０７４９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図７３）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【０７５０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各入球口に設けられた遊技球検知センサーが接続されている。具体的には、第１始動口３３に入球した遊技球を検知する第１始動口検知センサー６７ｂと、第２始動口３４に入球した遊技球を検知する第２始動口検知センサー６７ｃと、スルーゲート３５を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー６７ｄと、上述したＶ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられる検知センサーＳＰ１～ＳＰ３が接続されている。Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられる検知センサーＳＰ１～ＳＰ３のうちの第１通路検知センサーＳＰ１および第２通路検知センサーＳＰ２は、大入賞口３６ａに入球した遊技球を検知するセンサーとしても機能する。主制御基板６１のＭ

ＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。また、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの第１通路２１０への入球、および第２通路３００への入球に基づいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉を制御する。

【０７５１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉動作させる非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０７５２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、開閉実行モードの１ラウンド目において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開閉されるように非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄの駆動制御を実行する。非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄの駆動制御については、後ほど詳述する。

【０７５３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、大入賞口３６ａへの入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【０７５４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【０７５５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【０７５６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【０７５７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【０７５８】
図７８は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【０７５９】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【０７６０】
各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【０７６１】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【０７６２】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【０７６３】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【０７６４】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【０７６５】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【０７６６】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【０７６７】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【０７６８】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【０７６９】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０７７０】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０７７１】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０７７２】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０７７３】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０７７４】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【０７７５】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成

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

【０７７６】

なお、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【０７７７】

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

【０７７８】

図７９は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図７９（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７９（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０７７９】

図７９（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７９（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０７８０】

図８０は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図８０（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８０（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０７８１】

図８０（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図８０（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（

１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０７８２】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【０７８３】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【０７８４】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【０７８５】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）

【０７８６】

上記の（２）開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様として、可変入賞装置３６が備えるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に１種類または複数種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターンによって、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖにおけるＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球の難しさを調整することができる。本実施形態では、以下の３つの開閉パターンを用意した。

【０７８７】

・Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能なＶ入賞不可閉開パターン。
・Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが可能であるが、入れることが難しいＶ入賞高難度閉開パターン。
・Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが可能であり、入れることがＶ入賞高難度閉開パターンより容易なＶ入賞低難度閉開パターン。

【０７８８】

各閉開パターンの具体的な態様、および大当たりの種類に対する第１ないし第３の閉開パターンの割り振りについては、後ほど詳しく説明する。

【０７８９】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０７９０】

図８１は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８１（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８１（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【０７９１】

図８１（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【０７９２】

８Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンまたはＶ入賞低難度閉開パターンである。Ｖ入賞高難度閉開パターンとＶ入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に８Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に８Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【０７９３】

８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。なお、Ｖ入賞不可閉開パターンでは、上述したように、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。また、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、高確率モードへの変更を行うことなく、エラーが発生した旨を報知するためにエラーメッセージが図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。遊技者の不正によってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した可能性を否定できないことから、エラーメッセージが表示されるようにする。さらに、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなると共に、エラーメッセージが表示される構成としてもよい。なお、上述したエラーメッセージの表示は、警告音を発生させることに換えることができ、エラーが発生した旨を報知することができれば、どのような手段によるものでも良い。また、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、パチンコ機の動作を停止する構成としても良い。

【０７９４】

このように、第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６においてＶ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが可能となる。このため、第１種大当たりに当選した場合、開閉実行モードにおいて、遊技者は、右打ち中に、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６においてＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を試みる遊技を行うことが好ましい。Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球をどのように試みるかについては、後述する。一方、第２種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球は実質的にないことから、通常の右打ち、すなわち、操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図７２）を操作することによる遊技を行うことになる。

【０７９５】
図８１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第１種大当たり、及び、８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。
【０７９６】
１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンまたはＶ入賞低難度閉開パターンである。Ｖ入賞高難度閉開パターンとＶ入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に１６Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に１６Ｒ第１種大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。
【０７９７】
８Ｒ第２種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるＶ獲得チャレンジ機構部３６の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。なお、Ｖ入賞不可閉開パターンでは、上述したように、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。
【０７９８】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【０７９９】
なお、本実施形態においては、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放、すなわち開閉扉３６ｂが開いてから閉じるまでを１ラウンドとした。これ対して、他の態様として、１ラウンド中に開閉扉３６ｂが複数回開放する態様を採用してもよい。
【０８００】
本実施形態では、先に説明したように、大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たり、１６Ｒ第１種大当たりの３種類が用意されており、これらは上述したように先に説明した（１）、（２）についての態様またはモードに差異を設けるものであり、先に説明した（３）、すなわち、開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）については差異を設けない構成であった。これに換えて、（３）についても差異を設ける構成としてもよい。例えば、８Ｒ第１種大当たり、および１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであり、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである構成としてもよい。
【０８０１】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、こ

れらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

図８２は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０８０７】

図８２（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図８２（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０８０８】

図８２（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図８２（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４

ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【０８０９】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【０８１０】
《２－４》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０８１１】
図８３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図７７）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０８１２】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【０８１３】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０８１４】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【０８１５】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０８１６】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０８１７】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【０８１８】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【０８１９】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【０８２０】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【０８２１】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【０８２２】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【０８２３】

《２－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０８２４】

主制御装置６０において実行される処理の中には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖが有する非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御する処理が含まれる。まず、この開閉制御の概要について説明する。なお、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの構成は、図７６を用いて先に説明した通りである。

【０８２５】

本実施形態では、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである開閉シナリオに従って制御される。開閉シナリオは、３種類用意されている。３種類の開閉シナリオを順に説明する。

【０８２６】

＜第１開閉シナリオ＞

図８４は、第１開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図８４（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図８４（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８４（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８４（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【０８２７】
大当たりに当選していない通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）では、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、開放状態である。低頻度サポートモード中において、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して最初のラウンド遊技（以下、単に「１ラウンド目」とも呼ぶ）が開始される（時刻ｔ１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。閉鎖条件は、下記の（ｉ）、（ii）の通りである。
【０８２８】
（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。
（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。
上記２つの項目の両方が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。
【０８２９】
本実施形態では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことは、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２との両方を用いて検知している。すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とのいずれかで、遊技球の入球を検知した場合に、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したものと認定している。このため、（ii）の項目における「大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とのいずれかで遊技球が１個、入球したこと」を意味し、「大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２との両方で検出した遊技球の個数の合計が２個となったこと」を意味する。
【０８３０】
図８４の例示では、時刻ｔ１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ１）を起点として、時刻ｔ２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻ｔ４で、第２通路検知センサーＳＰ２によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻ｔ２と時刻ｔ４のそれぞれで、（ｉ）、（ii）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。
【０８３１】
非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。
・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。
・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．２秒間が経過したこと。
上記２つのうちのいずれかが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ３，ｔ５）。
【０８３２】
上記の開放条件によれば、（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。０．０６秒の閉鎖時間では、本線通路下流側部分３１３（図７６）への遊技球の落下を阻止することができず、実質的に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０（図７６）側に案内することができない。すなわち、本実施形態では、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時にも、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行しているが、閉鎖時間は極めて短い時間であり、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない

構成となっている。なお、この構成に対して、他の形態として、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【０８３３】

上記の開放条件によれば、大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．２秒、閉鎖することになる。この０．２秒の間に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０側に案内することが可能となる。なお、閉鎖時間は、０．２秒間に換えて、０．４秒未満の他の時間（例えば、０．３秒）としてもよい。０．４秒未満とした理由は、後述する。

【０８３４】

本実施形態では、第１開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、低頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第１開閉シナリオを読み出し、読み出した第１開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。

【０８３５】

遊技者は、大当たりに当選していない通常状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）で左打ち中に、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの１ラウンド目において、下記の（イ）、（ロ）の手順で操作を行うことで、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖにおいて、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。

【０８３６】

（イ）操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を調整して（すなわち、弱右打ち操作を行って）、弱右打ち通路Ｐ１（図７４）へ遊技球を１個入れる。

弱右打ち通路Ｐ１へ入った遊技球は、大入賞口３６ａ（図７６）から第１通路２１０を通って、排球口２１０ｂから排出される。その後、図８５に示すように、排球口２１０ｂから排出された遊技球Ｂ１は、クルーン２２０によって受け止められ、内壁２２０ａを周回しながら流下する。続いて、図８６に示すように、遊技球Ｂ１は孔２２０ｂに流入する。なお、クルーン２２０において遊技球が保持される時間は、例えば数秒～数十秒というように、遊技球発射機構８１の遊技球の発射間隔である０．６秒に比べて極めて長い。

【０８３７】

（ロ）操作ハンドル２５（図７２）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図７２）を操作することによって（すなわち、強右打ち操作を行って）、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を１個入れる。

【０８３８】

第１開閉シナリオによれば、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球した時に同期して、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行することから、遊技者は、強右打ち通路Ｐ２へ入れた遊技球Ｂ２が第２通路３００へ入球するタイミングが、（イ）によって弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングと一致するように（図８６参照）、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球Ｂ２を入れるタイミングを調整する。図８４を用いて説明すると、時刻ｔ２で検知された第１通路２１０に入球した遊技球がクルーン２２０に達するまでの期間が時刻ｔ２から時刻ｔ４までの期間と一致するように、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球Ｂ２を入れるタイミングを調整する。このようにして、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行するタイミングを計ることによって、図８７に示すように、（イ）の操作によって弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１は、閉鎖状態にある非Ｖ入賞口シャッター３５０によって、本線通路下流側部分３１３への侵入が阻止されて分岐通路部３３０に誘導される。この結果、弱右打ち通路Ｐ１へ入れた遊技球Ｂ１をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。なお、上記のように構成された第１開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞高難度閉開パターンを実現するためのものである。

【０８３９】

第１開閉シナリオでは、前述したように、１ラウンド目において、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球し、その後、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を１個入球することによって、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの入球（Ｖ入賞）を狙うことができるが、他の操作によっても、Ｖ入賞を狙うことができる。具体的には、１ラウンド目において、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球し、その後、再び、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を１個入球することによっても、Ｖ入賞を狙うことができる。

【０８４０】

なお、本実施形態では、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が、強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な構成となっている。Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることができないのは、次のような理由である。

【０８４１】

Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖの第２通路３００は、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０の上部に到達するまでに０．４秒かかる内部構造となっている。その上、遊技球発射機構８１からは０．６秒間隔で遊技球が発射される。このため、第２通路３００の入球口３１０ａに最初に入球した遊技球は、次に発射された遊技球が大入賞口３６ａに入球して非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態となるより前に非Ｖ入賞口シャッター３５０の位置まで到達してしまうことになる。したがって、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態となったときには、最初の遊技球は本線通路下流側部分３１３へ落下してしまい、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球することはない。

【０８４２】

また、第２通路３００は、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するまでに０．４秒かかる内部構造となっており、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖時間は０．２秒というように、０．４秒より短い時間に設定されていることから、大入賞口３６ａに２個目に入球した遊技球が、当該遊技球の入球によって非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行して、Ｖ入賞ゾーンＦＶに入球することがない。このように、本実施形態では、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を連続して入球するだけでは、Ｖ入賞を狙うことができない。

【０８４３】

＜第２開閉シナリオ＞

図８８は、第２開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図８８（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図８８（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８８（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８８（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【０８４４】

第２種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して１ラウンド目が開始される（時刻ｔ１１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第２開閉シナリオの閉鎖条件は、下記の（iii）、（iv）の通りである。

【０８４５】

（iii）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。

（iv）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと。

上記２つの項目の両方が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０８４６】

図８８の例示では、時刻ｔ１１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、

この開始された時（時刻ｔ１）を起点として、時刻ｔ１２で、第１通路検知センサーＳＰ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知される。この時刻ｔ１２で、（iii）、（iv）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０８４７】

非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。

・非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。

上記の条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ１３）。

【０８４８】

上記の開放条件によれば、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第２開閉シナリオによれば、第１開閉シナリオの場合と同様に、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない。なお、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、非Ｖ入賞口シャッター３５０が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【０８４９】

上記のように構成された第２開閉シナリオでは、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできず、また、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個目以降に遊技球が入球したときに非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖されることはないことから、１ラウンド目において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を入れることができない。第２開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞不可閉開パターンを実現するためのものである。

【０８５０】

本実施形態では、第２開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、第２種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第２開閉シナリオを読み出し、読み出した第２開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。

【０８５１】

＜第３開閉シナリオ＞

図８９は、第３開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図８９（ａ）は、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図８９（ｂ）は、第１通路検知センサーＳＰ１のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８９（ｃ）は、第２通路検知センサーＳＰ２のＯＮ状態・ＯＦＦ状態の時間的な変化を示している。図８９（ｄ）は、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【０８５２】

高頻度サポートモード中において、第１種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが閉鎖状態から開放状態に移行して１ラウンド目が開始される（時刻ｔ２１）。こうした開閉実行モードにおいて、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第３開閉シナリオの閉鎖条件は、第１開閉シナリオの閉鎖条件と同一である。すなわち、第３開閉シナリオの閉鎖条件は、先に説明した（ｉ）、（ii）の両方を満たすことである。

【０８５３】

図８９の例示では、時刻ｔ２１で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻ｔ２１）を起点として、時刻ｔ２２で、第１通路検知センサーＳ

Ｐ１によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻ｔ２４で、第２通路検知センサーＳＰ２によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻ｔ２２と時刻ｔ２４のそれぞれで、（ｉ）、（ii）の項目の両方が成立することになり、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０８５４】

非Ｖ入賞口シャッター３５０の開放条件は、下記のとおりである。

・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。

・（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、開閉実行モードの１ラウンド目が終了したこと。

上記２つのうちのいずれかが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻ｔ２３，ｔ２５）。

【０８５５】

上記の第３開閉シナリオの開放条件によれば、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第３開閉シナリオによれば、第１開閉シナリオの場合と同様に、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない。なお、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、非Ｖ入賞口シャッター３５０が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【０８５６】

また、開放条件の２つめの項目は、上述した内容に換えて、「（ii）で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、２個目の遊技球が入球した時から、開閉実行モードの１ラウンド目が終了するに十分な予め定められた時間（例えば、１分とか２分）が経過したこと。」としても良い。

【０８５７】

上記のように構成された第３開閉シナリオは、先に説明したＶ入賞低難度閉開パターンを実現するためのものである。強右打ち操作のみ（１球目は弱右打ち操作で、２球目は強右打ち操作でも可能であるが、強右打ち操作のみでも可能）によって非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行した後は、１ラウンド目が終了するまで、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態を維持する。したがって、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合には、強右打ち操作を行なうだけで、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。

【０８５８】

本実施形態では、第３開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第３開閉シナリオを読み出し、読み出した第３開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。

【０８５９】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【０８６０】

＜タイマ割込み処理＞

図９０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動

される。
【０８６１】
ステップＳｈ０１０１では、各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｈ０１０２に進む。
【０８６２】
ステップＳｈ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０３に進む。
【０８６３】
ステップＳｈ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図９４）において、その値を更新する。
【０８６４】
ステップＳｈ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０４を実行した後、ステップＳｈ０１０５に進む。
【０８６５】
ステップＳｈ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０８６６】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９０：Ｓｈ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０８６７】
図９１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０３に進む。
【０８６８】
ステップＳｈ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０４に進む。
【０８６９】
ステップＳｈ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。

【０８７０】
ステップＳｈ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【０８７１】
ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｈ０２０７に進む。一方、ステップＳｈ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｈ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０８７２】
ステップＳｈ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｈ０２０８に進む。
【０８７３】
ステップＳｈ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｈ０２０９に進む。
【０８７４】
ステップＳｈ０２０９では、上述したステップＳｈ０２０４又はステップＳｈ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｈ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０８７５】
一方、ステップＳｈ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｈ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｈ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｈ０２１２に進む。
【０８７６】
ステップＳｈ０２１２では、ステップＳｈ０１０３（図９０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および通常処理（図９４）において更新している変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｈ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｈ０１０３（図９０）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｈ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０２１２を実行した後、ステップＳｈ０２１３に進む。
【０８７７】
ステップＳｈ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウ

ンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０２１３を実行した後、ステップＳｈ０２１４に進む。

【０８７８】

ステップＳｈ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【０８７９】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０８８０】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０８８１】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｈ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０８８２】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図９１：Ｓｈ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０８８３】

図９２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０８８４】

ステップＳｈ０３０１では、始動口用の入球処理（図９１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｈ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０８８５】

ステップＳｈ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｈ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０８８６】

一方、ステップＳｈ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｈ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０８８７】

ステップＳｈ０３０５では、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｈ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｈ０３０７を実行した後、ステップＳｈ０３０８に進む。

【０８８８】

ステップＳｈ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｈ０３０８において、第１種大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第１種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｈ０３０８において、第１種大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｈ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに第２種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０８８９】

ステップＳｈ０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｈ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｈ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｈ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０８９０】

ステップＳｈ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｈ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｈ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｈ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【０８９１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９０：Ｓｈ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【０８９２】
図９３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｈ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｈ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｈ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【０８９３】
ステップＳｈ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｈ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｈ０４０４に進む。
【０８９４】
ステップＳｈ０４０４では、ステップＳｈ０１０３（図９０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【０８９５】
一方、ステップＳｈ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｈ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【０８９６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【０８９７】
図９４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｈ０５０２に進む。
【０８９８】
ステップＳｈ０５０２では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｈ０５０２を実行した後、ステップＳｈ０５０３に進む。
【０８９９】
ステップＳｈ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０５０４に進む。
【０９００】
ステップＳｈ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｈ０５０５に進む。ステップＳｈ０５０５では、各遊技回にお

ける遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０５０５を実行した後、ステップＳｈ０５０６に進む。

【０９０１】

ステップＳｈ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０５０７に進む。

【０９０２】

ステップＳｈ０５０７では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｈ０５０８に進む。

【０９０３】

ステップＳｈ０５０８では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｈ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｈ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｈ０５０９及びステップＳｈ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｈ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｈ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｈ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０５０２に戻り、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７までの各処理を実行する。

【０９０４】

なお、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０９０５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図９４：Ｓｈ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９０６】

図９５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０９０７】

ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｈ０

６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０２に進む。

【０９０８】

ステップＳｈ０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０９０９】

ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０３～ステップＳｈ０６０６の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｈ０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０４に進む。

【０９１０】

ステップＳｈ０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｈ０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【０９１１】

ステップＳｈ０６０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｈ０６０５を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０９１２】

一方、ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｈ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０６～ステップＳｈ０６１０の遊技回進行用処理に進む。

【０９１３】

ステップＳｈ０６０６では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｈ０６０６では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図９７：Ｓｈ０８０２）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０９１４】

ステップＳｈ０６０６において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｈ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｈ０６０７を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【０９１５】

ステップＳｈ０６０６において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０

６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０８に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図９７）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップＳｈ０６０９に進む。

【０９１６】

ステップＳｈ０６０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納される。高頻度サポートモードフラグがＯＮであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる。

【０９１７】

ステップＳｈ０６０９において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６１０に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、後述する図１０４のステップＳｈ１３０９で値１００が予めセットされている。ステップＳｈ０６１０を実行した後、ステップＳｈ０６１１に進む。一方、ステップＳｈ０６０９において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｈ０６０９：ＮＯ）、後述するステップＳｈ０６１５に進む。

【０９１８】

ステップＳｈ０６１１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９１９】

ステップＳｈ０６１１において、高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｈ０６１１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【０９２０】

ステップＳｈ０６１２において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｈ０６１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｈ０６１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｈ０６１３を実行した後、ステップＳｈ０６１４に進む。

【０９２１】

ステップＳｈ０６１４では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｈ０６１４を実行した後、ステップＳｈ０６１５に進む。

【０９２２】

ステップＳｈ０６１５では、いずれかの大当たりフラグ（１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０６１５において、いずれかの大当たりフラグがＯＮである場合には（

Ｓｈ０６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６１６に進む。
【０９２３】
ステップＳｈ０６１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６１５において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｈ０６１５：ＮＯ）、ステップＳｈ０６１６を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。
【０９２４】
一方、ステップＳｈ０６１２において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｈ０６１２：ＹＥＳ）には、ステップＳｈ０６１３およびステップＳｈ０６１４を実行することなく、ステップＳｈ０６１５に進む。また、ステップＳｈ０６１１において高確率モードであると判定した場合（Ｓｈ０６１１：ＹＥＳ）にも、ステップＳｈ０６１５に進む。
【０９２５】
上述したステップＳｈ０６１１からステップＳｈ０６１４までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が１００回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が１００回に達した以後（すなわち、遊技回数カウンタＰＮＣが０以下の値）であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。
【０９２６】
＜データ設定処理＞
次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９５：Ｓｈ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９２７】
図９６は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０７０１では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｈ０７０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【０９２８】
ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｈ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０７０２～ステップＳｈ０７０７の第１保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０８～ステップＳｈ０７１３の第２保留エリア用のデータ設定処理を実行する。
【０９２９】
ステップＳｈ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｈ０７０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０７０４に進む。ステップＳｈ０７０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに

格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０７０５に進む。

【０９３０】

ステップＳｈ０７０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０７０５を実行した後、ステップＳｈ０７０６に進む。

【０９３１】

ステップＳｈ０７０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｈ０７０７へ進む。

【０９３２】

ステップＳｈ０７０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【０９３３】

ステップＳｈ０７０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【０９３４】

ステップＳｈ０７０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｈ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０７０８に進む。

【０９３５】

ステップＳｈ０７０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｈ０７０９に進む。ステップＳｈ０７０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｈ０７１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｈ０７１１に進む。

【０９３６】

ステップＳｈ０７１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｈ０７１１を実行した後、ステップＳｈ０７１２に進む。

【０９３７】

ステップＳｈ０７１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。そ

の後、ステップＳｈ０７１３に進む。
【０９３８】
ステップＳｈ０７１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【０９３９】
ステップＳｈ０７１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【０９４０】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９５：Ｓｈ０６０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９４１】
図９７は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０８０１では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０１を実行した後、ステップＳｈ０８０２に進む。
【０９４２】
ステップＳｈ０８０２では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０８０２を実行した後、ステップＳｈ０８０３に進む。
【０９４３】
ステップＳｈ０８０３では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０８０３において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０８０４に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。
【０９４４】
一方、ステップＳｈ０８０３において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０８０５に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｈ０８０２で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｈ０８０４又はステップＳｈ０８０５を実行した後、ステップＳｈ０８０６に進む。
【０９４５】
ステップＳｈ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの

有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第１種大当たりの情報、８Ｒ第２種大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【０９４６】

ステップＳｈ０８０４～ステップＳｈ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ０８０６を実行後、ステップＳｈ０８０７に進む。

【０９４７】

ステップＳｈ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｈ０８０７を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０９４８】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９７：Ｓｈ０８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９４９】

図９８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球があった開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードの開始時にＯＦＦにされる。

【０９５０】

ステップＳｈ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７９（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８０（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。

【０９５１】

一方、ステップＳｈ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｈ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７９（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行

エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８０（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｈ０９０４に進む。

【０９５２】

ステップＳｈ０９０４では、ステップＳｈ０９０２又はステップＳｈ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｈ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０５に進む。

【０９５３】

続くステップＳｈ０９０５からステップＳｈ０９１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【０９５４】

ステップＳｈ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｈ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８０（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０９５５】

一方、ステップＳｈ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ第１種大当たりの数値範囲、８Ｒ第２種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｈ０９０８に進む。

【０９５６】

ステップＳｈ０９０８では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｈ０９０８において、遊技結果が第１種大当たりであると判定した場合には（Ｓｈ０９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９０９に進む。

【０９５７】

ステップＳｈ０９０９では、第１種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第１種大当たり用の停止結果設定処理とは、第１種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第１種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９０９を実行した後、ステップＳｈ０９１０に進む。

【０９５８】

ステップＳｈ０９１０では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりである場合には１６Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ第１種大当たりである場合には８Ｒ第１種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ０９１０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０９５９】

ステップＳｈ０９０８において、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別が第１種大当たりでないと判定した場合（Ｓｈ０９０８：

ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、ステップＳｈ０９１１に進む。

【０９６０】

ステップＳｈ０９１１では、第２種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第２種大当たり用の停止結果設定処理とは、第２種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている第２種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９１１を実行した後、ステップＳｈ０９１２に進む。

【０９６１】

ステップＳｈ０９１２では、ステップＳｈ０９０６又はステップＳｈ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。本実施形態においては、第２種大当たりの種別は、８Ｒ第２種大当たりのみであるので、８Ｒ第２種大当たりフラグをＯＮにする。なお、第２種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第２種大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｈ０９１２を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０９６２】

ステップＳｈ０９０４において、ステップＳｈ０９０２又はステップＳｈ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｈ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｈ０９１３に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図７７）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０９６３】

ステップＳｈ０９１３において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｈ０９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０９１４に進む。

【０９６４】

ステップＳｈ０９１４では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ（図７７）におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｈ０９１４を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０９６５】

ステップＳｈ０９１３において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｈ０９１３：ＮＯ）、ステップＳｈ０９１５に進む。

【０９６６】

ステップＳｈ０９１５では、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅ（図７７）における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｈ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０９６７】
＜変動時間の設定処理＞
次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９７：Ｓｈ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９６８】
図９９は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｈ１００２に進む。
【０９６９】
ステップＳｈ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｈ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００３に進む。
【０９７０】
ステップＳｈ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【０９７１】
ステップＳｈ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｈ１００２：ＮＯ）、ステップＳｈ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｈ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｈ１００５）を実行することから、ステップＳｈ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｈ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１００６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【０９７２】
ステップＳｈ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【０９７３】
ステップＳｈ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｈ１００５：ＮＯ）、ステップＳｈ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｈ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【０９７４】

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

【０９７５】

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

【０９７６】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第１種大当たり用の変動時間テーブル、第２種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【０９７７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図９４：Ｓｈ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９７８】

図１００は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１１０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０９７９】

ステップＳｈ１１０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置５７の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【０９８０】

ステップＳｈ１１０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０９８１】

ステップＳｈ１１０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１１０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判

定する。ステップＳｈ１１０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓｈ１１０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０９８２】

ステップＳｈ１１０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｈ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１０５に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９８３】

ステップＳｈ１１０５において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１０６に進む。一方、ステップＳｈ１１０５において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｈ１１０５：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【０９８４】

ステップＳｈ１１０６では、大当たり種別とサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、第１種大当たりであり、かつ低頻度サポートモードである場合には、図８４を用いて先に説明した第１開閉シナリオを設定する。第２種大当たりである場合には、図８８を用いて先に説明した第２開閉シナリオを設定する。第１種大当たりであり、かつ高頻度サポートモードである場合には、図８９を用いて先に説明した第３開閉シナリオを設定する。その後、ステップＳｈ１１０７に進む。

【０９８５】

ステップＳｈ１１０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１０８に進む。

【０９８６】

ステップＳｈ１１０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１０９に進む。

【０９８７】

ステップＳｈ１１０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１１０９を実行した後、ステップＳｈ１１１０に進む。

【０９８８】

ステップＳｈ１１１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｈ１１１０を実行した後、ステップＳｈ１１１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０９８９】

ステップＳｈ１１０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１２に進む。

【０９９０】

ステップＳｈ１１１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１１１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１１１２：Ｙ

ＥＳ）、ステップＳｈ１１１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１１４に進む。

【０９９１】

ステップＳｈ１１１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｈ１１１４を実行した後、ステップＳｈ１１１５に進む。

【０９９２】

ステップＳｈ１１１５では、ステップＳｈ１１１４で確認したラウンド回数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。これにより、８Ｒ第１種大当たり、または８Ｒ第２種大当たりである場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「８」がセットされ、１６Ｒ第１種大当たりである場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１６」がセットされる。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアであり、ステップＳｈ１１１５では、初期値として「８」または「１６」がセットされる。ステップＳｈ１１１５を実行した後、ステップＳｈ１１１６に進む。

【０９９３】

ステップＳｈ１１１６では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０９９４】

ステップＳｈ１１０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｈ１１１７を実行した後、ステップＳｈ１１１８に進む。

【０９９５】

ステップＳｈ１１１８では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｈ１１１８を実行した後、ステップＳｈ１１１９に進む。

【０９９６】

ステップＳｈ１１１９では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｈ１１１９において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｈ１１１９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２０に進む。一方、ステップＳｈ１１１９において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｈ１１１９：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０９９７】

ステップＳｈ１１２０では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｈ１１２１に進む。

【０９９８】

ステップＳｈ１１２１では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｈ１１２１を実行した後、ステップＳｈ１１２２に進む。

【０９９９】

ステップＳｈ１１２２では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディン

グ時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｈ１１２２を実行した後、ステップＳｈ１１２３に進む。

【１０００】

ステップＳｈ１１２３では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図９４）におけるステップＳｈ０５０２において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｈ１１２３を実行した後、ステップＳｈ１１２４に進む。

【１００１】

ステップＳｈ１１２４では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１００２】

ステップＳｈ１１０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２５に進む。

【１００３】

ステップＳｈ１１２５では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｈ１１２２）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１１２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１１２５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１１２６に進む。

【１００４】

ステップＳｈ１１２６では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１１２７に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｈ１１２７を実行した後、ステップＳｈ１１２８に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１００５】

一方、ステップＳｈ１１２５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｈ１１２５：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１００６】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１００：Ｓｈ１１１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１００７】

図１０１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１２０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｈ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと

判定した場合には（Ｓｈ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０３に進む。
【１００８】
ステップＳｈ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｈ１２０５に進む。
【１００９】
ステップＳｈ１２０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態では、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入球数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた入球カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。なお、仮にパチンコ機１０に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットするとともに、入球カウンタエリアＰＣに「６」をセットしてもよい。ステップＳｈ１２０５を実行した後、ステップＳｈ１２０６に進む。
【１０１０】
ステップＳｈ１２０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。
【１０１１】
ステップＳｈ１２０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｈ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｈ１２０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２０７：ＮＯ）、ステップＳｈ１２０８に進む。
【１０１２】
ステップＳｈ１２０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサ、具体的には、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖに備えられた第１通路検知センサーＳＰ１および第２通路検知センサーＳＰ２の検知状態により判定する。ステップＳｈ１２０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｈ１２０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｈ１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２０９に進み、入球カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｈ１２１０に進む。

【１０１３】
ステップＳｈ１２１０では、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２１０において、入球カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１０１４】
ステップＳｈ１２０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合（Ｓｈ１２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１２１０において入球カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１２１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｈ１２１２に進む。
【１０１５】
ステップＳｈ１２１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｈ１２１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１２１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｈ１２１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１２１３：ＮＯ）、第１タイマカウンタエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｈ１２１４を実行した後、ステップＳｈ１２１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。
【１０１６】
この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。
【１０１７】
＜シャッター開閉処理＞
次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１００：Ｓｈ１１１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０１８】
図１０２は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１３０１では、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であるか否かを判定する。本実施形態では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄ（図７７）の動作状態によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であるか否かが判定される。ステップＳｈ１３０１において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中であると判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０２に進む。
【１０１９】
ステップＳｈ１３０２では、遊技状態移行処理（図１００）のステップＳｈ１１０６によって設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値と遊技状態移行処理（図１００）におけるス

テップＳｈ１１１４で確認したラウンド回数との値を比較して、実行中のラウンド数を特定し、特定したラウンド数が１ラウンド目である場合に、第１通路検知センサーＳＰ１の検知信号と第２通路検知センサーＳＰ２の検知信号から、大入賞口３６ａに入球した遊技球の数をカウントすることに基づいて、第１～第３開閉シナリオの中から設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｈ１３０２において、閉鎖条件が成立していると判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３に進む。

【１０２０】

ステップＳｈ１３０３では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する。ステップＳｈ１３０３を実行した後、後述するステップＳｈ１３０６に進む。

【１０２１】

一方、ステップＳｈ１３０２において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０３を実行することなく、ステップＳｈ１３０６に進む。

【１０２２】

ステップＳｈ１３０１において、非Ｖ入賞口シャッター３５０が開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０４に進む。

【１０２３】

ステップＳｈ１３０４では、遊技状態移行処理（図１００）のステップＳｈ１１０６によって設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、設定された開閉シナリオが第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオである場合、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。設定された開閉シナリオが第３開閉シナリオである場合には、非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすること、または開閉実行モードにおける１ラウンド目が終了したかを判定することによって、第３開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｈ１３０４において、開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｈ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１３０５に進む。

【１０２４】

ステップＳｈ１３０５では、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放する。ステップＳｈ１３０５を実行した後、ステップＳｈ１３０６に進む。

【１０２５】

一方、ステップＳｈ１３０４において、開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｈ１３０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１３０５を実行することなく、ステップＳｈ１３０６に進む。

【１０２６】

ステップＳｈ１３０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｈ１３０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【１０２７】

＜Ｖ入賞判定処理＞

次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処のサブルーチン（図１０２：Ｓｈ１３０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０２８】

図１０３は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１４０１では、Ｖ獲得チャレンジ機構部３６ｖのＶ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知したか否か

を判定する。この判定は、Ｖ入賞ゾーン検知センサーＳＰ３の検知信号から判断される。ステップＳｈ１４０１において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｈ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１４０２に進む。

【１０２９】

ステップＳｈ１４０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。ステップＳｈ１４０２を実行した後、ステップＳｈ１４０３に進む。

【１０３０】

ステップＳｈ１４０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９４：ステップＳｈ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｈ１４０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【１０３１】

一方、ステップＳｈ１４０１において、Ｖ入賞ゾーンＦＶへの遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｈ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１４０２およびステップＳｈ１４０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【１０３２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１００：Ｓｈ１１２７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０３３】

図１０４は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１５０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０３４】

ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｈ１５０２を実行した後、ステップＳｈ１５０３に進む。

【１０３５】

ステップＳｈ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｈ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｈ１５０５に進む。

【１０３６】

ステップＳｈ１５０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳｈ１５０９に進む。

【１０３７】

一方、ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｈ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０６に進み、フラグ消去処理を実行する

。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳｈ１５０７に進む。

【１０３８】

ステップＳｈ１５０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｈ１５０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｈ１５０９に進む。

【１０３９】

ステップＳｈ１５０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１０４０】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図９４：Ｓｈ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０４１】

図１０５は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０２に進む。

【１０４２】

ステップＳｈ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｈ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｈ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｈ１６０３に進む。

【１０４３】

ステップＳｈ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１０４４】

ステップＳｈ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０４に進む。

【１０４５】

ステップＳｈ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｈ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｈ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることによ

り、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｈ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｈ１６０６に進む。

【１０４６】

ステップＳｈ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｈ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｈ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０７に進む。

【１０４７】

ステップＳｈ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｈ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｈ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｈ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｈ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｈ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｈ１６１０に進む。

【１０４８】

ステップＳｈ１６１０では、ステップＳｈ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１０４９】

一方、ステップＳｈ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【１０５０】

ステップＳｈ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｈ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｈ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｈ１６１３に進む。

【１０５１】

ステップＳｈ１６１３では、ステップＳｈ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｈ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｈ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１０５２】

ステップＳｈ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｈ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１６に進む。

【１０５３】

ステップＳｈ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｈ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１０５４】

ステップＳｈ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１０５５】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１０５：Ｓｈ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０５６】

図１０６は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０２に進む。

【１０５７】

ステップＳｈ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０５８】

ステップＳｈ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｈ１７０３を実行した後、ステップＳｈ１７０４に進む。

【１０５９】

ステップＳｈ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｈ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｈ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制

御処理を終了する。一方、ステップＳｈ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０６０】

ステップＳｈ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｈ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｈ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｈ１７０９に進む。

【１０６１】

ステップＳｈ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１０６２】

ステップＳｈ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｈ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０６３】

一方、ステップＳｈ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｈ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｈ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｈ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｈ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１０６４】

Ａ５．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１０６５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１０６６】

図１０７は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば４ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１０６７】

ステップＳｈ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順

序に従って順次読み出される。ステップＳｈ１８０１を実行した後、ステップＳｈ１８０２に進む。

【１０６８】

ステップＳｈ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１８０２を実行した後、ステップＳｈ１８０３に進む。

【１０６９】

ステップＳｈ１８０３では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｈ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｈ１８０３を実行した後、ステップＳｈ１８０４に進む。

【１０７０】

ステップＳｈ１８０４では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｈ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｈ１８０４を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１０７１】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０７：Ｓｈ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１０７２】

図１０８は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１０７３】

ステップＳｈ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０２に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１９０２を実行した後、ステップＳｈ１９０３に進む。一方、ステップＳｈ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０２を実行することなく、ステップＳｈ１９０３に進む。

【１０７４】

ステップＳｈ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置９０（図８３参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ａに格納される。その後、ステップＳｈ１９０７に進む。

【１０７５】

ステップＳｈ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｈ１９０５に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｈ１９０７に進む

。ステップＳｈ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０５：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｈ１９０７に進む。

【１０７６】

ステップＳｈ１９０７では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９０８に進む。一方、ステップＳｈ１９０７において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０７：ＮＯ）、ステップＳステップＳｈ１９０９に進む。

【１０７７】

ステップＳｈ１９０８では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ１９０８を実行した後、ステップＳｈ１９０９に進む。

【１０７８】

ステップＳｈ１９０９では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１０に進みオープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たり種別を特定し、その大当たり種別に対応したオープニング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御が終了した後には右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。右打ち報知演出においては、１ラウンド目において、１球目の遊技球を弱右打ち通路Ｐ１（図７４）へ入れ、２球目の遊技球を強右打ち通路Ｐ２へ入れることによってＶ入賞を狙わせることを促す演出を実行する。その後、ステップＳｈ１９１１に進む。一方、ステップＳｈ１９０９において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９０９：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１０を実行することなく、ステップＳｈ１９１１に進む。

【１０７９】

ステップＳｈ１９１１では、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。Ｖ入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球がＶ入賞ゾーンＦＶに入球した場合に、主側ＣＰＵ６２から音光側ＭＰＵ９２に送信されるコマンドである。ステップＳｈ１９１１において、主側ＣＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１２に進む。

【１０８０】

ステップＳｈ１９１２では、Ｖ入賞演出を実行するように設定する。具体的には、Ｖ入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。Ｖ入賞演出は、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップＳｈ１９１２を実行した後、ステップＳｈ１９１３に進む。

【１０８１】

ステップＳｈ１９１３では、Ｖ入賞演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。なお、表示側ＭＰＵ１０２は、Ｖ入賞演出コマンドを受信すると、Ｖ入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置４１に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップＳｈ１９１３を実行した後、ステップＳｈ１９１４に進む。一方、ステップＳｈ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１２およびステップＳｈ１９１３を実行す

ることなく、ステップＳｈ１９１４に進む。
【１０８２】
ステップＳｈ１９１４では、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｈ１９１４おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｈ１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１９１５に進み、エンディング演出および左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御が終了した後には左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、エンディング演出及び左打ち報知演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｈ１９１６に進む。一方、ステップＳｈ１９１４において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｈ１９１４：ＮＯ）、ステップＳｈ１９１５を実行することなく、ステップＳｈ１９１６に進む。
【１０８３】
ステップＳｈ１９１６では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。
【１０８４】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１０８：Ｓｈ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１０８５】
図１０９は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１０８６】
ステップＳｈ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｈ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｈ２００１を実行した後、ステップＳｈ２００２に進む。
【１０８７】
ステップＳｈ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｈ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｈ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【１０８８】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処

理のサブルーチン（図１０９：Ｓｈ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１０８９】

図１１０は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｈ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｈ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｈ２１０２を実行した後、ステップＳｈ２１０４に進む。

【１０９０】

ステップＳｈ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｈ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｈ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｈ２１０３を実行した後、ステップＳｈ２１０４に進む。

【１０９１】

ステップＳｈ２１０２及びステップＳｈ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１０９２】

ステップＳｈ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｈ２

１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。
【１０９３】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図１０８：Ｓｈ２１０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１０９４】
図１１１は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。
【１０９５】
ステップＳｈ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｈ２２０２に進む。
【１０９６】
ステップＳｈ２２０２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｈ２２０２を実行した後、ステップＳｈ２２０３に進む。
【１０９７】
ステップＳｈ２２０３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第１種大当たり、又は８Ｒ第２種大当たりである場合には、有効ラインＬ（図７５参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ第１種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ第２種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【１０９８】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｈ２２０３を実行した後、ステップＳｈ２２０４に進む。
【１０９９】
ステップＳｈ２２０４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｈ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステ

ップＳｈ２２０５に進む。
【１１００】
ステップＳｈ２２０５では、今回の遊技回においてステップＳｈ２２０２で設定された演出の種類情報、ステップＳｈ２２０３で設定された停止図柄の種類情報、及びステップＳｈ２２０４で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｈ２２０６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｈ２２０６を実行した後、ステップＳｈ２２０７に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。
【１１０１】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１１１：Ｓｈ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１１０２】
図１１２は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２３０１では、今回の遊技回による当たり抽選において第１種大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図１１１のステップＳｈ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０１では、１６Ｒ第１種大当たり又は８Ｒ第１種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｈ２３０１において、今回の遊技回による当たり抽選において第１種大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｈ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０２に進む。
【１１０３】
ステップＳｈ２３０２では、第１種大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第１種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図９９において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０２を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。
【１１０４】
ステップＳｈ２３０１において、今回の遊技回による第１種大当たりに当選しなかった場合には（Ｓｈ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０３に進む。
【１１０５】
ステップＳｈ２３０３では、今回の遊技回における第２種大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図１１１のステップＳｈ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０３では、１６Ｒ第２種大当たり又は８Ｒ第２種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｈ２３０３において、今回の遊技回において第２種大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｈ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０４に進む。
【１１０６】
ステップＳｈ２３０４では、第２種大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第２種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図９９において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０４を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。
【１１０７】
ステップＳｈ２３０３において、今回の遊技回において第２種大当たりしていないと判定した場合には（Ｓｈ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０５に進む。
【１１０８】
ステップＳｈ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定す

る。この判定は、図１１１のステップＳｈ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｈ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｈ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２３０６に進む。

【１１０９】

ステップＳｈ２３０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図９９においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップＳｈ２３０６を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【１１１０】

一方、ステップＳｈ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていなと判定した場合には（Ｓｈ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｈ２３０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。具体的には、第１種大当たり当選、第２種大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図９９においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置６０側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップＳｈ２３０７を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【１１１１】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１１１：Ｓｈ２２０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１１２】

図１１３は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｈ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【１１１３】

一方、ステップＳｈ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではないと判定した場合には（Ｓｈ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｈ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【１１１４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１１１５】

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

【１１１６】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行

する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【１１１７】

＜メイン処理＞

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

【１１１８】

図１１４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１１１９】

ステップＳｈ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｈ２５０２に進む。

【１１２０】

ステップＳｈ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１１２１】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１１２２】

図１１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１１２３】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１１２４】

図１１６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１１２５】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画

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

【１１２６】

ステップＳｈ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１１５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１１２７】

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

【１１２８】

なお、コマンド対応処理（Ｓｈ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１１２９】

ステップＳｈ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｈ２７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｈ２７０３に進む。

【１１３０】

ステップＳｈ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｈ２７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｈ２７０４に進む。

【１１３１】

ステップＳｈ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｈ２７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｈ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ

機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１１３２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、第２通路検知センサーＳＰ２を遊技球が通過した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態に切り替えるので、クルーン２２０（以下、滞留領域とも呼ぶ）から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させることによって、クルーン２２０から流出した遊技球を閉鎖状態に切り替わった後の非Ｖ入賞口シャッター３５０の上面に沿わせて流下させることができ、当該遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができる。すなわち、遊技者は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態の切り替えを、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングを考慮して第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態の切り替えについて遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３３】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球がクルーン２２０に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間（遊技球がクルーン２２０に滞留している時間の長さ）は、遊技球が遊技球発射機構８１から発射されてから第２通路検知センサーＳＰ２を通過するまでの時間の長さである第２通路到達時間よりも長い構成となっている。従って、クルーン２２０に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングを考慮して第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させるために、第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させても、クルーン２２０から流出した遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０を通過するときに、当該非Ｖ入賞口シャッター３５０の状態を閉鎖状態にすることが可能であり、クルーン２２０から流出した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができる。すなわち、クルーン２２０に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、クルーン２２０に滞留する遊技球の動きを確認しながら第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第２通路到達時間よりも短い場合には、第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、本実施形態のパチンコ機１０は、クルーン２２０に滞留する遊技球の動きを確認しながら第２通路検知センサーＳＰ２に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３４】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態のタイミングで遊技球を当該非Ｖ入賞口シャッター３５０上を通過させるためには、クルーン２２０から遊技球が流出するタイミングと、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては０．２秒）とを考慮して、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【１１３５】

本実施形態のパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては０．２秒）が、遊技球を遊技球発射機構８１から発射させてからクルーン２２０を経由してクルーン２２０から流出するまでの時間の長さ（以下、滞留領域流出時間とも呼ぶ）よりも短くなるように構成されている。従って、第１通路検知センサーＳＰ１を通過させた遊技球を、クルーン２２０を経由させ、さらに当該遊技球を閉鎖状態の非Ｖ入賞口シャッター３５０によってＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球１球だけを用いてＶ入賞ゾーン

ＦＶに当該遊技球を流入させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、クルーン２２０に滞留した後に非Ｖ入賞口シャッター３５０を経由してＶ入賞ゾーンＦＶに流入させる遊技球と、第２通路検知センサーＳＰ２を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３６】

また、パチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態の場合に、当該非Ｖ入賞口シャッター３５０を通過した遊技球が流入する領域は、当該領域への遊技球の流入が次回以降の遊技回の抽選モードを高確率モードに移行させるための条件として設定されている領域（Ｖ入賞ゾーンＦＶ）であるので、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させたいと遊技者に所望させることができ、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉についての技術介入に関して、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１３７】

本実施形態のパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオとして、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させないと、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１開閉シナリオと、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させなくても、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが可能又は容易な第３開閉シナリオとを備える。非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオとして第１開閉シナリオが設定されている場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるために第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第３開閉シナリオが設定されている場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるために第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第１開閉シナリオが設定されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを切り替えることによって、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３８】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、遊技球が第１通路検知センサーＳＰ１または第２通路検知センサーＳＰ２を通過したことを契機として、開放状態から閉鎖状態に切り替えられるので、設定されている開閉シナリオが第１開閉シナリオまたは第２開閉シナリオのいずれの場合であっても、遊技球が第１通路検知センサーＳＰ１または第２通路検知センサーＳＰ２を通過するように操作ハンドル２５を操作する必要があり、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【１１３９】

また、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を通過させるだけで（すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を通過させなくても）Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが可能なように非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉動作が実行される第３開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験した遊技者に対して、第２通路検知センサーＳＰ２に遊技球を流通させた場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に切り替わるにもかかわらず、第２通路検知センサーＳＰ２を流通した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに流入させることができない非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉動作が実行される第１開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験させることで、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第１開閉シナリオが設定されている場合に第１通路検知センサーＳＰ１に遊技球を流通させることを促すことができる。

【１１４０】

また、第３開閉シナリオが設定されている場合には、第１通路検知センサーＳＰ１と第

２通路検知センサーＳＰ２のいずれを遊技球が流通しても非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態である期間に遊技球を当該非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達させることができるので、第３開閉シナリオが設定されている場合には、遊技者は容易にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる。本実施形態のパチンコ機１０においては、第３開閉シナリオが設定される場合には、少なくとも先に第１開閉シナリオが設定された遊技状態を経由している。すなわち、第１開閉シナリオでの遊技を経験している遊技者は、第１開閉シナリオが設定されている場合にＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させるために必要な技術介入を一度は経験しているため、第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第１種大当たりに当選した場合に、再度、第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を流入させるために必要な技術介入をさせると、遊技者が疲弊してしまう虞がある。このため、本実施形態のパチンコ機１０は、高頻度サポートモードの遊技回で第１種大当たりに当選した場合には、第３開閉シナリオが設定される構成としている。このようにすることで、遊技者が不要に疲弊することを抑制することができる。

【１１４１】

また、本実施形態においては、第１開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンが同じ場合であっても、大入賞口３６ａを通過した後の遊技球の第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球の通過パターンが異なれば、遊技者の有利の度合いが異なる。具体的には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンが同じであっても、大入賞口３６ａを通過した後の遊技球の第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球の通過パターンとして、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる通過パターンと、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができない通過パターンとがある。従って、開閉実行モード中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオが第１開閉シナリオであると認識した遊技者に対して、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２への遊技球のどのような通過パターンが有利であるかを認識させることができ、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１４２】

本実施形態においては、第２開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができないので、有利の度合いが同じとなる。

【１１４３】

本実施形態においては、第３開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口３６ａに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができるので、有利の度合いが同じとなる。

【１１４４】

また、第１開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンによって遊技者の有利度合が異なり、かつ、第２開閉シナリオよりも有利であり、第２開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、第３開閉シナリオは大入賞口３６ａへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、かつ、第１開閉シナリオおよび第２開閉シナリオよりも有利である。従って、特定の異なる３つの開閉シナリオを用いることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１４５】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１種大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態（サポートモード）に基づいて、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを決定するので、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の実行時の遊技の状態について遊技者に意識をさせることができ、結果として、遊技に注目をさせることができる。さらに、大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態を認識した遊技者に対し

て、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１４６】

また、パチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第１種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第１開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第３開閉シナリオに設定する。すなわち、第１種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）によって異なる。

【１１４７】

一方、パチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第２種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第２開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオを第２開閉シナリオに設定する。すなわち、第２種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）に関わらず同じとなる。

【１１４８】

よって、大当たりに当選した場合に、大当たりの種別が何であるのかについて期待感を付与することができる。さらに、大当たりの種別が第１種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回のサポートモードが低頻度サポートモードであるのか高頻度サポートモードであるのかによってラウンド遊技中の非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ（次回から実行する遊技回の抽選モードを決定する決定方法）が異なるので、遊技者に対してさらに期待感や緊迫感を付与することができる。従って本実施形態のパチンコ機１０によれば、大当たりに当選した場合には、大当たりの種別は何であるのか、遊技の状態（サポートモード）は何であったか、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ（開閉の態様）はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１４９】

本実施形態のパチンコ機１０においては、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から大入賞口３６ａに入球した遊技球の数が２個となったことを１つの契機として、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、大入賞口３６ａに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１５０】

さらに、パチンコ機１０においては、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球が大入賞口３６ａに入球した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間に、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達した場合に、当該１個目（Ｎ－１個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることが可能または容易となるように、開放状態と閉鎖状態との間で切り替えを行うので、遊技者に対して、大入賞口３６ａに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球と、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、ラウンド遊技が開始された時から２個目（Ｎ個目）の遊技球が大入賞口３６

ａに入球した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内に、ラウンド遊技が開始された時から１個目（Ｎ－１個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、１個目（Ｎ－１個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【１１５１】

本実施形態のパチンコ機１０においては、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に１個（Ｊ個）の遊技球が入球した後に、第２通路３００に１個（Ｋ個）の遊技球が入球したことを契機に、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、第１通路２１０に１個（Ｊ個）、第２通路３００に１個（Ｋ個）の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１５２】

また、非Ｖ入賞口シャッター３５０は、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第２通路３００に入球した遊技球の数が１個（Ｋ個）に到達した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内である場合に、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに送るので、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入球させることを所望する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された時から第１通路２１０に入球した１個目（Ｊ個目）の遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第２通路３００に入球した遊技球の数が１個（Ｋ個）に到達した時点から非Ｖ入賞口シャッター３５０の閉鎖状態が維持されている期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【１１５３】

《２－６》第２実施形態の変形例：

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

【１１５４】

《２－６－１》変形例１：

上記第２実施形態では、第１通路の備える遅延手段は、クルーン２２０によって構成されていた。クルーン２２０を遅延手段とした構成では、遊技球が排出されるタイミングを遊技者が予測しにくく、Ｖ入賞に失敗する確率が比較的高く、遊技者を不快にさせてしまう虞がある。この課題の解決策として、通路が蛇行状に折れ曲がった蛇行路によって遅延手段を構成してもよい。蛇行路によれば、蛇行路の入口に入球した遊技球が蛇行路の出口に至るまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。蛇行路は、クルーン２２０に比べて遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。このために、変形例１によれば、第２実施形態よりも、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。その結果、遊技者に技術介入をさせながらも、Ｖ入賞の成功率を高めることができる。

【１１５５】

《２－６－２》変形例２：

変形例１に示したクルーンについての課題の解決策として、以下の構成を採用しても良い。

【１１５６】

図１１７は、変形例２のパチンコ機に備えられる遅延ユニット４２０を示す説明図である。変形例２のパチンコ機において、第２実施形態のパチンコ機１０との違いは、クルーン２２０（図７６）の換わりに、遅延ユニット４２０が設けられている点であり、その他の構成は第２実施形態と同じである。変形例２のパチンコ機において、第２実施形態のパチンコ機１０と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。遅延ユニット４２０は、回転体４２２と、回転体４２２を覆う覆部材４２４と、を備える。

【１１５７】

回転体４２２は、遊技盤の裏側に設けられた駆動モーターに連結されており、遊技盤に対して略垂直な回転軸４２２ａを中心として一定の速度（例えば、６０秒で１回転）で回転している。回転体４２２の円周には、１つの遊技球が入球可能な凹部４２２ｂが設けられている。

【１１５８】

覆部材４２４は、回転体４２２の周囲を覆う部材であり、回転体４２２の上側には、遊技球が入球可能な上側開口部４２４ａが設けられており、回転体４２２の下側には、遊技球が通過可能な下側開口部４２４ｂが設けられている。上側開口部４２４ａは、第１通路２１０の排球口２１０ｂ（図７６）の真下に位置している。下側開口部４２４ｂは連通路部３２０（図７６）に接続されている。遅延ユニット４２０において、遊技球は、覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球した後、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の上側開口部４２４ａの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球することになる。また、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球した遊技球は、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の下側開口部４２４ｂの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂから落下し、覆部材４２４の下側開口部４２４ｂから下方に排出される。

【１１５９】

遅延ユニット４２０によれば、遊技球が覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球してから下側開口部４２４ｂから排出されるまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。この変形例のパチンコ機によれば、クルーン２２０に比べて、遅延ユニット４２０から遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。さらに、回転体４２２が一定速度で回転するので、遊技球が入球してから排出されるまでの時間を常に一定とすることができることから、変形例１としての蛇行路よりも、遊技球が排出されるタイミングをより予測し易い。これらのために、この変形例２によれば、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。なお、遅延手段は、第２実施形態のクルーン２２０、変形例１の蛇行路、変形例２の遅延ユニット４２０に限る必要もなく、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて通過する時間を遅らせることができる装置であれば、どのような構成で実現しても良い。

【１１６０】

《２－６－３》変形例３：

上記第２実施形態およびその変形例１、２では、遅延手段を設ける構成とした。これに対して、変形例として、遅延手段を設けない構成としてもよい。この場合、第１通路検知センサーＳＰ１によって第１通路２１０への遊技球の入球が検知されてから、当該遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０の手前の位置に達するまでの期間に、次に発射された遊技球が第２通路３００に到達可能なように、第１通路２１０の長さを定めた構成とする。この変形例３によっても、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。

【１１６１】

《２－６－４》変形例４：

上記第２実施形態およびその変形例１～３では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が

入球したこと。」である構成とした。これに対して、変形例として、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに３個の遊技球が入球したこと。」である構成としても良い。すなわち、（ii）における「または」以降の条件を、２個から３個に換えても良い。この変形例の場合には、図８４の例示では、時刻ｔ６において（ii）が満たされたと判断されることになる。また、３個に換えて、４個、５個というように他の複数の値としても良い。これらの変形例によれば、大入賞口３６ａへの遊技球の入球の数を数える必要があることから、遊技者は、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な遊技への参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、第３開閉シナリオの閉鎖条件についても、同様の変形ができる。

【１１６２】

《２－６－５》変形例５：

上記第２実施形態およびその変形例１～４では、第１開閉シナリオの閉鎖条件は、（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること、（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと、の両方が成立することとした。この閉鎖条件の構成では、１ラウンド目が開始されてから最初に強右打ち通路Ｐ２へ遊技球が入球した場合にも、その後の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態へ移行してしまう。しかしながら、本実施形態では、前述したように、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な流路構成となっていることから、遊技者は、実質的にはＶ入賞を狙う機会を失うことになる。この課題の解決策として、変形例として、第１開閉シナリオの閉鎖条件を、下記の（ｖ）～（vii）の通りとしてもよい。

【１１６３】

（ｖ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。

（vi）１ラウンド目が開始されてから第１通路２１０に１個の遊技球が入球したこと。

（vii）上記（iv）が成立してから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと。

上記（ｖ）～（vii）の項目の全てが成立した場合に、非Ｖ入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【１１６４】

この変形例の閉鎖条件によれば、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合にも、続く２球目以降で、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を入れて第１通路２１０に入球すれば、第１通路２１０への入球に続く次の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行することができ、先に第１通路２１０に入球した遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。すなわち、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合にも、Ｖ入賞を狙う機会を失うことがない。このため、変形例５によれば、Ｖ入賞を狙う機会を失うことによる遊技者の喪失感や不快感の軽減に寄与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１６５】

なお、この変形例５における（vi）の条件を、「１ラウンド目が開始されてから第１通路２１０に２個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、２個に換えて、３個、４個、５個というように他の数としても良い。

【１１６６】

また、この変形例５における（vi）の条件を、「上記（iv）が成立してから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、２個に換えて、３個、４個、５個というように他の数としても良い。

【１１６７】

《２－６－６》変形例６：
上記第２実施形態およびその変形例１～５では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、（ｉ）パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であることとした。これに対して、変形例として、「パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける２ラウンド目の実行中であること」を（ｉ）の内容としても良い。また、２ラウンド目に換えて、３ラウンド目、４ラウンド目というように他の回数のラウンド目の実行中であることとしてもよい。また、一つのラウンドに限る必要もなく、例えば、１ラウンド目または２ラウンド目の実行中というように、複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。さらに、開閉実行モードにおける全てのラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとした場合、Ｖ入賞ゾーンＦＶを狙う遊技の回数を増やすことができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１６８】
《２－６－７》変形例７：
上記第２実施形態およびその変形例１～６では、第１～第３開閉シナリオの閉鎖条件が成立した直後のタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する構成とした。これに対して、変形例として、閉鎖条件が成立してから、予め定めた遅延時間（以下、閉鎖遅れ時間と呼ぶ）が経過したタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖する構成としてもよい。この構成によれは、上記第２実施形態およびその変形例１～６における技術介入に加えて、遊技者は閉鎖遅れ時間を直感で計る必要があることから、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１６９】
《２－６－８》変形例８：
上記第２実施形態およびその変形例では、可変入賞装置３６が遊技領域ＰＡの右側に設けられていた。これに対して、変形例として、可変入賞装置３６を遊技領域ＰＡの左側、または中央側に設ける構成としても良い。これらの場合には、弱右打ち通路Ｐ１および強右打ち通路Ｐ２は除くのが好ましい。この変形例８によれば、右打ちとは異なる打ち方でＶ入賞を狙うことが可能となる。
【１１７０】
《２－６－９》変形例９：
上記第２実施形態およびその変形例では、第２通路検知センサーＳＰ２が第２通路３００の入球口３１０ａ付近に設けられていた。これに対して、変形例として、第２通路検知センサーＳＰ２が第２通路３００において入球口３１０ａから離れた位置に設けられた構成としても良い。この構成の場合、第２通路３００の入球口３１０ａに遊技球が入球したタイミングで、非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉じることができないことから、第２通路３００において第２通路検知センサーＳＰ２が配置された位置にマークを付けるのが好ましい。この変形例９によれば、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を入れるタイミングを調整することによって、遊技球遊技球がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングに対して、第２通路３００を通った遊技球が上記マークの位置に移動するタイミングを一致させる。これによって、遊技球がクルーン２２０の孔２２０ｂに流入するタイミングで非Ｖ入賞口シャッター３５０を閉鎖状態に移行させることでき、Ｖ入賞ゾーンＦＶへ遊技球を通すことが可能となる。この変形例９によれば、遊技者はマークを狙うという技術介入が必要となる。したがって、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【１１７１】
《２－６－１０》変形例１０：
上記第２実施形態およびその変形例では、クルーン２２０が一つの孔２２０ｂを備えた構成であった。これに対して変形例として、クルーンが複数の孔を備えた構成としてもよ

い。複数の孔のうちの一つが第２通路３００に接続され、残余の孔は、第２通路３００とは異なる通路に接続される。残余の孔に入球した遊技球は、この通路から遊技盤３０の背面側に送られる。この変形例１０によれば、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を入球して第１通路２１０に遊技球を入球させることが成功したとしても、遊技球が第２通路３００以外に送られることがあることから、第２通路３００へと続く孔に遊技球を排出させることができるかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【１１７２】

《２－６－１１》変形例１１：

上記第２実施形態およびその変形例では、第２通路３００の本線通路部３１０が有する本線通路中流側部分３１２の下流端は、第２通路３００における非Ｖ入賞口シャッター３５０が配置されている位置より上流側、すなわち、本線通路部３１０から分岐通路部３３０に分岐する部分に接続されている。これに対して変形例として、本線通路中流側部分３１２の下流端が、分岐通路部３３０に通ずることなく、第２通路３００における非Ｖ入賞口シャッター３５０が配置されている位置より下流側に接続された構成としても良い。第２実施形態では、先に説明したように、第２通路３００を、入球口３１０ａに入球してから非Ｖ入賞口シャッター３５０に到達するまでに０．４秒かかる内部構造とすることによって、第２通路３００に入球した遊技球が分岐通路部３３０に送られない構成となっている。これに対して、この変形例１１では、上述した内部構造を採用しなくても、容易な構成によって、第２通路３００に入球した遊技球が分岐通路部３３０に送られない構造とすることができる。

【１１７３】

《２－６－１２》変形例１２：

上記第２実施形態およびその変形例では、大入賞口３６ａに第１通路２１０と第２通路３００が接続される構成であった。これに対して、変形例として、大入賞口３６ａに１本の通路、例えば第１通路２１０だけが接続される構成としても良い。この場合、強右打ち通路Ｐ２と第２通路３００を備えない構成とする。この変形例１２によれば、遊技者は、第１通路２１０へ遊技球を１球、入球させてから、次に第１通路２１０へ遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。したがって、変形例１２によれば、第２実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１７４】

《２－６－１３》変形例１３：

上記第２実施形態およびその変形例では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことを２つの遊技球検知センサー、すなわち、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とによって検知する構成とした。これに対して変形例として、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことを一つの遊技球検知センサーによって検知する構成としてもよい。具体的には、一つの遊技球検知センサーによって、第１通路２１０への遊技球の入球と、第２通路３００への遊技球の入球との双方を検知可能な構成とする。すなわち、第１通路２１０と第２通路３００のいずれかに遊技球の入球があったときにＯＮ状態となる一つの遊技球検知センサーを備える構成とする。この構成によっても、第２実施形態と同様の制御を行うことができる。なお、遊技球検知センサーとしては、磁気式、光学式等の種々の方式のセンサーを採用することができる。

【１１７５】

《２－６－１４》変形例１４：

上記第２実施形態およびその変形例では、図７６に示した機構・構成を、次回以降に実行される遊技回の遊技状態（上記第２実施形態では、抽選モード：高確率モードまたは低確率モード）を決定するための機構として用いたが、当該機構を他の用途に用いても良い。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合の、ラウンド遊技のラウンド数を決定するための機構として用いても良い。例えば、非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに対応する入球

領域（以下、「第２ラウンド決定入球領域」と呼ぶ）に対して所定のラウンド数（例えば、４ラウンド）を割り振り、Ｖ入賞ゾーンＦＶに対応する入球領域に対して、第２ラウンド決定入球領域に割り振ったラウンド数より遊技者に有利となるラウンド数（例えば、１６ラウンド）を割り振る。そして、開閉実行モードのオープニング期間の開始後、最初に遊技球が入球した方の入球領域に割り振られたラウンド数のラウンド遊技が、当該開閉実行モードにおける開閉処理期間に実行される構成にする。なお、この構成を採用した場合には、第１通路２１０の入球口２１０ａと弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂとの間、および、第２通路３００の入球口３１０ａと強右打ち通路Ｐ２の開口端Ｐ２ｂとの間には、大入賞口３６ａおよび開閉扉３６ｂを備えない構成とする。

【１１７６】

このような構成を採用することによって、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技のラウンド数を決定する際に、遊技者に技術介入をさせることができ、開閉実行モードの期間において、遊技者に積極的に遊技に参加させることができるとともに、遊技に集中させることができる。さらに、決定するラウンド数について、遊技者に期待感を付与することができる。

【１１７７】

《２－６－１５》変形例１５：

上記第２実施形態において、第１通路検知センサーＳＰ１と第２通路検知センサーＳＰ２とが、各々、別々に遊技球の通過をカウントする構成としてもよい。そして、ラウンド遊技が開始された時から第１通路検知センサーＳＰ１でＪ個（Ｊは整数／例えば、Ｊ＝２）の遊技球の通過を検知した後に、第２通路検知センサーＳＰ２でＫ個（Ｋは整数／例えば、Ｋ＝３）の遊技球の通過を検知したことを契機に、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態に切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに送ることを所望する遊技者に対して、第１通路２１０にＪ個、第２通路３００にＫ個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１７８】

《２－６－１６》変形例１６：

上記第２実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオは、大当たり種別と大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて設定される構成であった。これに対して、変形例として、前記開閉シナリオは、大当たり種別と第２図柄表示部フラグの値に基づいて設定される構成としても良い。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。具体的には、図１００のステップＳｈ１１０６において、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＦＦである場合には、第１開閉シナリオ（図８４）を設定し、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、第３開閉シナリオ（図８９）を設定し、第２種大当たりである場合には、第２図柄表示部フラグがＯＮ、ＯＦＦいずれの場合であっても第２開閉シナリオ（図８８）を設定する。

【１１７９】

上記構成を採用することによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞高難度閉開パターンを実現する第１開閉シナリオが設定される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞低難度閉開パターンを実現する第３開閉シナリオが設定される。第２種大当たりとなったときには、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものである場合にも、Ｖ入賞不可閉開パターンを実現する第２開閉シナリオが設定される。

【１１８０】

こうした構成のパチンコ機によれば、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂと

の表示の切り替わりに対応して開閉シナリオを変更することができる。したがって、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂを認識した遊技者に対して、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４への遊技球の入球は高頻度サポートモードの際に発生し易くなることに鑑みると、この変形例１６のパチンコ機によれば、大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定する第２実施形態とほぼ同一の動作を行う構成を実現できる。

【１１８１】

《２－６－１７》変形例１７：

上記第２実施形態では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。上記変形例１６では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものであるかに基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。これらに対して、変形例として、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、第１種大当たりに当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定する構成としても良い。例えば、図８１（ａ）の第１始動口用の振分テーブルによって、８Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。また、例えば図８１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルによって、１６Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。

【１１８２】

この変形例１７のパチンコ機によっても、第２実施形態や変形例１６と同様に、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【１１８３】

《２－６－１８》変形例１８：

上記第２実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオとして、３つの開閉シナリオを用意した。これに対して、変形例として、３つの開閉シナリオの内の２つの開閉シナリオを用意した構成としても良い。具体的には、第１開閉シナリオと第２開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第１開閉シナリオと第３開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第２開閉シナリオと第３開閉シナリオを用意した構成としても良い。また、変形例として、３つの開閉シナリオの内の１つの開閉シナリオ、具体的には、第１開閉シナリオだけを用意した構成としても良いし、第３開閉シナリオだけを用意した構成としても良い。

【１１８４】

《２－６－１９》変形例１９：

上記第２実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉動作させる非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄを備え、主制御装置６０によって、非Ｖ入賞口シャッター駆動部３６ｄを駆動制御することによって、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉する構成とした。これに対して、変形例１９として、モータ等の駆動手段を用いずに、遊技球の流下する力を受けて、非Ｖ入賞口シャッターが自動的に動作する構成としても良い。

【１１８５】

図１１８は、変形例１９のパチンコ機に備えられる可変入賞装置５３６を示す説明図である。可変入賞装置５３６は、大入賞口３６ａと、開閉扉３６ｂと、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖと、を備えている。大入賞口３６ａと開閉扉３６ｂは、第２実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【１１８６】

Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖは、第１通路２１０と、クルーン２２０と、第２通路６００と、非Ｖ入賞口シャッター６５０と、を備える。第１通路２１０とクルーン２２０は、第２実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【１１８７】

第２通路６００は、本線通路部６１０と、クルーン２２０の孔２２０ｂと本線通路部６１０との間を連通するための連通路部６２０と、連通路部６２０から分岐した分岐通路部３３０と、を備える。分岐通路部３３０は、第２実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。第２実施形態における第２通路３００（図７６）と、本変形例１９の第２通路６００とを対比すると、第２実施形態の第２通路３００では、本線通路中流側部分３１２と本線通路下流側部分３１３との中間部分に対して、連通路部３２０が接続された構成であったが、本変形例１９の第２通路６００では、連通路部６２０がクルーン２２０の孔２２０ｂから本線通路部６１０の排球口６１０ｂの近くまで延びて、連通路部６２０が非Ｖ入賞口シャッター６５０よりも下流側の部分で本線通路部６１０に対して連通された構成である。

【１１８８】

非Ｖ入賞口シャッター６５０は、本線通路部６１０と連通路部６２０との間に設けられており、第１の平板６５１と、第１の平板６５１の片端に対して直角に近い鋭角（例えば８０度）に連結された第２の平板６５２とを備える。非Ｖ入賞口シャッター６５０は、第１の平板６５１と第２の平板６５２とが連結された部分を回転軸ＯＡとして、図中の矢印の方向（時計回り）に回転可能な構成となっており、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を本線通路部６１０の下流側と分岐通路部３３０側とに振り分けることができる。

【１１８９】

具体的には、非Ｖ入賞口シャッター６５０は、図中、実線で示した第１の状態がデフォルトであり、本線通路中流側部分６１２を流下してきた遊技球によって第１の平板６５１が押し下げられることによって、図中、破線で示す第２の状態に移行する。遊技球が非Ｖ入賞口シャッター６５０部分を通過した後には、非Ｖ入賞口シャッター６５０は、自重によって第１の状態に戻る。第１の状態では、第２の平板６５１は縦向きとなって、連通路部６２０を開放する。第２の状態では、第２の平板６５１は、横向き、具体的には、第２の平板６５１の上面が分岐通路部３３０の下側の内面と連なる向きとなって、連通路部６２０を閉鎖する。したがって、第１の状態では、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を連通路部６２０を通って本線通路部６１０の下流側に送ることができ、第２の状態では、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を分岐通路部３３０側に送ることができる。

【１１９０】

遊技者は、クルーン２２０の孔２２０ｂから遊技球が落下するタイミングを考慮して、本線通路部６１０の非Ｖ入賞口シャッター６５０部分に遊技球を通過させることによって、非Ｖ入賞口シャッター６５０の状態を連通路部６２０が閉鎖される第２の状態に切り替えることができる。この結果、遊技者は、クルーン２２０の孔２２０ｂから落下した遊技球を分岐通路部３３０側に振り分けることができ、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることができる。

【１１９１】

第２実施形態のパチンコ機１０では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で第１種大当たりに当選して第１開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で、Ｖ入

賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第１種大当たりに当選した場合に、第３開閉シナリオが設定される構成としている。これに対して、本変形例１９では、非Ｖ入賞口シャッター６５０の開閉パターンは上述したメカニカル（機械的）な構成によって決まる一種類であることから、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に、開閉パターンを切り替えるようなことはできない。このため、本変形例１９では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たり（本変形例１９では、大当たりには第１種大当たり、第２種大当たりの区別はないものとする）に当選したラウンド遊技で、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に大当たりに当選した場合には、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させることが例え成功したとしても、そのＶ入賞は無効とする。すなわち、本変形例１９では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、開閉パターンが機械的に一種類に決まったＶ獲得チャレンジ機構部５３６ｖの採用を容易とすることができる。

【１１９２】

さらに、上述したように、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、熟練した遊技者によって、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典が何度も継続して付与されることを防止することができる。なお、本変形例１９では、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしかＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成であったが、これに換えて、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与え、続く２回目のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与え、３回目のラウンド遊技で、Ｖ獲得チャレンジ機構部５３６ｖによってＶ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合には特典を与えない構成としても良い。さらに、３回目、４回目等の他の回数目までのラウンド遊技で、入賞ゾーンＦＶに遊技球を入球させた場合に特典を与える構成としても良い。

【１１９３】

なお、非Ｖ入賞口シャッターをメカニカル（機械的）な構成によって実現する実施の形態としては、上記変形例１９の構成に限る必要はなく、その他の構成としても良い。例えば、Ｖ獲得チャレンジ機構部の通路構成は変形例１９と同一として、本線通路部６１０の本線通路中流側部分６１２の途中に遊技球によってＯＮするボタンを設け、遊技球によってボタンがＯＮされたときに、メカニカル的に非Ｖ入賞口シャッターが閉じる構成としても良い。

【１１９４】

《２－６－２０》変形例２０：

上記第２実施形態およびその変形例（変形例１９を含む）では、非Ｖ入賞口シャッターが開放状態であるときに遊技球は非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに振り分けられ、非Ｖ入賞口シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球はＶ入賞ゾーンＦＶに振り分けられる構成であった。これに対して、変形例として、シャッター（Ｖ入賞口シャッター）が開放状態であるときに遊技球はＶ入賞ゾ　ーンＦＶに振り分けられ、シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は非Ｖ入賞ゾーンＦＮＶに振り分けられる構成としても良い。この構成によっても、第２実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１９５】

《２－６－２１》変形例２１：

上記第２実施形態およびその変形例では、シャッターの開閉によって、遊技球の振分先を切り替えていた。これに対して、シャッター開閉以外の構成によって、遊技球の振分先

を切り替える構成としても良い。例えば、通路の形状を変化させることよって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。この構成によっても、第２実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１９６】

《２－６－２２》変形例２２：

上記第２実施形態では大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定し、上記変形例１６では大当たり種別と第２図柄表示部フラグの値に基づいて開閉シナリオを設定する構成であった。これに対して変形例として、大当たり種別の体系を変更して、大当たり種別だけで開閉シナリオを設定する構成としても良い。

【１１９７】

図１１９は、変形例２２における振分テーブルの内容を示す説明図である。図１１９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１１９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。図１１９（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、及び８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～２７」が８Ｒ第１種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。図１１９（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ第３種大当たり、及び８Ｒ第２種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「０～２７」が１６Ｒ第３種大当たりに対応し、「２８～３９」が８Ｒ第２種大当たりに対応するように設定されている。

【１１９８】

この変形例２２において、第１種大当たりは、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞高難度閉開パターンである。第２種大当たりは、第２実施形態と同様に、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞不可閉開パターンである。第３種大当たりは、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御の態様がＶ入賞低難度閉開パターンである。図１００のステップＳｈ１１０６では、第１種大当たりである場合には第１開閉シナリオ（図８４）を設定し、第２種大当たりである場合には第２開閉シナリオ（図８８）を設定し、第３種大当たりである場合には第３開閉シナリオ（図８９）を設定する構成とする。こうした構成によっても、変形例１６と同一の動作を行う構成を実現できる。

【１１９９】

《３》第３実施形態：

《３－１》遊技機の構造：

図１２０は、本発明の第３実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１２００】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチ

ンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【１２０１】

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

【１２０２】

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

【１２０３】

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

【１２０４】

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

機とした遊技球の発射を実現することができる。
【１２０５】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【１２０６】
図１２１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【１２０７】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【１２０８】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【１２０９】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【１２１０】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【１２１１】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【１２１２】
図１２２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役

物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１２１３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１２１４】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１２１）から払い出される。

【１２１５】

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

【１２１６】

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

【１２１７】

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

【１２１８】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１２１９】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【１２２０】

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

【１２２１】

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

【１２２２】

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

【１２２３】

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

【１２２４】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【１２２５】

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

【１２２６】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことであ

る。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【１２２７】

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

【１２２８】

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

【１２２９】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【１２３０】

図１２３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１２３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図１２３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１２３１】

図１２３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１２３（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１２３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１２３２】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位であ

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

【１２３３】

さらに、図１２３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１２３４】

図１２２に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【１２３５】

《３－２》遊技機の電気的構成：

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

【１２３６】

図１２４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１２３７】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１２３８】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１２１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給

を継続する。
【１２３９】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【１２４０】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【１２４１】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【１２４２】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【１２４３】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【１２４４】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【１２４５】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、

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

【１２４６】

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

【１２４７】

図１２５は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【１２４８】

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

【１２４９】

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

【１２５０】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【１２５１】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの

値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【１２５２】

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

【１２５３】

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

【１２５４】

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

【１２５５】

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

【１２５６】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１２５７】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１２５８】

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

【１２５９】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、

判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１２６０】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１２３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１２６１】

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

【１２６２】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【１２６３】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【１２６４】

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

【１２６５】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。
【１２６６】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【１２６７】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【１２６８】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。
【１２６９】
図１２６は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２６（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１２６（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【１２７０】
図１２６（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１２６（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【１２７１】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されてい

る大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１２７２】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【１２７３】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１２７４】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【１２７５】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１２７６】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【１２７７】

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

【１２７８】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの

態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１２６を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１２７９】

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

【１２８０】

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

【１２８１】

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

【１２８２】

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

【１２８３】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【１２８４】

図１２７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１２７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１２７（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１２８５】

図１２７（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１２８６】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の

抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１２８７】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１２８８】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【１２８９】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【１２９０】

図１２７（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【１２９１】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【１２９２】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【１２９３】

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

【１２９４】
図１２８は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２８に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１、２の３個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として３～９９の９７個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は３／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９７／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。
【１２９５】
図１２９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１２９６】
図１２９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１２９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１２９７】
図１２９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１２９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【１２９８】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【１２９９】
《３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１３００】
図１３０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１２４）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【１３０１】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【１３０２】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１３０３】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【１３０４】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１３０５】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１３０６】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【１３０７】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【１３０８】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【１３０９】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【１３１０】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示

内容が変更される。
【１３１１】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１３１２】
《３－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。
【１３１３】
本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。
【１３１４】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。
【１３１５】
次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。
【１３１６】
図１３１は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。図１３１（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽

選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図１３１（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【１３１７】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図１３１（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１３１８】

図１３１（ｂ）は、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選（大当たりに当選）した場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

【１３１９】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たりに当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図１３１（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。バトル演出の開始から敗北演出の終了までの一連の演出を、以下、「バトル・敗北演出」とも呼ぶ。

【１３２０】

なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

【１３２１】
図１３２は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａの説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。
【１３２２】
図１３３は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図１３３（ａ）はバトル演出を示し、図１３３（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図１３３（ｃ）は結果告知演出としての勝利演出を示している。図１３３（ａ）に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。
【１３２３】
また、図１３３（ｂ）に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。
【１３２４】
図１３３（ｃ）に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。
【１３２５】
さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。
【１３２６】
次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の説明に先立って、比較例１のパチンコ機が実行する処理について説明する。
【１３２７】
図１３４は、比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図１３４には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、１２０回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。
【１３２８】
当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【１３２９】
ここで、比較例１のパチンコ機は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同一の動作、すなわち、図１３１に示した動作を行うものとする。図１３１（ｂ）と図１３４とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図１３４に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図１３１（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図１３１（ｂ）に示した処理と図１３４に示した処理との両方を実行する比較例１の遊技機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図１２２）の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能である。換言すれば、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選において大当たりに当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物３４ａの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。したがって、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例１の問題点となっている。

【１３３０】
図１３５は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図１３５に示されている。

【１３３１】
当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図１３４参照）のに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

【１３３２】
図１３１（ｂ）と図１３５とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図１２２）の開閉状態から

、１２０回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、比較例１の前述した問題点を解決することができる。

【１３３３】

なお、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミングに定めることによって、バトル・勝利演出の期間におけるサポートモードの態様を転落当選時と一致させる処理を、以下、「サポートモード擬似化処理」と呼ぶ。

【１３３４】

本実施形態のパチンコ機１０では、各種遊技状態をＭＰＵ６２にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高頻度サポートモードフラグ、転落抽選に当選したか否かをＭＰＵ６２にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してＭＰＵ６２にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図１２４参照）に記憶されている。

【１３３５】

図１３６は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。図示するように、高確率モードフラグのフラグ値として、高確率モードである場合には「０２Ｈ（１６進数表記で０２という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードでない（すなわち低確率モードである）場合には「００Ｈ」が設定されている。高頻度サポートモードフラグのフラグ値として、高頻度サポートモードである場合には「０１Ｈ」が設定され、高頻度サポートモードでない（すなわち低頻度サポートモードである）場合には「００Ｈ」が設定されている。転落フラグのフラグ値として、転落抽選に当選した場合には「１０Ｈ」が設定され、転落抽選に当選していない場合には「００Ｈ」が設定されている。

【１３３６】

本実施形態では、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。このため、次の通りとなる。

・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、これらの合算値としての遊技状態判定値は「００Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０１Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０２Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「０３Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「１１Ｈ」となる。
・高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」である場合には、遊技状態判定値は「１０Ｈ」となる。

【１３３７】

図１３６から判ることは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されることとなる。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となっている。

【１３３８】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか２以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。

【１３３９】

図１３６に示す表の一番右列には、「遊技状態判定値の算出時における遊技状態」の項が付加されている。この項の内容は、遊技状態判定値がどういった遊技状態を示すかを簡潔に示すものであり、次の通りである。

【１３４０】

遊技状態判定値が「００Ｈ」である時は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０は通常状態にある。この状態を、以下、「低確率低頻度状態」とも呼ぶ。

【１３４１】

遊技状態判定値が「０１Ｈ」である時は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる時短状態にある。この状態を、以下、「低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって通常大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「低確率高頻度状態」になる。この低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【１３４２】

遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時は、高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機はいわゆる潜伏確変状態にある。潜伏確変状態は、本実施形態のパチンコ機１０では取り得ない状態であるが、この点については後ほど詳述する。この状態を、以下、「高確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行ったときに、「高確率低頻度状態」となる。

【１３４３】

遊技状態判定値が「０３Ｈ」である時は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる確変状態にある。この状態を、以下、「高確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「高確率高頻度状態」となる。

【１３４４】

遊技状態判定値が「１１Ｈ」である時は、保証遊技回数内の転落による低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる転落時短状態にある。この状態を、以下、「転落低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選

モードが低確率モードに移行する。このときに「転落低確率高頻度状態」となる。この転落低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【１３４５】

遊技状態判定値が「１０Ｈ」である時は、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機１０はいわゆる転落通常状態にある。転落通常状態は、先に説明した図１３１に示す１２０回目の遊技回における状態であり、以下、「転落低確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。このときに「転落低確率低頻度状態」となる。

【１３４６】

遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時について、さらに説明する。遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機では、潜伏確変状態にあると言うことができる。「潜伏確変状態」とは、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高確率モードとなっているにもかかわらず、電動役物３４ａによるサポートがない状態であり、かつ、遊技者が高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難な状態である。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０では、これまでに説明してきた処理の概要から判るように、潜伏確変状態になることはない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行なっているため、遊技状態判定値は「０２Ｈ」と算出されることはある。

【１３４７】

本実施形態のパチンコ機１０では、上記の遊技状態判定値と、当たり抽選における抽選結果とに応じて、図柄の変動表示および停止表示の態様が異なったものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄の変動表示および停止表示の態様を特定する多数の変動時間テーブルが、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶された多数の変動時間テーブルは、遊技状態判定値別に分類されている。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、各遊技状態判定値に対応した変動時間テーブル群を備えている。変動時間テーブル群とは、大当たりフラグの値とリーチ発生フラグの値とによって特定される変動時間テーブルを複数、集めた変動時間テーブルの集合である。大当たりフラグは、大当たりの種別（１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たり）を特定するためのフラグである。リーチ発生フラグは、リーチ発生の有無を特定するためのフラグである。

【１３４８】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値が「００Ｈ」である時に用いる低確率低頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「０１Ｈ」である時に用いる低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である時に用いる高確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「１１Ｈ」である時に用いる転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「１０Ｈ」である時に用いる転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群とがＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）に記憶されている。ただし、本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、潜伏確変状態とならないことから、遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）に用意されていない。

【１３４９】

このため、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行なうだけのパチンコ機では、サポートモード擬似化処理によって遊技状態判定値が「０

３Ｈ」から「０２Ｈ」に移行された場合に、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）から遊技状態判定値が「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群を読み出そうとして、処理が中断または停止してしまう課題があった。

【１３５０】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を実行することによって、上記課題を解決する構成とした。

【１３５１】

図１３７は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回において、時刻ｔ１で当たり抽選において大当たりに当選した場合、時刻ｔ１の直後の時刻ｔ２でもって、サポートモード擬似化処理がなされ、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１３５２】

時刻ｔ２に続く時刻ｔ３では、遊技状態判定値を算出し、算出結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を行う。時刻ｔ３では、高確率モードフラグがＯＮ（＝「０２Ｈ」）であり、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であり、転落フラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「０２Ｈ」となる。このため、書換え処理によって、遊技状態判定値は「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換えられる。

【１３５３】

時刻ｔ３に続く時刻ｔ４では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、「０３Ｈ」に書き換えられた遊技状態判定値に基づいて行われる。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）から、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

【１３５４】

時刻ｔ４に続く時刻ｔ５では、時刻ｔ４で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。

【１３５５】

なお、図１３７は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時刻ｔ２から変動開始される時刻ｔ５までは、実際は瞬時に進む。このため、図１３５を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。

【１３５６】

《３－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１３５７】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を

実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【１３５８】
＜タイマ割込み処理＞
図１３８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【１３５９】
ステップＳｉ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｉ０１０２に進む。
【１３６０】
ステップＳｉ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０１０３に進む。
【１３６１】
ステップＳｉ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１４２）において、その値を更新する。
【１３６２】
ステップＳｉ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｉ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０１０４を実行した後、ステップＳｉ０１０５に進む。
【１３６３】
ステップＳｉ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｉ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１３６４】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３８：Ｓｉ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１３６５】
図１３９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｉ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｉ０２０３に進む。
【１３６６】
ステップＳｉ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｉ０２０４に進む。
【１３６７】

ステップＳｉ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｉ０２０９に進む。

【１３６８】

ステップＳｉ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｉ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【１３６９】

ステップＳｉ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｉ０２０７に進む。一方、ステップＳｉ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｉ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１３７０】

ステップＳｉ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｉ０２０８に進む。

【１３７１】

ステップＳｉ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｉ０２０９に進む。

【１３７２】

ステップＳｉ０２０９では、上述したステップＳｉ０２０４又はステップＳｉ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｉ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｉ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１３７３】

一方、ステップＳｉ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｉ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｉ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｉ０２１２に進む。

【１３７４】

ステップＳｉ０２１２では、ステップＳｉ０１０３（図１３８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｉ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｉ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｉ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｉ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアの

うち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｉ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｉ０２１２を実行した後、ステップＳｉ０２１３に進む。

【１３７５】

ステップＳｉ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０２１３を実行した後、ステップＳｉ０２１４に進む。

【１３７６】

ステップＳｉ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１３７７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１３７８】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１３７９】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｉ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１３８０】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１３９：Ｓｉ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３８１】

図１４０は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【１３８２】

ステップＳｉ０３０１では、始動口用の入球処理（図１３９）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点

での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【１３８３】

ステップＳｉ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｉ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【１３８４】

一方、ステップＳｉ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｉ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｉ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【１３８５】

ステップＳｉ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｉ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｉ０３０３に進む。ステップＳｉ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【１３８６】

ステップＳｉ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｉ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｉ０３０７に進む。ステップＳｉ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【１３８７】

ステップＳｉ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｉ０３１０を実行した後、ステップＳｉ０３１１に進む。

【１３８８】

ステップＳｉ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｉ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｉ０３１１において、確

変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｉ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１３８９】

ステップＳｉ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｉ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｉ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｉ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１３９０】

ステップＳｉ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｉ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｉ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｉ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１３９１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３８：Ｓｉ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３９２】

図１４１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｉ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｉ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｉ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｉ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【１３９３】

ステップＳｉ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｉ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｉ０４０４に進む。

【１３９４】

ステップＳｉ０４０４では、ステップＳｉ０１０３（図１３８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【１３９５】

一方、ステップＳｉ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｉ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【１３９６】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行さ

れる。
【１３９７】
図１４２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｉ０５０２に進む。
【１３９８】
ステップＳｉ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｉ０５０３に進む。
【１３９９】
ステップＳｉ０５０３では、ステップＳｉ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｉ０５０３を実行した後、ステップＳｉ０５０４に進む。
【１４００】
ステップＳｉ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｉ０５０５に進む。
【１４０１】
ステップＳｉ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｉ０５０６に進む。ステップＳｉ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０５０６を実行した後、ステップＳｉ０５０７に進む。
【１４０２】
ステップＳｉ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｉ０５０８に進む。
【１４０３】
ステップＳｉ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｉ０５０９に進む。
【１４０４】
ステップＳｉ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｉ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｉ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｉ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｉ０５１０及びステップＳｉ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｉ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カ

ウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｉ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｉ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｉ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０５０３に戻り、ステップＳｉ０５０３からステップＳｉ０５０８までの各処理を実行する。

【１４０５】

なお、ステップＳｉ０５０３からステップＳｉ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１４０６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１４２：Ｓｉ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４０７】

図１４３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【１４０８】

ステップＳｉ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｉ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｉ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｉ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０６０２に進む。

【１４０９】

ステップＳｉ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１４１０】

ステップＳｉ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｉ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｉ０６０３に進む。

【１４１１】

ステップＳｉ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１４１２】

一方、ステップＳｉ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｉ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０６０４に進む。

【１４１３】

ステップＳｉ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１４１４】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｉ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４１５】

図１４４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｉ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｉ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｉ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｉ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０７０２に進む。

【１４１６】

ステップＳｉ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｉ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【１４１７】

ステップＳｉ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｉ０７０４に進む。

【１４１８】

ステップＳｉ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０７０４を実行した後、ステップＳｉ０７０５に進む。

【１４１９】

ステップＳｉ０７０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、先に説明した遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｉ０７０５を実行した後、ステップＳｉ０７０６に進む。

【１４２０】

ステップＳｉ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ０７０６を実行した後、ステップＳｉ０７０７に進む。

【１４２１】

ステップＳｉ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｉ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｉ０７０７を実行した後、ステップＳｉ０７０８に進む。

【１４２２】

ステップＳｉ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【１４２３】

ステップＳｉ０７０７およびステップＳｉ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｉ０７０８を実行した後、ステップＳｉ０７０９に進む。

【１４２４】

ステップＳｉ０７０９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｉ０７０９を実行した後、ステップＳｉ０７１０に進む。

【１４２５】

ステップＳｉ０７１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｉ０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１４２６】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４２７】

図１４５は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１２５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図１２５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｉ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１４２８】

ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｉ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０８０２～ステップＳｉ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｉ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０８０８～ステップＳｉ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【１４２９】

ステップＳｉ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｉ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｉ０８０４に進む。ステップＳｉ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに

格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｉ０８０５に進む。

【１４３０】

ステップＳｉ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｉ０８０５を実行した後、ステップＳｉ０８０６に進む。

【１４３１】

ステップＳｉ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｉ０８０７へ進む。

【１４３２】

ステップＳｉ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１４３３】

ステップＳｉ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１４３４】

ステップＳｉ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｉ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｉ０８０８に進む。

【１４３５】

ステップＳｉ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｉ０８０９に進む。ステップＳｉ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｉ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｉ０８１１に進む。

【１４３６】

ステップＳｉ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｉ０８１１を実行した後、ステップＳｉ０８１２に進む。

【１４３７】

ステップＳｉ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯ

Ｎではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｉ０８１３に進む。

【１４３８】

ステップＳｉ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１４３９】

ステップＳｉ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１４４０】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４４１】

図１４６は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｉ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０９０２に進む。

【１４４２】

ステップＳｉ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図１２８参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｉ０９０３では、ステップＳｉ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｉ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ０９０４に進む。

【１４４３】

ステップＳｉ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ０９０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｉ０９０５を実行した後、ステップＳｉ０９０６に進む。

【１４４４】

ステップＳｉ０９０６では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ０９０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ０９０６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ０９０７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ０９０７を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【１４４５】

一方、ステップＳｉ０９０６において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｉ０

９０６：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｉ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｉ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｉ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｉ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【１４４６】

以上のように構成された転落判定処理によって、図１３１の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【１４４７】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４４８】

図１４７は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１４４９】

ステップＳｉ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｉ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１００４に進む。

【１４５０】

一方、ステップＳｉ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｉ１００１：ＮＯ）、ステップＳｉ１００３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１００４に進む。

【１４５１】

ステップＳｉ１００４では、ステップＳｉ１００２又はステップＳｉ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｉ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００５に進む。この大当たり当選となった時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ１に該当する。

【１４５２】

ステップＳｉ１００５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１４５３】

ステップＳｉ１００５において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｉ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１００６に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。この高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時が、

図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ２に該当する。ステップＳｉ１００７を実行した後、ステップＳｉ１００８に進む。

【１４５４】

一方、ステップＳｉ１００５において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｉ１００５：ＮＯ）、またはステップＳｉ１００６において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ１００６：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｉ１００８に進む。

【１４５５】

上述したステップＳｉ１００４からステップＳｉ１００７までの処理によって、図１３５の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【１４５６】

続くステップＳｉ１００８からステップＳｉ１０１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【１４５７】

ステップＳｉ１００８では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１００８：ＮＯ）、ステップＳｉ１００９に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１２７（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１４５８】

一方、ステップＳｉ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１０１０に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１２７（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｉ１００９又はステップＳｉ１０１０の処理を実行した後、ステップＳｉ１０１１に進む。

【１４５９】

ステップＳｉ１０１１では、ステップＳｉ１００８又はステップＳｉ１００９において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｉ１０１１を実行した後、ステップＳｉ１０１２に進む。

【１４６０】

ステップＳｉ１０１２では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｉ１００９又はステップＳｉ１０１０において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｉ１０１２を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１４６１】

ステップＳｉ１００４において、ステップＳｉ１００２又はＳｉ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｉ１００４：ＮＯ）、ステップＳｉ１０

１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｉ１０１４に進む。

【１４６２】

ステップＳｉ１０１４において、ステップＳｉ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｉ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１０１５に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｉ１０１５を実行した後、ステップＳｉ１０１６に進む。

【１４６３】

一方、ステップＳｉ１０１４において、ステップＳｉ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｉ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｉ１０１５を実行することなく、ステップＳｉ１０１６に進む。

【１４６４】

ステップＳｉ１０１６では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｉ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１４６５】

＜遊技状態判定処理＞

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４６６】

図１４８は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、先に説明した遊技状態判定値を算出する処理である。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【１４６７】

ステップＳｉ１１０１では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。図１３６を用いて先に説明したように、遊技状態判定値ＰＮは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を合算することによって求めることができる。ステップＳｉ１１０１を実行した後、ステップＳｉ１１０２に進む。

【１４６８】

ステップＳｉ１１０２では、ステップＳｉ１１０１で求めた遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１１０２において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１１０３に進み、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理を行う。この遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換えられた時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ３に該当する。ステップＳｉ１１０３を実行した後、本遊技状態判定処理を終了する。

【１４６９】

ステップＳｉ１１０２において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１１０２：ＮＯ）には、ステップＳｉ１１０３を実行することなく、本遊技状態

判定処理を終了する。
【１４７０】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１４４：Ｓｉ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４７１】
図１４９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１２０１では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０２に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【１４７２】
ステップＳｉ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０１：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０３に進む。
【１４７３】
ステップＳｉ１２０３では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０４に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０４を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【１４７４】
ステップＳｉ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０３：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０５に進む。
【１４７５】
ステップＳｉ１２０５では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０６に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０６を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【１４７６】
ステップＳｉ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ１２０５：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０７に進む。
【１４７７】
ステップＳｉ１２０７では、遊技状態判定処理（図１４８）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１２０８に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０８を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【１４７８】
ステップＳｉ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場

合（Ｓｉ１２０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ１２０９に進む。
【１４７９】
ステップＳｉ１２０９では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ１２０９を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【１４８０】
＜低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４８１】
図１５０は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１３０２に進む。
【１４８２】
ステップＳｉ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１３０３に進む。
【１４８３】
ステップＳｉ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｉ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１３０３では、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０３を実行した後、ステップＳｉ１３０４に進む。
【１４８４】
ステップＳｉ１３０４では、ステップＳｉ１３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１３０５では、ステップＳｉ１３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【１４８５】
一方、ステップＳｉ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１３０６）を実行することから、ステップＳｉ１３０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１３０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を

用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１４８６】

ステップＳｉ１３０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１３０７を実行した後、ステップＳｉ１３０８に進む。

【１４８７】

ステップＳｉ１３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１３０４に進み、ステップＳｉ１３０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１４８８】

ステップＳｉ１３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１３０９に進む。

【１４８９】

ステップＳｉ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iii）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１３０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１３０４に進み、ステップＳｉ１３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１４９０】

＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４９１】

図１５１は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１４０２に進む。

【１４９２】

ステップＳｉ１４０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１４０３に進む。

【１４９３】

ステップＳｉ１４０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（iv）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（vi）低確率高頻度状態で、当たり抽選におい

て大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１４０３では、（iv）～（vi）の中から（iv）を特定する。（iv）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０３を実行した後、ステップＳｉ１４０４に進む。

【１４９４】

ステップＳｉ１４０４では、ステップＳｉ１４０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１４０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１４０５では、ステップＳｉ１４０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１４９５】

一方、ステップＳｉ１４０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１４０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１４０６）を実行することから、ステップＳｉ１４０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１４０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１４９６】

ステップＳｉ１４０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１４０７を実行した後、ステップＳｉ１４０８に進む。

【１４９７】

ステップＳｉ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ｖ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１４０４に進み、ステップＳｉ１４０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１４９８】

ステップＳｉ１４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１４０９に進む。

【１４９９】

ステップＳｉ１４０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（vi）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。例えば、（vi）は、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ１４０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１４０４に進み、ステップＳｉ１４０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５００】

＜高確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５０１】

図１５２は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１５０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１５０２に進む。

【１５０２】

ステップＳｉ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１５０３に進む。

【１５０３】

ステップＳｉ１５０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（vii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ix）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１５０３では、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。（vii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・勝利演出は、例えば図１３３（ａ）と図１３３（ｃ）に示した演出である。図１５２のステップＳｉ１５０３では、「バトル・勝利演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０３を実行した後、ステップＳｉ１５０４に進む。

【１５０４】

ステップＳｉ１５０４では、ステップＳｉ１５０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１５０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１５０５では、ステップＳｉ１５０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。この変動時間情報を変動時間カウンタエリアにセットした時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ４に該当する。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１５０５】

一方、ステップＳｉ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ１５０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ１５０６）を実行することから、ステップＳｉ１５０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１５０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１５０６】

ステップＳｉ１５０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４

の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１５０７を実行した後、ステップＳｉ１５０８に進む。

【１５０７】

ステップＳｉ１５０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、（vii）～（ix）の中から、（ｖiii）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ｖiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための変動時間テーブルである。図１５２のステップＳｉ１５０８では、「バトル・引き分け演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ１５０４に進み、ステップＳｉ１５０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５０８】

ステップＳｉ１５０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１５０９に進む。

【１５０９】

ステップＳｉ１５０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、（vii）～（ix）の中から、（ix）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（ix）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。図１５２のステップＳｉ１５０９では、「外れ演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１５０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ１５０４に進み、ステップＳｉ１５０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５１０】

＜転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５１１】

図１５３は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１６０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１６０２に進む。

【１５１２】

ステップＳｉ１６０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１６０３に進む。

【１５１３】

ステップＳｉ１６０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（ｘ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１６０３では（ｘ）および（xi）の中から（ｘ）を特定する。（ｘ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実

行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図１５２のステップＳｉ１５０３で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図１５３のステップＳｉ１６０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１６０３を実行した後、ステップＳｉ１６０４に進む。

【１５１４】

ステップＳｉ１６０４では、ステップＳｉ１６０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１６０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１６０５では、ステップＳｉ１６０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１５１５】

一方、ステップＳｉ１６０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１６０６に進む。

【１５１６】

ステップＳｉ１６０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xi）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図１３３（ａ）と図１３３（ｂ）に示した演出である。図１５３のステップＳｉ１６０６では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１６０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ１６０４に進み、ステップＳｉ１６０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５１７】

＜転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｉ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５１８】

図１５４は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１７０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ１７０２に進む。

【１５１９】

ステップＳｉ１７０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１７０３に進む。

【１５２０】

ステップＳｉ１７０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（xii）転落低確率低

頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ１７０３では（xii）および（xiii）の中から（xii）を特定する。（xii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図１５２のステップＳｉ１５０３で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図１５３のステップＳｉ１７０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１７０３を実行した後、ステップＳｉ１７０４に進む。

【１５２１】

ステップＳｉ１７０４では、ステップＳｉ１７０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ１７０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ１７０５では、ステップＳｉ１７０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【１５２２】

一方、ステップＳｉ１７０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１７０６に進む。

【１５２３】

ステップＳｉ１７０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図１３３（ａ）と図１３３（ｂ）に示した演出である。図１５３のステップＳｉ１７０６では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップＳｉ１７０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ１７０４に進み、ステップＳｉ１７０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１５２４】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｉ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５２５】

図１５５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１８０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｉ１８０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図１４９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【１５２６】

ステップＳｉ１８０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｉ１８０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【１５２７】
ステップＳｉ１８０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｉ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｉ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８０３を実行した後、ステップＳｉ１８０４に進む。
【１５２８】
ステップＳｉ１８０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定して（Ｓｉ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０５に進む。
【１５２９】
ステップＳｉ１８０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１５３０】
ステップＳｉ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｉ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｉ１８０７を実行した後、ステップＳｉ１８０８に進む。一方、ステップＳｉ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｉ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ１８０７を実行することなく、ステップＳｉ１８０８に進む。
【１５３１】
ステップＳｉ１８０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１５３２】
ステップＳｉ１８０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｉ１８０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。
【１５３３】
ステップＳｉ１８０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ１８０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ１８１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１０を実行した後、ステップＳｉ１８１１に進む。
【１５３４】
ステップＳｉ１８１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１８１１において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８１２に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１２を実行した後、ステップＳｉ１８

１３に進む。
【１５３５】
ステップＳｉ１８０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｉ１８０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｉ１８０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ１８０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｉ１８１０～ステップＳｉ１８１２を実行することなく、ステップＳｉ１８１３に進む。また、ステップＳｉ１８１１において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ１８１１：ＮＯ）にも、ステップＳｉ１８１２を実行することなく、ステップＳｉ１８１３に進む。
【１５３６】
ステップＳｉ１８１３では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。この処理は、図１４８におけるステップＳｉ１１０１と同一の処理であり、遊技状態判定値ＰＮを更新する。ステップＳｉ１８１３を実行した後、ステップＳｉ１８１４に進む。
【１５３７】
ステップＳｉ１８１４では、遊技状態コマンドを設定する。遊技状態コマンドには、ステップＳｉ１８１３で求められた遊技状態判定値ＰＮの情報が含まれている。設定された遊技状態コマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この遊技状態コマンドによって遊技回終了後の遊技状態を把握することができる。ステップＳｉ１８１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【１５３８】
一方、ステップＳｉ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｉ１８１５に進む。
【１５３９】
ステップＳｉ１８１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１８１５において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１８１６に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１５で転落フラグがＯＮであると判定される場合は、図１３６の最下段に示す、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態（転落通常状態）に該当する場合であるが、本実施形態では、転落通常状態は転落抽選に当選した遊技回の１回限りで終了させ、図１３６の最上段に示す通常状態に移行させるために、ステップＳｉ１８１６で転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ１８１６を実行した後、前述したステップＳｉ１８１３に進む。
【１５４０】
ステップＳｉ１８１５において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ１８１５：ＮＯ）には、ステップＳｉ１８１６を実行することなく、前述したステップＳｉ１８１３に進む。
【１５４１】
ステップＳｉ１８０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｉ１１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｉ１８１７を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【１５４２】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１４２：Ｓｉ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５４３】
図１５６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ１９０１で

は、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１５４４】

ステップＳｉ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【１５４５】

ステップＳｉ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１５４６】

ステップＳｉ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｉ１９０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９０５に進む。一方、ステップＳｉ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｉ１９０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５４７】

ステップＳｉ１９０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９０６に進む。ステップＳｉ１９０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９０７に進む。

【１５４８】

ステップＳｉ１９０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【１５４９】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【１５５０】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【１５５１】

ステップＳｉ１９０７を実行した後、前述したステップＳｉ１９０８に進む。

【１５５２】

ステップＳｉ１９０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｉ１９０８を実行した後、ステップＳｉ１９０９に進む。

【１５５３】

ステップＳｉ１９０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｉ１９０９を実行した後、ステップＳｉ１９１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５５４】

ステップＳｉ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１１に進む。

【１５５５】

ステップＳｉ１９１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１９１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｉ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９１３に進む。

【１５５６】

ステップＳｉ１９１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｉ１９１３を実行した後、ステップＳｉ１９１４に進む。

【１５５７】

ステップＳｉ１９１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｉ１９１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ１９１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５５８】

ステップＳｉ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｉ１９１６を実行した後、ステップＳｉ１９１７に進む。

【１５５９】

ステップＳｉ１９１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲ

Ｃ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｉ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｉ１９１７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９１８に進む。一方、ステップＳｉ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｉ１９１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５６０】

ステップＳｉ１９１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｉ１９１９に進む。

【１５６１】

ステップＳｉ１９１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｉ１９１９を実行した後、ステップＳｉ１９２０に進む。

【１５６２】

ステップＳｉ１９２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｉ１９２０を実行した後、ステップＳｉ１９２１に進む。

【１５６３】

ステップＳｉ１９２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｉ１９２１を実行した後、ステップＳｉ１９２２に進む。

【１５６４】

ステップＳｉ１９２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５６５】

ステップＳｉ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２３に進む。

【１５６６】

ステップＳｉ１９２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｉ１９２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ１９２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２４に進む。

【１５６７】

ステップＳｉ１９２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｉ１９２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｉ１９２５を実行した後、ステップＳｉ１９２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｉ１９２６を実行した後、ステップＳｉ１９２７に進む。

【１５６８】

ステップＳｉ１９２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合

計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｉ１９２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｉ１９２７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ１９２８に進む。

【１５６９】

ステップＳｉ１９２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図１４２）におけるステップＳｉ１９２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ１９２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１５７０】

一方、ステップＳｉ１９２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｉ１９２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｉ１９２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｉ１９２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１５７１】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１５６：Ｓｉ１９１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５７２】

図１５７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２００１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｉ２００１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｉ２００１：ＮＯ）、ステップＳｉ２００２に進む。

【１５７３】

ステップＳｉ２００２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｉ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００３に進む。

【１５７４】

ステップＳｉ２００３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｉ２００４に進む。

【１５７５】

ステップＳｉ２００４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ２００４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５７６】

ステップＳｉ２００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｉ２００２：ＮＯ）、ステップＳｉ２００３およびステップＳｉ２００４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５７７】

ステップＳｉ２００１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｉ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００５に進む。

【１５７８】

ステップＳｉ２００５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｉ２００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｉ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２００６に進む。

【１５７９】

ステップＳｉ２００６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｉ２００７に進む。

【１５８０】

ステップＳｉ２００７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４２：ステップＳｉ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｉ２００７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５８１】

ステップＳｉ２００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｉ２００５：ＮＯ）、ステップＳｉ２００６およびステップＳｉ２００７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５８２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１５６：Ｓｉ１９２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５８３】

図１５８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２１０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１５８４】

ステップＳｉ２１０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２１０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｉ２１０２を実行した後、ステップＳｉ２１０３に進む。

【１５８５】

ステップＳｉ２１０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｉ２１０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｉ２１０５に進む。

【１５８６】

ステップＳｉ２１０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｉ２１０６に進む。

【１５８７】

ステップＳｉ２１０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｉ２１１１に進む。

【１５８８】

一方、ステップＳｉ２１０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび

８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２１０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｉ２１０８に進む。

【１５８９】

ステップＳｉ２１０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｉ２１０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｉ２１１０に進む。

【１５９０】

ステップＳｉ２１１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｉ２１１１に進む。

【１５９１】

ステップＳｉ２１１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１５９２】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１４２：Ｓｉ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５９３】

図１５９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２２０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｉ２２０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２２０２に進む。

【１５９４】

ステップＳｉ２２０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｉ２２０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｉ２２０２:ＮＯ）、ステップＳｉ２２０３に進む。

【１５９５】

ステップＳｉ２２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１５９６】

ステップＳｉ２２０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２２０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０４に進む。

【１５９７】

ステップＳｉ２２０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミン

グであるか否かを判定する。ステップＳｉ２２０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｉ２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｉ２２０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｉ２２０４：ＮＯ）、ステップＳｉ２２０６に進む。

【１５９８】

ステップＳｉ２２０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｉ２２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｉ２２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０７に進む。

【１５９９】

ステップＳｉ２２０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｉ２２０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｉ２２０７において開閉実行モードではなく（Ｓｉ２２０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｉ２２０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｉ２２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｉ２２１０に進む。

【１６００】

ステップＳｉ２２１０では、ステップＳｉ２２０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｉ２２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１６０１】

一方、ステップＳｉ２２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１０：ＮＯ）、ステップＳｉ２２１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【１６０２】

ステップＳｉ２２０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｉ２２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｉ２２０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｉ２２０８：ＮＯ）、ステップＳｉ２２１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｉ２２１３に進む。

【１６０３】

ステップＳｉ２２１３では、ステップＳｉ２２１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２２１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｉ２２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとと

もに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１６０４】

ステップＳｉ２２０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２２１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２２１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｉ２２１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１６に進む。

【１６０５】

ステップＳｉ２２１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｉ２２１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１６０６】

ステップＳｉ２２０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２２１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１６０７】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１５９：Ｓｉ２２１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６０８】

図１６０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２３０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｉ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０２に進む。

【１６０９】

ステップＳｉ２３０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２３０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１０】

ステップＳｉ２３０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｉ２３０３を実行した後、ステップＳｉ２３０４に進む。

【１６１１】

ステップＳｉ２３０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に

、ステップＳｉ２３０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｉ２３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１２】

ステップＳｉ２３０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｉ２３０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｉ２３０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｉ２３０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｉ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｉ２３０９に進む。

【１６１３】

ステップＳｉ２３０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｉ２３０９：ＮＯ）、ステップＳｉ２３１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１６１４】

ステップＳｉ２３１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｉ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２３１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１５】

一方、ステップＳｉ２３０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｉ２３０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｉ２３１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｉ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｉ２３１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６１６】

《３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１６１７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１６１８】

図１６１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１６１９】

ステップＳｉ２４０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの

記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｉ２４０１を実行した後、ステップＳｉ２４０２に進む。

【１６２０】

ステップＳｉ２４０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２４０２を実行した後、ステップＳｉ２４０３に進む。

【１６２１】

ステップＳｉ２４０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳｉ２４０３を実行した後、ステップＳｉ２４０４に進む。

【１６２２】

ステップＳｉ２４０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｉ２４０４を実行した後、ステップＳｉ２４０５に進む。

【１６２３】

ステップＳｉ２４０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｉ２４０５を実行した後、ステップＳｉ２４０６に進む。

【１６２４】

ステップＳｉ２４０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｉ２４０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１６２５】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１６１：Ｓｉ２４０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１６２６】

図１６２は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２５０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２５０１を実行した後、ステップＳｉ２５０２に進む。

【１６２７】

ステップＳｉ２５０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２５０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【１６２８】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図１６２：Ｓｉ２５０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１６２９】
図１６３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２６０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｉ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｉ２６０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｉ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｉ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２６０２に進む。
【１６３０】
ステップＳｉ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｉ２６０３に進む。
【１６３１】
ステップＳｉ２６０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｉ２６０３を実行した後、ステップＳｉ２６０４に進む。
【１６３２】
ステップＳｉ２６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【１６３３】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｉ２６０４を実行した後、ステップＳｉ２６０５に進む。
【１６３４】
ステップＳｉ２６０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｉ２６０

４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｉ２６０６に進む。

【１６３５】

ステップＳｉ２６０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｉ２６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｉ２６０７を実行した後、ステップＳｉ２６０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｉ２６０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１６３６】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１６３：Ｓｉ２６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１６３７】

図１６４は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２７０１では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０２に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１６３８】

ステップＳｉ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０１：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０３に進む。

【１６３９】

ステップＳｉ２７０３では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０４に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１６４０】

ステップＳｉ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０３：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０５に進む。

【１６４１】

ステップＳｉ２７０５では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０６に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である

。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１６４２】
ステップＳｉ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０５：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０７に進む。
【１６４３】
ステップＳｉ２７０７では、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ２７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２７０８に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０８を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１６４４】
ステップＳｉ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ２７０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ２７０９に進む。
【１６４５】
ステップＳｉ２７０９では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ２７０９を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【１６４６】
＜低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【１６４７】
図１６５は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２８０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ２８０２に進む。
【１６４８】
ステップＳｉ２８０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２８０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２８０３に進む。
【１６４９】
ステップＳｉ２８０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ｉ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり

当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ２８０３では、（Ｉ）～（III）の中から（Ｉ）を特定する。（Ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０３を実行した後、ステップＳｉ２８０４に進む。

【１６５０】

ステップＳｉ２８０４では、ステップＳｉ２８０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ２８０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ２８０５では、ステップＳｉ２８０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ２８０５を実行した後、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６５１】

一方、ステップＳｉ２８０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｉ２８０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ２８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ２８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２８０７に進む。

【１６５２】

ステップＳｉ２８０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（II）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ２８０４に進み、ステップＳｉ２８０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６５３】

ステップＳｉ２８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ２８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ２８０８に進む。

【１６５４】

ステップＳｉ２８０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（III）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２８０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ２８０４に進み、ステップＳｉ２８０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６５５】

＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる時短状態にあるときに、大

当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６５６】

図１６６は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ２９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ２９０２に進む。

【１６５７】

ステップＳｉ２９０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ２９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２９０３に進む。

【１６５８】

ステップＳｉ２９０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（IV）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（Ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（VI）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ２９０３では、（IV）～（VI）の中から（IV）を特定する。（IV）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０３を実行した後、ステップＳｉ２９０４に進む。

【１６５９】

ステップＳｉ２９０４では、ステップＳｉ２９０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ２９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ２９０５では、ステップＳｉ２９０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ２９０５を実行した後、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６６０】

一方、ステップＳｉ２９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ２９０２：ＮＯ）、ステップＳｉ２９０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ２９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ２９０７に進む。

【１６６１】

ステップＳｉ２９０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｖ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（Ｖ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０７を実行した後、先に説明したステッ

プＳｉ２９０４に進み、ステップＳｉ２９０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６６２】

ステップＳｉ２９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｉ２９０８に進む。

【１６６３】

ステップＳｉ２９０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（VI）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（VI）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ２９０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ２９０４に進み、ステップＳｉ２９０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６６４】

＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる確変状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。なお、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、遊技球状態判定値ＰＮが高確率高頻度状態を示す「０３Ｈ」となり、その後、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったことによって、遊技球状態判定値ＰＮが高確率低頻度状態を示す「０２Ｈ」となり、その後、遊技球状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理を実行したときにも、この演出パターン設定処理が実行される。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６６５】

図１６７は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３００１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３００２に進む。

【１６６６】

ステップＳｉ３００２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３００２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３００３に進む。

【１６６７】

ステップＳｉ３００３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（VII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３００３では、（VII）～（IX）の中から（VII）を特定する。（VII）は、例えば、バ

トル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンである。図１６７のステップＳｉ３００３では、「バトル・勝利演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００３を実行した後、ステップＳｉ３００４に進む。

【１６６８】

ステップＳｉ３００４では、ステップＳｉ３００３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３００５では、ステップＳｉ３００４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３００５を実行した後、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６６９】

一方、ステップＳｉ３００２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３００２：ＮＯ）、ステップＳｉ３００６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ３００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ３００６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３００７に進む。

【１６７０】

ステップＳｉ３００７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（VIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６７のステップＳｉ３００７では、「バトル・引き分け演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００７を実行した後、先に説明したステップＳｉ３００４に進み、ステップＳｉ３００７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６７１】

ステップＳｉ３００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ３００６：ＮＯ）、ステップＳｉ３００８に進む。

【１６７２】

ステップＳｉ３００８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（IX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６７のステップＳｉ３００８では、「外れ演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３００８を実行した後、先に説明したステップＳｉ３００４に進み、ステップＳｉ３００８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６７３】

＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落

低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落時短状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、大当たりに当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６７４】

図１６８は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３１０２に進む。

【１６７５】

ステップＳｉ３１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３１０３に進む。

【１６７６】

ステップＳｉ３１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ｘ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XI）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３１０３では、（Ｘ）および（XI）の中から（Ｘ）を特定する。（Ｘ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図１６８のステップＳｉ３１０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップＳｉ３１０３を実行した後、ステップＳｉ３１０４に進む。

【１６７７】

ステップＳｉ３１０４では、ステップＳｉ３１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３１０５では、ステップＳｉ３１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３１０５を実行した後、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６７８】

一方、ステップＳｉ３１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｉ３１０６に進む。

【１６７９】

ステップＳｉ３１０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XI）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XI）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６８のステップＳｉ３１０６では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３１０６を実行した後、先に説明したステップ

Ｓｉ３１０４に進み、ステップＳｉ３１０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６８０】

＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１６４：Ｓｉ２７０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、大当たりに当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１６８１】

図１６９は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３２０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ３２０２に進む。

【１６８２】

ステップＳｉ３２０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ３２０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３２０３に進む。

【１６８３】

ステップＳｉ３２０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ３２０３では、（XII）および（XIII）の中から（XII）を特定する。（XII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図１６８のステップＳｉ３２０３では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップＳｉ３２０３を実行した後、ステップＳｉ３２０４に進む。

【１６８４】

ステップＳｉ３２０４では、ステップＳｉ３２０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ３２０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ３２０５では、ステップＳｉ３２０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ３２０５を実行した後、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１６８５】

一方、ステップＳｉ３２０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｉ３２０６に進む。

【１６８６】

ステップＳｉ３２０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図１６８のステップＳｉ３２０６では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップＳｉ３２０６を実行した後、先に説明したステップＳｉ３２０４に進み、ステップＳｉ３２０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１６８７】

＜遊技回演出実行用処理＞

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図１６２：Ｓｉ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１６８８】

図１７０は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３３０１では、上述した遊技回演出設定処理（図１６３）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳｉ３３０１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓｉ３３０１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｉ３３０１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓｉ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３３０２に進む。

【１６８９】

ステップＳｉ３３０２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳｉ３３０３に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図１６４）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【１６９０】

ステップＳｉ３３０３において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓｉ３３０３：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｉ３３０３において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓｉ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３３０４に進む。この遊技回演出の開始タイミングであると判定された時が、図１３７のタイミングチャートにおける時刻ｔ５に該当する。

【１６９１】

ステップＳｉ３３０４では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳｉ３３０５に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳｉ３３０６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ（図示せず）に開始させる。ステップＳｉ３３０６を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【１６９２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１６９３】

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

【１６９４】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【１６９５】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【１６９６】
図１７１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１６９７】
ステップＳｉ３４０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｉ３４０２に進む。
【１６９８】
ステップＳｉ３４０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【１６９９】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【１７００】
図１７２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ３５０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【１７０１】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【１７０２】
図１７３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行する

とともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１７０３】

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

【１７０４】

ステップＳｉ３６０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１７２）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１７０５】

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

【１７０６】

なお、コマンド対応処理（Ｓｉ３６０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１７０７】

ステップＳｉ３６０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｉ３６０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｉ３６０３に進む。

【１７０８】

ステップＳｉ３６０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｉ３６０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｉ３６０４に進む。

【１７０９】

ステップＳｉ３６０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｉ３６０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ

１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｉ３６０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１７１０】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理によって、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。一方、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、高頻度サポートモード時に動作しうる電動役物３４ａの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本パチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７１１】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられた場合に、高確率モードとなっているにもかかわらず低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機における潜伏確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０２Ｈ」）に相当する。これに対して、本パチンコ機１０では、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されていないため、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群が、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）に用意されていない（遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」である時用の変動時間テーブルを用意することは無駄なため）。したがって、本パチンコ機１０では、高確率低頻度状態である場合には変動時間の設定が不可能である仕様となっている。このため、本パチンコ機１０では、遊技状態判定値ＰＮを演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値ＰＮを「０３Ｈ」に書き換える処理を実行することによって、高確率低頻度状態である時には確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０３Ｈ」）であるものとみなして変動時間の設定を可能とした。したがって、本パチンコ機１０によれば、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１７１２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を特定可能な遊技状態判定値ＰＮを演算し、その遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値ＰＮを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

【１７１３】

《３－７》第３実施形態の変形例：

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

、説明を省略する。
【１７１４】
《３－７－１》変形例１：
＜変形例１における処理の概要＞
変形例１におけるパチンコ機による処理の手順を、第３実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第３実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の手順の説明を行う。
【１７１５】
上記第３実施形態では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「０２Ｈ」となった場合に遊技状態判定値を「０３Ｈ」に書き換える処理を実行する構成とした。これに対して変形例１として、上記の遊技状態判定値を書き換える処理を実行することなしに、サポートモード擬似化処理の前に遊技状態判定値の算出を行う構成とした。
【１７１６】
図１７４は、変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、変形例１のパチンコ機では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回において、時刻ｔ１１で当たり抽選において大当たり当選した場合、時刻ｔ１１の直後の時刻ｔ１２でもって、遊技状態判定値を算出する。時刻ｔ１２では、高確率モードフラグがＯＮ（＝「０２Ｈ」）であり、高頻度サポートモードフラグがＯＮ（＝「０１Ｈ」）であり、転落フラグがＯＦＦ（＝「００Ｈ」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「０３Ｈ」となる。
【１７１７】
時刻ｔ１２に続く時刻ｔ１３では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、時刻ｔ１２で算出された遊技状態判定値である「０３Ｈ」に基づいて行われる。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈ（図１２４）から、遊技状態判定値が「０３Ｈ」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブルを用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。
【１７１８】
時刻ｔ１３に続く時刻ｔ１４では、サポートモード擬似化処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。
【１７１９】
時刻ｔ１４に続く時刻ｔ１５では、時刻ｔ１３で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。すなわち、サポートモード擬似化処理は、変動時間設定の後に実行され、かつ、変動表示開始の前に実行される。
【１７２０】
なお、図１７４は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、遊技状態判定値を算出した時刻ｔ１２から変動表示開始される時刻ｔ１５までは、実際は瞬時に進む。このため、図１３５を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。
【１７２１】
次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第３実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図１７５～図１７７で示す処理が相違するだけで、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【１７２２】
＜変動開始処理＞
図１７５は、変形例１における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップＳｉ３７０１～Ｓｉ３７０８は第３実施形態の変動開始処理（図１４４）のステップＳｉ０７０１～Ｓｉ０７０８と同一であり、ステップＳｉ３７１３～Ｓｉ３７１４は第３実施形態の変動開始処理（図１４４）のステップＳｉ０７０９～Ｓｉ０７１０と同一である。変形例１における変動開始処理において、第３実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップＳｉ３７０８とステップＳｉ３７１３との間に、ステップＳｉ３７０９～Ｓｉ３７１２が追加されている点だけである。
【１７２３】
ステップＳｉ３７０９では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ３７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３７１０に進む。
【１７２４】
ステップＳｉ３７１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１７２５】
ステップＳｉ３７１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｉ３７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｉ３７１１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｉ３７１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｉ３７１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｉ３７１２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。この高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時が、図１７４のタイミングチャートにおける時刻ｔ１４に該当する。ステップＳｉ３７１２を実行した後、ステップＳｉ３７１３に進む。
【１７２６】
ステップＳｉ３７０９において当たり抽選の結果が大当たり当選でない（いずれのフラグもＯＮでない）と判定した場合（Ｓｉ３７０９：ＮＯ）、ステップＳｉ３７１０において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｉ３７１０：ＮＯ）、または、ステップＳｉ３７１１において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｉ３７１１：ＹＥＳ）には、ステップＳｉ３７１２を実行することなく、ステップＳｉ３７１３に進む。追加されたステップＳｉ３７０９～Ｓｉ３７１２によれば、サポート擬似化処理が行われる。
【１７２７】
＜当たり判定処理＞
図１７６は、変形例１における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｉ３８０１～Ｓｉ３８０４は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００１～Ｓｉ１００４と同一であり、ステップＳｉ３８０５～Ｓｉ３８１３は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００８～Ｓｉ１０１６と同一である。変形例１における当たり判定処理において、第３実施形態の当たり判定処理と相違するのは、第３実施形態の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００５～Ｓｉ１００７が削除されている点だけである。この削除されたステップＳｉ１００５～Ｓｉ１００７は、サポート擬似化処理に該当する。
【１７２８】

＜遊技状態判定処理＞

図１７７は、変形例１における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップＳｉ３９０１は第３実施形態の遊技状態判定処理（図１４８）のステップＳｉ１１０１と同一である。変形例１における遊技状態判定処理において、第３実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、第３実施形態の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２～Ｓｉ１１１０３が削除されている点だけである。ステップＳｉ３９０１によって遊技状態判定値ＰＮが算出された時が、図１７４のタイミングチャートにおける時刻ｔ１２に該当する。

【１７２９】

上記構成の遊技状態判定処理によれば、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が実行されることがない。その上で、上記構成の変動開始処理および当たり判定処理によれば、遊技状態判定値の算出を行う遊技状態判定処理の後にサポート擬似化処理が実行されることになる。

【１７３０】

以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられるより前のタイミングで、遊技状態判定値ＰＮが算出され、その算出された遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間が設定される。このため、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。

【１７３１】

また、変形例１のパチンコ機によれば、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合、転落抽選に当選した場合、のいずれでも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、電動役物３４ａの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例１のパチンコ機によれば、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値ＰＮを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

【１７３２】

《３－７－２》変形例２：

上記第３実施形態およびその変形例１では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が３段階に分かれる３種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類のサポートモードを有する構成としても良い。

【１７３３】

《３－７－３》変形例３：

上記第３実施形態およびその変形例１では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構

成としても良い。
【１７３４】
《３－７－４》変形例４：
上記第３実施形態およびその変形例１では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。
【１７３５】
《３－７－５》変形例５：
上記第３実施形態およびその変形例１では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、例えば、ノイズ等の影響によって、潜伏確変状態となってしまった場合に変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７３６】
《３－７－６》変形例６：
上記第３実施形態では、遊技状態判定値ＰＮの書き換えを行うことによって、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を定める構成としたが、これに換えて、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を別途記憶する構成とし、その記憶したサポートモードの状態を用いて改めて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としても良い。この構成によっても、上記第３実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７３７】
《３－７－７》変形例７：
上記第３実施形態およびその変形例１では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としたが、これに換えて、転落フラグを用いずに高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としてもよい。また、高確率モードフラグを用いずに高頻度サポートモードフラグと転落フラグに基づいて遊技状態判定値ＰＮを算出する構成としてもよい。
【１７３８】
《３－７－８》変形例８：
上記第３実施形態およびその変形例１では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としたが、これに換えて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間テーブルを特定する構成としてもよい。この構成によっても、上記第３実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７３９】
《３－７－９》変形例９：
上記第３実施形態およびその変形例１において、主制御装置６０側では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置９０では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、遊技状態判定値に基づいて、上記以外の遊技機における特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示

装置４１に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。
【１７４０】
《３－７－１０》変形例１０
上記第３実施形態およびその変形例１では、遊技状態判定値ＰＮに基づいて変動時間を設定していたが、遊技状態判定値ＰＮを算出しない構成であっても良い。具体的には、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値に基づいて変動時間を設定するように構成しても良い。この構成によっても、上記第３実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。
【１７４１】
《３－７－１１》変形例１１：
上記第３実施形態およびその変形例１では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。
【１７４２】
《３－７－１２》変形例１２：
上記第３実施形態およびその変形例１では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第３実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【１７４３】
《３－７－１３》変形例１３：
上記第３実施形態およびその変形例１では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。
【１７４４】
《３－７－１４》変形例１４：
上記第３実施形態およびその変形例１では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【１７４５】
《３－７－１５》変形例１５：
上記第３実施形態およびその変形例１では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第３実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第３実施形態およびその変形例１において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第３実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９

０，１００の全体として、第３実施形態における全ての処理が実行できれば良い。
【１７４６】
《３－７－１６》変形例１６：
上記第３実施形態では、パチンコ機１０は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない構成であったが、これに換えて、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した構成としても良い。変形例１６のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例１６のパチンコ機のハードウェア構成は第３実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【１７４７】
第３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりが用意されていた（図１２７参照）。これに換えて、変形例１６のパチンコ機では、大当たり種別として、確変大当たり、通常大当たりに加えて、潜伏確変大当たりが用意されている。潜伏確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。その上、変形例１６のパチンコ機では、高確率モードにあることを、大当たりに当選した遊技回やその遊技回後に報知しない構成となっている。このため、変形例１６のパチンコ機では、潜伏確変大当たりに当選した場合に、遊技者は高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難となる。このようにして、変形例１６のパチンコ機は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載する。なお、潜伏確変状態は、潜伏確変大当たりに当選した場合に移行する構成に限る必要はなく、変形例として、他の特定の場合、例えば、大当たりに当選して高確率高頻度状態となってからの遊技回の回数が所定の回数を超えた場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、これによって、高確率モードが維持されているが、遊技者は高確率モードか低確率モードかを把握できない潜伏確変状態となる構成としても良い。
【１７４８】
変形例１６のパチンコ機は、第３実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される後述する図１７８～図１８１で示す処理と、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図１８２、図１８３で示す処理とが相違し、主制御装置６０において実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【１７４９】
＜当たり判定処理＞
図１７８は、変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップＳｉ４００１～Ｓｉ４００７は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００１～Ｓｉ１００７と同一であり、ステップＳｉ４００９～Ｓｉ４０１７は第３実施形態の当たり判定処理（図１４７）のステップＳｉ１００８～Ｓｉ１０１６と同一である。変形例１６における当たり判定処理において、第３実施形態の当たり判定処理と相違するのは、ステップＳｉ４００７とステップＳｉ４００９との間に、ステップＳｉ４００８が追加されている点だけである。
【１７５０】
ステップＳｉ４００８では、サポートモード擬似化フラグをＯＮする。サポートモード擬似化フラグは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを特定するためのフラグであり、ＯＮである場合にサポートモード擬似化処理が実行されたことを、ＯＦＦである場合にサポートモード擬似化処理が実行されていないことを特定する。ステップＳｉ４００７において、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦするサポートモード擬似化処理が実行されたことを受けて、ステップＳｉ４００８に進み、サポートモード擬似化フラグをＯＮする処理が行われる。サポートモード擬似化フラグの値は、変動開始処理（図１４４）において図柄の変動表示を開始するＳｉ０７０９の処理の直前でＯ

ＦＦにクリアされる。ステップＳｉ４００８を実行した後、ステップＳｉ４００９に進む。

【１７５１】

＜遊技状態判定処理＞

図１７９は、変形例１６における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップＳｉ４１０１、Ｓｉ４１０２は第３実施形態の遊技状態判定処理（図１４８）のステップＳｉ１１０１、Ｓｉ１１０２と同一であり、ステップＳｉ４１０４は遊技状態判定処理（図１４８）のステップＳｉ１１０３と同一である。変形例１６における遊技状態判定処理において、第３実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、ステップＳｉ４１０２とステップＳｉ４１０４との間に、ステップＳｉ４１０３が追加されている点だけである。

【１７５２】

ステップＳｉ４１０３では、遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、サポートモード擬似化フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｉ４１０３において、サポートモード擬似化フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ４１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４１０４に進む。ステップＳｉ４１０３において、サポートモード擬似化フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ４１０３：ＮＯ）、本遊技状態判定処理を終了する。

【１７５３】

この遊技状態判定処理によれば、サポートモード擬似化処理が実行されたことによって遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」になっているときに限り、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われ、潜伏確変大当たりに当選したことによって遊技状態が潜伏確変状態となっている場合には、遊技状態判定値ＰＮは「０２Ｈ」のまま維持され、「０３Ｈ」に書き換えられることはない。

【１７５４】

＜変動時間設定処理＞

図１８０は、変形例１６における変動時間設定処理を示すフローチャートである。この変動時間設定処理において、ステップＳｉ４２０１～Ｓｉ４２０８は第３実施形態の変動時間設定処理（図１４９）のステップＳｉ１２０１～Ｓｉ１２０８と同一であり、ステップＳｉ４２１０は第３実施形態の変動時間設定処理（図１４９）のステップＳｉ１２０９と同一である。変形例１６における変動時間設定処理において、第３実施形態の変動時間設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４２０９とステップＳｉ４２１１とが追加されている点だけである。

【１７５５】

ステップＳｉ４２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４２０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４２０９に進む。ステップＳｉ４２０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４２０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４２０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４２１０に進む。ステップＳｉ４２１０では、第３実施形態の変動時間設定処理（図１４９）のステップＳｉ１２０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。

【１７５６】

ステップＳｉ４２０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４２１１に進み、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の変動時間設定処理である。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｉ４２１１を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【１７５７】

＜高確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図１８０：Ｓｉ４２１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７５８】
図１８１は、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａ（図１２４）における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｉ４３０２に進む。
【１７５９】
ステップＳｉ４３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｉ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４３０３に進む。
【１７６０】
ステップＳｉ４３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（xiv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（xvi）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｉ４３０３では、（xiv）～（xvi）の中から（xiv）を特定する。ステップＳｉ４３０３を実行した後、ステップＳｉ４３０４に進む。
【１７６１】
ステップＳｉ４３０４では、ステップＳｉ４３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｉ４３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｉ４３０５では、ステップＳｉ４３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【１７６２】
一方、ステップＳｉ４３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｉ４３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｉ４３０６）を実行することから、ステップＳｉ４３０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥ（図１２５）に記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｉ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４３０７に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１２４）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。
【１７６３】
ステップＳｉ４３０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｉ４３０７を実行した後、ステップＳｉ４３０８に進む。
【１７６４】
ステップＳｉ４３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶さ

れている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（xv）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（xv）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４３０４に進み、ステップＳｉ４３０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１７６５】

ステップＳｉ４３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｉ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４３０９に進む。

【１７６６】

ステップＳｉ４３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（xvi）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（xvi）は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップＳｉ４３０９を実行した後、先に説明したステップＳｉ４３０４に進み、ステップＳｉ４３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【１７６７】

＜演出パターン設定処理＞

図１８２は、変形例１６における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップＳｉ４４０１～Ｓｉ４４０８は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０１～Ｓｉ２７０８と同一であり、ステップＳｉ４４１０は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同一である。変形例１６における演出パターン設定処理において、第３実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４４０９とステップＳｉ４４１１とが追加されている点だけである。

【１７６８】

ステップＳｉ４４０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４４０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４４０９に進む。ステップＳｉ４４０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４４０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４４０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４４１０に進む。ステップＳｉ４４１０では、第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【１７６９】

ステップＳｉ４４０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４４１１に進み、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４４１１を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１７７０】

＜高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８２：Ｓｉ４４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が高確率低頻度状態にあるときに、大

当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１７７１】

図１８３は、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４５０２に進む。

【１７７２】

ステップＳｉ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４５０３に進む。

【１７７３】

ステップＳｉ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XIV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ４５０３では、（XIV）～（XVI）の中から（XIV）を特定する。ステップＳｉ４５０３を実行した後、ステップＳｉ４５０４に進む。

【１７７４】

ステップＳｉ４５０４では、ステップＳｉ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ２６０２（図１６３）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４５０５では、ステップＳｉ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４５０５を実行した後、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【１７７５】

一方、ステップＳｉ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４５０７に進む。

【１７７６】

ステップＳｉ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XV）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ４５０４に進み、ステップＳｉ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照し

て、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【１７７７】
ステップＳｉ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４５０８に進む。
【１７７８】
ステップＳｉ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XVI）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４５０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４５０４に進み、ステップＳｉ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【１７７９】
以上説明したように、変形例１６のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例１６のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例１６のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。
【１７８０】
潜伏確変状態である場合には、主制御装置６０において実行される図１８０の変動時間設定処理では、ステップＳｉ４２１１によって高確率低頻度状態用の変動時間が設定され、音声発光制御装置９０において実行される図１８２の演出パターン設定処理では、ステップＳｉ４４１１によって高確率低頻度状態用の演出パターンが設定される。これに対して、サポートモード擬似化処理を行った場合には、遊技状態判定値ＰＮを「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われる（図１７９参照）ことから、遊技状態が確変状態（遊技状態判定値ＰＮ＝「０３Ｈ」）であるものとみなして、上述した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。
【１７８１】
遊技状態として潜伏確変状態を搭載したパチンコ機において、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合に、潜伏確変状態と同じ高確率低頻度状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、変形例１６のパチンコ機によれば、上述したように、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例１６のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【１７８２】
《３－７－１７》変形例１７：
変形例１６のパチンコ機１０は、第３実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載したものである。これに換えて、変形例１７として、第３実施形態の変形例１のパチンコ機に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載しても良い。変形例１７のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例１７のパチンコ機のハードウェア構成は第３実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第３実施形

態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【１７８３】
変形例１７のパチンコ機１０は、第３実施形態の変形例１６のパチンコ機と同様にして、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されている。
【１７８４】
変形例１７のパチンコ機は、第３実施形態の変形例１における具体的な制御と比較して、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される上述した図１８０，図１８１で示す処理と、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される上述した図１８２、図１８３で示す処理とが相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。すなわち、変形例１７のパチンコ機は、変形例１６のパチンコ機と同様に、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって図１８０、図１８１で示す変動時間設定処理を実行し、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって図１８２、図１８３で示した演出パターン設定処理を実行し、こうした点において第３実施形態の変形例１６と相違する。
【１７８５】
上記のように構成された変形例１７のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順は、図１７４に示した変形例１の処理手順と同一であり、遊技状態判定値ＰＮが算出され、変動時間が設定された後に、サポートモード擬似化処理が行われる。このため、サポートモード擬似化処理が行われる遊技回であっても、変動時間が設定される時点における遊技状態判定値ＰＮは、サポートモード擬似化処理が行われる前の値である「０３Ｈ」となる。したがって、サポートモード擬似化処理が行われる場合には、サポートモード擬似化処理が行われる前の適切な値である「０３Ｈ（＝高確率高頻度状態）」に対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。一方、潜伏確変大当たりに当選したことによる潜伏確変状態においては、遊技状態判定値ＰＮは「０２Ｈ（＝高確率低頻度状態）」となっており、０２Ｈに対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。このため、変形例１７のパチンコ機によれば、変形例１６のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例１７のパチンコ機によれば、変形例１６のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【１７８６】
《３－７－１８》変形例１８：
変形例１８のパチンコ機は、第３実施形態のパチンコ機１０と同一のハードウェア構成を備える。変形例１８のパチンコ機のソフトウェア構成、すなわち、具体的な制御については、第３実施形態のパチンコ機１０と比較して次の（イ）～（ホ）の点が相違し、その他の処理については同一である。なお変形例１８のパチンコ機において、第３実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【１７８７】
（イ）変形例１８のパチンコ機は遊技状態として潜伏確変状態を搭載しているのに対して、第３実施形態のパチンコ機１０は遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない。なお、潜伏確変状態を搭載する手法については、第３実施形態の変形例１６および変形例１７と同じである。
【１７８８】
（ロ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理が、第３実施形態の変形例１６における当たり判定処理（図１７８）と同一の内容となっている。すなわち、変形例１８のパチンコ機では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦするサポートモード擬似化処理が行われた場合に、サポートモード擬似化フラグをＯＮする処理が実行されるのに対して、第３実施形態のパチンコ機１０では、サポ

ートモード擬似化フラグそのものを備えない。
【１７８９】
（ハ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される遊技状態判定処理が、第３実施形態の変形例１における遊技状態判定処理（図１７７）と同一の内容となっている。すなわち、第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われるのに対して、変形例１８のパチンコ機では、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が行われない。
【１７９０】
（ニ）変形例１８のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理が、第３実施形態の変形例１６における変動時間設定処理（図１８０）と同一の内容となっている。なお、変動時間設定処理のサブルーチンの一つである高確率低頻度状態用の変動時間設定処理（図１８１）も同一である。すなわち、第３実施形態のパチンコ機１０では、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は用意されていないのに対して、変形例１８のパチンコ機では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるときに実行される高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が用意されている。
【１７９１】
（ホ）変形例１８のパチンコ機は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図１８４～図１８７で示す処理について、第３実施形態のパチンコ機１０と相違する。
【１７９２】
＜遊技回演出設定処理＞
図１８４は、変形例１８における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。この演遊技回演出設定処理において、ステップＳｉ４６０１、Ｓｉ４６０３～Ｓｉ４６０８は第３実施形態の遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０１、Ｓｉ２６０３～Ｓｉ２６０８と同一である。変形例１８における遊技回演出設定処理において、第３実施形態の遊技回演出設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４６０２の処理だけである。
【１７９３】
第３実施形態の遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す処理を行っていた。これに対して、変形例１８における遊技回演出設定処理のステップＳｉ４６０２では、上記情報に加えて、サポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。サポートモード擬似化フラグは、先に説明したように主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理によってＯＮされるが、主制御装置６０側では、サポートモード擬似化フラグの情報を変動用コマンドに含ませ、音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｉ２６０２では、この変動用コマンドを受信して、当該コマンドからサポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。
【１７９４】
＜演出パターン設定処理＞
図１８５は、変形例１８における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップＳｉ４７０１～Ｓｉ４７０８は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０１～Ｓｉ２７０８と同一であり、ステップＳｉ４７１０は第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同一である。変形例１８における演出パターン設定処理において、第３実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｉ４７０９、ステップＳｉ４７１１～Ｓｉ４７１３が追加されている点だけである。
【１７９５】
ステップＳｉ４７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場

合（Ｓｉ４７０７：ＮＯ）には、ステップＳｉ４７０９に進む。ステップＳｉ４７０９では、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｉ４７０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｉ４７０９：ＮＯ）、すなわち、遊技状態判定値ＰＮが「１０Ｈ」である場合には、ステップＳｉ４７１０に進む。ステップＳｉ４７１０では、第３実施形態の演出パターン設定処理（図１６４）のステップＳｉ２７０９と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【１７９６】

ステップＳｉ４７０９において、遊技状態判定値ＰＮが「０２Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｉ４７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４７１１に進む。

【１７９７】

ステップＳｉ４７１１では、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、主制御装置６０におけるサポートモード擬似化フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１７９８】

ステップＳｉ４７１１において、サポートモード擬似化フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｉ４７１１：ＮＯ）、ステップＳｉ４７１２に進み、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４７１１を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１７９９】

ステップＳｉ４７１１において、サポートモード擬似化フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｉ４７１１：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４７１３に進み、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が行われる場合の演出パターン設定処理である。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｉ４７１３を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１８００】

＜潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８５：Ｓｉ４７１２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【１８０１】

図１８６は、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４８０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４８０２に進む。

【１８０２】

ステップＳｉ４８０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｉ４８０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｉ４８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４８０３に進む。

【１８０３】
ステップＳｉ４８０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XVII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XVIII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｉ４８０３では、（XVII）～（XIX）の中から（XVII）を特定する。ステップＳｉ４８０３を実行した後、ステップＳｉ４８０４に進む。
【１８０４】
ステップＳｉ４８０４では、ステップＳｉ４８０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ４６０２（図１８４）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４８０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４８０５では、ステップＳｉ４８０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４８０５を実行した後、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【１８０５】
一方、ステップＳｉ４８０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｉ４８０２：ＮＯ）、ステップＳｉ４８０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１６３）のステップＳｉ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｉ４８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｉ４８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｉ４８０７に進む。
【１８０６】
ステップＳｉ４８０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVIII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブルを特定する。（XVIII）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４８０７を実行した後、先に説明したステップＳｉ４８０４に進み、ステップＳｉ４８０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。
【１８０７】
ステップＳｉ４８０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｉ４８０６：ＮＯ）、ステップＳｉ４８０８に進む。
【１８０８】
ステップＳｉ４８０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブルを特定する。（XIX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｉ４８０８を実行した後、先に説明したステップＳｉ４８０４に進み、ステップＳｉ４８０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。

【１８０９】
＜サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８５：Ｓｉ４７１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、サポートモード擬似化処理が実行されて遊技状態が高確率低頻度状態にあるときに、大当たり当選に応じた演出パターンを設定するものである。サポートモード擬似化処理が行われる遊技回は、大当たりに当選した場合しかあり得ないため、この演出パターン設定処理では、大当たり当選に応じた演出パターンの設定だけが行われる。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【１８１０】
図１８７は、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｉ４９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｉ４９０２に進む。
【１８１１】
ステップＳｉ４９０２では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１３０）に記憶されているサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｉ４９０２を実行した後、ステップＳｉ４９０３に進む。
【１８１２】
ステップＳｉ４９０３では、ステップＳｉ４９０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｉ４６０２（図１８４）によって読み出した変動時間と、ステップＳｉ４９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｉ４９０４では、ステップＳｉ４９０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｉ４９０４を実行した後、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【１８１３】
以上説明したように、変形例１８のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例１８のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例１８のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。
【１８１４】
主制御装置６０において実行される変動時間設定処理では、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで、同一の高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が行われる（変形例１６の図１８０を参照）。一方、音声発光制御装置９０において実行される演出パターン設定処理では、潜伏確変状態である場合には潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われ、サポートモード擬似化処理を行った場合にはサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われる（図１８５）。このため、主制御装置６０において実行される変動時間設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで制御ルーチンを共通化することができる。したがって、変形例１８のパチンコ機によれば、制御の簡易化を図

ることができる。さらに、音声発光制御装置９０において実行される演出パターン設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで相違したものとして演出パターンを設定することができる。したがって、変形例１８のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【１８１５】

《４》第４実施形態：

《４－１》遊技機の構造：

図１８８は、本発明の第４実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１８１６】

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

【１８１７】

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

【１８１８】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出

操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【１８１９】

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

【１８２０】

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

【１８２１】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【１８２２】

図１８９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【１８２３】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【１８２４】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【１８２５】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【１８２６】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【１８２７】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【１８２８】

図１９０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１８２９】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１８３０】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１８９）から払い出される。

【１８３１】

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

【１８３２】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３

個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【１８３３】

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

【１８３４】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１８３５】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【１８３６】

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

【１８３７】

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

【１８３８】

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

【１８３９】
第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【１８４０】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【１８４１】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【１８４２】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【１８４３】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【１８４４】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【１８４５】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【１８４６】

図１９１は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１９１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図１９１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の１～８を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【１８４７】

図１９１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１９１（ａ）に示した数字１～８の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１９１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の液晶用図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１８４８】

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

【１８４９】

さらに、図１９１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１８５０】

《４－２》遊技機の電気的構成：

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

【１８５１】

図１９２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１８５２】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１８５３】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１８９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【１８５４】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【１８５５】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１８５６】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１８５７】

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

【１８５８】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【１８５９】

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

【１８６０】

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

【１８６１】

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

【１８６２】

図１９３は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【１８６３】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる

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

【１８６４】

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

【１８６５】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【１８６６】

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

【１８６７】

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

【１８６８】

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

【１８６９】

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

【１８７０】

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

【１８７１】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【１８７２】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１８７３】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１８７４】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【１８７５】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１９１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【１８７６】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用

いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【１８７７】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【１８７８】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【１８７９】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１８８０】

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

【１８８１】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【１８８２】

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

ウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【１８８３】

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

【１８８４】

図１９４は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図１９４（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１９４（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【１８８５】

図１９４（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１９４（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１８８６】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１８８７】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【１８８８】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１８８９】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【１８９０】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回

の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１８９１】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【１８９２】

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

【１８９３】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１９４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１８９４】

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

【１８９５】

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

【１８９６】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてか

ら次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【１８９７】

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

【１８９８】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【１８９９】

図１９５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１９５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１９５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１９００】

図１９５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１９０１】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１９０２】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１９０３】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～７４」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「７５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【１９０４】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【１９０５】

図１９５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テー

ブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【１９０６】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【１９０７】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【１９０８】

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

【１９０９】

図１９６は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図１９６に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として２～１９９の１９８個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９９／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【１９１０】

図１９７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【１９１１】

図１９７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１９７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【１９１２】

図１９７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１９７（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物

開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【１９１３】

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

【１９１４】

《４－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１９１５】

図１９８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１９２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１９１６】

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

【１９１７】

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

【１９１８】

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

【１９１９】

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

【１９２０】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【１９２１】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せ

て記憶されている。
【１９２２】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【１９２３】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【１９２４】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【１９２５】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【１９２６】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１９２７】
《４－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。
【１９２８】
本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選した場合、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、６０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率

モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【１９２９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、低確率モードで当たり抽選が実行される。かつ、その６０回目に実行される遊技回から、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１９３０】

さらに、本実施形態においては、当たり抽選に当選した場合、その大当たりした遊技回において実行する演出、および、その後に実行される開閉実行モードにおいて実行する演出においては、その大当たり種別を示唆しない。従って、遊技者は、確変大当たりに当選したのか、通常大当たりに当選したのかを演出を介して識別することができない。但し、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂに表示される停止図柄は、大当たり種別ごとにその図柄の態様が異なるため、遊技者が、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂの停止図柄を意識的に識別すれば、その大当たり種別は識別可能である。

【１９３１】

また、大当たりに当選した後に実行される遊技回においても、遊技者に対してその大当たり種別を識別できないようにするため、遊技回の実行中には、高確率状態であるのか低確率状態であるかが識別できない演出（以下、状態非明示演出とも呼ぶ）を実行する。さらに、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選した場合にも、転落抽選に当選したことは演出においては遊技者に示唆しない。また、転落抽選に当選すると抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、抽選モードが移行したことも演出においは遊技者に示唆しない。抽選モードが低確率モードに移行した後に実行される遊技回において実行される演出も状態非明示演出が実行される。

【１９３２】

その一方、本実施形態においては、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回で転落抽選に当選し低確率モードに移行した後、保証遊技回数内（すなわち高頻度サポートモードの継続中）に大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回における演出において、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したこと（以下、転落引き戻し大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出（以下、転落引き戻し大当たり演出）を実行する。さらに、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ。本実施形態においては１６Ｒ確変大当たり。）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別がパチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別であることを示唆する演出（以下、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出とも呼ぶ）を実行する。なお、転落引き戻し大当たりの場合であって、大当たり種別が最有利大当たり種別ではない場合には、大当たりに当選した遊技回において転落引き戻し大当たり演出は実行するが、オープニング期間に、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は実行しない。

【１９３３】

また、本実施形態においては、高確率モード中に転落抽選に当選した場合であって、かつ、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たりに当選した場合には、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たりに当選したこと（以下、転落大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出を実行する。

【１９３４】

具体的には、保証遊技回数内に転落大当たり（保証遊技回数内転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数内転落大当たり演出とも呼ぶ）を当該遊技回において実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆する保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。

【１９３５】

また、保証遊技回数外（保証遊技回数以降）に転落大当たり（保証遊技回数外転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数外転落大当たり演出とも呼ぶ）を実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆する保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。

【１９３６】

なお、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、通常大当たりに当選した後、１００回の高頻度サポートモードでの遊技回が実行される保証遊技回数内に大当たり（引き戻し大当たりとも呼ぶ）に当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回における演出において、大当たりに当選したことは示唆するが、引き戻し大当たりであったことは示唆しない。

【１９３７】

上記説明した処理の概要を、タイムチャートを用いて説明する。本説明では、３つのケースを説明する。ケース１として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、その後の遊技回（保証遊技回数内）において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース２として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース３として、保証遊技回数外において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。

【１９３８】

図１９９は、パチンコ機１０における処理の概要（ケース１）を説明するために、パチンコ機１０において実行する処理の一例を示すタイムチャートである。図示するように、本タイムチャートには、上から、第１始動口遊技回の実行／非実行、第２始動口遊技回の実行／非実行、高確率モードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、高頻度サポートモードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、開閉実行モードフラグのＯＮ／ＯＦＦ、開閉処理期間フラグのＯＮ／ＯＦＦ、および、実行される演出について示した。

【１９３９】

高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードの場合にＯＮであり、低確率モードの場合にＯＦＦであるフラグである。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが、高頻度サポートモードの場合にＯＮであり、低頻度サポートモードの場合にＯＦＦであるフラグである。

【１９４０】

開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にＯＮになり、開閉実行モードの終了時にＯＦＦになるフラグである。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間（ラウンド遊技）の開始時にＯＮになり、開閉処理期間の終了時にＯＦＦとなるフラグである。なお、開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とから構成される。すなわち、開閉処理期間は、開閉実行モードが実行される期間の一部の期間である。

【１９４１】

タイムチャートに示すように、時刻Ｔ０から時刻Ｔ１の期間に第１始動口用遊技回として遊技回Ｕ１、遊技回Ｕ２、遊技回Ｕ３が実行される。時刻Ｔ０から時刻Ｔ１の期間は、高確率モードフラグはＯＦＦであり、高頻度サポートモードフラグもＯＦＦであるため、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。このとき、演出は通常の遊技回演出を実行する。通常の遊技回演出とは、遊技回において実行する演出のうち、上述し

た状態非明示演出や、保証遊技回数内転落大当たり演出や保証遊技回数外転落大当たり演出など、特定の状態の遊技回で実行する演出以外の演出のことをいう。通常の遊技回演出には、特定の状態ではない遊技回（通常遊技回とも呼ぶ）において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行される演出も含む。通常の遊技回演出は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態において実行される。

【１９４２】

本例においては、遊技回Ｕ３では８Ｒ確変大当たりに当選したとする。遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選すると、遊技回Ｕ３において実行する遊技回演出においては、大当たりに当選したことは遊技者に報知するが、大当たり種別（特に、確変大当たりであるか通常大当たりであるか）については報知しない。すなわち、８Ｒ確変大当たりであることは報知しない。なお、特図ユニット３７の表示を遊技者が意識的に識別した場合には、遊技者は大当たり種別を識別することが可能である。すなわち、本実施形態においては、実行する演出において、大当たり種別を報知しない。

【１９４３】

図示するように、遊技回Ｕ３の終了時に開閉実行モードフラグがＯＮとなり、遊技回Ｕ３の終了後に、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードの開始とともにオープニング期間が開始され、演出としてオープニング演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグがＯＮとなることで、オープニング期間が終了するとともに開閉処理期間が開始され、演出としてラウンド演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグがＯＦＦとなることで開閉処理期間が終了し、エンディング期間が開始される。エンディング期間では、演出としてエンディング演出が実行される。そして、開閉実行モードフラグがＯＦＦとなることで開閉実行モードが終了するとともに、エンディング期間が終了する。

【１９４４】

開閉実行モードの終了後、時刻Ｔ２から高確率モードフラグおよび高頻度サポートモードフラグがＯＮとなる。そして、遊技回Ｕ４が開始される。このとき、時刻Ｔ２からは抽選モードが高確率モードである遊技回が開始されるが、遊技回で実行される演出においては、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい演出（状態非明示演出）を実行する。また、上述のように、大当たり当選した遊技回Ｕ３における演出においても大当たりに当選したことは報知するが大当たり種別については報知しない。従って、遊技者は、時刻Ｔ２以降に実行される遊技回の抽選モードが高確率モードか低確率モードかを、実行される演出から把握できないまま遊技回を実行する。このようにすることで、遊技者に遊技回Ｕ３での大当たり種別を推測させる楽しみや、期待感を付与することができる。また、仮に、遊技回Ｕ３における大当たり当選の大当たり種別が通常大当たりであり遊技回Ｕ４からの遊技回における抽選モードが低確率モードであったとしても、演出として状態非明示演出を実行するので、遊技者に対して、抽選モードが高確率モードであるかもしれないといった期待感を付与することができる。

【１９４５】

タイムチャートに示すように、時刻Ｔ２から複数回の遊技回を実行した後、時刻Ｔ３において実行される遊技回Ｕ５の開始時に実行された転落抽選に当選すると、遊技回Ｕ５の開始時から高確率モードフラグはＯＦＦとなり、抽選モードは低確率モードとなる。なお、遊技回Ｕ５は保証遊技回数内であるので、高頻度サポートモードフラグはＯＮ状態を継続し、サポートモードは保証遊技回数が終了するまで、高頻度サポートモードが継続する。

【１９４６】

ここで、本実施形態においては、遊技回Ｕ５の転落抽選において当選したにもかかわらず、遊技回で実行する演出においては、転落抽選に当選したこと、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者に報知しない。遊技回Ｕ５および遊技回Ｕ５以降に実行する遊技回において実行する演出は、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい状態非明示演出である。このようにすることで、保証遊技回数内においては、転落抽選に当選し抽選モードが遊技者にとっ

て不利な遊技状態に移行（高確率モードから低確率モードに移行）したとしても、遊技者は、実行される演出から高確率モードであるのか、低確率モードであるのかを識別することができない（または、識別しにくい）。よって、常に、抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【１９４７】

そして、保証遊技回数内である遊技回Ｕ６において大当たり抽選に当選すると、遊技回Ｕ６の実行中に実行する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであることを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。また、本例では、遊技回Ｕ６においては１６Ｒ確変大当たりに当選したとする。１６Ｒ確変大当たりは、図１９５に示すように、パチンコ機１０において設定されている大当たり種別の中で最も遊技者にとって有利な大当たり種別である。

【１９４８】

図２００は、転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。図２００（ａ）に示すように、表示面４１ａに、変動していた液晶用図柄が大当たりに対応する液晶用図柄を表示した後、図２００（ｂ）に示すように、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行する。

【１９４９】

説明を図１９９に戻す。転落引き戻し大当たり演出の実行を終了し遊技回Ｕ６が終了した後、時刻Ｔ５から開閉実行モードフラグがＯＮとなり、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおけるオープニング期間では、転落引き戻し大当たりであったことを示唆することに加え、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであったことを示唆する転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。

【１９５０】

図２０１は、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。図示するように、オープニング演出として、表示面４１ａに、所定のキャラクターが転落引き戻し大当たりであったことを示唆し、かつ、別のキャラクターが大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであったことを示唆する。

【１９５１】

説明を図１９９に戻す。時刻Ｔ５からのオープニング期間におけるオープニング演出を終了後、開閉処理期間（ラウンド遊技）、および、エンディング期間が終了した後、開閉実行モードフラグのＯＦＦとともに開閉実行モードを終了する。

【１９５２】

その後、時刻Ｔ６から、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技回が開始される。このとき、各遊技回において実行される演出は状態非明示演出である。時刻Ｔ５から開始したオープニング演出における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出において確変大当たりであることを示唆したため、時刻Ｔ６から開始される遊技回は高確率モードであることは遊技者は認識することが可能であるにもかかわらず、時刻Ｔ６以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由を以下に説明する。

【１９５３】

時刻Ｔ６以降の各遊技回において実行される転落抽選に所定の遊技回において当選した場合、高確率モードから低確率モードに移行する。仮に、時刻Ｔ６から開始される遊技回において高確率モード専用の演出を実行した場合には、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行した場合に、高確率モード専用の演出が実行されなくなり、遊技者に、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行したことが認識されてしまう。そこで、本実施形態においては、転落抽選に当選したこと、および、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを示唆しないために、時刻Ｔ６から開始される遊技回において状態非明示演出を実行する。そして、転落抽選に当選し抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合であっても、保証遊技回数内の遊技回においては、状態非明示演出を実行する。時刻Ｔ６から開始される遊技回が高確率モードであることを遊技者が認識しているにもかかわらず、時刻Ｔ６以降の遊技回において状態非明示演

出を実行する理由について説明した。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース１）について説明した。

【１９５４】

図２０２は、保証遊技回数内転落大当たりに当選した場合の処理（ケース２）を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりは、保証遊技回数内において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻Ｔ１２から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【１９５５】

図示するように、遊技回Ｕ１５において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たり当選した場合、遊技回Ｕ１５において、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻Ｔ１４から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【１９５６】

保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース２）について説明した。

【１９５７】

図２０３は、保証遊技回数外転落大当たりに当選した場合（ケース３）の処理を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりは、保証遊技回数外において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻Ｔ２２から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【１９５８】

図示するように、遊技回Ｕ２５において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選した場合、遊技回Ｕ２５において、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻Ｔ２４から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【１９５９】

保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当た

りオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数外の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機１０における処理の概要（ケース３）について説明した。

【１９６０】

以上、概要で説明したように、パチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当りに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１９６１】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１９６２】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【１９６３】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【１９６４】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当りに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【１９６５】

また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【１９６６】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモー

ドの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９６７】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９６８】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の１つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【１９６９】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７０】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【１９７１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７４】

《４－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１９７５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【１９７６】

＜タイマ割込み処理＞

図２０４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起

動される。
【１９７７】
ステップＳｊ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｊ０１０２に進む。
【１９７８】
ステップＳｊ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０１０３に進む。
【１９７９】
ステップＳｊ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２０８）において、その値を更新する。
【１９８０】
ステップＳｊ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｊ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０１０４を実行した後、ステップＳｊ０１０５に進む。
【１９８１】
ステップＳｊ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｊ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１９８２】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｊ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１９８３】
図２０５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｊ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｊ０２０３に進む。
【１９８４】
ステップＳｊ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｊ０２０４に進む。
【１９８５】
ステップＳｊ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｊ０２０９に進む。

【１９８６】
ステップＳｊ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｊ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【１９８７】
ステップＳｊ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｊ０２０７に進む。一方、ステップＳｊ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｊ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１９８８】
ステップＳｊ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｊ０２０８に進む。
【１９８９】
ステップＳｊ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｊ０２０９に進む。
【１９９０】
ステップＳｊ０２０９では、上述したステップＳｊ０２０４又はステップＳｊ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｊ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｊ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１９９１】
一方、ステップＳｊ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｊ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｊ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｊ０２１２に進む。
【１９９２】
ステップＳｊ０２１２では、ステップＳｊ０１０３（図２０４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｊ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｊ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｊ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｊ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｊ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｊ０２１２を実行した後、ステップＳｊ０２１３に進む。
【１９９３】
ステップＳｊ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウ

ンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０２１３を実行した後、ステップＳｊ０２１４に進む。

【１９９４】

ステップＳｊ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１９９５】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１９９６】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１９９７】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｊ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１９９８】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２０５：Ｓｊ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９９９】

図２０６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２０００】

ステップＳｊ０３０１では、始動口用の入球処理（図２０５）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２００１】
ステップＳｊ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｊ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２００２】
一方、ステップＳｊ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｊ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｊ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｊ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。
【２００３】
ステップＳｊ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｊ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｊ０３０３に進む。ステップＳｊ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２００４】
ステップＳｊ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｊ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｊ０３０７に進む。ステップＳｊ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２００５】
ステップＳｊ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｊ０３１０を実行した後、ステップＳｊ０３１１に進む。
【２００６】
ステップＳｊ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｊ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｊ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｊ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【２００７】
ステップＳｊ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当

たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｊ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｊ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｊ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２００８】

ステップＳｊ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｊ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｊ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｊ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２００９】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｊ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０１０】

図２０７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｊ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｊ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｊ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｊ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２０１１】

ステップＳｊ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｊ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｊ０４０４に進む。

【２０１２】

ステップＳｊ０４０４では、ステップＳｊ０１０３（図２０４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２０１３】

一方、ステップＳｊ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｊ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２０１４】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【２０１５】

図２０８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｊ０５０

２に進む。
【２０１６】
ステップＳｊ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｊ０５０３に進む。
【２０１７】
ステップＳｊ０５０３では、ステップＳｊ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｊ０５０３を実行した後、ステップＳｊ０５０４に進む。
【２０１８】
ステップＳｊ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｊ０５０５に進む。
【２０１９】
ステップＳｊ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｊ０５０６に進む。ステップＳｊ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０５０６を実行した後、ステップＳｊ０５０７に進む。
【２０２０】
ステップＳｊ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｊ０５０８に進む。
【２０２１】
ステップＳｊ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｊ０５０９に進む。
【２０２２】
ステップＳｊ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｊ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｊ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｊ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｊ０５１０及びステップＳｊ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｊ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｊ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｊ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には

（Ｓｊ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０５０３に戻り、ステップＳｊ０５０３からステップＳｊ０５０８までの各処理を実行する。

【２０２３】

なお、ステップＳｊ０５０３からステップＳｊ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２０２４】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２０８：Ｓｊ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０２５】

図２０９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【２０２６】

ステップＳｊ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｊ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｊ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｊ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０６０２に進む。

【２０２７】

ステップＳｊ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２０２８】

ステップＳｊ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｊ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｊ０６０３に進む。

【２０２９】

ステップＳｊ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２０３０】

一方、ステップＳｊ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｊ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０６０４に進む。

【２０３１】

ステップＳｊ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２０３２】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２０９：Ｓｊ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０３３】
図２１０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｊ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｊ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｊ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｊ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７０２に進む。
【２０３４】
ステップＳｊ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｊ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【２０３５】
ステップＳｊ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｊ０７０４に進む。
【２０３６】
ステップＳｊ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０７０４を実行した後、ステップＳｊ０７０５に進む。
【２０３７】
ステップＳｊ０７０５では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、後に説明する遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップＳｊ０７０５を実行した後、ステップＳｊ０７０６に進む。
【２０３８】
ステップＳｊ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ０７０６を実行した後、ステップＳｊ０７０７に進む。
【２０３９】
ステップＳｊ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｊ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。さらに、変動用コマンドには、保証遊技回フラグがＯＮであるか否かの情報、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かの情報、当該遊技回において転落抽選に当選したか否かの情報、および、遊技状態判定値に関する情報が含まれる。ステップＳｊ０７０７を実行した後、ステップＳｊ０７０８に進む。
【２０４０】
ステップＳｊ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【２０４１】
ステップＳｊ０７０７およびステップＳｊ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種

別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｊ０７０８を実行した後、ステップＳｊ０７０９に進む。

【２０４２】

以下に説明するステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理は、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合、および、転落抽選に当選した場合のいずれの場合も、当該処理対象遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートに移行させ、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを識別できない又は識別しにくくするための処理である。通常の遊技機においては、保証遊技回数外において高確率モードが継続している場合であって転落抽選に当選した場合には、後に詳細を説明する転落判定処理において、遊技回の開始時に高確率モードフラグをＯＦＦにし（図２１２：Ｓｊ０９０４）、かつ、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにするため（図２１２：Ｓｊ０９０８）、転落抽選に当選した遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。一方、大当たりに当選した場合には、遊技回の終了時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。そのため、遊技回における演出において、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかが識別しにくい演出を実行したとしても、遊技回において高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを識別することによって、遊技者は、転落抽選に当選したのか否かを遊技回の開始時に判別することができてしまう。

【２０４３】

本実施形態においては、ステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理によって、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合にも、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するようにしているので、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを遊技者が認識した場合に、転落抽選に当選したのか、大当たりに当選したのかを識別することができず、遊技回の終了時の当たり判定の結果の報知を認識するまで、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。以下、ステップＳｊ０７０９からステップＳｊ０７１２の処理を具体的に説明する。

【２０４４】

ステップＳｊ０７０９では、いずれかの大当たり種別に対応する大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、当該処理対象遊技回における当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｊ０７０９において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ０７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７１０に進む。

【２０４５】

ステップＳｊ０７１０では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ０７１０において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ０７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０７１１に進む。

【２０４６】

ステップＳｊ０７１１では、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣ＞０であるか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは、保証遊技回数をダウンカウントするカウンタである。保証遊技回すなわち高頻度サポートモードが開始されるときに保証遊技回数カウンタＰＮＣに値「１００」が設定され、遊技回が終了するごとに値「１」が減算される。ステップＳｊ０７１１において、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内ではない（保証遊技回数外）と判定された場合には（Ｓ３７１１：ＮＯ）、ステップＳｊ０７１２に進む。

【２０４７】

ステップＳｊ０７１２では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ０７１３に進む。また、ステップＳｊ０７０９において大当たりフラグがＯＮ

ではないと判定した場合（Ｓｊ０７０９：ＮＯ）、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ０７１０：ＮＯ）、ステップＳｊ０７１１において処理対象遊技回が保証遊技回内であると判定した場合（Ｓｊ０７１１：ＹＥＳ）には、ステップＳｊ０７１３に進む。

【２０４８】

ステップＳｊ０７１３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｊ０７１３を実行した後、ステップＳｊ０７１４に進む。

【２０４９】

ステップＳｊ０７１４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｊ０７１４を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２０５０】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０５１】

図２１１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１９３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図１９３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｊ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【２０５２】

ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｊ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０８０２～ステップＳｊ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｊ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０８０８～ステップＳｊ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【２０５３】

ステップＳｊ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｊ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｊ０８０４に進む。ステップＳｊ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｊ０８０５に進む。

【２０５４】
ステップＳｊ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｊ０８０５を実行した後、ステップＳｊ０８０６に進む。
【２０５５】
ステップＳｊ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｊ０８０７へ進む。
【２０５６】
ステップＳｊ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【２０５７】
ステップＳｊ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２０５８】
ステップＳｊ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｊ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ０８０８に進む。
【２０５９】
ステップＳｊ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｊ０８０９に進む。ステップＳｊ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｊ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｊ０８１１に進む。
【２０６０】
ステップＳｊ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｊ０８１１を実行した後、ステップＳｊ０８１２に進む。
【２０６１】
ステップＳｊ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｊ０８１３に進む。

【２０６２】
ステップＳｊ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【２０６３】
ステップＳｊ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【２０６４】
＜転落判定処理＞
次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０６５】
図２１２は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｊ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０９０２に進む。
【２０６６】
ステップＳｊ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図１９６参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｊ０９０３では、ステップＳｊ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｊ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ０９０４に進む。
【２０６７】
ステップＳｊ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ０９０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｊ０９０５を実行した後、ステップＳｊ０９０６に進む。
【２０６８】
ステップＳｊ０９０６では、当該遊技回転落フラグをＯＮにする。当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。従って、当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にＯＦＦにされる。当該遊技回転落フラグと転落フラグとの違いは、当該遊技回転落フラグは転落抽選に当選した遊技回でのみＯＮになるフラグであるのに対し、転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮとなり、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了する時点でＯＦＦとなるフラグである。当該遊技回転落フラグ、および、転落フラグのいずれも、後に説明する遊技状態判定処理（図２１４）に用いられる。ステップＳｊ０９０６を実行した後、ステップＳｊ０９０７に進む。
【２０６９】

ステップＳｊ０９０７では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｊ０９０７において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｊ０９０７：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｊ０９０８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ０９０８を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【２０７０】

一方、ステップＳｊ０９０７において、保証遊技回数内であると判定した場合（Ｓｊ０９０７：ＹＥＳ）には、本転落判定処理を終了する。また、ステップＳｊ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｊ０９０１：ＮＯ）、および、ステップＳｊ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｊ０９０３：ＮＯ）にも、本転落判定処理を終了する。

【２０７１】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０７２】

図２１３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２０７３】

ステップＳｊ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｊ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１９４（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１００４に進む。

【２０７４】

一方、ステップＳｊ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｊ１００１：ＮＯ）、ステップＳｊ１００３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１９４（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１００４に進む。

【２０７５】

ステップＳｊ１００４では、ステップＳｊ１００２又はステップＳｊ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｊ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００５に進む。

【２０７６】

ステップＳｊ１００５では、では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１００５：ＮＯ）、ステップＳｊ１００６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１９５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２０７７】

一方、ステップＳｊ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１００７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１９５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７の処理を実行した後、ステップＳｊ１００８に進む。

【２０７８】

ステップＳｊ１００８では、ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｊ１００８を実行した後、ステップＳｊ１００９に進む。

【２０７９】

ステップＳｊ１００９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｊ１００６又はステップＳｊ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｊ１００９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２０８０】

一方、ステップＳｊ１００４において、ステップＳｊ１００２又はＳｊ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｊ１００４：ＮＯ）、ステップＳｊ１０１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１９２）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｊ１０１１に進む。

【２０８１】

ステップＳｊ１０１１において、ステップＳｊ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｊ１０１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１０１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｊ１０１２を実行した後、ステップＳｊ１０１３に進む。

【２０８２】

一方、ステップＳｊ１０１１において、ステップＳｊ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｊ１０１１：ＮＯ）、ステップＳｊ１０１２を実行することなく、ステップＳｊ１０１３に進む。

【２０８３】

ステップＳｊ１０１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｊ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２０８４】
＜遊技状態判定処理＞
次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２０８５】
図２１４は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、遊技状態判定値を算出する処理である。遊技状態判定値の詳細については後述する。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。
【２０８６】
ステップＳｊ１１０１では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値ＰＮを求める処理を行う。
【２０８７】
ここで遊技状態判定値の詳細について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、各種遊技状態をＭＰＵ６２にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するための高頻度サポートモードフラグおよび転落抽選に当選したか否かをＭＰＵ６２にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してＭＰＵ６２にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図１９２参照）に記憶されている。
【２０８８】
図２１５は、遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。図２１５（ａ）は、各フラグのＯＦＦ／ＯＮとフラグ値との対応関係を示す対応表である。図示するように、高確率モードフラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ（１６進数表記で００という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードフラグがＯＮである場合のフラグ値は「０２Ｈ（１６進数表記で０２という意味、以下同じ）」が設定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ」が設定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合のフラグ値は「０１Ｈ」が設定される。転落フラグがＯＦＦである場合のフラグ値は「００Ｈ」が設定され、転落フラグがＯＮである場合のフラグ値は「１０Ｈ」が設定される。
【２０８９】
そして、本実施形態においては、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。
【２０９０】
図２１５（ｂ）は、パチンコ機１０が取り得る遊技状態と、各遊技状態に対応する遊技状態判定値との対応関係を示す対応表である。各遊技状態に対応する遊技状態判定値は以下のようになる。
・低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「００Ｈ」となる。
・低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、こ

の場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「０１Ｈ」となる。
・高確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、高確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、確変状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「０２Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「００Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「０３Ｈ」となる。
・保証遊技回数内の転落によって低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、転落低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「０１Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「１１Ｈ」となる。
・保証遊技回数外（保証遊技回終了後）の転落によって低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、転落低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「００Ｈ」であり、高頻度サポートモードフラグが「００Ｈ」であり、転落フラグが「１０Ｈ」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「１０Ｈ」となる。

【２０９１】

図２１５（ｂ）から解るように、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出される。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となる。

【２０９２】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか２以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。以上、遊技状態判定値について説明をした。

【２０９３】

説明を図２１４に戻す。ステップＳｊ１１０１において遊技状態判定値ＰＮを算出した後、ステップＳｊ１１０２に進む。ステップＳｊ１１０２では、算出した遊技状態判定値ＰＮをＲＯＭ６４の所定の記憶エリアに格納する。その後、遊技状態判定値処理を終了する。

【２０９４】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２１０：Ｓｊ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０９５】

図２１６は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１２０１では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０２に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２０９６】

ステップＳｊ１２０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０１：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０３に進む。

【２０９７】

ステップＳｊ１２０３では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０４に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０４を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２０９８】

ステップＳｊ１２０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０３：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０５に進む。

【２０９９】

ステップＳｊ１２０５では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０６に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０６を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２１００】

ステップＳｊ１２０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０５：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０７に進む。

【２１０１】

ステップＳｊ１２０７では、遊技状態判定処理（図２１４）によって求められた遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１２０８に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０８を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２１０２】

ステップＳｊ１２０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ１２０７：ＮＯ）には、ステップＳｊ１２０９に進む。

【２１０３】

ステップＳｊ１２０９では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｊ１２０９を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【２１０４】

＜低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１０５】

図２１７は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１３０２に進む。

【２１０６】
ステップＳｊ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定し（Ｓｊ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１３０３に進む。
【２１０７】
ステップＳｊ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、図１９９において説明したように、低確率低頻度状態の遊技状態は通常の遊技回演出（以下、通常演出とも呼ぶ）を実行する。従って、低確率低頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、通常演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１３０３を実行した後、ステップＳｊ１３０４に進む。
【２１０８】
ステップＳｊ１３０４では、ステップＳｊ１３０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１３０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１３０５に進み、ステップＳｊ１３０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【２１０９】
一方、ステップＳｊ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１３０６に進み、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１３０６において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１３０７に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１３０８に進む。
【２１１０】
ステップＳｊ１３０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１３０８を実行した後、ステップＳｊ１３０４に進む。ステップＳｊ１３０４およびステップＳｊ１３０５については既に説明をしたので説明を省略する。
【２１１１】
ステップＳｊ１３０６において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１３０９に進む。
【２１１２】
ステップＳｊ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１３０９を実行した後、先に説明したステップＳｊ１３０４に進む。ステップＳｊ１３０４およびステップＳｊ１３０５については既に説明をしたので説明を省略する。
【２１１３】
＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１１４】
図２１８は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別

カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１４０２に進む。

【２１１５】

ステップＳｊ１４０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１４０３に進む。

【２１１６】

ステップＳｊ１４０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、低確率高頻度状態の遊技状態は、通常大当たりに当選した後の遊技回における遊技状態であり、いわゆる時短状態の遊技状態である。この場合、上述したように、通常大当たりに当選したのか確変大当たりに当選したのかを遊技者に識別しにくくするために、状態非明示演出を実行する。従って、低確率高頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１４０３を実行した後、ステップＳｊ１４０４に進む。

【２１１７】

ステップＳｊ１４０４では、ステップＳｊ１４０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１４０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１４０５に進み、ステップＳｊ１４０４によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１１８】

一方、ステップＳｊ１４０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１４０６に進む。ステップＳｊ１４０６では、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１４０６においてリーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１４０７に進む。

【２１１９】

ステップＳｊ１４０７では、リーチ発生フラグをＯＦＦする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１４０７を実行した後、ステップＳｊ１４０８に進む。

【２１２０】

ステップＳｊ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｊ１４０４に進む。ステップＳｊ１４０４およびステップＳｊ１４０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１２１】

ステップＳｊ１４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｊ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１４０９に進む。

【２１２２】

ステップＳｊ１４０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１４０９を実行した後、先に説明したステップＳｊ１４０４に進む。ステップＳｊ１４０４およびステップＳｊ１４０５については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１２３】

＜高確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞
次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１２４】
図２１９は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１５０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１５０２に進む。
【２１２５】
ステップＳｊ１５０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０３に進む。
【２１２６】
ステップＳｊ１５０３では、保証遊技回フラグがＯＮであるか否かを判定する。保証遊技回フラグは、現在の遊技状態が保証遊技回数内であるか否かを識別するためのフラグである。保証遊技回フラグは、保証遊技回数内である場合にＯＮとなり、保証遊技回数外である場合にＯＦＦとなるフラグである。本実施形態では、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の演出を、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、異なる演出に設定するため、高確率高頻度状態においては、大当たりフラグがＯＮの場合には、保証遊技回数内であるのか保証遊技回数外であるのかを識別する処理を行う。そのために、本実施形態においては、主制御装置６０における処理としては、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回の変動時間を異なる値に設定する。当該処理については、後述する。その他、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回におけるリーチの発生確率を異なる確率となるように設定するとしてもよい。
【２１２７】
高確率高頻度状態の保証遊技回数内において大当たりに当選した場合は状態非明示演出を実行する。具体的には、遊技回の開始時から当該遊技回が高確率状態であるのか低確率状態であるのかを示唆せずに液晶用図柄を変動させる演出を実行し、その後、リーチ演出および大当たり演出を実行する。
【２１２８】
一方、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において大当たりに当選した場合は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、高確率高頻度状態の保証遊技回数外においては、大当たりに当選した場合も、転落抽選に当選した場合も、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる。よって、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを推測する。したがって、遊技者の心理に合わせ、演出において、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行う。本実施形態においては、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出として、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターとが戦いをするバトル演出を実行する。そして、大当たりの場合には、遊技者側を示すキャラクターが勝利する演出（勝利演出）を実行する。以下、バトル演出と勝利演出との一連の演出をバトル勝利演出とも呼ぶ。また、転落抽選に当選した場合には、遊技者側を示すキャラクターが敗北する演出（敗北演出）を実行する。以下、バトル演出と敗北演出との一連の演出をバトル敗北演出とも呼ぶ。

【２１２９】
説明を図２１９に戻す。ステップＳｊ１５０３において、保証遊技回フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ：１５０４：ＮＯ）、ステップＳｊ１５０４に進む。ステップＳｊ１５０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数外大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５０４は、保証遊技回数外において高確率高頻度状態の場合における大当たりであるので、特定された変動時間テーブルは、バトル勝利演出用の変動時間テーブルである。なお、上述したように保証遊技回数外の高確率高頻度状態における大当たりの場合には、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させ高確率低頻度状態に移行するにもかかわらず、変動時間を設定する際の遊技状態が高確率高頻度状態であるのは、本実施形態における処理上、遊技状態判定値を算出する処理（図２１０：Ｓｊ０７０５）を先に実行し、その後に変動時間設定処理（図２１０：Ｓｊ０７０６）を実行した後に、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする処理（図２１０：Ｓｊ０７１２）を実行するからである。ステップＳｊ１５０４を実行した後、ステップＳｊ１５０５に進む。

【２１３０】
ステップＳｊ１５０５では、ステップＳｊ１５０４で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１５０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｊ１５０６では、ステップＳｊ１５０５によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１３１】
ステップＳｊ１５０３において、保証遊技回フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０７に進む。ステップＳｊ１５０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数内大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５０７は、保証遊技回数内において高確率高頻度状態の場合における大当たりの場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。その後、ステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１３２】
一方、ステップＳｊ１５０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１５０８に進み、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１５０８において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１５０９に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１５１０に進む。

【２１３３】
ステップＳｊ１５１０では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップＳｊ１５１０は、保証遊技回数内および保証遊技回数外の高確率高頻度状態の場合におけるリーチ発生の場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１５１０を実行した後、ステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１３４】
ステップＳｊ１５０８において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｊ１５１１に進む。

【２１３５】

ステップＳｊ１５１１では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１５１１を実行した後、先に説明したステップＳｊ１５０５に進む。ステップＳｊ１５０５およびステップＳｊ１５０６については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１３６】

＜転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１３７】

図２２０は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１６０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１６０２に進む。

【２１３８】

ステップＳｊ１６０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６０３に進む。

【２１３９】

ステップＳｊ１６０３では、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにＯＮにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にＯＦＦにされる。すなわち、ステップＳｊ１６０３では、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。上述したように、本実施形態においては、当該遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりにも当選した場合には、特定の演出を実行する。従って、ステップＳｊ１６０３の処理を実行することによって、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。

【２１４０】

ステップＳｊ１６０３において、当該遊技回転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６０４に進む。ステップＳｊ１６０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６０４が実行される場合とは、転落抽選に当選して低確率高頻度状態に移行した場合であるので、転落する前の状態は保証遊技回数内における高確率高頻度状態である（図２０２参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６０４を実行した後、ステップＳｊ１６０５に進む。

【２１４１】

ステップＳｊ１６０５では、保証遊技回数内転落大当たりフラグをＯＮにする。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、保証遊技回数内転落大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように

、保証遊技回数内転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出（図２０２参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数内転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数内転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

【２１４２】

ステップＳｊ１６０５を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６では、ステップＳｊ１６０５で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１６０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１６０７に進み、ステップＳｊ１６０６によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【２１４３】

ステップＳｊ１６０３において、当該遊技回転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｊ１６０８に進む。ステップＳｊ１６０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６０８が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回内であり、当該遊技回よりも先に実行された遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態となり、その状態から大当たりに当選した転落引き戻し大当たりの場合である（図１９９参照）。よって、本処理によって特定される大当たり用の変動時間テーブルは、転落引き戻し大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１６０８を実行した後、ステップＳｊ１６０９に進む。

【２１４４】

ステップＳｊ１６０９では、転落引き戻し大当たりフラグをＯＮにする。転落引き戻し大当たりフラグは、転落引き戻し大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。転落引き戻し大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、転落引き戻し大当たりの場合であって、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機１０が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（最有利大当たり：本実施形態においては１６Ｒ確変大当たり）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであることを示唆することによって大当たりとなった現在の状態の詳細を示唆する演出（転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出）を実行する（図１９９参照）。すなわち、転落引き戻し大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、転落引き戻し大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。ステップＳｊ１６０９を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明したので説明を省略する。

【２１４５】

一方、ステップＳｊ１６０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１６１０に進む。ステップＳｊ１６１０では、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１６１０において、リーチ発生フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１６１１に進み、リーチ発生フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１６１２に進む。

【２１４６】

ステップＳｊ１６１２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。当該変動時間テーブルは状態非明示演出用の変動時間テーブルである。

ステップＳｊ１６１２を実行した後、ステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１４７】

ステップＳｊ１６１０において、リーチ発生フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｊ１６１３に進む。ステップＳｊ１６１３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１６１３を実行した後、先に説明したステップＳｊ１６０６に進む。ステップＳｊ１６０６およびステップＳｊ１６０７については既に説明をしたので説明を省略する。

【２１４８】

＜転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｊ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１４９】

図２２１は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１７０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｊ１７０２に進む。

【２１５０】

ステップＳｊ１７０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｊ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１７０３に進む。

【２１５１】

ステップＳｊ１７０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１７０３が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回外で高確率高頻度状態が継続して実行されている遊技回において転落抽選に当選し、かつ、当該転落した遊技回において大当たりに当選した場合である（図２０３参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数外転落大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１７０３を実行した後、ステップＳｊ１７０４に進む。

【２１５２】

ステップＳｊ１７０４では、保証遊技回数外転落大当たりフラグをＯＮにする。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、保証遊技回数外転落大当たりであることを特定した場合にＯＮとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にＯＦＦとなるフラグである。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出（図２０３参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数外転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数外転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

【２１５３】

ステップＳｊ１７０４を実行した後、ステップＳｊ１７０５に進む。ステップＳｊ１７０５では、ステップＳｊ１７０３で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップＳｊ１７０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｊ１７０６に進み、ステップＳｊ１７０５によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエ

リアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。
【２１５４】
一方、ステップＳｊ１７０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１７０７に進む。ステップＳｊ１７０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落外れ用の変動時間テーブルを特定する。ステップＳｊ１７０７が実行される場合とは、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において転落抽選に当選し、当たり抽選に外れた当該遊技回のみに実行される処理である。この場合、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、転落抽選に当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、上述したバトル敗北演出を実行する。従って、ステップＳｊ１７０７で特定されて変動時間テーブルはバトル敗北演出用の変動時間テーブルである。ステップＳｊ１７０７を実行した後、ステップＳｊ１７０５に進む。ステップＳｊ１７０５およびステップＳｊ１７０６については既に説明をしたので説明を省略する。
【２１５５】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２０９：Ｓｊ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１５６】
図２２２は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１８０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｊ１８０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２１６）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【２１５７】
ステップＳｊ１８０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｊ１８０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【２１５８】
ステップＳｊ１８０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｊ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｊ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８０３を実行した後、ステップＳｊ１８０４に進む。
【２１５９】
ステップＳｊ１８０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８０４において、いずれの大当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓｊ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０５に進む。
【２１６０】
一方、ステップＳｊ１８０４において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１６に進む。ステップＳ１８１６では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ１８１７に進み、転落フラグがＯＮであると判断した場合に（Ｓｊ１８１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１８１８に進み、転落フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１８１４に進む。ステップＳｊ１８１７において、転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８１７：Ｎ

Ｏ）、ステップＳｊ１８１８を実行せずに、ステップＳｊ１８１４に進む。
【２１６１】
ステップＳｊ１８０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２１６２】
ステップＳｊ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０６に進む。一方、ステップＳｊ１８０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８０５：ＮＯ）、ステップＳｊ１８１７に進む。ステップＳｊ１８１７およびステップＳｊ１８１８の処理については既に説明したので、説明を省略する。その後、ステップＳｊ１８１４に進む。
【２１６３】
ステップＳｊ１８０６では、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｊ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｊ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｊ１８０７を実行した後、ステップＳｊ１８０８に進む。一方、ステップＳｊ１８０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｊ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０７を実行することなく、ステップＳｊ１８０８に進む。
【２１６４】
ステップＳｊ１８０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２１６５】
ステップＳｊ１８０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｊ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｊ１８０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。
【２１６６】
ステップＳｊ１８０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｊ１８０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｊ１８１０に進む。ステップＳｊ１８１０では、保証遊技回フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１８１１に進む。ステップＳｊ１８１１では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８１１を実行した後、ステップＳｊ１８１２に進む。
【２１６７】
ステップＳｊ１８１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１８１２において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１３に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｊ１８１３を実行した後、ステップＳｊ１８１４に進む。
【２１６８】
一方、ステップＳｊ１８０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｊ１８０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｊ１８０９において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｊ１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１２において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｊ１８１２：ＮＯ）には、そのまま、ステップＳｊ１８１４に進む。
【２１６９】
ステップＳｊ１８１４では、当該遊技回転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ス

テップＳｊ１８１４において、当該遊技回転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１８１５に進み、当該遊技回転落フラグをＯＦＦにする。その後、変動終了処理を終了する。ステップＳｊ１８１４において、当該遊技回転落フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１８１４：ＮＯ）、そのまま変動終了処理を終了する。

【２１７０】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２０８：Ｓｊ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１７１】

図２２３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ１９０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２１７２】

ステップＳｊ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【２１７３】

ステップＳｊ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２１７４】

ステップＳｊ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｊ１９０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９０５に進む。一方、ステップＳｊ１９０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｊ１９０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２１７５】

ステップＳｊ１９０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９０６に進む。ステップＳｊ１９０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９０７に進む。

【２１７６】

ステップＳｊ１９０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【２１７７】

本実施形態においては、開放条件および閉鎖条件は以下のように設定されている。

（開放条件）

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタ

イミングであること。
（閉鎖条件）
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
【２１７８】
上記開放条件における項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。また、上記閉鎖条件における２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【２１７９】
ステップＳｊ１９０７を実行した後、前述したステップＳｊ１９０８に進む。
【２１８０】
ステップＳｊ１９０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理の詳細は、後で説明する。ステップＳｊ１９０８を実行した後、ステップＳｊ１９０９に進む。
【２１８１】
ステップＳｊ１９０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０８）におけるコマンド出力処理（Ｓｊ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｊ１９０９を実行した後、ステップＳｊ１９１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１８２】
ステップＳｊ１９０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１１に進む。
【２１８３】
ステップＳｊ１９１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１９１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｊ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９１３に進む。
【２１８４】
ステップＳｊ１９１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｊ１９１３を実行した後、ステップＳｊ１９１４に進む。
【２１８５】
ステップＳｊ１９１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｊ１９１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ１９１５を実行した後、本遊技状態移行

処理を終了する。
【２１８６】
ステップＳｊ１９０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｊ１９１６を実行した後、ステップＳｊ１９１７に進む。
【２１８７】
ステップＳｊ１９１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｊ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｊ１９１７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９１８に進む。一方、ステップＳｊ１９１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｊ１９１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２１８８】
ステップＳｊ１９１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｊ１９１９に進む。
【２１８９】
ステップＳｊ１９１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｊ１９１９を実行した後、ステップＳｊ１９２０に進む。
【２１９０】
ステップＳｊ１９２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｊ１９２０を実行した後、ステップＳｊ１９２１に進む。
【２１９１】
ステップＳｊ１９２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Ｓｊ１９１９）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップＳｊ１９２１を実行した後、ステップＳｊ１９２２に進む。
【２１９２】
ステップＳｊ１９２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１９３】
ステップＳｊ１９０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９２３に進む。
【２１９４】
ステップＳｊ１９２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｊ１９２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ１９２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ１９２４

に進む。
【２１９５】
ステップＳｊ１９２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ１９２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｊ１９２５を実行した後、ステップＳｊ１９２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｊ１９２６を実行した後、ステップＳｊ１９２７に進む。
【２１９６】
ステップＳｊ１９２７では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２０８）におけるステップＳｊ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、受信した開閉実行モード終了コマンドに基づいて、開閉実行モードにおける演出を終了する。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１９７】
一方、ステップＳｊ１９２３において、エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｊ１９２３：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。
【２１９８】
＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｊ１９０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１９９】
図２２４は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２００１では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００１において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００２に進む。
【２２００】
ステップＳｊ２００２では、保証遊技回数内転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップＳｊ２００２を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【２２０１】
ステップＳｊ２００１において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２００１：ＮＯ）、ステップＳｊ２００３に進む。
【２２０２】
ステップＳｊ２００３では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００３において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００４に進む。ステップＳｊ２００４では、保証遊技回数外転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップＳｊ２００４を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【２２０３】

ステップＳｊ２００３において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２００３：ＮＯ）、ステップＳｊ２００５に進む。

【２２０４】

ステップＳｊ２００５では、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００５において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００６に進む。ステップＳｊ２００６では、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｊ２００６において、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｊ２００６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２００７に進む。

【２２０５】

ステップＳｊ２００７では、転落引き戻し最有利大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したことを示唆する演出である。ステップＳｊ２００４を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【２２０６】

ステップＳｊ２００５において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合（Ｓｊ２００５：ＮＯ）、および、ステップＳｊ２００６において、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｊ２００６：ＮＯ）、ステップＳｊ２００８に進む。

【２２０７】

ステップＳｊ２００８では、通常オープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において通常オープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。通常オープニング演出とは、オープニング演出のうち、上述した保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出や、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出や、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出など、特定のオープニング演出以外のオープニング演出のことをいう。通常オープニング演出では、大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出を実行する。ステップＳｊ２００８を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【２２０８】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｊ１９１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２０９】

図２２５は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２１０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｊ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０２に進む。

【２２１０】

ステップＳｊ２１０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０３に進む。

【２２１１】

ステップＳｊ２１０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｊ２１０４

に進む。
【２２１２】
ステップＳｊ２１０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ２１０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２１３】
ステップＳｊ２１０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０３およびステップＳｊ２１０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２１４】
ステップＳｊ２１０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｊ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０５に進む。
【２２１５】
ステップＳｊ２１０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２１０６に進む。
【２２１６】
ステップＳｊ２１０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｊ２１０７に進む。
【２２１７】
ステップＳｊ２１０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｊ２１０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２１８】
ステップＳｊ２１０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｊ２１０６およびステップＳｊ２１０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２１９】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｊ１９２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２２０】
図２２６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２２０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２２２１】
ステップＳｊ２２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｊ２２０２を実行した後、ステップＳｊ２２０３に進む。
【２２２２】

ステップＳｊ２２０３では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０３において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０４に進み、保証遊技回数内転落大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０５に進む。一方、ステップＳｊ２２０３において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０４を実行せずに、ステップＳｊ２２０５に進む。

【２２２３】

ステップＳｊ２２０５では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０５において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０６に進み、保証遊技回数外転落大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０７に進む。一方、ステップＳｊ２２０５において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０６を実行せずに、ステップＳｊ２２０７に進む。

【２２２４】

ステップＳｊ２２０７では、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｊ２２０７において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２２０８に進み、転落引き戻し大当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｊ２２０９に進む。一方、ステップＳｊ２２０７において、転落引き戻し大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２２０７：ＮＯ）、ステップＳｊ２２０８を実行せずに、ステップＳｊ２２０９に進む。

【２２２５】

ステップＳｊ２２０９では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｊ２２１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｊ２２１１に進む。

【２２２６】

ステップＳｊ２２１１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、保証遊技回数として予め設定された値であり、本実施形態においては１００である。その後、ステップＳｊ２２１２に進む。

【２２２７】

ステップＳｊ２２１２では、保証遊技回フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２２１３に進み、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｊ２２１４に進む。

【２２２８】

一方、ステップＳｊ２２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｊ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２２１５に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｊ２２１６に進む。

【２２２９】

ステップＳｊ２２１６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２２１７に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｊ２２１８において、保証遊技回フラグをＯＮにする。ステップＳｊ２２１８を実行した後、ステップＳｊ２２１９に進み、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための

情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｊ２２１４に進む。

【２２３０】

ステップＳｊ２２１４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２２３１】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２０８：Ｓｊ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２３２】

図２２７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｊ２３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２３０２に進む。

【２２３３】

ステップＳｊ２３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｊ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｊ２３０２:ＮＯ）、ステップＳｊ２３０３に進む。

【２２３４】

ステップＳｊ２３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２２３５】

ステップＳｊ２３０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｊ２３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０４に進む。

【２２３６】

ステップＳｊ２３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｊ２３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｊ２３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｊ２３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｊ２３０４：ＮＯ）、ステップＳｊ２３０６に進む。

【２２３７】

ステップＳｊ２３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｊ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステ

ップＳｊ２３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｊ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０７に進む。

【２２３８】

ステップＳｊ２３０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｊ２３０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｊ２３０７において開閉実行モードではなく（Ｓｊ２３０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｊ２３０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｊ２３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｊ２３１０に進む。

【２２３９】

ステップＳｊ２３１０では、ステップＳｊ２３０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｊ２３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２３１２に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｊ２３１２において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４０】

一方、ステップＳｊ２３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１０：ＮＯ）、ステップＳｊ２３１１およびステップＳｊ２３１２の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２２４１】

ステップＳｊ２３０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｊ２３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｊ２３０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｊ２３０８：ＮＯ）、ステップＳｊ２３１３に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｊ２３１４に進む。

【２２４２】

ステップＳｊ２３１４では、ステップＳｊ２３１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｊ２３１４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｊ２３１６に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｊ２３１６において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４３】

ステップＳｊ２３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１７に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２３１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｊ２３１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｊ２３１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｊ２３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３１８に進む。

【２２４４】

ステップＳｊ２３１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｊ２３１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４５】

ステップＳｊ２３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｊ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２３２０に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２３２０を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２４６】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｊ２３２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２４７】

図２２８は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｊ２４０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２４０２に進む。

【２２４８】

ステップＳｊ２４０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、電動役物３４ａの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物３４ａを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｊ２４０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２４０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。

【２２４９】

一方、ステップＳｊ２４０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｊ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０３に進む。

【２２５０】

ステップＳｊ２４０３では、電動役物３４ａを開放状態にする。ステップＳｊ２４０３を実行した後、ステップＳｊ２４０４に進む。

【２２５１】

ステップＳｊ２４０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【２２５２】

一方、ステップＳｊ２４０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｊ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０５に進む。

【２２５３】

ステップＳｊ２４０５では、電動役物３４ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｊ２４０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｊ２４０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｊ２４０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｊ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２４０６に進む。

【２２５４】

ステップＳｊ２４０６では、電動役物３４ａを閉鎖状態にする。ステップＳｊ２４０６を実行した後、ステップＳｊ２４０７に進む。

【２２５５】

ステップＳｊ２４０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０８：ステップＳｊ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【２２５６】

《４－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２２５７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【２２５８】

図２２９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２５９】

ステップＳｊ２５０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｊ２５０１を実行した後、ステップＳｊ２５０２に進む。

【２２６０】

ステップＳｊ２５０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２５０２を実行した後、ステップＳｊ２５０３に進む。

【２２６１】

ステップＳｊ２５０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間、および、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２５０３を実行した後、ステップＳｊ２５０４に進む。

【２２６２】

ステップＳｊ２５０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置

４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｊ２５０４を実行した後、ステップＳｊ２５０５に進む。

【２２６３】

ステップＳｊ２５０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｊ２５０５を実行した後、ステップＳｊ２５０６に進む。

【２２６４】

ステップＳｊ２５０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｊ２５０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２２６５】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｊ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２２６６】

図２３０は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２６０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ２６０１：ＮＯ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップＳｊ２６０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｊ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２６０２に進む。

【２２６７】

ステップＳｊ２６０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値ＰＮの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｊ２６０３に進む。

【２２６８】

ステップＳｊ２６０３では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｊ２６０３を実行した後、ステップＳｊ２６０４に進む。

【２２６９】

ステップＳｊ２６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の

組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【２２７０】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｊ２６０４を実行した後、ステップＳｊ２６０５に進む。
【２２７１】
ステップＳｊ２６０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｊ２６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｊ２６０６に進む。
【２２７２】
ステップＳｊ２６０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｊ２６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｊ２６０７を実行した後、ステップＳｊ２６０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｊ２６０８を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。
【２２７３】
＜遊技回演出パターン設定処理＞
次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図２３０：Ｓｊ２６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２２７４】
図２３１は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２７０１では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０２に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。
【２２７５】
ステップＳｊ２７０１において、遊技状態判定値ＰＮが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０１：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０３に進む。
【２２７６】
ステップＳｊ２７０３では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０４に進み、低

確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２７７】

ステップＳｊ２７０３において、遊技状態判定値ＰＮが「０１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０３：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０５に進む。

【２２７８】

ステップＳｊ２７０５では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０６に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２７９】

ステップＳｊ２７０５において、遊技状態判定値ＰＮが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０５：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０７に進む。

【２２８０】

ステップＳｊ２７０７では、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であるか否かを判定する。ステップＳｊ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」であると判定した場合には（Ｓｊ２７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２７０８に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０８を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２８１】

ステップＳｊ２７０７において、遊技状態判定値ＰＮが「１１Ｈ」でないと判定した場合（Ｓｊ２７０７：ＮＯ）には、ステップＳｊ２７０９に進む。

【２２８２】

ステップＳｊ２７０９では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｊ２７０９を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２２８３】

＜低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０が通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２２８４】

図２３２は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２８０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の

情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２８０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２８０２に進む。

【２２８５】

ステップＳｊ２８０２では、低確率低頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図１９９参照）において大当たり当選を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２８６】

一方、ステップＳｊ２８０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２８０３に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ２８０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２８０４に進む。

【２２８７】

ステップＳｊ２８０４では、低確率低頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図１９９参照）においてリーチ発生を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２８８】

ステップＳｊ２８０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２８０５に進む。

【２２８９】

ステップＳｊ２８０５では、低確低頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図１９９参照）においてリーチ非発生（外れ）となる演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２９０】

＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる時短状態にある場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２２９１】

図２３３は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ２９０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ２９０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２９０２に進む。

【２２９２】

ステップＳｊ２９０２では、低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（大当たり用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２２９３】
一方、ステップＳｊ２９０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｊ２９０３に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ２９０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ２９０４に進む。
【２２９４】
ステップＳｊ２９０４では、低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２２９５】
ステップＳｊ２９０３において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｊ２９０５に進む。
【２２９６】
ステップＳｊ２９０５では、低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ非発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２２９７】
＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる確変状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【２２９８】
図２３４は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３００１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０１によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３００１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００２に進む。
【２２９９】
ステップＳｊ３００２では、コマンド記憶処理（図２２９：Ｓｊ２５０１）において記憶した変動用コマンドに含まれる保証遊技回フラグに関する情報に基づいて、保証遊技回中であるか否かを判定する。ステップＳｊ３００２において、保証遊技回中ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００２：ＮＯ）、ステップＳｊ３００３に進む。
【２３００】
ステップＳｊ３００３では、高確率高頻度状態の保証遊技回数外大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル勝利演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３０１】
一方、ステップＳｊ３００２において、保証遊技回中であると判定した場合には（Ｓｊ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００４に進む。ステップＳｊ３００４では、高確率

高頻度状態の保証遊技回数内大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３０２】

ステップＳｊ３００１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００１：ＮＯ）、ステップＳｊ３００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ３００５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３００６に進む。

【２３０３】

ステップＳｊ３００６では、高確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３０４】

ステップＳｊ３００５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ３００５：ＮＯ）、ステップＳｊ３００７に進む。ステップＳｊ３００７では、高確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３０５】

＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落時短状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【２３０６】

図２３５は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３１０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３１０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０２に進む。

【２３０７】

ステップＳｊ３１０２では、コマンド記憶処理（図２２９：Ｓｊ２５０１）において記憶した変動用コマンドに含まれる当該遊技回における転落抽選に関する情報に基づいて、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップＳｊ３１０２において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したと判定した場合には（Ｓｊ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０３に進む。

【２３０８】

ステップＳｊ３１０３では、転落低確率高頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数内転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３０９】
ステップＳｊ３１０２において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｊ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０４に進む。ステップＳｊ３１０４では、転落低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において転落引き戻し大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３１０】
ステップＳｊ３１０１において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｊ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｊ３１０５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｊ３１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３１０６に進む。
【２３１１】
ステップＳｊ３１０６では、転落低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３１２】
ステップＳｊ３１０５において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｊ３１０５：ＮＯ）、ステップＳｊ３１０７に進む。ステップＳｊ３１０７では、転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３１３】
＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞
次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２３１：Ｓｊ２７０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機１０がいわゆる転落通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。
【２３１４】
図２３６は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３２０１では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３０）のステップＳｊ２６０１によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｊ３２０１において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｊ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３２０２に進む。
【２３１５】
ステップＳｊ３２０２では、転落低確率低頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数外転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。
【２３１６】
ステップＳｊ３２０１において、当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場

合には（Ｓｊ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｊ３２０３に進む。ステップＳｊ３２０３では、転落外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル敗北演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【２３１７】

＜開閉実行モード演出設定処理＞

次に、開閉実行モード演出設定処理について説明する。開閉実行モード演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｊ２５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。開閉実行モード演出設定処理は、オープニング期間、開閉処理期間、およびエンディング期間に実行する演出の演出パターンを設定するための処理である。

【２３１８】

図２３７は、開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３３０１では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０１において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０２に進む。

【２３１９】

ステップＳｊ３３０２では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップＳｊ３３０２に実行した後、ステップＳ３３０３に進む。

【２３２０】

一方、ステップＳｊ３３０１において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０１：ＮＯ）、そのままステップＳｊ３３０３に進む。

【２３２１】

ステップＳｊ３３０３では、開閉処理開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０３において、開閉処理開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０４に進む。ステップＳｊ３３０４では、開閉処理期間演出用処理を実行する。開閉処理期間演出用処理は、開閉処理期間に実行する開閉処理期間演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、ラウンド遊技の進捗を報知したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップＳｊ３３０４を実行した後、ステップＳ３３０５に進む。

【２３２２】

一方、ステップＳｊ３３０３において、開閉処理開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０３：ＮＯ）、そのままステップＳｊ３３０５に進む。

【２３２３】

ステップＳｊ３３０５では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｊ３３０５において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｊ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３３０６に進む。

【２３２４】

ステップＳｊ３３０６では、エンディング演出用処理を実行する。エンディング演出用処理は、エンディング期間に実行するエンディング演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、当該開閉実行モードが終了した後に開始される遊技回に関する情報を示唆したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップＳ３３０６を実行した後、本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

【２３２５】

一方、ステップＳｊ３３０５において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｊ３３０５：ＮＯ）、そのまま本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

【２３２６】

＜オープニング演出用処理＞
次に、オープニング演出用処理について説明する。上述したように、オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、オープニング演出の演出パターンは、当該オープニング期間を含む開閉実行モードが実行される起因となった大当たり当選の遊技回の遊技状態に基づいて決定される。いずれの種類のオープニング演出を設定するかは、主制御装置６０によるオープニング時間設定処理（図２２４）によって決定されており、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたオープニングコマンドを介して設定されるオープニング演出の種類を認識する。
【２３２７】
図２３８は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３４０１では、主制御装置６０から受信したオープニングコマンドに設定されているオープニング演出を特定する。ステップＳｊ３４０１を実行した後、ステップＳｊ３４０２に進む。ステップＳｊ３４０２では、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳ３４０２において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０３に進む。ステップＳｊ３４０３では、オープニング演出として、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。
【２３２８】
ステップＳｊ３４０２において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０４に進む。ステップＳｊ３４０４では、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳｊ３４０４において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０５に進む。ステップＳｊ３４０５では、オープニング演出として、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。
【２３２９】
ステップＳｊ３４０４において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０４：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０６に進む。ステップＳｊ３４０６では、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップＳｊ３４０６において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であると判定した場合には（Ｓｊ３４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｊ３４０７に進む。
【２３３０】
ステップＳｊ３４０７では、オープニング演出として、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。
【２３３１】
ステップＳ３４０６において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（Ｓｊ３４０６：ＮＯ）、ステップＳｊ３４０８に進む。ステップＳｊ３４０８では、オープニング演出として、通常オープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。
【２３３２】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２３３３】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入

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

【２３３４】

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

【２３３５】

＜メイン処理＞

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

【２３３６】

図２３９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２３３７】

ステップＳｊ３５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｊ３５０２に進む。

【２３３８】

ステップＳｊ３５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２３３９】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２３４０】

図２４０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｊ３６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２３４１】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【２３４２】
図２４１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２３４３】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２３４４】
ステップＳｊ３７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４０）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２３４５】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【２３４６】
なお、コマンド対応処理（Ｓｊ３７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【２３４７】
ステップＳｊ３７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｊ３７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｊ３７０３に進む。
【２３４８】
ステップＳｊ３７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｊ３７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度

等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｊ３７０４に進む。
【２３４９】
ステップＳｊ３７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｊ３７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｊ３７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【２３５０】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当りに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【２３５１】
また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【２３５２】
さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。
【２３５３】
さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【２３５４】
さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当りに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【２３５５】
また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【２３５６】
また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３５７】
また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３５８】
さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の１つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。
【２３５９】
さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の１つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにお

ける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６０】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【２３６１】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３６４】

《４－７》第４実施形態の変形例：

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

【２３６５】
《４－７－１》変形例１：
上記実施形態においては、パチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、転落抽選に当選する場合を除いて、次に大当たりに当選するまでは高確率モードが継続するパチンコ機であったが、上記実施形態における特徴を他のタイプのパチンコ機に適用してもよい。例えば、確変大当たりに当選した場合に、高確率モードで実行される遊技回の実行回数が予め定められた回数に制限される機能（いわゆる回数切り確変機能）を備えたパチンコ機（いわゆるＳＴ機）に適用してもよい。
【２３６６】
本変形例においては、ＳＴ機のパチンコ機の一例として、確変大当たりに当選した場合に高確率モードで実行可能な遊技回の実行回数の制限数（以下、制限実行回数とも呼ぶ）は１００回とし、制限実行回数内の遊技回においては遊技状態は高確率高頻度状態であり、制限実行回数を超えると低確率低頻度状態に移行する。また、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。
【２３６７】
この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。
【２３６８】
そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（以下、引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。
【２３６９】
さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。
【２３７０】
なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。
【２３７１】
以上説明したように、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種

別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３７２】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３７３】

また、上記実施形態と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２３７４】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２３７５】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２３７６】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２３７７】

《４－７－２》変形例２：

上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選できる回数に制限（確変リミット）が設定されているタイプのパチンコ機（いわゆる確変リミット機）に適用してもよい。

【２３７８】

本変形例においては、確変リミット機の一例として、連続して確変大当たりに当選できる回数（以下、リミット数とも呼ぶ）が５回とし、仮に、５回連続して確変大当たりに当選した場合には、６回目は必ず通常大当たりとなる遊技機を採用する。なお、連続して確変大当たりに当選できる回数は５回であるが、５回未満の大当たりで通常大当たりに当選し、その後の遊技回が低確率モードとなる場合もある。また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高

頻度状態（時短状態）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２３７９】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【２３８０】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たり）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【２３８１】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【２３８２】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【２３８３】

このような処理を実行することで、上記第４実施形態および変形例１と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３８４】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３８５】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されている

のかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２３８６】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２３８７】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２３８８】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２３８９】

《４－７－３》変形例３：

上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選する回数が固定されているタイプのパチンコ機（いわゆるワンセット式確変機）に適用してもよい。

【２３９０】

本変形例においては、ワンセット式確変機の一例として、低確率モードの遊技状態から確変大当たりに当選した場合には、連続して確変大当たりに２回当選する（いわゆる、２回１セット）とし、２回の確変大当たりに当選した後の大当たり当選時の大当たり種別は通常大当たりとなる。

【２３９１】

また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２３９２】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【２３９３】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊

技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【２３９４】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【２３９５】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【２３９６】

このような処理を実行することで、上記第４実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３９７】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３９８】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【２３９９】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２４００】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとな

った遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【２４０１】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４０２】

《４－７－４》変形例４：

上記実施形態における特徴を、例えば、特定の領域（いわゆるＶゾーン）に遊技球が流通したことを条件として、次回から実行される遊技回における抽選モードが高確率モードになるタイプのパチンコ機（いわゆるＶ確変機）に適用してもよい。

【２４０３】

本変形例では、Ｖ確変機の一例として、高確率モード中の遊技回においては転落抽選が実行される。高確率モードの遊技回が実行されている場合において、転落抽選に当選すると、当該転落抽選に当選した遊技回から、抽選モードが低確率モードに移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２４０４】

本変形例では、実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。すなわち、遊技回においては、状態非明示演出を実行する。

【２４０５】

そして、本変形例においては、転落抽選に当選して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した以降の遊技回において大当たりに当選した場合であって、ラウンド遊技中（開閉処理期間中）の特定の期間に、遊技球がＶゾーンを流通した場合には、遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する。具体的には、特定の演出として、既に実行された遊技回において転落抽選に当選したことによって抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、かつ、低確率モードにおいて大当たりに当選したことを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。すなわち、本変形例においては、Ｖゾーンに遊技球が流通したことを契機として特定の演出として転落引き戻し大当たり演出を実行する。また、この場合、転落抽選に当選せず高確率モードの遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合や、大当たり後の最初の遊技回から遊技状態が低確率モードの遊技状態であり、当該遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合など、先に大当たり当選した遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）が終了した後から当該大当たり当選した遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の終了までに実行された遊技回の遊技状態の変化の態様に基づいて、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機とする当該特定の演出の内容を設定（変更）する構成としてもよい。

【２４０６】

この他、オープニング期間におけるオープニング演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として特定の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング演出として実行する特定の演出の内容を決定する構成や、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング期間の時間的長さであるエンディング時間を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、先行当選遊技回から当該当選遊技回までの遊技状態の変化の態様に応じたエンディング演出の設定が容易となり、各遊技状態の変化の態様に応じた内容のエンディング演出を設

計する際の時間的制限を緩和することができる。
【２４０７】
さらに、特定の演出を実行する期間はエンディング期間に限定されず、大当たり当選した遊技回において実行してもよい。また、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ）である場合には、当該大当たりに当選した遊技回において実行する遊技回演出として、転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行し、オープニング期間におけるオープニング演出や、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機として実行する演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として、当該大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出を実行してもよい。
【２４０８】
以上説明したように、本変形例では、特定の期間に遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する特定の演出を実行するので、遊技球がＶゾーンを流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態が高確率モードとなることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４０９】
また、高確率モードで遊技回が実行されていたにもかかわらず、転落抽選に当選してしまい低確率モードに移行した状態で、大当たり当選し、特定の期間に遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する構成を採用した場合には、転落抽選に当選し遊技状態が低確率モードに移行したことで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球がＶゾーンを流通し、次回に実行される遊技回から遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に特定の演出を実行する。このような構成の場合、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、大当たりに当選することによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、大当たりに当選した遊技回の終了後の特定の期間に遊技球がＶゾーンを通過してさらに期待感が上昇した状態において、特定の演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、特定の演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４１０】
なお、Ｖゾーンが、可変入賞装置３６（大入賞口３６ａ）の内部に配置されている構成の場合、遊技球の流通方向に対して開閉扉３６ｂよりも下流側で、かつ、Ｖゾーンよりも上流側に、Ｖゾーン用の開閉弁（以下、Ｖ開閉弁３６ｖとも呼ぶ）が設置されている構成を採用してもよい。この場合、遊技球が可変入賞装置３６を流通したタイミングで開閉扉３６ｂが開放し、当該遊技球が大入賞口３６ａに入球し、かつ、その遊技球がＶ開閉弁３６ｖを流通したタイミングでＶ開閉弁３６ｖが開放していた場合に、当該遊技球はＶゾーンを流通することができる。よって、開閉扉３６ｂの開放するタイミングとＶ開閉弁３６ｖの開放するタイミングとを調整することによって、遊技球がＶゾーンに入球しやすい大当たり種別（以下、第１種大当たりとも呼ぶ）と、遊技球がＶゾーンに入球しにくい大当たり種別（第２種大当たり）とを設定することができる。
【２４１１】
本変形例においては、第１種大当たり及び第２種大当たりのいずれも、開閉実行モードが開始されてからＶ開閉弁３６ｖが開放するまでの時間は同じである。第１種大当たりと第２種大当たりとでは、開閉扉３６ｂの開放するタイミングが異なる。よって、開閉実行モードが開始されてから最初に開閉扉３６ｂが開放するまでの期間をオープニング期間とした場合、第１種大当たりと第２種大当たりとは、オープニング期間の時間的長さ（オープニング時間）が異なる。オープニング時間を調整することによって、開閉実行モード中にＶゾーンに遊技球が流通しやすい第１種大当たりと、Ｖゾーンに遊技球が流通しにくい

第２種大当たりとを設定可能にしている。
【２４１２】
そして、本変形例においては、転落抽選に当選し低確率高頻度状態において、大当たりに当選し、当該大当たりの種別が、Ｖゾーンの遊技球が流通しやすい、すなわち、次回の遊技回から高確率モードに移行する可能性が高い第１種大当たりであった場合に、オープニング期間において、特定の演出を実行する構成としてもよい。また、この場合、オープニング期間においては、まだ遊技球がＶゾーンを流通していないので、特定の演出の内容を、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容にするとしてもよい。すなわち、Ｖゾーンへの遊技球の流通に関する示唆はしない演出とする。または、特定の演出の内容に、遊技球がＶゾーンに入球する可能性が高いことを示唆する内容を含める構成を採用してもよい。
【２４１３】
このような構成を採用することによって、Ｖ確変機におけるオープニング期間に、遊技者の期待感を増加させることができる。
【２４１４】
また、第１種大当たりに当選したにも関わらず、遊技者が可変入賞装置３６に向けて遊技球を発射する操作をしておらず、遊技球がＶゾーンを流通するタイミングを逸してしまった場合に（いわゆるパンクした場合に）、遊技者の焦燥感を軽減するために、ラウンド遊技中の期間や、エンディング期間に、遊技者の焦燥感を軽減する演出を実行してもよい。遊技者の焦燥感を軽減する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容の特定の演出を実行する構成を採用してもよい。また、焦燥感を軽減させるために、早く次の遊技回が実行できるように、エンディング期間を短く設定する構成を採用してもよい。
【２４１５】
《４－７－５》変形例５：
上記第４実施形態および上記変形例において、状態非明示演出を実行しない構成を採用してもよい。この場合、実行中の遊技回の遊技状態を遊技者は認識可能となるが、遊技状態を認識した状態であったとしても、大当たりに当選した場合に特定の演出が実行された場合には、遊技者に期待感や優越感を付与することができる。
【２４１６】
例えば、上記第４実施形態において、高確率高頻度状態において保証遊技回数内で遊技回が実行されている場合に、抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識可能な演出を実行する。その後、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、低確率低頻度状態に移行する。このとき、遊技回において実行する演出として、抽選モードが低確率モードであることを遊技者が認識可能な演出を実行する。その後、低確率高頻度状態において大当たりに当選した場合、当該大当たりは転落引き戻し大当たりであり、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に、特定の演出を実行する。具体的には、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に転落引き戻し大当たり演出を実行する。
【２４１７】
このようにすることで、転落抽選に当選し高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４１８】
《４－７－６》変形例６：
上記第４実施形態においては、特定の演出を、大当たり当選となった遊技回およびオープニング期間に実行したが、特定の演出を他のタイミングに実行するとしてもよい。例えば、特定の演出を開閉処理期間におけるラウンド演出として実行してもよい。その他、特定の演出をエンディング期間におけるエンディング演出として実行してもよい。特定の演

出をラウンド演出やエンディング演出として実行した場合であっても、上記第４実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。

【２４１９】

特定の演出をラウンド演出として実行する場合、大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎にラウンド時間として異なる時間が設定されている構成としてもよい。もともと大当たり種別毎にラウンド遊技の回数が異なるので、ラウンド遊技時間は異なるが、ラウンド遊技の回数によるラウンド時間の違いに加え、当該大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎に、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉３６ｂの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えてもよい。

【２４２０】

例えば、同じ１６Ｒ確変大当たりであっても、高確率高頻度状態から１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド時間と、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド時間とが異なるように構成する。この場合、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉３６ｂの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えることによってラウンド時間を変える。そして、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のラウンド遊技中に特定の演出を実行する。このようにラウンド遊技中に特定の演出を実行することによって、ラウンド遊技中も、遊技者を遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４２１】

《４－７－７》変形例７：

転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合には、他の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、高頻度サポートモードの保証遊技回数が増える構成を採用してもよい。本変形例では、低確率高頻度状態から大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態以外の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、保証遊技回数が多く設定される構成を採用する。例えば、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合以外の遊技状態から大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において高頻度サポートモードの保証遊技回数が１００回に設定されるのに対し、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合にのみ、その後に遊技回が開始された場合の高頻度サポートモードの保証遊技回数が１２０回に設定される。また、この構成において、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合の、オープニング期間やエンディング期間において、特定の演出として、転落抽選に当選した後に大当たりに当選したことを示唆する演出を実行することに加え、他の遊技状態からの大当たり当選よりも保証遊技回数が多いこと（または保証遊技回数が増加したこと）を示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、転落抽選に当選した後に大当たりに当選して引き戻し大当たりとなったことによる遊技者の期待感を、より一層、助長することができる。

【２４２２】

《４－７－８》変形例８：

上記実施形態において、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間と、特定の演出を実行しない場合における当該特定の演出を実行する期間に対応する期間とを比較した場合に、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間の方が短くなるような構成を採用してもよい。例えば、オープニング期間を用いて特定の演出を実行する構成の場合に、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成する。遊技者は、オープニング期間においても、早く次の遊技回を実行したいと所望する場合がある。特定の演出は、遊技者の期待感をより一層助長する目的で実行するため、特定の演出を実行するためにオープニング時間が長くなってしまうと、特定の演出を実行したことによる効果が低減してしまう可能性がある。そこで、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時

間よりも短くなるように構成し、その短いオープニング時間を用いて特定の演出を実行する。このようにすることで、さらに遊技者の期待感を助長することができる。

【２４２３】

《４－７－９》変形例９：

特定の演出を実行する条件として、種々の条件を採用してもよい。例えば、上記第４実施形態においては、確変大当たりに当選した後に実行される遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行したが、そのような場合に限らず、例えば、通常大当たりに当選した後、低確率高頻度状態（時短状態）で遊技回が１００回実行され、その時短状態での遊技回において大当たりに当選した場合に特定の演出を実行してもよいし、当該時短状態の１００回の遊技回が終了した後から所定回数内に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４２４】

その他、確変大当たりに当選した場合に、その後に実行される遊技回において、高確率モードは次の大当たり当選まで継続するが高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数に制限があるタイプの遊技機など、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行することがあるタイプの遊技機において特定の演出を採用する場合、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行し、当該高確率低頻度状態の遊技回において大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の大当たり種別である場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４２５】

このように、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する構成であれば種々の構成を採用することができる。このようにすることで、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４２６】

さらに、遊技回において状態非明示演出を実行する構成を採用すれば、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。そして、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【２４２７】

《４－７－１０》変形例１０：

本変形例では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内において、転落抽選に当選した遊技回および当たり抽選に当選した遊技回においてバトル演出を実行する。また、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選にも当選していない遊技回においても、バトル演出を実行する。実行するバトル演出の内容は、敵側を示す種々のキャラクターと遊技者側のキャラクターとがバトルをする内容である。転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せず当たり抽選にも当選しない場合には、遊技者側のキャラクターが敗北する内容のバトル演出（バトル敗北演出）と、遊技者側のキャラクターと敵側のキャラクターとが引き分けとなる内容のバトル演出（バトル引き分け演出）とを実行する。大当たりに当選した場合には、遊技者側のキャラクターが勝利する内容のバトル演出（バトル勝利演出）を実行する。また、当該大当たりに当選した遊技回の後に実行されるオープニング演出において、

以前にバトル敗北演出またバトル引き分け演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたか否かを示唆する内容の演出を実行する。以下、具体例を示して説明する。

【２４２８】

図２４２は、変形例１０を説明する説明図である。図示するように、遊技回Ｕ３において８Ｒ確変大当たりに当選し、遊技回Ｕ４から遊技状態が高確率高頻度状態となる。高確率高頻度状態において実行される遊技回では、上記第４実施形態と同様に状態非明示演出を実行する。よって、遊技者は、実行される遊技回の抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかを識別できないまま遊技を実行する。

【２４２９】

その後、保証遊技回数内の遊技回である遊技回Ｕ５においてバトル演出を実行する。なお、遊技回Ｕ５は、転落抽選にも当選せず、当たり抽選にも当選しない遊技回である。遊技回Ｕ５においては、バトル演出の最後に遊技者側のキャラクターが敗北するバトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるタコとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回Ｕ５においては、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま遊技を実行することとなる。

【２４３０】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、転落抽選に当選した遊技回Ｕ６において、バトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカメとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回Ｕ６においても、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま、さらに、遊技を継続することとなる。なお、遊技回Ｕ６において転落抽選に当選した時点以降、遊技状態は高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行する。

【２４３１】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、当たり抽選に当選した遊技回Ｕ７において、バトル勝利演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカニとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが勝利する。バトル勝利演出を実行した後、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する大当たり告知演出を実行する。

【２４３２】

そして、遊技回Ｕ７の終了後に開始されるオープニング演出において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行する。その後、開閉処理期間に通常のラウンド演出、エンディング期間に通常のエンディング演出を実行する。なお、当該特定の演出を、ラウンド演出として実行してもよいし、エンディング演出として実行してもよい。また、バトル敗北演出を実行／非実行した遊技回Ｕ５および遊技回Ｕ６において、バトル敗北演出に代えてバトル引き分け演出を実行してもよい。また、バトル演出における敵側のキャラクターは、転落抽選に当選している場合には特定のキャラクターＡ（例えば、カメ）が選択される確率が高く、転落抽選には当選しておらず、かつ、当たり抽選にも当選していない場合には、特定のキャラクターＢ（例えば、タコ）が選択される確率が高くなるように制御してもよいし、選択されるキャラクターをランダムに選択するように制御してもよい。

【２４３３】

また、仮に、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選しないで、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回においてバトル勝利演出を実行する。なお、この場合、当該大当たりに当選する遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回であって、当たり抽選に当選しない遊技回において、バトル敗北演出を実行する場合がある。このようにすることで、転落抽選に当選していない場合であっても、遊技者に対し

て、転落抽選に当選したのか否かを推測させ緊迫感を付与することができる。
【２４３４】
以上、変形例１０で説明したように、保証遊技回数内の遊技回においてバトル演出を実行することによって、バトル演出の結果（勝利か敗北か）が演出として示されるまでの期間は、大当たりに当選したのか、または、転落抽選に当選したのかといった推測を遊技者に促し、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、実行したバトル演出がバトル敗北演出である場合、バトル敗北演出を実行した遊技回においては転落抽選の当否については示唆をせず、かつ、その後の遊技回においても状態非明示演出を実行するので、バトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された以降の遊技回において、遊技者に対して遊技状態がどのようになっているのかについて推測をさせ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【２４３５】
また、実行したバトル演出がバトル勝利演出である場合、遊技者に対して大当たりに当選した可能性が高いことを認識させ、遊技者に対して満足感や優越感を付与することができる。
【２４３６】
さらに、オープニング期間において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行するので、カメとのバトル敗北演出が実行された遊技回において遊技状態が高確率モードから低確率モードに移行していたことを認識させ、遊技状態が不利な状態に移行していたにもかかわらず大当たりに当選したことに対して遊技者に優越感や満足感を付与することができる。また、特定の演出を実行することによって、遊技回Ｕ７における演出の内容や、その後の遊技回における遊技状態や遊技の内容について遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。
【２４３７】
また、バトル演出において、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合、および、当たり抽選において大当たりに当選している場合の各場合毎に、敵側の各キャラクターの選択される確率が予め設定されている場合には、各バトル演出において選択されるキャラクターを認識した遊技者に対して、当該遊技回における転落抽選の結果や当たり抽選の結果をバトル演出の実行中に推測させ、遊技者に対して、より一層、期待感や緊迫感を付与することができる。
【２４３８】
また、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合の各場合毎に、バトル敗北演出と、バトル引き分け演出の各演出の選択される確率が予め設定されている場合には、バトル演出の結果（勝利か、引き分けか、敗北か）に対して、より一層、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４３９】
《４－７－１１》変形例１１：
上記第４実施形態においては、特定の演出として、どのような遊技状態で大当たりに当選したのかを遊技者に示唆する内容が含まれていたが、そのような内容が含まれない特定の演出を採用してもよい。例えば、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の種別であった場合にのみ実行される演出であれば、どのような態様の演出を採用してもよいし、特定の演出の内容を、どのような内容としてもよい。このような構成を採用することによって、遊技者は、特定の演出が実行されるための規則性を推測する楽しみも付加され、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４４０】
《４－７－１２》変形例１２：
上記第４実施形態および上記変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽

選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【２４４１】

《５》第５実施形態：

《５－１》遊技機の構造：

図２４３は、本発明の第５実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２４４２】

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

【２４４３】

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

【２４４４】

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

【２４４５】

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

【２４４６】

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

【２４４７】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【２４４８】

図２４４は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２４４９】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【２４５０】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【２４５１】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル

２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【２４５２】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【２４５３】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【２４５４】

図２４５は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２４５５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２４５６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２４４）から払い出される。

【２４５７】

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

【２４５８】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第１始動口３３の下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入賞することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入

球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【２４５９】

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

【２４６０】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【２４６１】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【２４６２】

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

【２４６３】

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

【２４６４】

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

【２４６５】
第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【２４６６】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【２４６７】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【２４６８】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【２４６９】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【２４７０】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【２４７１】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【２４７２】

図２４６は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２４６（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図２４６（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２４７３】

図２４６（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２４６（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２４６（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２４７４】

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

【２４７５】

さらに、図２４６（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【２４７６】

《５－２》遊技機の電気的構成：

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

【２４７７】
図２４７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【２４７８】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【２４７９】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２４４）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【２４８０】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【２４８１】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【２４８２】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【２４８３】
また、主制御基板６１の出力ポートには、設定情報表示部３４ｄが接続されている。設

定情報表示部３４ｄについては、後ほど詳述する。
【２４８４】
さらに、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【２４８５】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【２４８６】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【２４８７】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【２４８８】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【２４８９】
図２４８は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。
【２４９０】

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

【２４９１】

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

【２４９２】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【２４９３】

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

【２４９４】

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

【２４９５】

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

【２４９６】

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

【２４９７】

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

【２４９８】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【２４９９】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２５００】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２５０１】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【２５０２】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２４６（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【２５０３】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用

いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【２５０４】

本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されており、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのそれぞれに異なったキャラクターが動画として表示される。遊技者は、リーチに出現するキャラクターを認識することによって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのうちのいずれかを判断し、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選する可能性の高低を推測し、期待感を抱くことができる。なお、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの演出上の相違は、上述したキャラクターの相違に限る必要はなく、背景色を変えたり、図柄の形状や色を変えることによるものであってもよい。

【２５０５】

ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。

【２５０６】

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

【２５０７】

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

【２５０８】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【２５０９】

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

に記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【２５１０】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０は、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとを備えている。さらに、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を備えている。具体的には、次の通りである。

【２５１１】

本実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時に、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定の内から選んだ一つが設定される。そして、パチンコ機１０の主制御装置６０は、電源投入時に設定された抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置６０は、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。

【２５１２】

図２４９は、６種類の低確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図２４９（ａ）は抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｂ）は抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｃ）は抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｄ）は抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｅ）は抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルを示し、図２４９（ｆ）は抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルを示している。

【２５１３】

図２４９（ａ）に示すように、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。

【２５１４】

図２４９（ｂ）に示すように、抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～５の６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～５の６個の値以外の値（６～１１９９）が外れである。

【２５１５】

図２４９（ｃ）に示すように、抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～６の７個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～６の７個の値以外の値（７～１１９９）が外れである。

【２５１６】

図２４９（ｄ）に示すように、抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～７の８個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～７の８個の値以外の値（８～１１９９）が外れである。

【２５１７】

図２４９（ｅ）に示すように、抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～８の９個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～８の９個の値以外の値（９～１１９９）が外れである。

【２５１８】

図２４９（ｆ）に示すように、抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルには、０～

１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～９の１０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～９の１０個の値以外の値（１０～１１９９）が外れである。すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

【２５１９】

本実施形態では、６段階の抽選設定の内のいずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、設定されている抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同一である。

【２５２０】

図２５０は、高確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図２５０に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～３１の３２個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３１の３２個の値以外の値（３２～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、抽選設定１～抽選設定６の低確率モードのいずれと比べても、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２５２１】

また、本実施形態では、抽選設定１～抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【２５２２】

本実施形態では、パチンコ機１０が抽選設定１～抽選設定６のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、抽選モードが低確率モードである場合における当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていた。これに対して、他の態様として、高確率モードにおいても、抽選設定１～抽選設定６のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていてもよい。

【２５２３】

本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【２５２４】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【２５２５】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【２５２６】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装

置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２５２７】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【２５２８】

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

【２５２９】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２４９および図２５０を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【２５３０】

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

【２５３１】

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

【２５３２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放

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

【２５３３】

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

【２５３４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【２５３５】

図２５１は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２５１（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２５１（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【２５３６】

図２５１（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【２５３７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【２５３８】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【２５３９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２５４０】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることによ

り、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【２５４１】

図２５１（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２５４２】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【２５４３】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【２５４４】

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

【２５４５】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。

【２５４６】

図２５２は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図２５２に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。

【２５４７】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる５つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図２５２に示した当否テーブルは、合計保留個数が４つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む５つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が３つの場合にはリーチ当選確率は約１／１１であり、合計保留個数が２つの場合にはリーチ当選確率は約１／１０であり、合計保留個数が１つの場合にはリーチ当選確率は約１／９であり、合計保留個数が０の場合にはリーチ当選確率は約１／６である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は５つに限る必要はなく、２つ、３つ、４つ、６つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どの

ような構成であってもよい。

【２５４８】

図２５３は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【２５４９】

図２５３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２５３（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【２５５０】

図２５３（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２５３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【２５５１】

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

【２５５２】

《５－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２５５３】

図２５４は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２４７）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２５５４】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ、設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【２５５５】

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

【２５５６】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【２５５７】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２５５８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２５５９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【２５６０】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２５６１】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【２５６２】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２５６３】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２５６４】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２５６５】

《５－４》抽選設定：
図２４７を用いて先に説明したように、主制御基板６１の出力ポートには、設定情報表示部３４ｄが接続されている。
【２５６６】
図２５５は、設定情報表示部３４ｄの一例を示す説明図である。設定情報表示部３４ｄは、パチンコ機１０の背面に設けられ、４個の７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４が横一列に隣接して配置されて構成されている。各７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４は、それぞれ、７個のセグメント発光部と、小数点を示すＤＰ発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」、「０」、「ｂ」、「Ｌ．」、「６．」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、７個のセグメント発光部及びＤＰ発光部は、赤色のＬＥＤ（発光ダイオード）によって構成されている。
【２５６７】
４つの７セグメント表示器３４ｄ１～３４ｄ４のうちの一つ、例えば、左から４番目の７セグメント表示器（以下、第４番目７セグメント表示器と呼ぶ）３４ｄ４に、先に説明した抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を示す情報が表示される。具体的には、パチンコ機１０の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字が第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示される。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合には、図２５５に示すように、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「６」の数字が表示される。
【２５６８】
本実施形態では、パチンコ機１０の電源投入時に、６段階の抽選設定のうちから選んだ一つを設定することができるように構成されている。以下、具体的に説明する。
【２５６９】
パチンコ機１０の背面側に位置する主制御基板６１には、設定変更用の鍵穴と、設定変更用ボタンと、ＲＡＭクリアボタンとが設けられている。また、パチンコ機１０には、枠開放スイッチと扉開放スイッチが設けられている。枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８８がＯＦＦの状態で当該鍵穴に設定変更用の鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）、かつ、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチおよび扉開放スイッチの全てがＯＮである状態で、電源スイッチ８８がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えられる（電源投入される）と、当該パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。
【２５７０】
パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した設定情報表示部３４ｄの第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に、前回の電源ＯＦＦ時における抽選設定を示す情報が表示される。例えば、前回の電源ＯＦＦ時における抽選設定が「抽選設定１」である場合には、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「１」が表示される。そして、管理者が設定変更用ボタンを押下する度に、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示される情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わる。
【２５７１】
第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示されている情報が、管理者が望む抽選設定に対応した数字となった状態で、管理者が設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に表示されている情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用ボタンを押下して第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に「６」が表示されている状態で、設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。

【２５７２】
本実施形態のパチンコ機１０では、このようにパチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率を変更することができる。
【２５７３】
《５－５》設定示唆演出：
遊技を行っているパチンコ機１０について、大当たりに当選する確率が高く設定されているか低く設定されているかは、遊技者にとって有益な情報である。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する演出（以下、「設定示唆演出」と呼ぶ）を実行することによって、遊技者がその演出から、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測できるように構成されている。具体的には、本実施形態では、設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、人や、動物、もの、文字等の特定の絵柄（以下、「設定示唆用絵柄」とも呼ぶ）が出現する演出を実行する。設定示唆演出としては、遊技者に対して、一定の期間以上、遊技を行うことを課し、かつ、現在の抽選設定を１００％確定することができない方が好ましい。このため、本実施形態では、特定の絵柄の出現確率から現在の抽選設定を推測可能な構成とした。
【２５７４】
図２５６は、図柄表示装置４１において表示されるエンディング演出を示す説明図である。図２５６（ａ）は、通常のエンディング演出を示す説明図である。図２５６（ｂ）は、設定示唆演出を行う場合のエンディング演出を示す説明図である。両者の比較から判るように、設定示唆演出を行う場合、図２５６（ｂ）に示すように、設定示唆用絵柄ＰＸとして宝箱の絵柄が、エンディング演出の途中で出現する。本実施形態では、エンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する確率、すなわち、エンディング演出において設定示唆演出が実行される確率によって、パチンコ機１０の現在の抽選設定が６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）のうちのいずれに該当するかが遊技者によって推測可能となっている。
【２５７５】
図２５７は、本実施形態のパチンコ機１０における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。図示するように、パチンコ機１０では、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／１０となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／８となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／５となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／４となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／２となっている。
【２５７６】
上記「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率によれば、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、すなわち、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が高くなる抽選設定ほど、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率が高くなる。
【２５７７】
上記「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率は、パチンコ機１０において予め定められたもので、パチンコ機１０の機種に依存するものである。しかしながら、パチンコ機１０の機種だけに依存する構成では、遊技者にとってパチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが比較的、容易となってしまう課題があった。

【２５７８】
そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、図２５７に示した各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を標準とし、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を前記標準から変化させる構成とした。図柄変動とは、図柄表示装置４１の表示画面にて実行される図柄変動である。図柄変動の表示態様としては、先に説明したように、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとの４つに大別される。ここで言う外れとは、当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチが発生しなかった状態である。外れの場合には、図２５７に示した標準の対応関係によって、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を定めている。

【２５７９】
図２５８は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）がノーマルリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図２５７に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機１０では、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／９となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／７となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／４となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／２となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／１となっている。

【２５８０】
図２５８に示した対応関係によれば、図２５７に示した標準の対応関係と比較して、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様が外れとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。

【２５８１】
なお、図２５８に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図２５７に示す標準の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【２５８２】
図２５９は、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図２５７に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が２だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機１０では、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合に、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は１／８となっており、現在の抽選設定が「抽選設定２」である場合に、上記確率は１／６となっており、現在の抽選設定が「抽選設定３」である場合に、上記確率は１／３となっており、現在の抽選設定が「抽選設定４」である場合に、上記確率は１／２となっており、現在の抽選設定が「抽選設定５」である場合に、上記確率は１／１となっており、現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合に、上記確率は１／１となっている。

【２５８３】
図２５９に示した対応関係によれば、図２５８に示した初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の対応関係と比較して、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率よりも低いことから、

その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。特に、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が「抽選設定５」以上である場合において、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は１／１（百分率で言えば１００％）となっている。

【２５８４】

なお、図２５９に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図２５８に示すノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【２５８５】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、「抽選設定１」～「抽選設定６」のいずれに設定されているかにかかわらず、大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を高い確率（例えば、１／２とか１／１）で一定とした。その上で、設定示唆用絵柄を、「抽選設定１」～「抽選設定６」のそれぞれに違う絵柄とした。

【２５８６】

図２６０は、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合の設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。初回変動の表示態様がスペシャルリーチ演出であり、その後の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、設定示唆演出として、エンディング演出において数字が記された宝箱の絵柄ＰＹが設定示唆用絵柄として出現する演出が実行される。宝箱に記された数字は、パチンコ機１０の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字と一致している。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定６」である場合には、図２６０に示すように、「６」の数字が記された宝箱の絵柄ＰＹが設定示唆用絵柄ＰＹとして表示される。

【２５８７】

なお、設定示唆用絵柄ＰＹは、数字が記されたプラカードを持つ女性キャラクター等に換えても良い。また、パチンコ機１０の現在の抽選設定に対応した数字は、パチンコ機１０の現在の抽選設定を明確に示すことができれば、文字、記号、または絵柄に換えても良い。要は、設定示唆用絵柄ＰＹは、当選確率の設定を示唆する画像であれば、どういった画像でもよく、例えば、「抽選設定１」の場合は亀の絵柄、「抽選設定２」の場合は蛸の絵柄、「抽選設定３」の場合は女性キャラクターの絵柄、...、といった構成とすることもできる。

【２５８８】

遊技者は、エンディング演出の途中で出現する数字が記された宝箱の絵柄ＰＹから、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」～「抽選設定６」の内のいずれかを明確に推測できる。初回変動の表示態様がスペシャルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率よりも極めて低いことから、本実施形態では、パチンコ機１０の現在の抽選設定が明確となるように、抽選設定に対応した数字を表示するようにした。

【２５８９】

こうした構成のパチンコ機１０では、遊技者は、初回変動の表示態様が、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ、外れのうちのいずれであったかを記憶した上で、遊技を進め、その後の遊技回で大当たりに当選した際に、エンディング演出における設定示唆演出の出現割合を推し量り、得られた出現割合と上記記憶した初回変動の表示態様とに基づいて、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが可能となる。この場合、遊技者から見ると、設定示唆演出の出現割合がパチンコ機１０の機種だけに依存する構成と比べて、抽選設定がいずれであるかについてランダム性を強く感じ、遊技者の技量次第で、抽選設定を正しく推測することができる。

【２５９０】

一方、初回変動の表示態様を知らない遊技者は、抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができない。このため、パチンコ機１０では、遊技者に対して、初回変動の表

示態様を知りたいと思わせることができる。この結果、例えば、朝にパチンコ機１０が起動される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【２５９１】

さらに、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合は、初回変動の表示態様が外れの場合と比べて、初回より後の遊技回で大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆演出の出現確率が高くなっていることから、遊技者にとって、抽選設定を正確に推測する絶好の機会となる。このため、遊技者は、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合に、初回の遊技回以降も、その遊技台のパチンコ機１０で遊技を継続して行いたくなる。したがって、遊技者に対して、初回の遊技回以降も継続して遊技を行いたいという強い動機づけを付与することができる。

【２５９２】

《５－６》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２５９３】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２５９４】

＜タイマ割込み処理＞

図２６１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２５９５】

ステップＳｋ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｋ０１０２に進む。

【２５９６】

ステップＳｋ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０１０３に進む。

【２５９７】

ステップＳｋ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２６５）において、その値を更新する。

【２５９８】

ステップＳｋ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｋ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０１０４を実行した後、ステップＳｋ０１０５に進む。

【２５９９】
ステップＳｋ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｋ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【２６００】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｋ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６０１】
図２６２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｋ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｋ０２０３に進む。
【２６０２】
ステップＳｋ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｋ０２０４に進む。
【２６０３】
ステップＳｋ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｋ０２０９に進む。
【２６０４】
ステップＳｋ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｋ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【２６０５】
ステップＳｋ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｋ０２０７に進む。一方、ステップＳｋ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｋ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２６０６】
ステップＳｋ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｋ０２０８に進む。
【２６０７】
ステップＳｋ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｋ０２０９に進む。
【２６０８】
ステップＳｋ０２０９では、上述したステップＳｋ０２０４又はステップＳｋ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｋ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値

未満でない場合には（Ｓｋ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２６０９】
一方、ステップＳｋ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｋ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｋ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｋ０２１２に進む。
【２６１０】
ステップＳｋ０２１２では、ステップＳｋ０１０３（図２６１）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｋ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｋ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｋ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｋ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｋ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｋ０２１２を実行した後、ステップＳｋ０２１３に進む。
【２６１１】
ステップＳｋ０２１３では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す情報（以下、「設定情報」と呼ぶ）が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される抽選設定は「抽選設定１」～「抽選設定６」の６段階であるため、正常な場合、設定情報は「１」から「６」までの範囲内の数値となる。このため、ステップＳｋ０２１３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。
【２６１２】
設定情報は、後述する設定変更処理（図２６６）によって、当該パチンコ機１０の電源を投入する際に、必要に応じて変更されている。この変更された設定情報が、主側ＲＡＭ６４の予め定められた領域（設定情報記憶領域）に記憶されており、ステップＳｋ０２１３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、この設定情報についての判定を行う。なお、パチンコ機１０の電源を投入する際に設定情報の変更がなされない場合には、前回、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報が、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に保持されることから、ステップＳｋ０２１３では、この電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報についての判定がなされる。パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされた場合や停電が発生した場合には、コンデンサ等のバックアップ電源によって主側ＲＡＭ６４の少なくとも所定の領域は給電を受けることから、設定情報記憶領域を所定の領域に設定したり、設定情報記憶領域に記憶された設定情報を所定の領域に待避することで、電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報の保持が可能となっている。ステップＳｋ０２１３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０２１４に進む。

【２６１３】
ステップＳｋ０２１４では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０２１４を実行した後、ステップＳｋ０２１５に進む。
【２６１４】
ステップＳｋ０２１５では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【２６１５】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。
【２６１６】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【２６１７】
主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｋ０２１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【２６１８】
一方、ステップＳｋ０２１３において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０２１３：ＮＯ）、ステップＳｋ０２１６に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して認識させるためのコマンドである。ステップＳｋ０２１６を実行した後、ステップＳｋ０２１７に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、通常処理（図２６５）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図２６５のステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳｋ０２１７を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【２６１９】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２６２：Ｓｋ０２１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６２０】
図２６３は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保

留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２６２１】

ステップＳｋ０３０１では、始動口用の入球処理（図２６２）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２６２２】

ステップＳｋ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｋ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている６種類の低確率モード用の当否テーブル（図２４９参照）から、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３０５に進み、ステップＳｋ０３０３で当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２６２３】

一方、ステップＳｋ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｋ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されているＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２６２４】

ステップＳｋ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｋ０３０７を実行した後、ステップＳｋ０３０８に進む。

【２６２５】

ステップＳｋ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３０９に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｋ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｋ０３１０に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２６２６】

ステップＳｋ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当

たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｋ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２６２７】

ステップＳｋ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｋ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０３１４に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｋ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２６２８】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｋ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６２９】

図２６４は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｋ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｋ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｋ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｋ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２６３０】

ステップＳｋ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｋ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｋ０４０４に進む。

【２６３１】

ステップＳｋ０４０４では、ステップＳｋ０１０３（図２６１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２６３２】

一方、ステップＳｋ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｋ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２６３３】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【２６３４】

図２６５は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｋ０５０

２に進む。
【２６３５】
ステップＳｋ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｋ０５０３に進む。
【２６３６】
ステップＳｋ０５０３では、パチンコ機１０を管理する管理者の操作を受け付けて、当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更する設定変更処理を実行する。設定変更処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０５０３を実行した後、ステップＳｋ０５０４に進む。
【２６３７】
ステップＳｋ０５０４では、遊技停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。遊技停止フラグは、前述したように、抽選設定の設定情報が正常ではないと判定された場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳｋ０５０４において、遊技停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０５０４：ＮＯ）、ステップＳｋ０５０５に進む。
【２６３８】
一方、ステップＳｋ０５０４において、遊技停止フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の処理をスキップする。すなわち、遊技停止フラグがＯＮである場合には、ステップＳｋ０５０５～ステップＳｋ０５１０の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行は不可能となる。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳｋ０５０５以降の処理について説明する。
【２６３９】
ステップＳｋ０５０５では、ステップＳｋ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｋ０５０５を実行した後、ステップＳｋ０５０６に進む。
【２６４０】
ステップＳｋ０５０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｋ０５０７に進む。
【２６４１】
ステップＳｋ０５０７では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｋ０５０８に進む。ステップＳｋ０５０８では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０５０８を実行した後、ステップＳｋ０５０９に進む。
【２６４２】
ステップＳｋ０５０９では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｋ０５１０に進む。
【２６４３】
ステップＳｋ０５１０では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御す

るための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｋ０５１１に進む。

【２６４４】

ステップＳｋ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｋ０５０５のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｋ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｋ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１２に進む。

【２６４５】

ステップＳｋ０５１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを更新する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。ステップＳｋ０５１２を実行した後、ステップＳｋ０５１３に進む。

【２６４６】

ステップＳｋ０５１３では、変動種別カウンタＣＳに１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。ステップＳｋ０５１３を実行した後、ステップＳｋ０５１４に進む。

【２６４７】

ステップＳｋ０５１４では、遊技停止フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ０５１４において、遊技停止フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０５１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５１１に戻る。すなわち、遊技停止フラグがＯＮである場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新と変動種別カウンタＣＳの更新とだけを繰り返し実行する。一方、ステップＳｋ０５１４において、遊技停止フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０５１４：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１５に進む。

【２６４８】

ステップＳｋ０５１５では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０５１５の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１３の処理と同一である。ステップＳｋ０５１５において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５１１に戻る。すなわち、設定情報が正常である場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新と、抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定とを繰り返し実行する。

【２６４９】

ステップＳｋ０５１５において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０５１５：ＮＯ）、ステップＳｋ０５１６に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｋ０５１６を実行した後、ステップＳｋ０５１７に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。ステップＳｋ０５１６およびステップＳｋ０５１７の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１６およびステップＳｋ０２１７の処理と同一である。ステップＳｋ０５１７を実行した後、ステップＳｋ０５１１に戻る。

【２６５０】

一方、ステップＳｋ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｋ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０５０４に戻り、ステップＳｋ０５０４からステップＳｋ０５１０までの各処理を実行する。

【２６５１】

なお、ステップＳｋ０５０４からステップＳｋ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。また、残余時間を使用して抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定を実行することによって、残余時間を有効利用できる。

【２６５２】

＜設定変更処理＞

次に、設定変更処理について説明する。設定変更処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６５３】

図２６６は、設定変更処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０６０１では、先に説明した設定変更用の鍵と、ＲＡＭクリアボタンと、枠開放スイッチと、扉開放スイッチとの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、「設定変更用の鍵がＯＮ」とは、設定変更用の鍵が設定変更用の鍵穴に挿入されて設定変更側に位置していることを意味する。ステップＳｋ０６０１において、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｋ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０２に進む。

【２６５４】

ステップＳｋ０６０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳｋ０６０２を実行した後、ステップＳｋ０６０３に進む。

【２６５５】

ステップＳｋ０６０３では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄに表示させるための制御を開始する。具体的には、更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄの第４番目７セグメント表示器３４ｄ４に点灯表示させる。ステップＳｋ０６０３を実行した後、ステップＳｋ０６０４に進む。

【２６５６】

ステップＳｋ０６０４では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、更新用設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０６０４において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０６に進む。一方、ステップＳｋ０６０４において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｋ０６０４：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳｋ０６０５に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳｋ０６０６に進む。

【２６５７】

ステップＳｋ０６０６では、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳｋ０６０６において、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｋ０６０７に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判

定する。
【２６５８】
ステップＳｋ０６０７において、設定変更用ボタンが押下されたと判定した場合には（ステップＳｋ０６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０８に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、更新用設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用ボタンが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳｋ０６０４に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳｋ０６０７において、設定変更用ボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０７：ＮＯ）、ステップＳｋ０６０８の処理を実行することなく、上述したステップＳｋ０６０４に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。
【２６５９】
上述したステップＳｋ０６０６において、設定変更用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｋ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０６０９に進む。
【２６６０】
ステップＳｋ０６０９では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳｋ０６０９を実行した後、ステップＳｋ０６１０に進み、更新用設定情報を設定情報表示部３４ｄに表示させるための制御を終了する。その後、ステップＳｋ０６１１に進み、ステップＳｋ０６０９で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。
【２６６１】
一方、ステップＳｋ０６０１において、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｋ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０６１２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込む。ステップＳｋ０６１２を実行した後、ステップＳｋ０６１１に進み、ステップＳｋ０６１２で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。この結果、設定変更用の鍵、ＲＡＭクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には、設定情報を変更するための処理群（ステップＳｋ０６０２～ステップＳｋ０６１０の処理群）の実行が禁止され、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶された、前回、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦされたときの設定情報が設定情報コマンドとして音声発光制御装置９０に送信される。
【２６６２】
ステップＳｋ０６１１を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を終了した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。
【２６６３】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６６４】
図２６７は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは

、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【２６６５】

ステップＳｋ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｋ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｋ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｋ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０７０２に進む。

【２６６６】

ステップＳｋ０７０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２６６７】

ステップＳｋ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｋ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０７０３に進む。

【２６６８】

ステップＳｋ０７０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２６６９】

一方、ステップＳｋ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｋ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０７０４に進む。

【２６７０】

ステップＳｋ０７０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｋ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２６７１】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６７：Ｓｋ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６７２】

図２６８は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｋ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｋ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｋ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｋ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０８０２に進む。

【２６７３】

ステップＳｋ０８０２では、パチンコ機１０の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｋ０８０２の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１３の処理と同一である。ステップＳｋ０８０２において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップＳｋ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｋ０８０３に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払

出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。
【２６７４】
ステップＳｋ０８０３を実行した後、ステップＳｋ０８０４に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。ステップＳｋ０８０３およびステップＳｋ０８０４の処理は、始動口の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１６およびステップＳｋ０２１７の処理と同一である。ステップＳｋ０８０４を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２６７５】
一方、ステップＳｋ０８０２において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｋ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０８０５に進む。
【２６７６】
ステップＳｋ０８０５では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｋ０８０６に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【２６７７】
ステップＳｋ０８０６では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０８０６を実行した後、ステップＳｋ０８０７に進む。
【２６７８】
ステップＳｋ０８０７では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ０８０７を実行した後、ステップＳｋ０８０８に進む。
【２６７９】
ステップＳｋ０８０８では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｋ０８０７で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｋ０８０８を実行した後、ステップＳｋ０８０９に進む。
【２６８０】
ステップＳｋ０８０９では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。
【２６８１】
ステップＳｋ０８０８およびステップＳｋ０８０９にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｋ０８０９を実行した後、ステップＳｋ０８１０に進む。
【２６８２】
ステップＳｋ０８１０では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｋ０８１０を実行した後、ステップＳｋ

０８１１に進む。
【２６８３】
ステップＳｋ０８１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｋ０８１１を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２６８４】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｋ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６８５】
図２６９は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２４８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２４８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｋ０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【２６８６】
ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｋ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ０９０２～ステップＳｋ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｋ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０９０８～ステップＳｋ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【２６８７】
ステップＳｋ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｋ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｋ０９０４に進む。ステップＳｋ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｋ０９０５に進む。
【２６８８】
ステップＳｋ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｋ０９０５を実行した後、ステップＳｋ０９０６に進む。
【２６８９】
ステップＳｋ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２

図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｋ０９０７へ進む。

【２６９０】

ステップＳｋ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２６９１】

ステップＳｋ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２６９２】

ステップＳｋ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｋ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ０９０８に進む。

【２６９３】

ステップＳｋ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｋ０９０９に進む。ステップＳｋ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｋ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｋ０９１１に進む。

【２６９４】

ステップＳｋ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｋ０９１１を実行した後、ステップＳｋ０９１２に進む。

【２６９５】

ステップＳｋ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｋ０９１３に進む。

【２６９６】

ステップＳｋ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２６９７】

ステップＳｋ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光

制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２６９８】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｋ０８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６９９】

図２７０は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７００】

ステップＳｋ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｋ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２５０に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１００４に進む。

【２７０１】

一方、ステップＳｋ１００１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｋ１００１：ＮＯ）、ステップＳｋ１００３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている６種類の低確率モード用の当否テーブル（図２４９参照）から、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１００４に進む。

【２７０２】

ステップＳｋ１００４では、ステップＳｋ１００２又はステップＳｋ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１００４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｋ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００５に進む。

【２７０３】

ステップＳｋ１００５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７０４】

ステップＳｋ１００５において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｋ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１００６に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｋ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｋ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｋ１００７に進み、高頻度サポートモ

ードフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１００７を実行した後、ステップＳｋ１００８に進む。

【２７０５】

一方、ステップＳｋ１００５において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｋ１００５：ＮＯ）、またはステップＳｋ１００６において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップＳｋ１００６：ＹＥＳ）には、直ちにステップＳｋ１００８に進む。

【２７０６】

上述したステップＳｋ１００４からステップＳｋ１００７までの処理によって、大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【２７０７】

続くステップＳｋ１００８からステップＳｋ１０１２においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【２７０８】

ステップＳｋ１００８では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１００８：ＮＯ）、ステップＳｋ１００９に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２５１（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２７０９】

一方、ステップＳｋ１００８において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１０１０に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２５１（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｋ１００９又はステップＳｋ１０１０の処理を実行した後、ステップＳｋ１０１１に進む。

【２７１０】

ステップＳｋ１０１１では、ステップＳｋ１００８又はステップＳｋ１００９において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｋ１０１１を実行した後、ステップＳｋ１０１２に進む。

【２７１１】

ステップＳｋ１０１２では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｋ１００９又はステップＳｋ１０１０において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｋ１０１２を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２７１２】

ステップＳｋ１００４において、ステップＳｋ１００２又はＳｋ１００３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｋ１００４：ＮＯ）、ステップＳｋ１０

１３に進み、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数に対応したリーチ判定用当否テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、始動口用の入球処理（図２６２）のステップＳｋ０２１１において得られた合計保留個数ＣＲＮを合計保留個数記憶エリアから読み出して、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２４７）に記憶されている複数のリーチ判定用当否テーブルの中から合計保留個数ＣＲＮに対応したリーチ判定用当否テーブルを特定し、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、上記特定したリーチ判定用当否テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｋ１０１４に進む。

【２７１３】

ステップＳｋ１０１４において、ステップＳｋ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｋ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１０１５に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｋ１０１５を実行した後、ステップＳｋ１０１６に進む。

【２７１４】

一方、ステップＳｋ１０１４において、ステップＳｋ１０１３におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｋ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｋ１０１５を実行することなく、ステップＳｋ１０１６に進む。

【２７１５】

ステップＳｋ１０１６では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｋ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２７１６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｋ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７１７】

図２７１は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｋ１１０２に進む。

【２７１８】

ステップＳｋ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｋ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１１０３に進む。

【２７１９】

ステップＳｋ１１０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２７２０】
ステップＳｋ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｋ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１１０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｋ１１０２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｋ１１０５）を実行することから、ステップＳｋ１１０５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｋ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１１０６に進む。

【２７２１】
ステップＳｋ１１０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２７２２】
ステップＳｋ１１０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｋ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１１０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｋ１１０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【２７２３】
本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【２７２４】
同様に、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【２７２５】
外れ用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている各変動時間や、大当たり発生用変動時間テーブルにて設定されている各変動時間と比べて、変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、逆に、変動時間が長くなるように設定されていてもよい。

【２７２６】
また、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報と、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報とを比較すると、選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なった構成となっている。具体的には、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され難い変動時間から選択され易い変動時間となるように構成されているのに対して、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に

、選択され易い変動時間から選択され難い変動時間となるように構成されている。本実施形態では、こうした構成によって、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチの順に、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が低いものから高いものとなることが実現されている。

【２７２７】

なお、確変大当たり時用の変動時間テーブル、通常大当たり時用の変動時間テーブル、外れリーチ時用の変動時間テーブル、および外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生しない場合）用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【２７２８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６７：Ｓｋ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７２９】

図２７２は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｋ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２７１）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２７３０】

ステップＳｋ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｋ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２７３１】

ステップＳｋ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｋ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｋ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１２０３を実行した後、ステップＳｋ１２０４に進む。

【２７３２】

ステップＳｋ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であると判定し、いずれのフラグもＯＮではない場合には大当たり当選ではないと判定する。ステップＳｋ１２０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｋ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０５に進む。

【２７３３】

ステップＳｋ１２０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７３４】

ステップＳｋ１２０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｋ１２０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｋ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳ

ｋ１２０７を実行した後、ステップＳｋ１２０８に進む。一方、ステップＳｋ１２０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｋ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０７を実行することなく、ステップＳｋ１２０８に進む。

【２７３５】

ステップＳｋ１２０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７３６】

ステップＳｋ１２０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１２０８：ＮＯ）、ステップＳｋ１２０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【２７３７】

ステップＳｋ１２０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｋ１２０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｋ１２１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１２１０を実行した後、ステップＳｋ１２１１に進む。

【２７３８】

ステップＳｋ１２１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｋ１２１１を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【２７３９】

一方、ステップＳｋ１２０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１２０５：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２７４０】

ステップＳｋ１２０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｋ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１２１２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｋ１２１２を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【２７４１】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７４２】

図２７３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２７４３】

ステップＳｋ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニ

ング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【２７４４】

ステップＳｋ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２７４５】

ステップＳｋ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｋ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｋ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３０５に進む。一方、ステップＳｋ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｋ１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７４６】

ステップＳｋ１３０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３０６に進む。ステップＳｋ１３０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３０７に進む。

【２７４７】

ステップＳｋ１３０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【２７４８】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【２７４９】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【２７５０】

ステップＳｋ１３０７を実行した後、前述したステップＳｋ１３０８に進む。

【２７５１】

ステップＳｋ１３０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｋ１３０８を実行した後、ステップＳｋ１３０９に進む。

【２７５２】
ステップＳｋ１３０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｋ１３０９を実行した後、ステップＳｋ１３１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２７５３】
ステップＳｋ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１１に進む。
【２７５４】
ステップＳｋ１３１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１３１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｋ１３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３１３に進む。
【２７５５】
ステップＳｋ１３１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｋ１３１３を実行した後、ステップＳｋ１３１４に進む。
【２７５６】
ステップＳｋ１３１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｋ１３１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１３１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２７５７】
ステップＳｋ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｋ１３１６を実行した後、ステップＳｋ１３１７に進む。
【２７５８】
ステップＳｋ１３１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｋ１３１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｋ１３１７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３１８に進む。一方、ステップＳｋ１３１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｋ１３１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２７５９】
ステップＳｋ１３１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｋ１３１９に進む。

【２７６０】
ステップＳｋ１３１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｋ１３１９を実行した後、ステップＳｋ１３２０に進む。
【２７６１】
ステップＳｋ１３２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｋ１３２０を実行した後、ステップＳｋ１３２１に進む。
【２７６２】
ステップＳｋ１３２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ０５０５において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｋ１３２１を実行した後、ステップＳｋ１３２２に進む。
【２７６３】
ステップＳｋ１３２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２７６４】
ステップＳｋ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２３に進む。
【２７６５】
ステップＳｋ１３２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｋ１３２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１３２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１３２３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２４に進む。
【２７６６】
ステップＳｋ１３２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１３２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｋ１３２５を実行した後、ステップＳｋ１３２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｋ１３２６を実行した後、ステップＳｋ１３２７に進む。
【２７６７】
ステップＳｋ１３２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｋ１３２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１３２７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１３２８に進む。
【２７６８】
ステップＳｋ１３２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情

報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２６５）におけるステップＳｋ１３２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１３２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２７６９】

一方、ステップＳｋ１３２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｋ１３２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｋ１３２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｋ１３２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７７０】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｋ１３１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７７１】

図２７４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１４０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｋ１４０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｋ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０２に進む。

【２７７２】

ステップＳｋ１４０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１４０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｋ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０３に進む。

【２７７３】

ステップＳｋ１４０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｋ１４０４に進む。

【２７７４】

ステップＳｋ１４０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１４０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７７５】

ステップＳｋ１４０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｋ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０３およびステップＳｋ１４０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７７６】

ステップＳｋ１４０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｋ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０５に進む。

【２７７７】

ステップＳｋ１４０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１４０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｋ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１４０６に進む。

【２７７８】

ステップＳｋ１４０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｋ１４０７に進む。

【２７７９】
ステップＳｋ１４０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２６５：ステップＳｋ０５０５）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｋ１４０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【２７８０】
ステップＳｋ１４０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｋ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１４０６およびステップＳｋ１４０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【２７８１】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｋ１３２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２７８２】
図２７５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１５０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２７８３】
ステップＳｋ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１５０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｋ１５０２を実行した後、ステップＳｋ１５０３に進む。
【２７８４】
ステップＳｋ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｋ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｋ１５０５に進む。
【２７８５】
ステップＳｋ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｋ１５０６に進む。
【２７８６】
ステップＳｋ１５０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｋ１５１１に進む。
【２７８７】
一方、ステップＳｋ１５０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｋ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１５０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｋ１５０８に進む。
【２７８８】
ステップＳｋ１５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｋ１５０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｋ１５１０に進む。

【２７８９】
ステップＳｋ１５１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｋ１５１１に進む。
【２７９０】
ステップＳｋ１５１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【２７９１】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２６５：Ｓｋ０５１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２７９２】
図２７６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｋ１６０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１６０２に進む。
【２７９３】
ステップＳｋ１６０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｋ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｋ１６０２:ＮＯ）、ステップＳｋ１６０３に進む。
【２７９４】
ステップＳｋ１６０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【２７９５】
ステップＳｋ１６０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１６０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０４に進む。
【２７９６】
ステップＳｋ１６０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｋ１６０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｋ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｋ１６０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｋ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｋ１６０６に進む。
【２７９７】
ステップＳｋ１６０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定す

る。ステップＳｋ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｋ１６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０７に進む。

【２７９８】

ステップＳｋ１６０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｋ１６０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｋ１６０７において開閉実行モードではなく（Ｓｋ１６０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｋ１６０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｋ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｋ１６１０に進む。

【２７９９】

ステップＳｋ１６１０では、ステップＳｋ１６０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｋ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２８００】

一方、ステップＳｋ１６１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｋ１６１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２８０１】

ステップＳｋ１６０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｋ１６０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｋ１６０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｋ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｋ１６１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｋ１６１３に進む。

【２８０２】

ステップＳｋ１６１３では、ステップＳｋ１６１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｋ１６１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｋ１６１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｋ１６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２８０３】

ステップＳｋ１６０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場

合には（Ｓｋ１６１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｋ１６１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１６１５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１６に進む。

【２８０４】

ステップＳｋ１６１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｋ１６１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２８０５】

ステップＳｋ１６０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｋ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１６１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２８０６】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２７６：Ｓｋ１６１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８０７】

図２７７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ１７０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｋ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０２に進む。

【２８０８】

ステップＳｋ１７０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８０９】

ステップＳｋ１７０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｋ１７０３を実行した後、ステップＳｋ１７０４に進む。

【２８１０】

ステップＳｋ１７０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｋ１７０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｋ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｋ１７０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８１１】

ステップＳｋ１７０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１７０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｋ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｋ１７０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｋ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｋ１７０９に進む。

【２８１２】

ステップＳｋ１７０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｋ１７０９：ＮＯ）、ステップＳｋ１７１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２８１３】

ステップＳｋ１７１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｋ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１７１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８１４】

一方、ステップＳｋ１７０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｋ１７０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｋ１７１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｋ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｋ１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２８１５】

《５－７》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２８１６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【２８１７】

図２７８は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２８１８】

ステップＳｋ１８０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に格納するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップＳｋ１８０１を実行した後、ステップＳｋ１８０２に進む。

【２８１９】

ステップＳｋ１８０２では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１８０２を実行した後、ステップＳｋ１８０３に進む。

【２８２０】
ステップＳｋ１８０３では、設定示唆用乱数カウンタＣＹの値の更新を実行する。設定示唆用乱数カウンタＣＹは、設定示唆演出を行うか否かを判定する際に用いる乱数を発生するカウンタである。具体的には、ステップＳｋ１８０３では、設定示唆用乱数カウンタＣＹに１を加算すると共に、設定示唆用乱数カウンタＣＹが最大値に達した場合には０にクリアする。そして、設定示唆用乱数カウンタＣＹの更新値を、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納する。その後、ステップＳｋ１８０４に進む。
【２８２１】
ステップＳｋ１８０４では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳｋ１８０２のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｋ１８０４を実行した後、ステップＳｋ１８０５に進む。
【２８２２】
ステップＳｋ１８０５では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｋ１８０２のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｋ１８０５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２８２３】
＜コマンド対応処理＞
次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７８：Ｓｋ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８２４】
図２７９は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２８２５】
ステップＳｋ１９０１では、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０２に進み、今回受信した設定情報コマンドに含まれている抽選設定の設定情報を読み出して、音光側ＲＡＭ９４に記憶する。ステップＳｋ１９０２を実行した後、ステップＳｋ１９０３に進む。一方、ステップＳｋ１９０１において、主側ＭＰＵ６２から設定情報コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０２を実行することなく、ステップＳｋ１９０３に進む。
【２８２６】
ステップＳｋ１９０３では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０４に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１９０４を実行した後、ステップＳｋ１９０５に進む。一方、ステップＳｋ１９０３において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０４を実行することなく、ステップＳｋ１９０５に進む。
【２８２７】
ステップＳｋ１９０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０６に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御

装置９０（図２５４参照）のＭＰＵ９２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ９４の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア９４ｅに格納される。その後、ステップＳｋ１９０９に進む。

【２８２８】

ステップＳｋ１９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０５：ＮＯ）、ステップＳｋ１９０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９０８に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｋ１９０９に進む。ステップＳｋ１９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０７：ＮＯ）、そのまま、ステップＳｋ１９０９に進む。

【２８２９】

ステップＳｋ１９０９では、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１０に進む。一方、ステップＳｋ１９０９において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９０９：ＮＯ）、ステップＳステップＳｋ１９１１に進む。

【２８３０】

ステップＳｋ１９１０では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時用演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１９１０を実行した後、ステップＳｋ１９１１に進む。

【２８３１】

ステップＳｋ１９１１では、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１２に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｋ１９１３に進む。一方、ステップＳｋ１９１１において、主側ＭＰＵ６２からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｋ１９１２を実行することなく、ステップＳｋ１９１３に進む。

【２８３２】

ステップＳｋ１９１３では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｋ１９１３おいて、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｋ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ１９１４に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。その後、ステップＳｋ１９１５に進む。一方、ステップＳｋ１９１３において、主側ＭＰＵ６２からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｋ１９１３：ＮＯ）、ステップＳｋ１９１４を実行することなく、ステップＳｋ１９１５に進む。

【２８３３】

ステップＳｋ１９１５では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下

されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。
【２８３４】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８３５】
図２８０は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２８３６】
ステップＳｋ２００１では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｋ２００１の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｋ２００１を実行した後、ステップＳｋ２００２に進む。
【２８３７】
ステップＳｋ２００２では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｋ２００１において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｋ２００２を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【２８３８】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２８０：Ｓｋ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８３９】
図２８１は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２１０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｋ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｋ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｋ２１０２を実行した後、ステップＳｋ２１０４に進む。
【２８４０】
ステップＳｋ２１０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｋ２１０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｋ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタ

エリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｋ２１０３を実行した後、ステップＳｋ２１０４に進む。

【２８４１】

ステップＳｋ２１０２及びステップＳｋ２１０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【２８４２】

ステップＳｋ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｋ２１０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【２８４３】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２８４４】

図２８２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【２８４５】

ステップＳｋ２２０１では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｋ２２０２に進む。

【２８４６】

ステップＳｋ２２０２では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｋ２２０２を実

行した後、ステップＳｋ２２０３に進む。
【２８４７】
ステップＳｋ２２０３では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ（図２４６参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【２８４８】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｋ２２０３を実行した後、ステップＳｋ２２０４に進む。
【２８４９】
ステップＳｋ２２０４では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｋ２２０５において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｋ２２０５に進む。
【２８５０】
ステップＳｋ２２０５では、今回の遊技回においてステップＳｋ２２０２で設定された演出パターン、ステップＳｋ２２０３で設定された停止図柄、及びステップＳｋ２２０４で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｋ２２０６に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｋ２２０６を実行した後、ステップＳｋ２２０７に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｋ２２０７を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【２８５１】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２８２：Ｓｋ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８５２】
図２８３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２３０１では、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。

この判定は、図２８２のステップＳｋ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０１では、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｋ２３０１において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（Ｓｋ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０２に進む。

【２８５３】

ステップＳｋ２３０２では、確変大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。確変大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８５４】

ステップＳｋ２３０１において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｋ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０３に進む。

【２８５５】

ステップＳｋ２３０３では、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図２８２のステップＳｋ２２０１によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０３では、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップＳｋ２３０３において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したと判定した場合には（Ｓｋ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０４に進む。

【２８５６】

ステップＳｋ２３０４では、通常大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。通常大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８５７】

ステップＳｋ２３０３において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｋ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０５に進む。

【２８５８】

ステップＳｋ２３０５では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図２８２のステップＳｋ２２０１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｋ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｋ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２３０６に進む。

【２８５９】

ステップＳｋ２３０６では、リーチ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ時用演出パターンは、今回の遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０６を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８６０】

一方、ステップＳｋ２３０５において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｋ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ２３０７に進み、外れ時用演出パターン設定処理を実行する。外れ時用演出パターン設定処理は、確変大当たり当選、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する処理である。外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｋ２３０７を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８６１】
＜リーチ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【２８６２】
図２８４は、リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２４０１では、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図２５４）に、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルと大当たり時用のリーチリーチ振分テーブルとを記憶している。
【２８６３】
図２８５は、２種類のリーチ振分テーブルを例示する説明図である。図２８５（ａ）は外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを示し、図２８５（ｂ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。
【２８６４】
図２８５（ａ）に示すように、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図２７１）によって設定された外れリーチ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【２８６５】
図２８５（ｂ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図２７１）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【２８６６】
図２８４のステップＳｋ２４０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図２８５（ａ）に示した外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２４０３に進み、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【２８６７】
ステップＳｋ２４０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４０４に進む。
【２８６８】
ステップＳｋ２４０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。２回目以後判定フラグは、パチンコ機１０を起動してからの図柄表示装置４１の図柄の変

動が２回目以後であることを示すためにＯＮになるフラグであり、パチンコ機１０の起動時にはＯＦＦに初期化されている。２回目以後判定フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける２回目以後判定フラグ記憶エリアに記憶されている。ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４０５に進み、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動ノーマルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。

【２８６９】

ステップＳｋ２４０５を実行した後、ステップＳｋ２４０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４０６を実行した後、ステップＳｋ２４０７に進む。

【２８７０】

一方、ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２４０５およびステップＳｋ２４０６を実行することなく、ステップＳｋ２４０７に進む。

【２８７１】

ステップＳｋ２４０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、ステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２４０８の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【２８７２】

一方、ステップＳｋ２４０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２４０９に進み、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【２８７３】

ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１０に進む。

【２８７４】

ステップＳｋ２４１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２４１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１１に進み、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動スーパーリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１１を実行した後、ステップＳｋ２４１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１２を実行した後、ステップＳｋ２４１３に進む。

【２８７５】

一方、ステップＳｋ２４１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１１およびステップＳｋ２４１２を実行することなく、ステップＳｋ２４１３に進む。

【２８７６】

ステップＳｋ２４１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスーパールリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パター

ンを取得する。その後、先に説明したステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８７７】

ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１４に進む。ステップＳｋ２４０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２４０１で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２４１４に進む。

【２８７８】

ステップＳｋ２４１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２４１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２４１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２４１５に進み、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動スペシャルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１５を実行した後、ステップＳｋ２４１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２４１６を実行した後、ステップＳｋ２４１７に進む。

【２８７９】

一方、ステップＳｋ２４１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２４１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２４１５およびステップＳｋ２４１６を実行することなく、ステップＳｋ２４１７に進む。

【２８８０】

ステップＳｋ２４１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップＳｋ２４０８に進み、ステップＳｋ２４１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８８１】

なお、本リーチ時用演出パターン設定処理と、後述する通常大当たり時用演出パターン設定処理および確変大当たり時用演出パターン設定処理とでＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグ、初回変動スペシャルリーチフラグの各値は、パチンコ機１０が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【２８８２】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた通常大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２８８３】

図２８６は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２５０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから大当たり時用のリーチ振分テーブル（図２８５（ｂ））を読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２５０３に進み、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【２８８４】
ステップＳｋ２５０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５０４に進む。
【２８８５】
ステップＳｋ２５０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５０５に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５０５を実行した後、ステップＳｋ２５０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５０６を実行した後、ステップＳｋ２５０７に進む。
【２８８６】
一方、ステップＳｋ２５０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２５０５およびステップＳｋ２５０６を実行することなく、ステップＳｋ２５０７に進む。
【２８８７】
ステップＳｋ２５０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５０７を実行した後、ステップＳｋ２５０８に進む。
【２８８８】
ステップＳｋ２５０８では、ステップＳｋ２５０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２５０８の実行後、本通常大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【２８８９】
一方、ステップＳｋ２５０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２５０９に進み、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【２８９０】
ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１０に進む。
【２８９１】
ステップＳｋ２５１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１１に進み、初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１１を実行した後、ステップＳｋ２５１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１２を実行した後、ステップＳｋ２５１３に進む。
【２８９２】
一方、ステップＳｋ２５１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１１およびステップＳｋ２５１２を実行することなく、ステップＳｋ２５１３に進む。
【２８９３】
ステップＳｋ２５１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスーパールリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパールリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パタ

ーンのテーブルである。ステップＳｋ２５１３を実行した後、先に説明したステップＳｋ２５０８に進み、ステップＳｋ２５１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８９４】

ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２５０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１４に進む。ステップＳｋ２５０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２５０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２５１４に進む。

【２８９５】

ステップＳｋ２５１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２５１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２５１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２５１５に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１５を実行した後、ステップＳｋ２５１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２５１６を実行した後、ステップＳｋ２５１７に進む。

【２８９６】

一方、ステップＳｋ２５１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２５１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２５１５およびステップＳｋ２５１６を実行することなく、ステップＳｋ２５１７に進む。

【２８９７】

ステップＳｋ２５１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２５１７を実行した後、先に説明したステップＳｋ２５０８に進み、ステップＳｋ２５１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２８９８】

＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、確変大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた確変大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この確変大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２８９９】

図２８７は、確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２６０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから大当たり時用のリーチ振分テーブル（図２８５（ｂ））を読み出して参照する。その後、ステップＳｋ２６０３に進み、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【２９００】

ステップＳｋ２６０３において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６０４に進む。

【２９０１】

ステップＳｋ２６０４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。

ステップＳｋ２６０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６０５に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６０５を実行した後、ステップＳｋ２６０６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６０６を実行した後、ステップＳｋ２６０７に進む。

【２９０２】

一方、ステップＳｋ２６０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２６０５およびステップＳｋ２６０６を実行することなく、ステップＳｋ２６０７に進む。

【２９０３】

ステップＳｋ２６０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６０７を実行した後、ステップＳｋ２６０８に進む。

【２９０４】

ステップＳｋ２６０８では、ステップＳｋ２６０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２６０８の実行後、本確変大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【２９０５】

一方、ステップＳｋ２６０３において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２６０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２６０９に進み、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【２９０６】

ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｋ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１０に進む。

【２９０７】

ステップＳｋ２６１０では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１１に進み、初回変動スーパーリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１１を実行した後、ステップＳｋ２６１２に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１２を実行した後、ステップＳｋ２６１３に進む。

【２９０８】

一方、ステップＳｋ２６１０において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６１０：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１１およびステップＳｋ２６１２を実行することなく、ステップＳｋ２６１３に進む。

【２９０９】

ステップＳｋ２６１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６１３を実行した後、先に説明したステップＳｋ２６０８に進み、ステップＳｋ２６１３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２９１０】

ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には

（Ｓｋ２６０９：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１４に進む。ステップＳｋ２６０９において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｋ２６０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｋ２６１４に進む。

【２９１１】

ステップＳｋ２６１４では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２６１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２６１４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２６１５に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１５を実行した後、ステップＳｋ２６１６に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２６１６を実行した後、ステップＳｋ２６１７に進む。

【２９１２】

一方、ステップＳｋ２６１４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２６１４：ＮＯ）、ステップＳｋ２６１５およびステップＳｋ２６１６を実行することなく、ステップＳｋ２６１７に進む。

【２９１３】

ステップＳｋ２６１７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されているスペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｋ２６１７を実行した後、先に説明したステップＳｋ２６０８に進み、ステップＳｋ２６１７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【２９１４】

＜外れ時用演出パターン設定処理＞

次に、外れ時用演出パターン設定処理について説明する。外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２９１５】

図２８８は、外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２７０１では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ２７０１において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機１０を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２７０２に進み、初回変動の表示態様が外れであるという情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動外れ記憶エリアに記憶されている初回変動外れフラグをＯＮする。ステップＳｋ２７０２を実行した後、ステップＳｋ２７０３に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ２７０３を実行した後、ステップＳｋ２７０４に進む。

【２９１６】

一方、ステップＳｋ２７０１において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｋ２７０２およびステップＳｋ２７０３を実行することなく、ステップＳｋ２７０４に進む。

【２９１７】

ステップＳｋ２７０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する

演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインL上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｋ２７０４を実行した後、ステップＳｋ２７０５に進み、ステップＳｋ２７０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ２７０５の実行後、本外れ時用演出パターン設定処理を終了する。

【２９１８】

なお、外れ時用演出パターン設定処理でＯＮとなり得る初回変動外れフラグの値は、パチンコ機１０が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【２９１９】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【２９２０】

図２８９は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ２８０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ２８０２に進む。

【２９２１】

ステップＳｋ２８０２では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）でＯＮとなり得る初回変動スペシャルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０３に進む。

【２９２２】

ステップＳｋ２８０３では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０４に進む。

【２９２３】

ステップＳｋ２８０４では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。ステップＳｋ２８０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合には（ステップＳｋ２８０４：ＮＯ）、ステップＳｋ２８０５に進む。

【２９２４】

ステップＳｋ２８０５では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている複数種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されている。ステップＳｋ２８０５では、これら３種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【２９２５】

図２９０は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。図２９０に示すように、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。抽選設定の種別とは、抽選設定の種類の区分であり、本実施形態では、「抽選設定１」、「抽選設定２」、「抽選設定３」、「抽選設定４」、「抽選設定５」、「抽選設定６」である。即ち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルと、を備える。

【２９２６】

「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～６０４７の６０４８個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～６０４７の６０４８個の値以外の値（６０４８～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／１０である。

【２９２７】

「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～７５５９の７５６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～７５５９の７５６０個の値以外の値（７５６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選する確率は１／８である。

【２９２８】

「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１２０９５の１２０９６個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１２０９５の１２０９６個の値以外の値（１２０９６～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／５である。

【２９２９】

「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１５１１９の１５１２０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１５１１９の１５１２０個の値以外の値（１５１２０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／４である。

【２９３０】

「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～２０１５９の２０１６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～２０１５９の２０１６０個の値以外の値（２０１６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／３である。

【２９３１】

「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～３０２３９の３０２４０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～３０２３９の３０２４０個の値以外の値（３０２４０～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／２である。

【２９３２】

上記のように構成された初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２５７を用いて先に説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【２９３３】

図２８９に戻り、ステップＳｋ２８０５において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップＳｋ２８０６に進む。

【２９３４】

ステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８０５で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図２７９）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶した情報である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、当選する設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が「０～３０２３９」である「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進む。

【２９３５】

ステップＳｋ２８０７では、ステップＳｋ２８０６で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ２８０８に進み、ステップＳｋ２８０７で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ２８０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【２９３６】

ステップＳｋ２８０８において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ２８０８：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８０９に進み、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。

【２９３７】

一方、ステップＳｋ２８０８において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ２８０８：ＮＯ）、ステップＳｋ２８１０に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。ステップＳｋ２８０９またはステップＳｋ２８１０を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【２９３８】

ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０９の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５７に示した初回外れ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。

【２９３９】

ステップＳｋ２８０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１１に進む。

【２９４０】

ステップＳｋ２８１１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブル群から初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【２９４１】

図２９１は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２９０の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【２９４２】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタ

ＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／９となっており、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／７となっており、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／４となっており、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／３となっており、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／２となっており、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっている。

【２９４３】

上記のように構成された初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２５８を用いて先に説明した初回ノーマルリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【２９４４】

図２８９に戻り、ステップＳｋ２８１１において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップＳｋ２８０６に進む。

【２９４５】

ステップＳｋ２８１１の実行後におけるステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８１１で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。

【２９４６】

ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０４、Ｓｋ２８１１、Ｓｋ２８０６～Ｓｋ２８１０の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５８に示した初回ノーマルリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定１～抽選設定６のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回変動の表示態様が外れである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【２９４７】

ステップＳｋ２８０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１２に進む。

【２９４８】

ステップＳｋ２８１２では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブル群から初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【２９４９】

図２９２は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２９０の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた６つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【２９５０】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定１」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／８となっており、「抽選設定２」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／６となっており、「抽選設定３」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／３となっており、「抽選設定４」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／２となっており、「抽選設定５」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっており、「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は１／１となっている。

【２９５１】
上記のように構成された初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図２５９を用いて先に説明した初回スーパーリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。
【２９５２】
図２８９に戻り、ステップＳｋ２８１２において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップＳｋ２８０６に進む。
【２９５３】
ステップＳｋ２８１２の実行後におけるステップＳｋ２８０６では、ステップＳｋ２８１２で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップＳｋ２８０６を実行した後、ステップＳｋ２８０７に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。
【２９５４】
ステップＳｋ２８０１～Ｓｋ２８０３、Ｓｋ２８１２、Ｓｋ２８０６～Ｓｋ２８１０の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５９に示した初回スーパーリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定１～５のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。抽選設定６については、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合と同じ１／１（百分率で言えば１００％）の確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。
【２９５５】
ステップＳｋ２８０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ２８１３に進む。
【２９５６】
ステップＳｋ２８１３では、数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）には、「１」から「６」の数字が個別に記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加した６種類のエンディング演出パターンが予め記憶されている。ステップＳｋ２８１３では、これら６種類のエンディング演出パターンから、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを特定し、特定したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図２７９）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶したものである。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、「６」が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターン（図２６０参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。ステップＳｋ２８１３を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。
【２９５７】
ステップＳｋ２８０１、Ｓｋ２８０２、Ｓｋ２８１３の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させることができる。
【２９５８】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２９５９】

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

【２９６０】

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

【２９６１】

＜メイン処理＞

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

【２９６２】

図２９３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２９６３】

ステップＳｋ２９０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｋ２９０２に進む。

【２９６４】

ステップＳｋ２９０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２９６５】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２９６６】

図２９４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３００１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２９６７】

＜Ｖ割込み処理＞

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

明する。
【２９６８】
図２９５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２９６９】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【２９７０】
ステップＳｋ３１０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２９４）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【２９７１】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【２９７２】
なお、コマンド対応処理（Ｓｋ３１０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【２９７３】
ステップＳｋ３１０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｋ３１０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｋ３１０３に進む。
【２９７４】
ステップＳｋ３１０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｋ３１０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を

特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｋ３１０４に進む。

【２９７５】

ステップＳｋ３１０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｋ３１０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｋ３１０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【２９７６】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０の起動時（電源投入時）に、パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【２９７７】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９７８】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機１０が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【２９７９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定

示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【２９８０】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【２９８１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技ホールにおいて、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【２９８２】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後のエンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を向上させるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【２９８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的高いことから、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高い確率で発生させることができる。

【２９８４】

本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出が実行されることから、抽選設定の設定情報を高い精度（実質、１００％の精度）で知ることができる。一方、スーパリーチやノーマルリーチ、外れの場合には、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの出現確率でもって、抽選設定の設定情報を推測する必要がある。したがって、この点からも、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９８５】
《５－８》第５実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【２９８６】
《５－８－１》変形例１：
＜変形例１における処理の概要＞
変形例１におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第５実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。
【２９８７】
第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に応じた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行するが、特に、抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出についての出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例１では、上記エンディング演出を実行するためのエンディング期間以外の他の演出期間でも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）に基づいて切り替える構成とした。具体的には、初回変動の表示態様が外れである場合には上記エンディング演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスーパーリーチある場合には遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には遊技回における外れ（当たり抽選において大当たりに当選せず、かつリーチが発生しない所謂完全外れ）であることを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とした。
【２９８８】
また、第５実施形態のパチンコ機１０では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている構成とした。これに対して変形例１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群（図２９０参照）と同一の設定示唆当否テーブル群だけが記憶されている構成とした。すなわち、変形例１では、図２５７を用いて説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するための設定示唆当否テーブル群が設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている。上述した設定示唆演出を実行する期間において、この設定示唆当否テーブル群を用いて、抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆演出を実行する。
【２９８９】
上記の構成によって、初回変動の表示態様が外れである場合には、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の実行後におけるエンディング期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの演出が実行される。すなわち、図２５７に示すように、パチンコ機の現在の抽選設定が「抽選設定１」であるときに、１／１０の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が

実行され、現在の抽選設定が「抽選設定２」であるときに、１／８の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定３」であるときに、１／５の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定４」であるときに、１／４の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定５」であるときに、１／３の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定６」であるときに、１／２の出現確率となるように設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。

【２９９０】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、その後の遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【２９９１】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、その後の遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【２９９２】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、その後の遊技回における外れであることを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【２９９３】

次に、変形例１のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第５実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図２９６～図３０７で示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【２９９４】

＜リーチ時用演出パターン設定処理＞

リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、このリーチ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【２９９５】

図２９６は、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３２０１～Ｓｋ３２０６、ステップＳｋ３２０８～Ｓｋ３２１２、およびステップＳｋ３２１４～Ｓｋ３２１７は、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４０１～Ｓｋ２４０６、ステップＳｋ２４０８～Ｓｋ２４１２、およびステップＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１７と同一である。変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３２０７とステップＳｋ３２１３だけである。

【２９９６】

第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４０７では、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３２０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ時用演出パター

ンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【２９９７】

第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４１３では、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１におけるリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３２１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【２９９８】

ステップＳｋ３２０７、ステップＳｋ３２１３、またはステップＳｋ３２１７を実行した後、ステップＳ３２０８に進む。ステップＳｋ３２０８の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【２９９９】

＜ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９６：Ｓｋ３２０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０００】

図２９７は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３３０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３３０２に進む。

【３００１】

ステップＳｋ３３０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【３００２】

ステップＳｋ３３０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３３０３に進む。

【３００３】

ステップＳｋ３３０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図２７９）のステップＳｋ１９０２で音光側ＲＡＭ９４に記憶した情報である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「６」である場合には、図２９０に示す設定示唆当否テーブル群から、当選する設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が「０～３０２３９」である「抽選設定６」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップＳｋ３３０２を実行した後、ステップＳｋ３３０４に進む。

【３００４】

ステップＳｋ３３０４では、ステップＳｋ３３０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３３０５に進み、ステップＳｋ３３０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３３０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【３００５】

ステップＳｋ３３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

た場合には（Ｓｋ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３３０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３３０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３００６】

ステップＳｋ３３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３３０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３３０７の実行後、本ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３００７】

一方、ステップＳｋ３３０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３３０７に進む。

【３００８】

上述したリーチ時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３００９】

＜スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９６：Ｓｋ３２１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０１０】

図２９８は、スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３４０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３４０２に進む。

【３０１１】

ステップＳｋ３４０２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【３０１２】

ステップＳｋ３４０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３４０３に進む。

【３０１３】

ステップＳｋ３４０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３４０４では、ステップＳｋ３４０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３４０５に進み、ステップＳｋ３４０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３４０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応

しているか否かを判定する。ステップＳｋ３４０３～ステップＳｋ３４０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０１４】

ステップＳｋ３４０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３４０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３４０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０１５】

ステップＳｋ３４０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３４０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３４０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３４０７の実行後、本スーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０１６】

一方、ステップＳｋ３４０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３４０７に進む。

【３０１７】

上述したリーチ時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０１８】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【３０１９】

図２９９は、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３５０１～Ｓｋ３５０６、ステップＳｋ３５０８～Ｓｋ３５１２、およびステップＳｋ３５１４～Ｓｋ３５１７は第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２５０１～Ｓｋ２５０６、ステップＳｋ２５０８～Ｓｋ２５１２、およびステップＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１７と同一である。変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３５０７とステップＳｋ３５１３だけである。

【３０２０】

第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２５０７では、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３５０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０２１】

第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２

５１３では、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３５１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０２２】

その後、ステップＳｋ３５０７、ステップＳｋ３５１３、またはステップＳｋ３５１７を実行した後、ステップＳ３５０８に進む。ステップＳｋ３５０８の実行後、本通常大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０２３】

＜ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９９：Ｓｋ３５０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０２４】

図３００は、ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３６０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３６０２に進む。

【３０２５】

ステップＳｋ３６０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【３０２６】

ステップＳｋ３６０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３６０３に進む。

【３０２７】

ステップＳｋ３６０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３６０４では、ステップＳｋ３６０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３６０５に進み、ステップＳｋ３６０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３６０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３６０３～ステップＳｋ３６０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０２８】

ステップＳｋ３６０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３６０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３６０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する

。
【３０２９】
ステップＳｋ３６０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３６０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３６０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３６０７の実行後、本ノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【３０３０】
一方、ステップＳｋ３６０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３６０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３６０７に進む。
【３０３１】
上述した通常大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。
【３０３２】
＜スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図２９９：Ｓｋ３５１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【３０３３】
図３０１は、スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３７０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３７０２に進む。
【３０３４】
ステップＳｋ３７０２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（後述する図３０２）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。
【３０３５】
ステップＳｋ３７０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３７０３に進む。
【３０３６】
ステップＳｋ３７０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３７０４では、ステップＳｋ３７０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３７０５に進み、ステップＳｋ３７０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３７０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３７０３～ステップＳｋ３７０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０３７】
ステップＳｋ３７０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３７０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３７０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０３８】
ステップＳｋ３７０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３７０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３７０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３７０７の実行後、本スーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０３９】
一方、ステップＳｋ３７０２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３７０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３７０７に進む。

【３０４０】
上述した通常大当たり時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・通常大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０４１】
＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞
確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この確変大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【３０４２】
図３０２は、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ３８０１～Ｓｋ３８０６、ステップＳｋ３８０８～Ｓｋ３８１２、およびステップＳｋ３８１４～Ｓｋ３８１７は第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６０１～Ｓｋ２６０６、ステップＳｋ２６０８～Ｓｋ２６１２、およびステップＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１７と同一である。変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ３８０７とステップＳｋ３８１３だけである。

【３０４３】
第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６０７では、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３８０７では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０４４】
第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６１３では、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ３８１３では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。
【３０４５】
その後、ステップＳｋ３８０７、ステップＳｋ３８１３、またはステップＳｋ３８１７を実行した後、ステップＳ３５０８に進む。ステップＳｋ３８０８の実行後、本確変大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【３０４６】
＜ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図３０２：Ｓｋ３８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【３０４７】
図３０３は、ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ３９０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ３９０２に進む。
【３０４８】
ステップＳｋ３９０２では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。
【３０４９】
ステップＳｋ３９０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３９０３に進む。
【３０５０】
ステップＳｋ３９０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ３９０４では、ステップＳｋ３９０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ３９０５に進み、ステップＳｋ３９０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ３９０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ３９０３～ステップＳｋ３９０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。
【３０５１】
ステップＳｋ３９０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ３９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ３９０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のノーマル

リーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ３９０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０５２】

ステップＳｋ３９０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ３９０５：ＮＯ）、ステップＳｋ３９０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ３９０７の実行後、本ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０５３】

一方、ステップＳｋ３９０２において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ３９０２：ＮＯ）、ステップＳｋ３９０７に進む。

【３０５４】

上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０５５】

＜スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図３０２：Ｓｋ３８１３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０５６】

図３０４は、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４００１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４００２に進む。

【３０５７】

ステップＳｋ４００２では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（図３０２）でＯＮとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【３０５８】

ステップＳｋ４００２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４００３に進む。

【３０５９】

ステップＳｋ４００３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４００４では、ステップＳｋ４００３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４００５に進み、ステップＳｋ４００４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４００１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４００３～ステップＳｋ４００５は、ノーマル

リーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０６０】

ステップＳｋ４００５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４００５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４００６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するように構成されている。ステップＳｋ４００６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０６１】

ステップＳｋ４００５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４００５：ＮＯ）、ステップＳｋ４００７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４００７の実行後、本スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０６２】

一方、ステップＳｋ４００２において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４００２：ＮＯ）、ステップＳｋ４００７に進む。

【３０６３】

上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０６４】

＜外れ時用演出パターン設定処理＞

外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、この外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【３０６５】

図３０５は、変形例１における外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４１０１～Ｓｋ４１０３およびステップＳｋ４１０５は第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８８）のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３およびステップＳｋ２７０５と同一である。変形例１における外れ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理と相違するのは、ステップＳｋ４１０４だけである。

【３０６６】

第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２７０４では、外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例１における外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ４１０４では、サブルーチン化された外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【３０６７】

＜外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図３０５：Ｓｋ４１０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【３０６８】

図３０６は、外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４２０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４２０２に進む。

【３０６９】

ステップＳｋ４２０２では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理（図２９６）、通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２９９）、および確変大当たり時用演出パターン設定処理（る図３０２）でＯＮとなり得る初回変動スペシャルリーチフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。

【３０７０】

ステップＳｋ４２０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップＳｋ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４２０３に進む。

【３０７１】

ステップＳｋ４２０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４２０４では、ステップＳｋ４２０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４２０５に進み、ステップＳｋ４２０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４２０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４２０３～ステップＳｋ４２０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０７２】

ステップＳｋ４２０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４２０６に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、設定示唆用絵柄ＰＸを付加した外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４２０６の実行後、本リーチ時用演出パターン設定処理を終了する。

【３０７３】

ステップＳｋ４２０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４２０５：ＮＯ）、ステップＳｋ４２０７に進み、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に記憶されている、通常の外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｋ２２０１（図２８２）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｋ４２０７の実行後、本外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【３０７４】

一方、ステップＳｋ４２０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４２０７に進む。

【３０７５】

上述した外れ時用演出パターン設定処理および外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにリーチも発生しなかったとき、完全外れであ

ることを示唆する演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０７６】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【３０７７】

図３０７は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｋ４３０１では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂ（図２５４）に格納された設定示唆用乱数カウンタＣＹの値を把握する。その後、ステップＳｋ４３０２に進む。

【３０７８】

ステップＳｋ４３０２では、初回変動の表示態様が外れであるか否かを判定する。具体的には、外れ時用演出パターン設定処理（図３０５）でＯＮとなり得る初回変動外れフラグがＯＮであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様が外れであるか否かの判定を行う。

【３０７９】

ステップＳｋ４３０２において、初回変動の表示態様が外れであると判定した場合には（ステップＳｋ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４３０３に進む。

【３０８０】

ステップＳｋ４３０３では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図２９０）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップＳｋ４３０４では、ステップＳｋ４３０３で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ４３０５に進み、ステップＳｋ４３０４で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ４３０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップＳｋ４３０３～ステップＳｋ４３０５は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理（図２９７）のステップＳｋ３３０３～ステップＳｋ３３０５と同一の処理である。

【３０８１】

ステップＳｋ４３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ４３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４３０６に進み、設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄ＰＸを付加したエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。

【３０８２】

一方、ステップＳｋ４３０５において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ４３０５：ＮＯ）、ステップＳｋ４３０７に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図２５４）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａから読み出して利用する。ステップＳｋ４３０６またはステップＳｋ４３０７を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【３０８３】

一方、ステップＳｋ４３０２において、初回変動の表示態様が外れでないと判定した場合にも（ステップＳｋ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４３０７に進む。

【３０８４】

上述したエンディング演出設定処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れである場合に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行したとき

に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図２５７に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【３０８５】

以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、所定の期間において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【３０８６】

設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０８７】

また、変形例１のパチンコ機によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３０８８】

変形例１のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３０８９】

変形例１のパチンコ機によれば、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に

遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【３０９０】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する可能性のある所定の期間を、発生頻度が高い期間に設定できるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【３０９１】

変形例１のパチンコ機では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的に高いことから、パチンコ機を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる所定の期間の発生頻度は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高頻度に発生させることができる。

【３０９２】

《５－８－２．》変形例２：

＜変形例２における遊技機の構造＞

変形例２におけるパチンコ機は、上記第５実施形態のパチンコ機１０と比較して、遊技盤の構成が相違する。遊技盤の構成を、第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例２におけるハードウェア構成について、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、詳しい説明は省略する。

【３０９３】

図３０８は、変形例２のパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。第５実施形態のパチンコ機１０における遊技盤３０の中央下方には、第１始動口３３が設けられていた（図２４５参照）。これに対して、変形例２のパチンコ機では、遊技盤２３０の中央下方に、遊技球を振り分ける振り分け機構２５０と、第１始動口２３３と、第２始動口２３４と、が設けられている。遊技盤２３０のその他の部品については、第５実施形態における遊技盤３０と同一である。振り分け機構２５０は、入球した遊技球を、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける。第２始動口２３４は、振り分け機構２５０の下方に設けられた第２始動口３４と同じ機能を有する。

【３０９４】

図３０９は、振り分け機構２５０が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。図３０９（ａ）に示すように、一の遊技球ＰＢ１が入球部２５１から振り分け機構２５０に入球すると、遊技球ＰＢ１は羽根部２５２と接触する。遊技球ＰＢ１と接触することによって羽根部２５２は軸部２５２ａを中心にして所定の角度だけ時計回りに回転し、遊技球ＰＢ１を出球部２５４に振り分ける。その後、図３０９（ｂ）に示すように、出球部２５４に振り分けられた遊技球ＰＢ１は、出球部２５４から出球して第２始動口２３４に入球する。また、図３０９（ｂ）に示すように、羽根部２５２は、図３０９（ａ）の状態とは異なり、所定角度だけ時計回りに回転した状態となる。

【３０９５】

図３０９（ｃ）に示すように、この状態で他の遊技球ＰＢ２が入球部２５１から振り分け機構２５０に入球すると、遊技球ＰＢ２は羽根部２５２と接触する。遊技球ＰＢ２と接触することによって羽根部２５２は軸部２５２ａを中心にして所定の角度だけ反時計回りに回転し、遊技球ＰＢ２を出球部２５３に振り分ける。その後、図３０９（ｄ）に示すよ

うに、出球部２５３に振り分けられた遊技球ＰＢ２は、出球部２５３から出球して第１始動口２３３に入球する。また、図３０９（ｄ）に示すように、羽根部２５２は、図３０９（ａ）の状態に戻る。このように振り分け機構２５０は、図３０９（ａ）～図３０９（ｄ）の動作を繰り返すことによって、入球部２５１から入球した遊技球を、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける。

【３０９６】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、振り分け機構２５０へ遊技球を入球させることで、第１始動口２３３と第２始動口２３４とに遊技球を交互に入球させることができ、その結果、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報を、交互に保留情報として記憶することができる。なお、振り分け機構２５０は透明な樹脂製部材によって構成されており、遊技者は、振り分け機構２５０を見ることによって、遊技球が第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたを確認することができ、その結果、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。また、遊技者は、特図ユニット３７（図２４５）における第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとを見ることによっても、第１始動口２３３への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第２始動口２３４への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。

【３０９７】

＜変形例２における処理の概要＞

変形例２におけるパチンコ機による処理の概要を、第５実施形態との相違点を示しながら次に説明する。

【３０９８】

第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例２では、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって、変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を変更する構成とした。

【３０９９】

次に、変形例２のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第５実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図３１０～図３１５に示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。

【３１００】

＜入球時の更新処理＞

入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図２８０：Ｓｋ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１０１】

図３１０は入球時の更新処理を示すフローチャートである。この入球時の更新処理において、ステップＳｋ４４０１、ステップＳｋ４４０２、ステップＳｋ４４０６、およびＳｋ４４１０は、第５実施形態の入球時の更新処理（図２８１）のステップＳｋ２１０１、ステップＳｋ２１０２、ステップＳｋ２１０３、およびＳｋ２１０４と同一である。変形例２における入球時の更新処理において、第５実施形態の入球時の更新処理と相違するのは、ステップＳｋ４４０３～ステップＳｋ４４０５と、ステップＳｋ４４０７～ステップＳｋ４４０９である。

【３１０２】

ステップＳｋ４４０２を実行した後に実行するステップＳｋ４４０３では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。２回目以後判定フラグは、パチンコ機を起動してからの図柄表示装置４１の図柄の変動が２回目以後であることを示すためにＯＮになるフラグであり、パチンコ機の起動時にはＯＦＦに初期化されている。ステップＳｋ２４０４において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ４４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４４０４に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動第１図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第１図柄フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０４を実行した後、ステップＳｋ４４０５に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０５を実行した後、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０３】

一方、ステップＳｋ４４０３において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ４４０３：ＮＯ）、ステップＳｋ４４０４およびステップＳｋ４４０５を実行することなく、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０４】

ステップＳｋ４４０６を実行した後に実行するステップＳｋ４４０７では、２回目以後判定フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｋ４４０７において、２回目以後判定フラグがＯＦＦである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップＳｋ４４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４４０８に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２４７）における初回変動第２図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第２図柄フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０８を実行した後、ステップＳｋ４４０９に進み、２回目以後判定フラグをＯＮする。ステップＳｋ４４０９を実行した後、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０５】

一方、ステップＳｋ４４０７において、２回目以後判定フラグがＯＦＦでないと判定した場合には（ステップＳｋ４４０７：ＮＯ）、ステップＳｋ４４０８およびステップＳｋ４４０９を実行することなく、ステップＳｋ４４１０に進む。

【３１０６】

なお、本入球時の更新処理でＯＮとなり得る初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグの各値は、パチンコ機が電源オフされたときに消失してＯＦＦにリセットされる。

【３１０７】

本入球時の更新処理によれば、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４と

のいずれに振り分けられたかが、初回変動第１図柄フラグと初回変動第２図柄フラグのいずれがＯＮとなったかによって記憶される。

【３１０８】

＜リーチ時用演出パターン設定処理＞

次に、リーチ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１０９】

図３１１は、リーチ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４５０１～ステップＳｋ４５０３、ステップＳｋ４５０４～ステップＳｋ４５０６、ステップＳｋ４５０７、ステップＳｋ４５０８は、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）のステップＳｋ２４０１～ステップＳｋ２４０３、ステップＳｋ２４０７～ステップＳｋ２４０９、ステップＳｋ２４１３、ステップＳｋ２４１７と同一である。変形例２におけるリーチ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理（図２８４）におけるステップＳｋ２４０４～ステップＳｋ２４０６、ステップＳｋ２４１０～ステップＳｋ２４１２、およびステップＳｋ２４１４～ステップＳｋ２４１６の処理が削除されている点だけである。

【３１１０】

本リーチ時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４５０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４５０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４５０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４５０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４５０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４５０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４５０５）。第５実施形態のリーチ時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２のリーチ時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１１１】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１２】

図３１２は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４６０１～ステップＳｋ４６０３、ステップＳｋ４６０４～ステップＳｋ４６０６、ステップＳｋ４６０７、ステップＳｋ４６０８は、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）のステップＳｋ２５０１～ステップＳｋ２５０３、ステップＳｋ２５０７～ステップＳｋ２５０９、ステップＳｋ２５１３、ステップＳｋ２５１７と同一である。変形例２における通常大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理（図２８６）におけるステップＳｋ２５０４～ステップＳｋ２５０６、ステップＳｋ２５１０～ステップＳｋ２５１２、およびステップＳｋ２５１４～ステップＳｋ２５１６の処理が削除されている点だけである。

【３１１３】
本通常大当たり時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４６０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４６０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４６０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４６０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４６０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４６０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４６０５）。第５実施形態の通常大当たり時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の通常大当たり時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１１４】
＜確変大当たり時用演出パターン設定処理＞
次に、確変大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１５】
図３１３は、確変大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４７０１～ステップＳｋ４７０３、ステップＳｋ４７０４～ステップＳｋ４７０６、ステップＳｋ４７０７、ステップＳｋ４７０８は、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）のステップＳｋ２６０１～ステップＳｋ２６０３、ステップＳｋ２６０７～ステップＳｋ２６０９、ステップＳｋ２６１３、ステップＳｋ２６１７と同一である。変形例２における確変大当たり時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理（図２８７）におけるステップＳｋ２６０４～ステップＳｋ２６０６、ステップＳｋ２６１０～ステップＳｋ２６１２、およびステップＳｋ２６１４～ステップＳｋ２６１６の処理が削除されている点だけである。

【３１１６】
本確変大当たり時用演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４７０３：ＹＥＳ）、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０４）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４７０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Ｓｋ４７０６：ＹＥＳ）、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０７）、その演出パターンをセットし（Ｓｋ４７０５）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（Ｓｋ４７０６：ＮＯ）、スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４７０８）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４７０５）。第５実施形態の確変大当たり時用演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の確変大当たり時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１１７】
＜外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、外れ時用演出パターン設定処理について説明する。外れ時用演出パターン設定処

理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｋ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１１８】

図３１４は、外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時用演出パターン設定処理において、ステップＳｋ４８０１～ステップＳｋ４８０２は、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８８）のステップＳｋ２７０４～ステップＳｋ２７０５と同一である。変形例２における外れ時用演出パターン設定処理において、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理と相違するのは、第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理（図２８８）におけるステップＳｋ２７０１～ステップＳｋ２７０３の処理が削除されている点だけである。

【３１１９】

すなわち、本外れ時用演出パターン設定処理によれば、外れ時用の演出パターンテーブルを参照し（Ｓｋ４８０１）、その演出パターンをセットする（Ｓｋ４８０２）。第５実施形態の外れ時用演出パターン設定処理では、上述した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例２の本外れ時用演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

【３１２０】

＜エンディング演出設定処理＞

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【３１２１】

図３１５は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ４９０１と、ステップＳｋ４９０５～ステップＳｋ４９０９とは、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８０１と、ステップＳｋ２８０６～ステップＳｋ２８１０と同一である。変形例２におけるエンディング演出設定処理において、第５実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ４９０２～ステップＳｋ４９０４である。

【３１２２】

ステップＳｋ４９０１を実行した後に実行するステップＳｋ４９０２では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動（初回変動）が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであるか否かを判定する。具体的には、入球時の更新処理（図３１０）でＯＮとなり得る初回変動第１図柄フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３１２３】

ステップＳｋ４９０２において、初回変動第１図柄フラグがＯＮである、すなわち、初回変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップＳｋ４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ４９０３に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群と初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されており、ステップＳｋ４９０３では、これら２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【３１２４】

図３１６は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図２９０）と同一の内容である。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を

示すものである。

【３１２５】

図３１７は、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容である。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１６）の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれたものとなっている。

【３１２６】

なお、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容とする構成に換えて、第５実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９２）と同一の内容としてもよい。要は、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【３１２７】

図３１５に戻り、ステップＳｋ４９０３において、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１６）を特定した後に、ステップＳｋ４９０５に進む。ステップＳｋ４９０５では、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８０６と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ４９０３で特定した初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１２８】

一方、ステップＳｋ４９０２において、初回変動第１図柄フラグがＯＮでない、すなわち、初回変動第２図柄フラグがＯＮであり、初回変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップＳｋ４９０２：ＮＯ）、ステップＳｋ４９０４に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１７）を特定する。ステップＳｋ４９０４を実行した後、ステップＳｋ４９０５に進む。ステップＳｋ４９０５では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ４９０４で特定した初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１２９】

１日のうちで当該パチンコ機で最初に遊技を行う遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａ（図２４６）における第１保留表示領域Ｄｓ１と第２保留表示領域Ｄｓ２とを見ることによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかを確認することができる。あるいは、振り分け機構２５０を直接見ることによっても、第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかを確認することが可能である。

【３１３０】

以上説明したように、変形例２のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０

によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、上記エンディング演出における抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【３１３１】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、変形例２のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１３２】

また、変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１３３】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１３４】

変形例２のパチンコ機では、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３１３５】

変形例２のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊

技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３１３６】

変形例２のパチンコ機では、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構２５０の羽根部２５２（図３０９参照）の位置が図３０９（ｃ）の位置にある場合に、羽根部２５２を図３０９（ａ）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先を第２始動口２３４とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いように調整することができる。

【３１３７】

《５－８－３》変形例３：

変形例３におけるパチンコ機による処理を、上記変形例２との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例３におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例２のパチンコ機と同一であることから、変形例２と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【３１３８】

上記変形例２のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例３のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、遊技回におけるノーマルリーチの演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例３のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例２のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【３１３９】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例３のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現

期間についてランダム性を強く感じ、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１４０】

また、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１４１】

変形例３のパチンコ機では、変形例２のパチンコ機と同様に、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、変形例３のパチンコ機では、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３１４２】

変形例３のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３１４３】

変形例３のパチンコ機では、変形例２のパチンコ機と同様に、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構２５０の羽根部２５２（図３０９参照）の位置が図３０９（ｃ）の位置にある場合に、羽根部２５２を図３０９（ａ）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先を第２始動口２３４とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いように調整することができる。

【３１４４】

なお、この変形例３の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合より、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合の方が、遊技回において実行される確率が高い種別のリーチ演出で設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。

【３１４５】

《５－８－４》変形例４：

変形例４におけるパチンコ機による処理の概要を、第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例４におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第５実施形

態のパチンコ機１０と同一であることから、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【３１４６】

第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例４では、第５実施形態のパチンコ機１０と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。

【３１４７】

出現確率抽選は、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる設定示唆演出の出現確率の程度を導出するための抽選処理であり、パチンコ機の起動時に実行される。出現確率抽選は、出現確率抽選用の振分テーブルに対して抽選用乱数カウンタＣＺを照合することによって実行される。抽選用乱数カウンタＣＺの値は、パチンコ機の起動時にランダムに更新される。

【３１４８】

図３１８は、出現確率抽選を実行する際に用いられる出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図３１８に示すように、出現確率抽選用の振分テーブルでは、「０～９９」の抽選用乱数カウンタＣＺの値のうち、「０～２９」が高出現確率に対応しており、「３０～９９」が標準出現確率に対応している。「標準出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準であることを示すパラメータである。「高出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準よりも高いことを示すパラメータである。出現確率抽選用の振分テーブルによれば、３／１０の確率で高出現確率に振り分けられる。

【３１４９】

パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果は、出現確率抽選結果情報として主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に一旦記憶され、その後、出現確率抽選結果情報は、主制御装置６０側から音声発光制御装置９０側に送信される。出現確率抽選結果情報は、パチンコ機の電源スイッチ８８がＯＦＦされるまで、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に記憶される。

【３１５０】

本変形例４のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）において、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の内容を、上記所定回数を経過した後の遊技回（以下、通常遊技回と呼ぶ）に対して相違する構成とした。初期遊技回では、変動表示の内容を通常遊技回よりも多彩で激しいものとすることによって、朝一から遊技を行う遊技者に対して、射幸心の向上を図っている。

【３１５１】

本変形例４のパチンコ機では、上記初期遊技回における図柄の変動表示を、出現確率抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図

柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現確率抽選の抽選結果を知ることができる。

【３１５２】

次に、変形例４のパチンコ機において実行されるエンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３１５３】

図３１９は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ５００１と、ステップＳｋ５００５～ステップＳｋ５００９とは、変形例２のエンディング演出設定処理（図３１５）のステップＳｋ４９０１と、ステップＳｋ４９０６～ステップＳｋ４９１０と同一である。変形例４におけるエンディング演出設定処理において、変形例２のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ５００２～ステップＳｋ５００４である。

【３１５４】

ステップＳｋ５００１を実行した後に実行するステップＳｋ５００２では、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であるか否かを判定する。この判定は、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている出現確率抽選結果情報を用いて行う。

【３１５５】

ステップＳｋ５００２において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率でないと判定した場合には（ステップＳｋ５００２：ＮＯ）、ステップＳｋ５００３に進み、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。変形例４のパチンコ機では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている。

【３１５６】

標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例３のパチンコ機が備える初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１６）と同一の内容、すなわち、第５実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図２９０）と同一の内容である。標準出現確率用の設定示唆当否テーブルは、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【３１５７】

高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例３のパチンコ機が備える初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図３１７）と同一の内容、すなわち、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容である。高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が１だけ引かれたものとなっている。

【３１５８】

なお、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、第５実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９１）と同一の内容とする構成に換えて、第５実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図２９２）と同一の内容としてもよい。要は、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【３１５９】

ステップＳｋ５００３では、これら２種類の設定示唆当否テーブル群から標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【３１６０】

ステップＳｋ５００３において、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップＳｋ５００５に進む。ステップＳｋ５００５では、変形例２のエンディング演出設定処理（図３１５）のステップＳｋ４９０５と同様に、直前で特定した設定示唆

当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ５００３で特定した標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１６１】

一方、ステップＳｋ５００２において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であると判定した場合には（ステップＳｋ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５００４に進み、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている２種類の設定示唆当否テーブル群から高出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。ステップＳｋ５００４を実行した後、ステップＳｋ５００５に進む。ステップＳｋ５００５では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップＳｋ５００４で特定した高出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１６２】

以上説明したように、本変形例４のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）が、パチンコ機を起動してからの初期遊技回における図柄の変動表示中に特別キャラクターが出現するか否かによって示される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選にて大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した特別キャラクターの出現の有無とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【３１６３】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、変形例４のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１６４】

また、変形例４のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１６５】

変形例４のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１６６】

変形例４のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例４のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３１６７】

変形例４のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例４のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【３１６８】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【３１６９】

変形例４のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が変化する。

【３１７０】

《５－８－５》変形例５：

変形例５におけるパチンコ機による処理を、上記変形例４との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例５におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例４のパチンコ機と同一であることから、変形例４と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【３１７１】

上記変形例４のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）によって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例５のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果によって切り替える構成とした。

【３１７２】

図３２０は、出現期間抽選を実行する際に用いられる出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図３２０に示すように、出現期間抽選用の振分テーブルでは、「０～９９」の抽選用乱数カウンタＣＺの値のうち、「０～２９」が高確率期間に対応しており、「３０～９９」が標準確率期間に対応している。「標準確率期間」は、実行される確率が標準である期間であることを示すパラメータである。「高確率期間」は、実行される確率が上記標準よりも高い期間であることを示すパラメータである。出現期間抽選用の振分テーブルによれば、３／１０の確率で高確率期間に振り分けられる。

【３１７３】

本変形例５のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）における図柄の変動表示を、出現期間抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出

現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現期間抽選の抽選結果を知ることができる。

【３１７４】

出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、遊技回におけるノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例５のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例４のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【３１７５】

以上のように構成された変形例５のパチンコ機によれば、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例５のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＸの出現期間についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１７６】

また、変形例５のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３１７７】

変形例５のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例５のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３１７８】

変形例５のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例５のパチンコ機では、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【３１７９】

また、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演

出）を行う構成としてもよい。
【３１８０】
変形例５のパチンコ機では、出現期間抽選として、標準確率期間と高確率期間との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた期間の確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する期間が変化する。
【３１８１】
なお、この変形例５の変形例として、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合より、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出の期間において設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。
【３１８２】
《５－８－６》変形例６：
＜変形例６における処理の概要＞
変形例６におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第５実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例６におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第５実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第５実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。
【３１８３】
第５実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例６では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例６では、第５実施形態と同様に、エンディング演出において設定示唆演出を行う確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。
【３１８４】
次に、変形例６のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第５実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される後述する図３２１で示す処理が相違し、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される各種処理、音声発光制御装置９０において実行されるその他の処理、表示制御装置１００において実行される各種処理は同一である。
【３１８５】
＜エンディング演出設定処理＞
エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図２７９：Ｓｋ１９１４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。
【３１８６】

図３２１は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップＳｋ５１０１～ステップＳｋ５１０４と、ステップＳｋ５１０６、ステップＳｋ５１０７、ステップＳｋ５１０９、ステップＳｋ５１１２とは、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８０１～ステップＳｋ２８０４と、ステップＳｋ２８０７、ステップＳｋ２８０８、ステップＳｋ２８１０、ステップＳｋ２８１３と同一である。変形例６におけるエンディング演出設定処理において、第５実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップＳｋ５１０５、ステップＳｋ５１０８、ステップＳｋ５１１０、およびステップＳｋ５１１１である。

【３１８７】

ステップＳｋ５１０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合（ステップＳｋ５１０２：ＹＥＳ）に実行されるステップＳｋ５１１２では、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｋ５１１２の処理は、第５実施形態のエンディング演出設定処理（図２８９）のステップＳｋ２８１３と同一の処理である。例えば、音光側ＲＡＭ９４に記憶した設定情報が「抽選設定６」である場合には、「６」が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターン（図２６０参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。このエンディング演出パターンによれば、エンディング演出の途中で、数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが必ず出現することになる。換言すれば、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は１／１（百分率で言えば１００％）となっている。ステップＳｋ５１１２を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【３１８８】

ステップＳｋ５１０２において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定し（ステップＳｋ５１０２：ＮＯ）、続くステップＳｋ５１０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定し（ステップＳｋ５１０３：ＮＯ）、続くステップＳｋ５１０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した（ステップＳｋ５１０４：ＮＯ）場合に、ステップＳｋ５１０５に進む。

【３１８９】

ステップＳｋ５１０５では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄ（図２５４）に記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。変形例６における設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルと、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルと、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルとが予め記憶されている。ステップＳｋ５１０５では、これら３種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１９０】

図３２２は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回外れ時用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～６０４７の６０４８個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～６０４７の６０４８個の値以外の値（６０４８～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／１０である。

【３１９１】

なお、上記の当選する値は一例であり、当選する確率が１／１でなければ、当選する値はいずれの値とすることもできる。

【３１９２】

図３２１に戻り、ステップＳｋ５１０５において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｋ５１０７

に進み、ステップＳｋ５１０６で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップＳｋ５１０１で把握した設定示唆用乱数カウンタＣＹの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【３１９３】

ステップＳｋ５１０７において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Ｓｋ５１０７：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１０８に進み、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｋ５１０８の処理は、ステップＳｋ５１１２の処理と同一である。

【３１９４】

一方、ステップＳｋ５１０７において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Ｓｋ５１０７：ＮＯ）、ステップＳｋ５１０９に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。ステップＳｋ５１０８またはステップＳｋ５１０９を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【３１９５】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図３２２に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／１０の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【３１９６】

ステップＳｋ５１０４において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合に（ステップＳｋ５１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１１０に進む。

【３１９７】

ステップＳｋ５１１０では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【３１９８】

図３２３は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回ノーマルリーチ用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～７５５９の７５６０個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～７５５９の７５６０個の値以外の値（７５６０～６０４７９）が外れである。この場合の当選する確率は１／８である。この当選確率は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

【３１９９】

なお、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【３２００】

図３２１に戻り、ステップＳｋ５１１０において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【３２０１】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０４、Ｓｋ５１１０、Ｓｋ５１０６～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図３２３に示した初回ノーマルリーチ時用の設

定示唆当否テーブルによって規定された１／８の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【３２０２】

ステップＳｋ５１０３において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合に（ステップＳｋ５１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｋ５１１１に進む。

【３２０３】

ステップＳｋ５１１１では、音光側ＲＯＭ９３の設定示唆当否テーブル記憶エリア９３ｄに記憶されている３種類の設定示唆当否テーブルから初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【３２０４】

図３２４は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回スーパーリーチ用の設定示唆当否テーブルには、０～６０４７９の設定示唆用乱数カウンタＣＹの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、０～１２０９５の１２０９６個の値が設定されている。そして、０～６０４７９の値のうち、０～１２０９５の１２０９６個の値以外の値（１２０９６～６０４７９）が外れである。この場合の当選確率は１／５である。この当選確率は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

【３２０５】

なお、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【３２０６】

図３２１に戻り、ステップＳｋ５１１１において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップＳｋ５１０６に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【３２０７】

ステップＳｋ５１０１～Ｓｋ５１０３、Ｓｋ５１１１、Ｓｋ５１０６～Ｓｋ５１０９の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチで、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図３２４に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／５の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行することができる。

【３２０８】

以上のように構成された変形例６のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２０９】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率がパチンコ機

の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例６のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２１０】

また、変形例６のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２１１】

変形例６のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２１２】

変形例６のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【３２１３】

《５－８－７》変形例７：

第５実施形態の変形例１のパチンコ機では、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間とにおいて、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記複数の期間の中から決定する構成とした。これに対して変形例７では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で出現させる構成とし、その上で、変形例１のパチンコ機と同様に、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間との中から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて決定する構成とした。

【３２１４】

上記構成の変形例７のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、上記のように決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹ

が、所定の出現確率で出現する演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２１５】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間が決まる。これに対して、変形例７のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２１６】

また、変形例７のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２１７】

変形例７のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２１８】

変形例７のパチンコ機によれば、変形例１のパチンコ機と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【３２１９】

《５－８－８》変形例８：

変形例８におけるパチンコ機による処理を、第５実施形態の変形例２との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例８におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例２のパチンコ機と同一である。すなわち、変形例８のパチンコ機は、変形例２のパチンコ機と同様に、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を備える構成である（図３０８参照）。変形例８において、変形例２と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３２２０】

変形例２のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例８では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。

【３２２１】

その上で、変形例８のパチンコ機では、変形例２と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を変更する構成とした。

【３２２２】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例８では省略するが、変形例８におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第１始動口２３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定し、上記最初の遊技回で実行された図柄変動が第２始動口２３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定する。初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例６のパチンコ機が備える初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図３２２）と同一の内容とした。初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例６のパチンコ機が備える初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図３２３）と同一の内容とした。本実施形態では、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率は、初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【３２２３】

変形例８のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動

してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構２５０による振り分け先から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２２４】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例８のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２２５】

また、変形例８のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２２６】

変形例８のパチンコ機では、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易いことから、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２２７】

変形例８のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２２８】

《５－８－９》変形例９：

上記変形例８のパチンコ機では、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を遊技盤３０に設けた構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例９では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機

の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例９では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が実行される構成とした。

【３２２９】

上記構成の変形例９のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３と第２始動口２３４とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構２５０による振り分け先から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２３０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期間が決まる。これに対して、変形例９のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２３１】

また、変形例９のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２３２】

変形例９のパチンコ機では、変形例３のパチンコ機と同様に、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先が第１始動口２３３である場合よりも第２始動口２３４である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図２５１参照）。その上で、変形例９のパチンコ機では、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第１始動口２３３の場合よりも、第２始動口２３４の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機

構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構２５０による初回の遊技球の振り分け先が第２始動口２３４となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２３３】

変形例９のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構２５０による遊技球の最初の振り分け先が第２始動口２３４である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２３４】

変形例９の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。

【３２３５】

また、変形例９の他の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が、振り分け機構２５０によって第１始動口２３３に振り分けられた場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構２５０によって第２始動口２３４に振り分けられた場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【３２３６】

《５－８－１０》変形例１０：

変形例１０におけるパチンコ機による処理を、第５実施形態の変形例４との相違点を示しながら説明する。なお、変形例１０におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例４のパチンコ機と同一であることから、変形例４と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３２３７】

変形例４のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄ＰＸを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例１０では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例１０のパチンコ機では、変形例４と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率と高出現確率とのいずれになるかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を変更する構成とした。

【３２３８】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例１０では省略するが、変形例１０におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初回変動第１図柄時

用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定し、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初回変動第２図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定する。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【３２３９】

変形例１０のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果によって変わるように構成されている。出現確率抽選の抽選結果は、変形例４と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせるように構成されている。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、エンディング期間おいて、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率の程度を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２４０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例１０のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２４１】

また、変形例１０のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２４２】

変形例１０のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２４３】

変形例１０のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例１０では、出現確率抽選の抽選結果を、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。これに対して、変形例１０の変形例として、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる構成を無くした構成としてもよい。この構成によれば、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が出現確率抽選によって決まるに

もかかわらず、その抽選結果を知ることができないことから、設定示唆用絵柄ＰＹの出現し易さについてより強くランダム性を感じることになる。このため、変形例１０のパチンコ機によれば、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が出現し易い状態にあることへのより一層の期待感を、遊技者に付与することができる。

【３２４４】

変形例１０では設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段として、出現確率抽選を実行する構成としたが、これに限る必要はない。例えば、曜日や日付によって、標準出現確率と高出現確率とを切り替える構成等、出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出することができる構成であれば、種々の構成を採用することができる。

【３２４５】

変形例１０のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【３２４６】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置４１による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【３２４７】

変形例１０のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との２通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、３通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変化する。

【３２４８】

《５－８－１１》変形例１１：

上記変形例１０のパチンコ機では、パチンコ機の起動時に出現期間抽選を実行する構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、出現期間抽選の抽選結果に基づいて、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、本変形例１１では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果に基づいて切り替える構成とした。パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例１１では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、１／４０の確率）で、設定示唆用絵柄ＰＹを含む設定示唆演出が実行される構成とした。出現期間抽選の抽選結果は、変形例１０と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。

【３２４９】

上記構成の変形例１１のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽

選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間と高確率期間とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄ＰＹから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２５０】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期間が決まる。これに対して、変形例１１のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄ＰＹの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄ＰＹが含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２５１】

また、変形例１１のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２５２】

変形例１１のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄ＰＹが出現し易い台を選び出すことができる。

【３２５３】

変形例１１の変形例として、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【３２５４】

さらに、変形例１０に対する各種の変形を、この変形例１１に対してもそのまま適用することもできる。

【３２５５】

《５－８－１２》変形例１２：

上記第５実施形態では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、２回目、３回目、５回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【３２５６】
《５－８－１３》変形例１３：
上記変形例１では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、２回目、３回目、５回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。
【３２５７】
《５－８－１４》変形例１４：
上記変形例２では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、２球目、３球目、５球目等の、起点となる時から振り分け機構２５０に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。
【３２５８】
《５－８－１５》変形例１５：
上記変形例３では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、２球目、３球目、５球目等の、起点となる時から振り分け機構２５０に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。
【３２５９】
《５－８－１６》変形例１６：
上記変形例４では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。
【３２６０】
《５－８－１７》変形例１７：
上記変形例５では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄ＰＸが出現する出現期間が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。
【３２６１】
《５－８－１８》変形例１８：
上記変形例１２～変形例１７は、第５実施形態～変形例５の各構成において、起点を、パチンコ機を起動した時以外に換えた構成であるのに対して、変形例６～変形例１１にお

いても、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。また、後述する各変形例においても、起点をパチンコ機を起動した時とした構成においては、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。

【３２６２】

《５－８－１９》変形例１９：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間の一つを、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング期間としていた。これに対して変形例として、当たり抽選において大当たりに当選し、その後、開閉実行モードに移行するまでに実行されるオープニング期間を、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間としても良い。また、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードにおける開閉処理期間を、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する期間としても良い。さらに、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹを出現する所定の期間を、遊技回における一期間、例えば、リーチ演出を行う期間としても良い。

【３２６３】

《５－８－２０》変形例２０：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹが出現し得る時期を、エンディング期間等の所定の期間とし、パチンコ機が動作している限り、常にこの所定の期間となり得る構成とした。これに対して、変形例として、予め定められた有効期間に限って、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹが出現する所定の期間となり得る構成としてもよい。上記有効期間としては、例えば、正午から１４：００とすることができる。この構成によれば、遊技者に対して、正午から１４：００までに遊技を行うことを積極的に促すことができる。また、上記有効期間として、遊技者の遊技の継続時間が所定時間（例えば１時間）を超えた後の期間とすることもできる。遊技者の遊技の継続時間は、例えば、タッチセンサー２５ａ（図２４３参照）がオンとなる状態が、例えば５分以上の切れ目なしに継続している時間によって求められる。この構成によれば、遊技者に対して、所定時間以上継続して遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２６４】

《５－８－２１》変形例２１：

上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸまたは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を種々の方法で決定していたが、上記第５実施形態および各変形例の記載に限るものではない。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、次回（続く１回だけ）、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該当選後のエンディング期間において、設定示唆用絵柄ＰＹを１／１の確率で出現する構成としてもよい。この構成によれば、当たり抽選において大当たりに当選した遊技者に対して、次に大当たりに当選するまで遊技を継続することを積極的に促すことができる。

【３２６５】

《５－８－２２》変形例２２：

第５実施形態の各変形例では、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段として、到達した遊技球を２つの経路に振り分ける振り分け機構２５０を採用したが、これに換えて、到達した遊技球を３以上の数の経路に振り分ける構成としてもよい。この場合に、振り分け先のそれぞれに基づいて、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）の出現確率または出現期間が変わるように構成される。また、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段としての振り分け機構２５０は、振り分け先を規則的に切り替えるものであったが、これに換えて、到達した遊技球を複数の経路にランダムに振り分ける構成としてもよい。

【３２６６】
《５－８－２３》変形例２３：
上記第５実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率となるように実行する方法として、設定示唆用の乱数を発生させて、その乱数を設定示唆用の当否テーブルに照合して、乱数が設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する構成を採用していた。この構成によれば、長時間にわたって遊技を行えば、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）を当否テーブルに規定された出現確率となるように実行することができるが、遊技を行う期間が短い場合、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）の出現確率は、当否テーブルに規定された出現確率に必ずしも収束しない。このため、上記第５実施形態および各変形例では、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）がなかなか出現せずに、抽選設定の設定情報を知ることができないという失望感を味わう虞があった。これに対して、変形例として、予め定められた特定の期間毎に、規定された出現確率で設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）が必ず出現する構成としてもよい。例えば、１／１０の確率で出現させる場合に、例えば５０回の間に５回は必ず設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。さらには、例えば、１／１０の確率で出現させる場合に、回数をカウントして、１０回目に設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。これらの構成によれば、ある期間、遊技を行えば、設定示唆用絵柄ＰＸ（または設定示唆用絵柄ＰＹ）が必ず出現することから、上記の失望感を遊技者に与えることはない。
【３２６７】
《５－８－２４》変形例２４：
上記第５実施形態、変形例２、変形例４等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）毎の、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記対応関係を示す情報（以下、対応関係情報と呼ぶ）を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、次の方法がある。
【３２６８】
例えば、パチンコ機において、パチンコ機を起動した後の最初の遊技回で、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。また、パチンコ機において、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間や、遊技が終了してから長時間にわたって遊技が開始されない場合における、図柄表示装置４１による待機画面中に、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。
【３２６９】
また、パチンコ機で開示する構成に換えて、パチンコ機の台脇に用意された機種説明ＰＯＰや、パチンコ機のパンフレット、遊技ホールの掲示板、インターネットのホームページ、パチンコ関連の雑誌等で、上記の対応関係情報を開示する構成としてもよい。
【３２７０】
《５－８－２５》変形例２５：
上記変形例１、変形例３、変形例５等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係と、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構２５０による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）と設定示唆用絵柄の出現期間との対応関係とを、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記２つの対応関係を示す情報を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、変形例２４において説明した開示方法を本変形例２５でもそのまま適用できる。

【３２７１】
《５－８－２６》変形例２６：
上記第５実施形態およびその変形例では、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率、あるいは抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、（ｉ）起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報、（ii）起点となる時から振り分け機構２５０に最初に入球した遊技球が振り分け機構２５０によっていずれに振り分けられたかを示す振り分け先を示す情報、あるいは（iii）起点に実行される出現確率抽選の結果を示す情報、に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、上記（ｉ）～（iii）に換えて、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報（当たり抽選の当否判定結果を示す情報）に基づいて、変わるように構成してもよい。また、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。上記大当たりの種別は、第５実施形態では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りであってもよい。さらに、「起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの遊技回」との制限もなくてもよく、単に、遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報や、当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。あるいは、設定示唆用絵柄ＰＸあるいは設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率を、上記（ｉ）～（iii）に換えて、所定の入球領域や所定の入球手段（例えば、一般入賞口３２、スループットゲート３５等）に遊技球が所定の個数（１以上の整数であれば、いずれの数でも可）入球したことに基づいて、変わるように構成しても良い。要は、上記（ｉ）～（iii）は、所定の遊技条件が成立した場合に遊技情報記憶手段に記憶される所定の遊技情報であれば、いずれの遊技情報に換えることもできる。なお、所定の遊技条件としては、遊技者が、成立したことを認識できる所定の遊技条件であることが好ましい。遊技者は、所定の遊技条件が成立したことを認識し、その後、その認識した記憶に基づいて、設定示唆用絵柄の出現確率を推測することができる。また、所定の遊技条件としては、一つの項目に限る必要はなく、複数の項目の組み合わせによるものであってもよい。

【３２７２】
《５－８－２７》変形例２７：
上記第５実施形態およびその変形例では、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率や、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字が、当たり抽選においての現在の抽選設定に基づいて定まるように構成されていた。これに対して変形例として、抽選設定の種別とは無関係の数値情報に基づいて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率や、設定示唆用絵柄ＰＹに記された数字が定まる構成としてもよい。上記抽選設定の種別とは無関係の数値情報としては、例えば、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報、大当たりの際のラウンド数を示す情報、当日や前日の大当たり回数を示す情報、保留個数を示す情報等、種々の数値情報を採用することができる。上記大当たりの種別は、第５実施形態では、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りであってもよい。設定示唆用絵柄は、上述した宝箱の絵柄ＰＸや、数字が記された宝箱の絵柄ＰＹに限る必要はなく、演出情報を示す他の演出情報画像に換えることができる。演出情報画像としては、例えば、図柄の組み合わせである停止図柄とすることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示

される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。大当たりの種別が確変大当たりである場合、例えば同一の奇数図柄の組合せが表示されるが、その表示の方法として、停止図柄として同一の奇数図柄の組合せを直ちに表示する直接確変図柄表示モードと、同一の偶数図柄の組合せが停止図柄として一旦表示され、その後、同一の奇数図柄の組合せに切り替わる昇格確変図柄表示モードと、を備えるパチンコ機がある。この種のパチンコ機に、本発明を適用した場合に、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報に基づいて、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報に対応した直接確変図柄表示モードの停止図柄を、所定の確率で表示する構成としてもよい。この構成によれば、１００％から上記所定の確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。さらに、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報と、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像としての直接確変図柄表示モードの停止図柄を表示する構成としてもよい。この構成によっても、１００％から上記出現確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。

【３２７３】

さらに、演出情報画像として、多い側のラウンド数（第５実施形態では、１６ラウンド）を示す数値情報に対応した、１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像とすることもできる。具体的には、入球した遊技球を第１始動口２３３と第２始動口２３４とに交互に振り分ける振り分け機構２５０を備える第５実施形態の変形例８または変形例９において、抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹに換えて、上記１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像を、振り分け機構２５０による遊技球の振り分け先に基づいた出現確率で表示する構成としてもよい。１６Ｒ確変大当たりに当選したことを示す画像（以下、１６Ｒ確変大当たり画像と呼ぶ）としては、例えば、数値情報をそのまま示す画像としてもよく、また、数値情報に対応させた図柄を示す画像としてもよい。さらには、確変大当たりを示す同一の奇数図柄の組み合わせであって、数値情報を対応させた特有の色を持つ画像等としてもよい。上記構成によっても、遊技者は、１６Ｒ確変大当た画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができることから、遊技者に対して１６Ｒ確変大当たり画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２７４】

《５－８－２８》変形例２８：

第５実施形態の変形例６または第５実施形態の変形例１０から、「第１抽選処理を実行する第１抽選手段と、第１抽選処理を実行した後の所定の期間に、第２抽選処理を実行する第２抽選手段と、所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、を備える遊技機において、前記第１抽選処理において第１抽選結果となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第２抽選処理において前記第２抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機」といった特徴が抽出される。ここで、第１抽選処理としては、変形例６にあっては、遊技回において実行されるリーチの種別を振り分けるための抽選処理（厳密には、リーチの種別を特定しうる変動時間を決定するための抽選処理）が該当し、変形例１０にあっては、出現確率抽選が該当するが、これらに限定されるものではない。例えば、第１抽選処理は、大当たりに当選したか否かを判定するための当たり抽選や、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を判定するための振り分け抽選等とすることができる。大当たりの種別は、第５実施形態やその変形例では、

１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりの４通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの２通りとしてもよい。第２抽選処理としては、設定示唆当否テーブルを参照して設定示唆演出に当選したか否かを判定する抽選処理（図３１９のエンディング演出設定処理のＳｋ５１０６およびＳｋ５１０７）が該当するが、これに限定されるものではない。例えば、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、第２抽選処理は、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードのいずれを実行するかを決めるための抽選等とすることができる。変形例６や変形例１０では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄ＰＹが該当するが、これに限定されるものではない。例えば、演出情報画像として、最初の停止図柄としての同一の奇数図柄の組合せ等とすることができる。

【３２７５】

《５－８－２９》変形例２９：

第５実施形態の変形例２９のパチンコ機は、第５実施形態の変形例６のパチンコ機と比較して、同一のハードウェア構成を備え、ソフトウェア構成の一部分が相違するだけである。変形例２９のパチンコ機において、変形例６と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３２７６】

変形例２９のパチンコ機では、変形例６のパチンコ機と同様に、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを出現させる構成とした。

【３２７７】

その上で、変形例２９のパチンコ機では、変形例６のパチンコ機と同様に、エンディング演出において設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、初回変動の表示態様とも呼ぶ）に基づいて変わる構成とした（図３２１参照）。但し、変形例２９のパチンコ機では、初回変動の表示態様によっては、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わる構成とした。具体的には、変形例２９のパチンコ機では、エンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、次の通りとなっている。

【３２７８】

初回変動の表示態様が外れである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図３２２に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／１０の確率である。

【３２７９】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図３２３に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／８の確率である。但し、１／８という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、１／１の確率とした。なお、１／８、１／１という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球

の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【３２８０】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、変形例６と同様に、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率は、図３２４に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された１／５の確率である。但し、１／５という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、１／１の確率とした。なお、１／５、１／１という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【３２８１】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、変形例６と同様に、図３２１のステップＳｋ５１１２に示すように１／１の確率である。

【３２８２】

以上のように構成された変形例２９のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。その上、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とには、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わるように構成されている。

【３２８３】

このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様を考慮すると共に、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかを考慮することによって、エンディング期間おいて設定示唆用絵柄ＰＹが出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄ＰＹが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄ＰＹから当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【３２８４】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例２９のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様と、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第

１始動口３３への遊技球の入球と第２始動口３４への遊技球の入球とのいずれによって取得されたものであるかと、に基づいて決められた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄ＰＹが出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２８５】

変形例２９のパチンコ機では、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合には、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が高くなるように構成されている。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率の面からも、第１始動口３３よりも第２始動口３４へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

【３２８６】

変形例２９のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【３２８７】

なお、変形例２９では、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わるのは、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とである構成としたが、これに限るものではない。例えば、ノーマルリーチである場合だけとしたり、スーパーリーチである場合だけとしたり、外れの場合も含むようにしてもよい。さらに、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様を考慮に入れずに、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄ＰＹの出現確率が変わる構成とすることもできる。

【３２８８】

また、変形例２９では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄ＰＹを採用したが、これに限る必要はなく、他の演出情報画像に換えることができる。他の演出情報画像としては、例えば、数値情報に対応した図柄の組み合わせである停止図柄を挙げることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。すなわち、変形例２９の構成に換えて、例えば、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第１始動口３３への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第２始動口３４への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す同一の奇数図柄の組合せの出現確率が変わる構成とすることもできる。

【３２８９】

《５－８－３０》変形例３０：

上記第５実施形態およびその変形例では、パチンコ機は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副

制御装置では、第５実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第５実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第５実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第５実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

【３２９０】

《６》第６実施形態：

《６－１》遊技機の構造：

図３２５は、本発明の第６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３２９１】

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

【３２９２】

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

【３２９３】

上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１

０によって行われる。
【３２９４】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【３２９５】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【３２９６】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【３２９７】
図３２６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【３２９８】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【３２９９】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【３３００】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払

出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【３３０１】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【３３０２】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【３３０３】

図３２７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３３０４】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３３０５】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図３２６）から払い出される。

【３３０６】

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

【３３０７】

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

、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【３３０８】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【３３０９】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【３３１０】
遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【３３１１】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【３３１２】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。
【３３１３】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。
【３３１４】

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

【３３１５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【３３１６】

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

【３３１７】

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

【３３１８】

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

【３３１９】

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

【３３２０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【３３２１】

図３２８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説

明図である。図３２８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図３２８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３３２２】

図３２８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３２８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３２８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３３２３】

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

【３３２４】

さらに、図３２８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【３３２５】

図３２７に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【３３２６】

《６－２》遊技機の電気的構成：

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

【３３２７】

図３２９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３３２８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３３２９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図３２６）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３３３０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【３３３１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３３３２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の

表示制御を実行する。

【３３３３】

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

【３３３４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３３３５】

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

【３３３６】

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

【３３３７】

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

【３３３８】

図３３０は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【３３３９】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【３３４０】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦ、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【３３４１】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【３３４２】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【３３４３】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【３３４４】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【３３４５】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【３３４６】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２

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

【３３４７】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３３４８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３３４９】

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

【３３５０】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【３３５１】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３２８（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３３５２】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクタ

ーなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【３３５３】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【３３５４】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の保留情報格納エリア６４ｂに格納される。具体的には、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第１保留エリアＲａに格納され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに格納される。そして、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに格納された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【３３５５】

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

【３３５６】

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

【３３５７】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３３５８】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａ

および第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【３３５９】

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

【３３６０】

図３３１は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３１（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３３１（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【３３６１】

図３３１（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図３３１（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３３６２】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【３３６３】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【３３６４】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【３３６５】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【３３６６】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始

から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【３３６７】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【３３６８】

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

【３３６９】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図３３１を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【３３７０】

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

【３３７１】

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

【３３７２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度

サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【３３７３】

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

【３３７４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【３３７５】

図３３２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３３２（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３３２（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。両振分テーブルは、大当たり種別を振り分ける際の参照テーブルとして機能するが、本実施形態では、モード選択抽選において先落ちモードと後落ちモードとを振り分けるための参照テーブルとしても機能する。モード選択抽選の詳細については、後述する。

【３３７６】

図３３２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりと、８Ｒ確変大当たりと、８Ｒ通常大当たりとが設定されている。

【３３７７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【３３７８】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は８回（８ラウンド）である。

【３３７９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３３８０】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【３３８１】
図３３２（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりと、８Ｒ確変大当たりと、８Ｒ通常大当たりとが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～７４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「７５～８９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【３３８２】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【３３８３】
本実施形態では、上述したように、第１始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別と、第２始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別とは、同一であるが、これに換えて、異なる構成としてもよい。さらに、各振分テーブルによって規定される、大当たりの種別は、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。
【３３８４】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。
【３３８５】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【３３８６】
図３３３は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３３に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として０、１、２の３個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として３～９９の９７個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は３／１００であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は９７／１００である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。
【３３８７】
図３３４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【３３８８】
図３３４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３３４（ａ）に示すように、電動役物

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

【３３８９】

図３３４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３３４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【３３９０】

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

【３３９１】

《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【３３９２】

図３３５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図３２９）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３３９３】

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

【３３９４】

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

【３３９５】

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

【３３９６】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディ

スプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３３９７】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３３９８】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【３３９９】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【３４００】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【３４０１】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３４０２】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【３４０３】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３４０４】

《６－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば１００回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である１００回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である１００回を超えた後については、その時点

における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【３４０５】

図３３６は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図３３６（ａ）には、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図３３６において、［ ］内に示した数字（例えば［１］、［６０］）は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【３４０６】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その６０回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから１００回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【３４０７】

図３３６（ｂ）には、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した６０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した６０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。

【３４０８】

バトル演出は、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出の前に実行される演出である。本実施形態のパチンコ機１０では、バトル演出として、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の３種類が用意されている。通常バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。生死バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。優勢バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。すなわち、図３３６（ｂ）の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

【３４０９】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落抽選の抽選結果に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選ぜずに、リーチが発生した場合には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図３３６（ｂ）の例示の場合、

６０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【３４１０】

なお、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した６０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、６０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

【３４１１】

図３３７は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【３４１２】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その６０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【３４１３】

演出については、図３３７の例では６０回目の遊技回まで（１回～５９回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回５９回までは、通常演出を実行する。そして、当たり抽選において大当たりに当選した６０回目の遊技回においては、バトル演出と、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する結果告知演出とを実行する。なお、先に説明したように、保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆する演出である通常バトル演出が実行される。すなわち、図３３７の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

【３４１４】

図３３８は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、６０回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が、図３３８に示されている。

【３４１５】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された６０回目の遊技回においては、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る通常バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サ

ポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

【３４１６】

図３３９は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第２表示領域４１ａＬでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【３４１７】

図３４０は、バトル演出を例示する説明図である。図３４０（ａ）は通常バトル演出の一例を示し、図３４０（ｂ）は生死バトル演出の一例を示し、図３４０（ｃ）は優勢バトル演出の一例を示している。本実施形態のパチンコ機１０では、バトル演出として、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像（動画像）の表示が行われるが、この画像は、バトル演出の種類毎に異なったものとなっている。図３４０（ｂ）に示す生死バトルでは、図３４０（ａ）に示す通常バトルの場合と比べて、両キャラクターが持つ刀剣が大きく、バトルの結果が勝利か敗北しかないことを示唆する画像となっている。図３４０（ｃ）に示す優勢バトルでは、遊技者側の女性キャラクターの持つ刀剣が敵側の男性キャラクターが持つ刀剣に比べて大きく、遊技者側が優勢であり、バトルの結果が勝利か引き分けしかない（すなわち、負けがない）ことを示唆する画像となっている。なお、各バトル演出では、図３４０（ａ）～図３４０（ｃ）に示した画像を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。

【３４１８】

上述した通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の各画像は、あくまでも一例であり、これらに限る必要はない。本実施形態では、各バトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決するという全体の構図はほぼ同じで、キャラクターが所持する刀剣だけが相違する構成であったが、これに換えて、全体の構図についても、バトル演出の種類によって全く違った構成としてもよい。要は、通常バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、生死バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、優勢バトル演出は、バトルの結果が勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であれば、それぞれ、どのような演出の態様とすることもできる。さらに、上記のような示唆を得ることができない演出であっても、互いに相違する演出であれば、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれは、どのような演出の態様とすることもできる。通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを、互いに相違する演出としたのは、遊技者に付与する緊迫感や期待感をバトル演出の種類によって変化させるためであるが、こうした変化を望まない場合には、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを同一の演出内容とすることもできる。

【３４１９】

図３４１は、バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。図３４１（ａ）は結果告知演出としての勝利演出を示し、図３４１（ｂ）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図３４１（ｃ）は結果告知演出としての引き分け演出を示している。勝利演出では、図３４１（ａ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬ（図３３９）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。当たり抽選において大当たりに当選した図３３７の例示では、結果告知演出として、勝利演出が実行される。

【３４２０】

敗北演出では、図３４１（ｂ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。転落抽選に当選した図３３６の例示では、結果告知演出として、敗北演出が実行される。

【３４２１】

引き分け演出では、図３４１（ｃ）に示すように、遊技者側の女性キャラクターが負けていないことを知らせる画像（動画像）を表示面４１ａの第２表示領域４１ａＬ（図３３９）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回であって、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した遊技回では、結果告知演出として、引き分け演出が実行される。なお、勝利演出、敗北演出、引き分け演出のそれぞれは、図３４１（ａ）～図３４１（ｃ）に示す画像（動画像）に換えて、他の画像（動画像）とすることもできる。要は、勝利演出は、遊技者に有利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、敗北演出は、遊技者に不利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、引き分け演出は、遊技者に有利とも不利とも言えない結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもできる。

【３４２２】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【３４２３】

図３４２は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図３４２（ａ）は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、６０回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図３４２（ａ）の例では、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【３４２４】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図３４２（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【３４２５】

図３４２（ｂ）には、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転

落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行する。ここでは、バトル演出として、先に説明した生死バトル演出（図３４０（ｂ）参照）を実行する。

【３４２６】

そして、生死バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、図３４１（ｂ）に示した、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落抽選の結果に関わらず、図３４１（ａ）に示した、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。図３４２（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選していないため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【３４２７】

なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

【３４２８】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の説明に先立って、比較例１と比較例２のパチンコ機が実行する処理について説明する。

【３４２９】

図３４３は、比較例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図３４３には、比較例１のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

【３４３０】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【３４３１】

ここで、比較例１のパチンコ機は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、抽選モードおよびサポートモードについて、本実施形態のパチンコ機１０と同一の動作、すなわち、図３４２に示した動作を行うものとする。図３４２（ｂ）と図３４３とを比較すると、１２０回目

の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選した際には、図３４３に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった際には、図３４２（ｂ）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図３４２（ｂ）に示した処理と図３４３に示した処理との両方を実行する比較例１のパチンコ機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉状態から、高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを確認することによって、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選したか否かを認識することができる。

【３４３２】

具体的には、遊技者は、１２０回目の遊技回において、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図３２７）が開閉動作を停止することが確認できた場合に、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングで高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したとして、１２０回目の遊技回でもって転落抽選に当選したと予測することができる。この結果、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類を予測することが可能となる。換言すれば、高確率モードでの遊技回が１００回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、転落抽選に当選するのか当たり抽選において大当たりに当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物３４ａの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを確認することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。この結果、１２０回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例１の課題となっている。

【３４３３】

図３４４は、比較例２のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、比較例２のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから１２０回目に実行される遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に、抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図３４４に示されている。

【３４３４】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した１２０回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例１のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図３４３参照）のに対して、比較例２のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

【３４３５】
転落抽選に当選した場合の例示である図３４２（ｂ）と、当たり抽選において大当たりに当選した場合の例示である図３４４とを比較すると、１２０回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉状態から、１２０回目の遊技回において、転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たりに当選したのかを認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、保証遊技回数に達した後の遊技回において転落抽選に当選した場合に図３４２（ｂ）に示した処理を行い、保証遊技回数に達した後の遊技回において大当たりに当選した場合に図３４４に示した処理を実行する比較例２のパチンコ機によれば、比較例１の前述した課題を解決することができる。
【３４３６】
しかしながら、比較例２のパチンコ機であっても、次の課題が顕在する。
【３４３７】
比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選した場合共に、当該遊技回が開始したタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を停止する。保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、サポートモードは高頻度サポートモードを維持し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を継続する。このため、遊技者は、遊技回の開始後も、電動役物３４ａ（図３２７）が開閉動作を継続することを確認することによって、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測することができる。
【３４３８】
したがって、比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出を、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しないことに該当することを示唆しうる演出、具体的には優勢バトル演出と仮にしたとしても、電動役物３４ａ（図３２７）が開閉動作を継続することを確認することによって引き分けであること、すなわち、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測できてしまうことから、優勢バトル演出が意味のないものとなってしまう。すなわち、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出は、バトルの結果が勝利か敗北しかない生死バトル演出しか意味をなさないこととなる。この結果、比較例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができないという課題があった。
【３４３９】
本実施形態のパチンコ機１０は、以下の構成とすることで、比較例１の課題と比較例２の課題の双方を解決している。
【３４４０】
本実施形態のパチンコ機１０は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回目の遊技回）において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として２つのモードを有する。２つのモードは、以下、「先落ちモード」と「後落ちモード」と呼ぶ。なお、本実施形態では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかは、抽選（以下、モード選択抽選と呼ぶ）によって決定しており、モード選択抽選による振り分け結果は、遊技者に報知しない構成となっている。
【３４４１】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタ

Ｃ２を用いて、大当たり種別を振り分けているが、モード選択抽選についても、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行っている。第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図３３２（ａ）に示した第１始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行い、第２始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図３３２（ｂ）に示した第２始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行う。

【３４４２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」と「６５～８９」と「９０～９９」とが先落ちモードに対応しており、「４０～６４」が後落ちモードに対応している。すなわち、第１始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として１６Ｒ確変大当たりが対応づけられている「０～６４」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が先落ちモードに対応づけられており、「４０～６４」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ確変大当たりが対応づけられている「６５～８９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ通常大当たりが対応づけられている「９０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【３４４３】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」と「７５～８９」と「９０～９９」とが先落ちモードに対応しており、「５０～７４」が後落ちモードに対応している。すなわち、第２始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として１６Ｒ確変大当たりが対応づけられている「０～７４」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が先落ちモードに対応づけられており、「５０～７４」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ確変大当たりが対応づけられている「７５～８９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として８Ｒ通常大当たりが対応づけられている「９０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【３４４４】

なお、本実施形態では、第１始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタＣ２の値に対するモード選択抽選の振り分け結果と、第２始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタＣ２の値に対するモード選択抽選の振り分け結果とは相違する構成であったが、これに対して、同一の構成としても良い。

【３４４５】

図３４５は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図３４５に示されている。

【３４４６】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した１２０回目の遊技回においては、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出（図３４０（ｂ）参照）を実行し、そ

の後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図３４１（ａ）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもって、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。こうした演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図３４４に示した比較例２における演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【３４４７】

図３４６は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共にモード選択抽選において後落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図３４６に示されている。

【３４４８】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した１２０回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図３４０（ｃ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図３４１（ａ）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した１２０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。こうした抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図３４３に示した比較例１における抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【３４４９】

モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合（図３４５）と、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合（図３４６）とを比較してみると、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（１００回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行されるバトル演出は、先落ちモードに当選した場合には、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出であるに対して、後落ちモードに当選した場合には、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出となっている点が相違する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングについては、先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）であるのに対して、後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングとなっている点が相違する。

【３４５０】

図３４７は、本実施形態のパチンコ機１０において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０において、当た

り抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、１２０回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が図３４７に示されている。

【３４５１】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された１２０回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図３４０（ｃ）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出（図３４１（ｃ）参照）を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

【３４５２】

まとめると次の通りとなる。本実施形態のパチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（Ａ）転落抽選に当選した場合（当たり抽選の結果に関わらず）、または、

（Ｂ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として生死バトル演出を実行すると共に、当該遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【３４５３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（Ｃ）転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合、または、

（Ｄ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として優勢バトル演出を実行すると共に、当該大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【３４５４】

このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記（Ａ）の場合と上記（Ｂ）の場合とで、同じタイミングでサポートモードが低頻度サポートモードに移行されることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において、バトル演出中に、転落抽選に当選したことを電動役物３４ａ（図３２７）の開閉状態から遊技者に予測されてしまうことを防止することができるという効果を奏する。さらに、保証遊技回数に達した後の遊技回において、生死バトル演出を行ったり、優勢バトル演出を行ったりすることができることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができるという効果を奏する。

【３４５５】

《６－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３４５６】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処

理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【３４５７】

＜タイマ割込み処理＞

図３４８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３４５８】

ステップＳｌ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｌ０１０２に進む。

【３４５９】

ステップＳｌ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０１０３に進む。

【３４６０】

ステップＳｌ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦおよび電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３５２）において、その値を更新する。

【３４６１】

ステップＳｌ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｌ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０１０４を実行した後、ステップＳｌ０１０５に進む。

【３４６２】

ステップＳｌ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｌ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３４６３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４８：Ｓｌ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４６４】

図３４９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｌ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｌ０２０３に進む。

【３４６５】

ステップＳｌ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ

１０２０４に進む。
【３４６６】
ステップＳｌ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｌ０２０９に進む。
【３４６７】
ステップＳｌ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｌ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【３４６８】
ステップＳｌ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｌ０２０７に進む。一方、ステップＳｌ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｌ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３４６９】
ステップＳｌ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｌ０２０８に進む。
【３４７０】
ステップＳｌ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｌ０２０９に進む。
【３４７１】
ステップＳｌ０２０９では、上述したステップＳｌ０２０４又はステップＳｌ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｌ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｌ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３４７２】
一方、ステップＳｌ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｌ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｌ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｌ０２１２に進む。
【３４７３】
ステップＳｌ０２１２では、ステップＳｌ０１０３（図３４８）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｌ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｌ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｌ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｌ０１０

３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｌ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｌ０２１２を実行した後、ステップＳｌ０２１３に進む。

【３４７４】

ステップＳｌ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０２１３を実行した後、ステップＳｌ０２１４に進む。

【３４７５】

ステップＳｌ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【３４７６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３４７７】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【３４７８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｌ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３４７９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３４９：Ｓｌ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４８０】

図３５０は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【３４８１】

ステップＳｌ０３０１では、始動口用の入球処理（図３４９）における始動口への入球

によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【３４８２】

ステップＳｌ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｌ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４８３】

一方、ステップＳｌ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｌ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｌ０３０５に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【３４８４】

ステップＳｌ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｌ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｌ０３０３に進む。ステップＳｌ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４８５】

ステップＳｌ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｌ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｌ０３０７に進む。ステップＳｌ０３０７では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ０３０８に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４８６】

ステップＳｌ０３０８では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｌ０３１０を実行した後、ステップＳｌ０３１１に進む。

【３４８７】

ステップＳｌ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｌ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３１１：ＹＥＳ

）、ステップＳｌ０３１２に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｌ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｌ０３１３に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【３４８８】

ステップＳｌ０３０８において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｌ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｌ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｌ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【３４８９】

ステップＳｌ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｌ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０３１７に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｌ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｌ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【３４９０】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４８：Ｓｌ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４９１】

図３５１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｌ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｌ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｌ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｌ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３４９２】

ステップＳｌ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｌ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｌ０４０４に進む。

【３４９３】

ステップＳｌ０４０４では、ステップＳｌ０１０３（図３４８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３４９４】

一方、ステップＳｌ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｌ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３４９５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン

状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３４９６】

図３５２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｌ０５０２に進む。

【３４９７】

ステップＳｌ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｌ０５０３に進む。

【３４９８】

ステップＳｌ０５０３では、ステップＳｌ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｌ０５０３を実行した後、ステップＳｌ０５０４に進む。

【３４９９】

ステップＳｌ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｌ０５０５に進む。

【３５００】

ステップＳｌ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｌ０５０６に進む。ステップＳｌ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０５０６を実行した後、ステップＳｌ０５０７に進む。

【３５０１】

ステップＳｌ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｌ０５０８に進む。

【３５０２】

ステップＳｌ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｌ０５０９に進む。

【３５０３】

ステップＳｌ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｌ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｌ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｌ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｌ０５１０及びステップＳｌ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体

的には、ステップＳｌ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｌ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｌ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｌ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０５０３に戻り、ステップＳｌ０５０３からステップＳｌ０５０８までの各処理を実行する。

【３５０４】

なお、ステップＳｌ０５０３からステップＳｌ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３５０５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３５２：Ｓｌ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５０６】

図３５３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３５０７】

ステップＳｌ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｌ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｌ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｌ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０６０２に進む。

【３５０８】

ステップＳｌ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【３５０９】

ステップＳｌ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｌ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０６０３に進む。

【３５１０】

ステップＳｌ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３５１１】

一方、ステップＳｌ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定し

た場合には（Ｓｌ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０６０４に進む。
【３５１２】
ステップＳｌ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｌ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３５１３】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５３：Ｓｌ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３５１４】
図３５４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｌ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｌ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｌ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｌ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０７０２に進む。
【３５１５】
ステップＳｌ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｌ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【３５１６】
ステップＳｌ０７０３では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を行う。遊技状態判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０３を実行した後、ステップＳｌ０７０４に進む。
【３５１７】
ステップＳｌ０７０４では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｌ０７０５に進む。
【３５１８】
ステップＳｌ０７０５では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０５を実行した後、ステップＳｌ０７０６に進む。
【３５１９】
ステップＳｌ０７０６では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ０７０６を実行した後、ステップＳｌ０７０７に進む。
【３５２０】
ステップＳｌ０７０７では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｌ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｌ０７０７を実行した後、ステップＳｌ０７０８に進む。
【３５２１】
ステップＳｌ０７０８では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【３５２２】
ステップＳｌ０７０７およびステップＳｌ０７０８にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｌ０７０８を実行した後、ステップＳｌ０７０９に進む。
【３５２３】
ステップＳｌ０７０９では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｌ０７０９を実行した後、ステップＳｌ０７１０に進む。
【３５２４】
ステップＳｌ０７１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｌ０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【３５２５】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３５２６】
図３５５は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３３０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図３３０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｌ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【３５２７】
ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｌ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０８０２～ステップＳｌ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｌ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０８０８～ステップＳｌ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【３５２８】
ステップＳｌ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｌ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステッ

プＳｌ０８０４に進む。ステップＳｌ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｌ０８０５に進む。

【３５２９】

ステップＳｌ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｌ０８０５を実行した後、ステップＳｌ０８０６に進む。

【３５３０】

ステップＳｌ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｌ０８０７へ進む。

【３５３１】

ステップＳｌ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【３５３２】

ステップＳｌ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３５３３】

ステップＳｌ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｌ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ０８０８に進む。

【３５３４】

ステップＳｌ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｌ０８０９に進む。ステップＳｌ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｌ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｌ０８１１に進む。

【３５３５】

ステップＳｌ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｌ０８１１を実行した後、ステップＳｌ０８１２に進む。

【３５３６】

ステップＳｌ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｌ０８１３に進む。

【３５３７】

ステップＳｌ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【３５３８】

ステップＳｌ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３５３９】

＜遊技状態判定処理＞

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５４０】

図３５６は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５４１】

ステップＳｌ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０９０２に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５４２】

ステップＳｌ０９０２において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｌ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ０９０３に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納される。高確・高サポフラグがＯＮであるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグがＯＦＦであるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップＳｌ０９０３によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果をＭＰＵ６２にて特定することが可能となる。ステップＳｌ０９０３を実行した後、ステップＳｌ０９０４に進む。

【３５４３】

ステップＳｌ０９０４では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｌ０９０４を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【３５４４】

一方、ステップＳｌ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｌ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｌ０９０２において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｌ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｌ０９０３およびステップＳｌ０９０４を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

【３５４５】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５４６】

図３５７は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１００１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１００１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１００２に進む。

【３５４７】

ステップＳｌ１００２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図３３３参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｌ１００３では、ステップＳｌ１００２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｌ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１００４に進む。

【３５４８】

ステップＳｌ１００４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１００５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグをＯＮする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップＳｌ１００５を実行した後、ステップＳｌ１００６に進む。

【３５４９】

ステップＳｌ１００６では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（以下、単に「保証遊技回数以前」と呼ぶ）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する以前であるか否かを判定することができる。ステップＳｌ１００６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１００６：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップＳｌ１００７に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１００７を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【３５５０】

一方、ステップＳｌ１００６において、保証遊技回以前であると判定した場合（Ｓｌ１００６：ＹＥＳ）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップＳｌ１００１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｌ１００１：ＮＯ）、またはステップＳｌ１００３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｌ１００３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【３５５１】

以上のように構成された転落判定処理によって、図３４２（保証遊技回数後、転落当選）の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【３５５２】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５５３】

図３５８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１１０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５５４】

ステップＳｌ１１０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｌ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３１（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１０４に進む。

【３５５５】

一方、ステップＳｌ１１０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｌ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１１０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３１（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１０４に進む。

【３５５６】

ステップＳｌ１１０４では、ステップＳｌ１１０２又はステップＳｌ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｌ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０５に進む。

【３５５７】

ステップＳｌ１１０５からステップＳｌ１１０９においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【３５５８】

ステップＳｌ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１１０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図３３２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【３５５９】

一方、ステップＳｌ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図３３２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７の処理を実行した後、ステップＳｌ１１０８に進む。

【３５６０】

ステップＳｌ１１０８では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場

合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｌ１１０８を実行した後、ステップＳｌ１１０９に進む。

【３５６１】

ステップＳｌ１１０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図３２９）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｌ１１０９を実行した後、ステップＳｌ１１１０に進む。

【３５６２】

ステップＳｌ１１１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５６３】

ステップＳｌ１１１０において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｌ１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１１１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１１１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップＳｌ１１１２に進む。

【３５６４】

ステップＳｌ１１１２からステップＳｌ１１１６においては、保証遊技回数後、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際における各種処理を実行する。

【３５６５】

ステップＳｌ１１１２では、保証遊技回数後コマンドを設定する。設定された保証遊技回数後コマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この保証遊技回数後コマンドを受信したときに、現在の遊技回が保証遊技回数後の遊技回であることを把握することが可能となる。ステップＳｌ１１１２を実行した後、ステップＳｌ１１１３に進む。

【３５６６】

ステップＳｌ１１１３では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７における振分判定（モード選択抽選）の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７では、振分判定として大当たりの種別を振り分ける振分判定を行うと先に説明したが、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際にサポートモードを変化させる態様を振り分けるモード選択抽選も併せて行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、図３３２（ａ）に示す第１始動口用の振分テーブルまたは図３３２（ｂ）に示す第２始動口用の振分テーブルにおいて、モード選択抽選の振り分け結果が先落ちモードとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その上で、ステップＳｌ１１１３では、ステップＳｌ１１０６又はステップＳｌ１１０７におけるモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否（＝後落ちモード）かを判定する。

【３５６７】

ステップＳｌ１１１３において、モード選択抽選の結果が先落ちモードである場合には（Ｓｌ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１４に進み、高頻度サポートモードフラグ

をＯＦＦする。その後、ステップＳｌ１１１５に進む。
【３５６８】
ステップＳｌ１１１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグをＯＮする。先落ちモードフラグは、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを記憶するためのフラグである。ステップＳｌ１１１５を実行した後、ステップＳｌ１１１６に進む。
【３５６９】
ステップＳｌ１１１６では、先落ちモードコマンドを設定する。設定された先落ちモードコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ１０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、この先落ちモードコマンドを受信したときに、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを把握することができる。ステップＳｌ１１１６を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３５７０】
一方、ステップＳｌ１１１０において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Ｓｌ１１１０：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１１において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップＳｌ１１１１：ＹＥＳ）、または、ステップＳｌ１１１３において先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合（ステップＳｌ１１１３：ＮＯ）には、直ちに当たり判定処理を終了する。なお、転落抽選に当選し、かつ当たり抽選において大当たりに当選した場合には、ステップＳｌ１１１０でＮＯと判定されることから、ステップＳｌ１１１１～ステップＳｌ１１１６の処理が実行されることがない。
【３５７１】
上述したステップＳｌ１１０１からステップＳｌ１１０７までの処理、およびステップＳｌ１１１０からステップＳｌ１１１６までの処理によって、図３４５（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。
【３５７２】
ステップＳｌ１１０４において、ステップＳｌ１１０２又はステップＳｌ１１０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｌ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１７に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図３２９）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｌ１１１８に進む。
【３５７３】
ステップＳｌ１１１８において、ステップＳｌ１１１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｌ１１１８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１１１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｌ１１１９を実行した後、ステップＳｌ１１２０に進む。
【３５７４】
一方、ステップＳｌ１１１８において、ステップＳｌ１１１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｌ１１１８：ＮＯ）、ステップＳｌ１１１９を実行することなく、ステップＳｌ１１２０に進む。
【３５７５】
ステップＳｌ１１２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停

止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｌ１１２０を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３５７６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｌ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５７７】

図３５９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｌ１２０２に進む。

【３５７８】

ステップＳｌ１２０２では、高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに格納された高確・高サポフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確・高サポフラグは、図３５６のステップＳｌ０９０３でＯＮにされるフラグである。ステップＳｌ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０３に進む。

【３５７９】

ステップＳｌ１２０３からステップＳｌ１２０９においては、高確・高サポ状態（抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態）でない遊技状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【３５８０】

ステップＳｌ１２０３では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｌ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２０４に進む。

【３５８１】

ステップＳｌ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５８２】

ステップＳｌ１２０３において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１２０３において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｌ１２０６）を実行することから、Ｓｘ１２０６においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２０７に進む。

【３５８３】

ステップＳｌ１２０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１２０８に進む。

【３５８４】

ステップＳｌ１２０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶さ

れているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５８５】

ステップＳｌ１２０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｌ１２０９に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップＳｌ１２０５に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５８６】

ステップＳｌ１２０２において、高確・高サポフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１２１０に進む。

【３５８７】

ステップＳｌ１２１０からステップＳｌ１２１３においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【３５８８】

ステップＳｌ１２１０では、高確・高サポフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１２１１に進む。

【３５８９】

ステップＳｌ１２１１では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１２１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｌ１２１１：ＹＥＳ）、すなわち、保証遊技回数以前であると判定した場合には、ステップＳｌ１２１２に進む。

【３５９０】

ステップＳｌ１２１２では、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｌ１２１２を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５９１】

ステップＳｌ１２１１において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１２１１：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップＳｌ１２１３に進み、保証遊技回数後の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数後の変動時間設定処理については後述する。ステップＳｌ１２１３を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【３５９２】

＜保証遊技回数以前の変動時間設定処理＞

次に、保証遊技回数以前の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図３５９：Ｓｌ１２１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５９３】

図３６０は、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１３０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｌ１３０１：ＹＥＳ）、

ステップＳｌ１３０２に進む。
【３５９４】
ステップＳｌ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群には、
（ｉ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（ii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（iii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、
が備えられている。ステップＳｌ１３０２では、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）である保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図３３７参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０２を実行した後、ステップＳｌ１３０３に進む。
【３５９５】
ステップＳｌ１３０３では、ステップＳｌ１３０２で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｌ１３０４では、ステップＳｌ１３０３によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。
【３５９６】
一方、ステップＳｌ１３０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１３０５に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１３０５において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０６に進む。
【３５９７】
ステップＳｌ１３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉ）～（iii）の中から（ii）である保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図３３６参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０６を実行した後、先に説明したステップＳｌ１３０３に進み、ステップＳｌ１３０６で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。
【３５９８】
ステップＳｌ１３０５において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（Ｓｌ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１３０７に進み、今回の遊技

回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１３０１において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップＳｌ１３０５において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップＳｌ１３０７）を実行することから、ステップＳｌ１３０７においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１３０８に進む。

【３５９９】

ステップＳｌ１３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１３０９に進む。

【３６００】

ステップＳｌ１３０９では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（ｉ）～（iii）の中から（iii）である保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図３３８参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１３０９を実行した後、ステップＳｌ１３０３に進み、ステップＳｌ１３０９で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【３６０１】

一方、ステップＳｌ１３０７において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｌ１３１０に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｌ１３１０の処理は、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０９の処理と同一である。その後、ステップＳｌ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【３６０２】

＜保証遊技回数後の変動時間設定処理＞

次に、保証遊技回数後の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数後の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図３５９：Ｓｌ１２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６０３】

図３６１は、保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１４０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には大当たり当選であるとして（Ｓｌ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０２に進む。

【３６０４】

ステップＳｌ１４０２では、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０２において、転落フラグがＯＮ

でないと判定した場合には（Ｓｌ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０３に進む。
【３６０５】
ステップＳｌ１４０３では、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０３において、先落ちモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０４に進む。
【３６０６】
ステップＳｌ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている先落ちモードフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１４０５に進む。
【３６０７】
ステップＳｌ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり先落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後用の変動時間テーブル群には、
（iv）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ先落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（ｖ）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において後落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ後落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（vi）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、
（vii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、
が備えられている。ステップＳｌ１４０５では、（iv）～（vii）の中から（iv）である保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図３４５参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４０５を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進む。
【３６０８】
ステップＳｌ１４０６では、ステップＳｌ１４０５で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１１２０１によって得られた今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップＳｌ１４０７では、ステップＳｌ１４０６によって取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。
【３６０９】
一方、ステップＳｌ１４０３において、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合には（Ｓｌ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０８に進む。
【３６１０】
ステップＳｌ１４０８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり後落ちモード用の変動時

間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（ｖ）である保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図３４６参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４０８を実行した後、先に説明したステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４０８で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６１１】

なお、ステップＳｌ１４０２において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していると判定した場合には（Ｓｌ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４０３およびステップＳｌ１４０４を実行することなく、ステップＳｌ１４０５に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後の遊技回に係る転落抽選において当選し、かつ、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落判定処理（図３５７）のステップＳｌ１００７で高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされ、当たり判定処理（図３５８）のステップＳｌ１１１０でＮＯと判定されることから、当たり判定処理（図３５８）のステップＳｌ１１１５によって先落ちモードフラグがＯＮされることはない。このため、本保証遊技回数後の変動時間設定処理では、ステップＳｌ１４０３の処理を回避するために、ステップＳｌ１４０１とステップＳｌ１４０３との間に、転落フラグの判定を行うステップＳｌ１４０２の処理を設けた。その上で、ステップＳｌ１４０２でＹＥＳと判定されたときに、ステップＳｌ１４０５に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する構成とした。

【３６１２】

ステップＳｌ１４０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１４０９に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１４０９において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４１０に進む。

【３６１３】

ステップＳｌ１４１０では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（vi）である保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図３４２参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４１０を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４１０で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６１４】

ステップＳｌ１４０９において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（Ｓｌ１４０９：ＮＯ）、ステップＳｌ１４１１に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｌ１４０１において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップＳｌ１４０９において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップＳｌ１４１１）を実行することから、ステップＳｌ１４１１においては、転落抽

選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｌ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１４１２に進む。

【３６１５】

ステップＳｌ１４１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｌ１４１３に進む。

【３６１６】

ステップＳｌ１４１３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（iv）～（vii）の中から（vii）である保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図３４７参照）ための変動時間テーブルである。ステップＳｌ１４１３を実行した後、ステップＳｌ１４０６に進み、ステップＳｌ１４１３で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６１７】

一方、ステップＳｌ１４１１において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ１４１１：ＮＯ）、ステップＳｌ１４１４に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。ステップＳｌ１４１４の処理は、変動時間設定処理（図３５９）のステップＳｌ１２０９の処理と同一である。その後、ステップＳｌ１４０７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【３６１８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５３：Ｓｌ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６１９】

図３６２は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１５０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｌ１５０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３５９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【３６２０】

ステップＳｌ１５０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｌ１５０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【３６２１】

ステップＳｌ１５０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｌ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処

理を行う。続く、ステップＳｌ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５０３を実行した後、ステップＳｌ１５０４に進む。

【３６２２】

ステップＳｌ１５０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０５に進む。

【３６２３】

ステップＳｌ１５０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３６２４】

ステップＳｌ１５０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０６に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｌ１５０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｌ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５０７に進み、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｌ１５０７を実行した後、ステップＳｌ１５０８に進む。一方、ステップＳｌ１５０６において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｌ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０７を実行することなく、ステップＳｌ１５０８に進む。

【３６２５】

ステップＳｌ１５０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３６２６】

ステップＳｌ１５０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｌ１５０９に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【３６２７】

ステップＳｌ１５０９において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｌ１５０９：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数以前でないと判定した場合には、ステップＳｌ１５１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１０を実行した後、ステップＳｌ１５１１に進む。

【３６２８】

ステップＳｌ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５１１において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１２に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１２を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３６２９】

ステップＳｌ１５０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｌ１５０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｌ１５０９において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップＳｌ１５０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｌ１５１０～ステップＳｌ１５１２を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｌ

１５１１において転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｌ１５１１：ＮＯ）にも、ステップＳｌ１５１２を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３０】

一方、ステップＳｌ１５０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１５１３に進む。

【３６３１】

ステップＳｌ１５１３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている転落フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１５１３において、転落フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１４に進み、転落フラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１５１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３２】

ステップＳｌ１５１３において、転落フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｌ１５１３：ＮＯ）には、ステップＳｌ１５１４を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３３】

ステップＳｌ１５０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１５１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｌ１５１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３６３４】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３５２：Ｓｌ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６３５】

図３６３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１６０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【３６３６】

ステップＳｌ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【３６３７】

ステップＳｌ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【３６３８】

ステップＳｌ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｌ１６０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｌ１６０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６０５に進む

。一方、ステップＳｌ１６０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｌ１６０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３６３９】

ステップＳｌ１６０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６０６に進む。ステップＳｌ１６０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６０７に進む。

【３６４０】

ステップＳｌ１６０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【３６４１】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【３６４２】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【３６４３】

ステップＳｌ１６０７を実行した後、前述したステップＳｌ１６０８に進む。

【３６４４】

ステップＳｌ１６０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｌ１６０８を実行した後、ステップＳｌ１６０９に進む。

【３６４５】

ステップＳｌ１６０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｌ１６０９を実行した後、ステップＳｌ１６１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３６４６】

ステップＳｌ１６０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１１に進む。

【３６４７】

ステップＳｌ１６１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ１６１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｌ１６１１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６１３に進む。

【３６４８】

ステップＳｌ１６１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｌ１６１３を実行した後、ステップＳｌ１６１４に進む。

【３６４９】

ステップＳｌ１６１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｌ１６１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１６１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３６５０】

ステップＳｌ１６０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｌ１６１６を実行した後、ステップＳｌ１６１７に進む。

【３６５１】

ステップＳｌ１６１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｌ１６１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｌ１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６１８に進む。一方、ステップＳｌ１６１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｌ１６１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３６５２】

ステップＳｌ１６１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｌ１６１９に進む。

【３６５３】

ステップＳｌ１６１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｌ１６１９を実行した後、ステップＳｌ１６２０に進む。

【３６５４】

ステップＳｌ１６２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｌ１６２０を実行した後、ステップＳｌ１６２１に進

む。
【３６５５】
ステップＳｌ１６２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｌ１６２１を実行した後、ステップＳｌ１６２２に進む。
【３６５６】
ステップＳｌ１６２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３６５７】
ステップＳｌ１６０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２３に進む。
【３６５８】
ステップＳｌ１６２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｌ１６２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ１６２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２４に進む。
【３６５９】
ステップＳｌ１６２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｌ１６２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｌ１６２５を実行した後、ステップＳｌ１６２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｌ１６２６を実行した後、ステップＳｌ１６２７に進む。
【３６６０】
ステップＳｌ１６２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｌ１６２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１６２７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１６２８に進む。
【３６６１】
ステップＳｌ１６２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図３５２）におけるステップＳｌ１６２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１６２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３６６２】
一方、ステップＳｌ１６２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｌ１６２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｌ１６２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｌ１６２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３６６３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｌ１６１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実

行される。
【３６６４】
図３６４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１７０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｌ１７０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｌ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０２に進む。
【３６６５】
ステップＳｌ１７０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１７０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｌ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０３に進む。
【３６６６】
ステップＳｌ１７０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｌ１７０４に進む。
【３６６７】
ステップＳｌ１７０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１７０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【３６６８】
ステップＳｌ１７０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｌ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０３およびステップＳｌ１７０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【３６６９】
ステップＳｌ１７０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｌ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０５に進む。
【３６７０】
ステップＳｌ１７０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１７０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｌ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１７０６に進む。
【３６７１】
ステップＳｌ１７０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｌ１７０７に進む。
【３６７２】
ステップＳｌ１７０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３５２：ステップＳｌ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｌ１７０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【３６７３】
ステップＳｌ１７０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｌ１７０５：ＮＯ）、ステップＳｌ１７０６およびステップＳｌ１７０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【３６７４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時

の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｌ１６２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３６７５】
図３６５は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１８０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３６７６】
ステップＳｌ１８０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１８０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｌ１８０２を実行した後、ステップＳｌ１８０３に進む。
【３６７７】
ステップＳｌ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｌ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｌ１８０５に進む。
【３６７８】
ステップＳｌ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。保証遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｌ１８０６に進む。
【３６７９】
ステップＳｌ１８０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｌ１８１１に進む。
【３６８０】
一方、ステップＳｌ１８０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｌ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１８０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｌ１８０８に進む。
【３６８１】
ステップＳｌ１８０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｌ１８０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた保証遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｌ１８１０に進む。
【３６８２】
ステップＳｌ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｌ１８１１に進む。
【３６８３】
ステップＳｌ１８１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【３６８４】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３５２：Ｓｌ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６８５】
図３６６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｌ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｌ１９０２に進む。
【３６８６】
ステップＳｌ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｌ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｌ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｌ１９０３に進む。
【３６８７】
ステップＳｌ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【３６８８】
ステップＳｌ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０４に進む。
【３６８９】
ステップＳｌ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｌ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｌ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｌ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｌ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｌ１９０６に進む。
【３６９０】
ステップＳｌ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｌ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｌ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０７に進む。
【３６９１】
ステップＳｌ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｌ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｌ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｌ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｌ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｌ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算され

る。その後、ステップＳｌ１９１０に進む。
【３６９２】
ステップＳｌ１９１０では、ステップＳｌ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｌ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【３６９３】
一方、ステップＳｌ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｌ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【３６９４】
ステップＳｌ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｌ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｌ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｌ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｌ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｌ１９１３に進む。
【３６９５】
ステップＳｌ１９１３では、ステップＳｌ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｌ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【３６９６】
ステップＳｌ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｌ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１６に進む。
【３６９７】
ステップＳｌ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｌ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３６９８】
ステップＳｌ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｌ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３６９９】

＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３６６：Ｓｌ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７００】
図３６７は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｌ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００２に進む。
【３７０１】
ステップＳｌ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【３７０２】
ステップＳｌ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｌ２００３を実行した後、ステップＳｌ２００４に進む。
【３７０３】
ステップＳｌ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｌ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｌ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｌ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３７０４】
ステップＳｌ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｌ２００１：ＮＯ）、ステップＳｌ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｌ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｌ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｌ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｌ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｌ２００９に進む。
【３７０５】
ステップＳｌ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｌ２００９：ＮＯ）、ステップＳｌ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【３７０６】

ステップＳｌ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｌ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７０７】

一方、ステップＳｌ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｌ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｌ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｌ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｌ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３７０８】

《６－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３７０９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【３７１０】

図３６８は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３７１１】

ステップＳｌ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｌ２１０１を実行した後、ステップＳｌ２１０２に進む。

【３７１２】

ステップＳｌ２１０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行う。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２１０２を実行した後、ステップＳｌ２１０３に進む。

【３７１３】

ステップＳｌ２１０３では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｌ２１０３を実行した後、ステップＳｌ２１０４に進む。

【３７１４】

ステップＳｌ２１０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置４１に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値ＰＮに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップＳｌ２１０４を実行した後、ステップＳｌ２１

０５に進む。
【３７１５】
ステップＳｌ２１０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｌ２１０５を実行した後、ステップＳｌ２１０６に進む。
【３７１６】
ステップＳｌ２１０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｌ２１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【３７１７】
＜遊技回演出用処理＞
次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３６８：Ｓｌ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７１８】
図３６９は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２２０１では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２２０１を実行した後、ステップＳｌ２２０２に進む。
【３７１９】
ステップＳｌ２２０２では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２２０２を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。
【３７２０】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｌ２２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７２１】
図３７０は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｌ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２３０２に進む。
【３７２２】
ステップＳｌ２３０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｌ２３０３に進む。
【３７２３】
ステップＳｌ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（バトル演出、結果告知演出、予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｌ２

３０３を実行した後、ステップＳｌ２３０４に進む。
【３７２４】
ステップＳｌ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は、８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【３７２５】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｌ２３０４を実行した後、ステップＳｌ２３０５に進む。
【３７２６】
ステップＳｌ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｌ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｌ２３０６に進む。
【３７２７】
ステップＳｌ２３０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｌ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｌ２３０７を実行した後、ステップＳｌ２３０８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｌ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【３７２８】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３７０：Ｓｌ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７２９】
図３７１は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃ（図３３５）から、演出パターン用乱数Ｒ

Ｎを取得する。その後、ステップＳｌ２４０２に進む。
【３７３０】
ステップＳｌ２４０２では、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２４０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０３に進む。
【３７３１】
ステップＳｌ２４０３からステップＳｌ２４０８までの処理は、高確・高サポ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を実行するものである。
【３７３２】
ステップＳｌ２４０３では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２３０２において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０４に進む。
【３７３３】
ステップＳｌ２４０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている大当たり用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した大当たり用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０４を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図３５９）において、ステップＳｌ１２０４およびステップＳｌ１２０５を実行して得られた大当たり用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０４の実行後、ステップＳｌ２４０５に進む。
【３７３４】
ステップＳｌ２４０５では、ステップＳｌ２４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。
【３７３５】
一方、ステップＳｌ２４０３において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０７に進む。
【３７３６】
ステップＳｌ２４０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０７を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図３５９）において、ステップＳｌ１２０８およびステップＳｌ１２０５を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０７の

実行後、先に説明したステップＳｌ２４０５に進み、ステップＳｌ２４０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７３７】

ステップＳｌ２４０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｌ２４０８に進む。

【３７３８】

ステップＳｌ２４０８では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２４０８を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図３５９）において、ステップＳｌ１２０９およびステップＳｌ１２０５を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２４０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２４０８の実行後、先に説明したステップＳｌ２４０５に進み、ステップＳｌ２４０８によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７３９】

ステップＳｌ２４０２において、主側ＭＰＵ６２から高確・高サポコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２４０９に進む。

【３７４０】

ステップＳｌ２４０９からステップＳｌ２４１１においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、演出パターンを設定する処理を実行する。

【３７４１】

ステップＳｌ２４０９では、主側ＭＰＵ６２から保証遊技回数後コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２４０９において、主側ＭＰＵ６２から保証遊技回数後コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２４０９：ＮＯ）、ステップＳｌ２４１０に進む。

【３７４２】

ステップＳｌ２４１０では、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７４３】

ステップＳｌ２４０９において、主側ＭＰＵ６２から遊技回数後コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳｌ２４０９：ＹＥＳ）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップＳｌ２４１１に進む。

【３７４４】

ステップＳｌ２４１１では、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３７４５】

＜保証遊技回数以前の演出パターン設定処理＞

次に、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図３７１：Ｓｌ２４１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７４６】

図３７２は、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

ステップＳｌ２５０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２５０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０２に進む。

【３７４７】

ステップＳｌ２５０２では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、大当たり当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群には、

（Ｉ）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（II）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（III）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップＳｌ２５０２では、（Ｉ）～（III）の中から（Ｉ）である通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０２を実行した後、ステップＳｌ２５０３に進む。

【３７４８】

ステップＳｌ２５０３では、ステップＳｌ２５０２で特定した通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５０３を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳｌ１３０２～ステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５０３によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５０３の実行後、ステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５０３によって取得された演出パターンを設定する。

【３７４９】

上述したステップＳｌ２５０１からステップＳｌ２５０４までの処理を実行することによって、図３３７（保証遊技回数以前、大当たり当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップＳｌ２５０４の実行後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７５０】

ステップＳｌ２５０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｌ２５０５に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２５０５において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０６に進む。

【３７５１】

ステップＳｌ２５０６では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｉ）～（III）の中から（II）である通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０６を実行した後、ステップＳｌ２５０７に進む。

【３７５２】

ステップＳｌ２５０７では、ステップＳｌ２５０６で特定した通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５０７を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳｌ１３０６、ステップＳｌ１３０３、およびステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５０７の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５０７によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７５３】

上述したステップＳｌ２５０１、Ｓｘ２５０５、Ｓｘ２５０６、Ｓｘ２５０７、Ｓｘ２５０４の処理を実行することによって、図３３６（保証遊技回数以前、転落当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【３７５４】

ステップＳｌ２５０５において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２５０５：ＮＯ）、ステップＳｌ２５０８に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２５０８において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２５０９に進む。

【３７５５】

ステップＳｌ２５０９では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、外れリーチに対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（Ｉ）～（III）の中から（III）である通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２５０９を実行した後、ステップＳｌ２５１０に進む。

【３７５６】

ステップＳｌ２５１０では、ステップＳｌ２５０９で特定した通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５１０を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳｌ１３０９、ステップＳｌ１３０３、およびステップＳｌ１３０４を実行して得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５１０によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５１０の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステ

ップＳｌ２５１０によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７５７】

上述したステップＳｌ２５０１、Ｓｘ２５０５、Ｓｘ２５０８～Ｓｘ２５１０、Ｓｘ２５０４の処理を実行することによって、図３３８（保証遊技回数以前、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【３７５８】

ステップＳｌ２５０８において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２５０８：ＮＯ）、ステップＳｌ２５１１に進む。

【３７５９】

ステップＳｌ２５１１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２５１１を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図３６０）において、ステップＳｌ１３１０およびステップＳｌ１３０４を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２５１１によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２５１１の実行後、先に説明したステップＳｌ２５０４に進み、ステップＳｌ２５１１によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【３７６０】

＜保証遊技回数後の演出パターン設定処理＞

次に、保証遊技回数後の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図３７１：Ｓｌ２４１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３７６１】

図３７３は、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２６０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６０２に進む。

【３７６２】

ステップＳｌ２６０２では、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０２において、転落抽選の結果が当選でないと判定した場合には（Ｓｌ２６０２：ＮＯ）、ステップＳｌ２６０３に進む。

【３７６３】

ステップＳｌ２６０３では、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｌ２６０３において、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｌ２６０３：ＹＥＳ）、モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとして、ステップＳｌ２６０４に進む。

【３７６４】

ステップＳｌ２６０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当た

り当選かつ先落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数後用演出パターンテーブル群には、
（IV）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（Ｖ）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（VI）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
（VII）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、
が備えられている。ステップＳｌ２６０４では、（IV）～（VII）の中から（IV）である生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６０４を実行した後、ステップＳｌ２６０５に進む。

【３７６５】

ステップＳｌ２６０５では、ステップＳｌ２６０４で特定した生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６０５を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４０５～ステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６０５の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６０５によって取得された演出パターンを設定する。

【３７６６】

上述したステップＳｌ２６０１からステップＳｌ２６０６までの処理を実行することによって、図３４５（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップＳｌ２６０６の実行後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７６７】

一方、ステップＳｌ２６０３において、主側ＭＰＵ６２から先落ちモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｌ２６０３：ＮＯ）、モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとして、ステップＳｌ２６０７に進む。

【３７６８】

ステップＳｌ２６０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ後落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VI）である優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６０７を実行した後、ステップＳｌ２６０８に進む。

【３７６９】

ステップＳｌ２６０８では、ステップＳｌ２６０５で特定した優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読

み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６０８を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４０８、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０８によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６０８の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６０８によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７７０】

なお、ステップＳｌ２６０２において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６０３を実行することなく、ステップＳｌ２６０４に進み、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。

【３７７１】

上述したステップＳｌ２６０１～Ｓｘ２６０３、Ｓｘ２６０７、Ｓｘ２６０８、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図３４６（保証遊技回数後、大当たり当選、後落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。

【３７７２】

ステップＳｌ２６０１において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｌ２６０９に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップＳｌ２６０９において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（Ｓｌ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１０に進む。

【３７７３】

ステップＳｌ２６１０では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（Ｖ）である生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６１０を実行した後、ステップＳｌ２６１１に進む。

【３７７４】

ステップＳｌ２６１１では、ステップＳｌ２６１０で特定した生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１１を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４１０、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６０１１によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１１の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１１によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７７５】

上述したステップＳｌ２６０１、Ｓｘ２６０９～ステップＳｌ２６１１、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図３４２（保証遊技回数後、転落当選）における演出、

すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【３７７６】

ステップＳｌ２６０９において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（Ｓｌ２６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１２に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３７０）のステップＳｌ２３０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｌ２６１２において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｌ２６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２６１３に進む。

【３７７７】

ステップＳｌ２６１３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、外れリーチ発生に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VII）である優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｌ２６１３を実行した後、ステップＳｌ２６１４に進む。

【３７７８】

ステップＳｌ２６１４では、ステップＳｌ２６１３で特定した優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図３７１）のステップＳｌ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１４を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４１３、ステップＳｌ１４０６、およびステップＳｌ１４０７を実行して得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６１４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１４の実行後、ステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１４によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【３７７９】

上述したステップＳｌ２６０１、Ｓｘ２６０９、Ｓｘ２６１２～Ｓｘ２６１４、Ｓｘ２６０６の処理を実行することによって、図３４７（保証遊技回数後、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【３７８０】

ステップＳｌ２６１２において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｌ２６１２：ＮＯ）、ステップＳｌ２６１５に進む。

【３７８１】

ステップＳｌ２６１５では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図３３５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｌ２６１５を実行する際にステップＳｌ２３０２（図３７０）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図３６１）において、ステップＳｌ１４１４およびステップＳｌ１４０７を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｌ２６１５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｌ２６１５の実行後、先に説明したステップＳｌ２６０６に進み、ステップＳｌ２６１５によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演

出パターン設定処理を終了する。
【３７８２】
＜遊技回演出実行用処理＞
次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｌ２２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３７８３】
図３７４は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２７０１では、上述した遊技回演出設定処理（図３７０）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップＳｌ２７０１において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（Ｓｌ２７０１：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｌ２７０１において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（Ｓｌ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２７０２に進む。
【３７８４】
ステップＳｌ２７０２では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップＳｌ２７０３に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図３７１）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。
【３７８５】
ステップＳｌ２７０３において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（Ｓｌ２７０３：ＮＯ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップＳｌ２７０３において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓｌ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｌ２７０４に進む。
【３７８６】
ステップＳｌ２７０４では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。その後、ステップＳｌ２７０５に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ４７の発光制御処理を開始する。その後、ステップＳｌ２７０６に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力ＬＳＩ（図示せず）に開始させる。ステップＳｌ２７０６を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。
【３７８７】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【３７８８】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【３７８９】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【３７９０】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明

する。
【３７９１】
図３７５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【３７９２】
ステップＳｌ２８０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｌ２８０２に進む。
【３７９３】
ステップＳｌ２８０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【３７９４】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【３７９５】
図３７６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｌ２９０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【３７９６】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【３７９７】
図３７７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【３７９８】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画

像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【３７９９】

ステップＳｌ３００１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３７６）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３８００】

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

【３８０１】

なお、コマンド対応処理（Ｓｌ３００１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【３８０２】

ステップＳｌ３００２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｌ３００１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｌ３００３に進む。

【３８０３】

ステップＳｌ３００３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｌ３００２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｌ３００４に進む。

【３８０４】

ステップＳｌ３００４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｌ３００３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｌ３００５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【３８０５】

《６－７》作用・効果：

以上説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選によって確

変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時と遊技回の終了時との間で、抽選（＝モード選択抽選）によって切り替えられる。低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の開始時となる場合には、当該遊技回において生死バトル演出が実行され、低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の終了時となる場合には、当該遊技回において優勢バトル演出が実行される。このため、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができる。したがって、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【３８０６】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合共に、当該遊技回が開始するタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を停止する。このため、パチンコ機１０によれば、電動役物３４ａの開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって推測されることを防止できる。したがって、パチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【３８０７】

ここで、先落ちモードだけを有し、後落ちモードを有しないパチンコ機（＝先に説明した比較例２のパチンコ機）を想定してみる。比較例２のパチンコ機によれば、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるだけであることから、遊技者は、保証遊技回数に達した後の遊技回においてバトル演出が開始された場合に、当たり抽選において大当たりに当選した結果と転落抽選に当選した結果とのうちのいずれかとなると予測でき、転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を付与できるものの、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができることから、優勢バトル演出による引き分けを含めたバトル演出が可能となり、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができる。

【３８０８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とで、電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回の開始時に、電動役物３４ａの停止を遊技者が確認したとしても、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回の開始時に電動役物３４ａの開閉動作が停止したことを確認することによって、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られた

ということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたことを示唆する生死バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、転落抽選に当選したことのいずれであるかについての遊技者の緊迫感や期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８０９】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回と、で電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回において、電動役物３４ａが開閉動作を継続していることを遊技者が観察したとしても、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回において電動役物３４ａの開閉動作が継続していることを確認することによって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたことを示唆する優勢バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、外れリーチが発生したことのいずれであるかについての遊技者の期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８１０】

本パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選せずに、転落抽選に当選した場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるため、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、生死バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【３８１１】

また、本パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ転落抽選に当選しなかったこと（引き分け）とのいずれかに該当することを示唆する優勢バトル演出が実行される。優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機１０によれば、優勢バトル演出によって、遊技者に大きな期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【３８１２】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちのいずれかが実行される。生死バトル演出は敗北の結果となることがあるが、優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機１０によれば、優勢バトル演出を出現させることによって、遊技者に大きな期待感を付与することができる。特に、本実施形態の場合、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが最も高い１６Ｒ確変大当たりに限られているため（図３３２参照）、遊技者に一層大きな期待感を付与することができる。
【３８１３】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、振分テーブルにおいて、遊技者にとって有利度合いが最も高い１６Ｒ確変大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードが対応づけられていたが、これに換えて、遊技者にとって有利度合いが最も低い８Ｒ通常大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードを対応づける構成としてもよい。また、有利度合いが高い後落ちモードを、２つの大当たり種別、例えば、１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとに対応づける構成としてもよい。この構成によれば、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが高い確変大当たりに限られているため、遊技者に大きな期待感を付与することができる。
【３８１４】
《６－８》第６実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【３８１５】
《６－８－１》変形例１：
上記第６実施形態では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、大当たり種別カウンタＣ２に基づく抽選（＝モード選択抽選）によって決定していたが、これに対して、変形例として、当たり抽選に用いる大当たり乱数カウンタＣ１に基づく抽選によって決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第６実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第６実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。
【３８１６】
図３７８は、変形例１のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。高確率モード用の当否テーブルにおいて、当否結果が大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第６実施形態における高確率モード用の当否テーブル（図３３１（ｂ）参照）の場合と同一である。さらに、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の値のうち、当否結果が大当たりとなる０～１５の値に対して、モード選択抽選の振分結果が対応づけられている。具体的には、大当たりとなる０～１５の値のうち、０～９の１０個の値が先落ちモードに設定され、１０～１５の６個の値が後落ちモードに設定されている。
【３８１７】
変形例１のパチンコ機では、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される当たり判定処理において、高確率モードであると判定した場合に、高確率モード用の当否テーブルを参照して、当たり抽選を行うと共に、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行うモー

ド選択抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３７８に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定し、一致している場合に、さらに、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、モード選択抽選の振り分け結果として先落ちモードと後落ちモードとのいずれに設定されている値と一致しているかによって、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行う。

【３８１８】

この結果、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第６実施形態と同一である。また、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理についても、第６実施形態と同一である。

【３８１９】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８２０】

なお、本変形例１では、当否テーブルにモード選択抽選の振分結果の項目を追加し、当否テーブルを参照することによって、大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じたモード選択抽選の振分結果を得ていた。これに対して他の変形例として、当否テーブルは第６実施形態のままで、当否テーブルの参照に使用した大当たり乱数カウンタＣ１の値を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較することによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図３７８に例示した高確率モード用の当否テーブルの場合には、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は値１０であることから、当たり抽選において大当たり当選した際の大当たり乱数カウンタＣ１の値が１０以上であるか否かを判定することによって、後落ちモードか先落ちモードかの判定を行う。この構成によっても、大当たりに当選した場合に先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。特にこの変形例によれば、大当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値が、例えば６５５３６（２の１６乗）というように大きい場合に、判定に要する処理時間を短縮することができる。

【３８２１】

《６－８－２》変形例２：

上記第６実施形態およびその変形例１では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、保証遊技回数に達した後の遊技回において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数に基づいて、先落ちモードと後落ちモードとのうちのいずれを採用するかを決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例２におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第６実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第６実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【３８２２】

変形例２のパチンコ機では、主制御装置６０のＲＯＭ６３に、先落ちモードか後落ちモ

ードかを決定するためのモード選択テーブルを記憶している。

【３８２３】

図３７９は、モード選択テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である１０１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっている。図３７９の例示では、先落ちモードとなる遊技回数として、１０１回目から１０５回目までの期間と、１０９回目以降の期間が設定されている。後落ちモードとなる遊技回数として、１０６回目から１０８回目までの期間が設定されている。

【３８２４】

このように、モード選択テーブルには、保証遊技回数後の各遊技回に対して、当たり抽選において大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかが規定されている。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、モード選択テーブルを参照して、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合の遊技回において、サポートモードの変化の態様を先落ちモードと後落ちモードのいずれで変化させるかを決定している。なお、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第６実施形態と同一である。また、音声発光制御装置９０において実行される各種処理、表示制御装置１００において実行される各種処理についても、第６実施形態と同一である。

【３８２５】

以上のように構成された変形例２のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例２のパチンコ機によれば、第６実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例２のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の期間を複数に分けて、分けられた各期間に対して、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを予め設定しておくことができることから、先落ちモードと後落ちモードの一方に処理が偏って、過度に遊技者に有利又は不利な状態となることを抑制することができるとともに、ストーリ性が豊かな演出を行うことができる。

【３８２６】

なお、図３７９に示したモード選択テーブルにおいて記憶するモードの選択結果はあくまでも一例であり、先落ちモードと後落ちモードとを切り替える回数をより多くした構成等、種々の態様とすることができる。さらに、モードの選択結果が異なる複数のモード選択テーブルを予め用意し、使用するモード選択テーブルを切り替える構成としてもよい。例えば、当否テーブルにおいて、当たり抽選の結果として「大当たり」と「小当たり」が設けられる構成として、小当たりに当選した際に、モード選択テーブルを切り替える。こうした構成によれば、先落ちモードと後落ちモードの切り替えを多様に行うことができる。特に、小当たりに当選した際にモード選択テーブルを切り替える構成とした場合、当たり抽選において小当たりに当選したことを遊技者に気付かれ難い構成とすることが可能なので、遊技者に気付かれることなく、モード選択テーブルの切り替えを行うことが可能となる。

【３８２７】

さらに、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である１０１回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっていたが、これに対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数の１回目からの遊技回数に対して、先落ちモード

か後落ちモードかの選択結果を対応づける構成としてもよい。この構成では、遊技回数が１回目から１００回までは、後落ちモードに定められることになる（図３３７参照）。

【３８２８】

なお、変形例２では、モード選択テーブルを参照することによって、遊技回数に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、モード選択テーブルを用いることなく、遊技回数を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図３７９に例示したモード選択テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は１０１と１０６と１０９であることから、演算処理によって、遊技回数が１０１以上で、かつ１０６未満である場合に先落ちモードであると判定し、遊技回数が１０６以上で、かつ１０９未満である場合に後落ちモードであると判定し、遊技回数が１０９以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、遊技回数に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。

【３８２９】

《６－８－３》変形例３：

上記第６実施形態およびその変形例１では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、変動時間設定処理によって設定された変動時間に応じて、先落ちモードか後落ちモードかを決定する構成としてもよい。この構成によっても、第６実施形態およびその変形例と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３０】

《６－８－４》変形例４：

上記第６実施形態および上記変形例１～３では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知しない構成とした。これに対して、変形例として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知する構成としてもよい。例えば、遊技回の開始時に、モードの採用結果を図柄表示装置４１に表示させる。この変形例４によれば、遊技者は、図柄表示装置４１の表示から後落ちモードであることを知った場合において、電動役物３４ａ（図３２７）の開閉動作が遊技回の開始時に停止したことを認めたときには、優勢バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測することができる。したがって、変形例４によれば、遊技者は、バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測する余地を残すことができる。

【３８３１】

上記第６実施形態では、大当たり種別を振り分ける際に用いる振分テーブルを参照することによって、大当たり種別カウンタＣ２に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、振分テーブルを用いることなく、大当たり種別カウンタＣ２の値を先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図３３２（ａ）に例示した第１始動口用の振分テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は４０と６５であることから、演算処理によって、大当たり種別カウンタＣ２の値が０以上で、かつ４０未満である場合に先落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタＣ２の値が４０以上で、かつ６５未満である場合に後落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタＣ２の値が６５以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、大当たり種別カウンタＣ２に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、第６実施形態の場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて得られた場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて得られた場合とで、大当たり種別カウンタＣ２の値に応じたモード選択抽選の振り分け結果が異なる構成であ

ったが、この変形例４によれば、同一の振分結果となる。
【３８３２】
《６－８－５》変形例５：
上記第６実施形態およびその変形例では、状態記憶手段において状態情報が特定している第１の状態として低頻度サポートモードを採用し、第１の状態以外の状態として高頻度サポートモードを採用していたが、第１の状態および第１の状態以外の状態は、これらに限定されない。例えば、第１の状態として高頻度サポートモードを採用し、第２の状態として低頻度サポートモードを採用してもよい。また、第６実施形態およびその変形例では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が３段階に分かれる３種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類のサポートモードを有する構成としても良い。
【３８３３】
《６－８－６》変形例６：
上記第６実施形態およびその変形例では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が３段階に分かれる３種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がｎ段階（ｎは４以上の正の整数）に分かれるｎ種類の確率モードを有する構成としても良い。
【３８３４】
《６－８－７》変形例７：
上記第６実施形態およびその変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタＣ３のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。
【３８３５】
《６－８－８》変形例８：
上記第６実施形態およびその変形例において、主制御装置６０側では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置９０では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて、遊技機における上記以外の特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置４１に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。
【３８３６】
《６－８－９》変形例９：
上記第６実施形態およびその変形例では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出（戦闘演出）が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。こうした構成によっても、第６実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【３８３７】
《６－８－１０》変形例１０：
上記第６実施形態およびその変形例では、１遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との２種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との３種類の演出によって構成してもよい。さらには、４種類以上の演出としても良い。

【３８３８】
《６－８－１１》変形例１１：
上記第６実施形態およびその変形例では、転落抽選に当選したときに実行される生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつモード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に実行される生死バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときの生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつ先落ちモードに当選したときの生死バトル演出とで、生死バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。また、上記第６実施形態およびその変形例１では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に実行される優勢バトル演出と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合に実行される優勢バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、前者の優勢バトル演出と、後者の優勢バトル演出とで、優勢バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【３８３９】
《６－８－１２》変形例１２：
上記第６実施形態およびその変形例では、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とが選択的に実行される構成であったが、これに対して、変形例として、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの一方だけが実行され、保証遊技回数以前の遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの他方が実行される構成としてもよい。例えば、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回において生死バトル演出を行い、保証遊技回数以前の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、当該遊技回において、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この構成において、優勢バトル演出は、生死バトル演出と相違する演出であれば、他の内容のバトル演出としてもよいし、他の内容のバトル演出以外の演出とすることもできる。
【３８４０】
《６－８－１３》変形例１３：
上記第６実施形態およびその変形例では、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としたが、これに対して、変形例として、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定されなかった遊技回においても、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。すなわち、リーチ判定においてリーチを発生したか否かにかかわらず、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この変形例によれば、第６実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。
【３８４１】
《６－８－１４》変形例１４：
上記第６実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い

。副制御装置では、第６実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第６実施形態およびその変形例１において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第６実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第６実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３８４２】

《７》第７実施形態：

《７－１》遊技機の構造：

図３８０は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３８４３】

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

【３８４４】

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

【３８４５】

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

技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【３８４６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【３８４７】

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

【３８４８】

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

【３８４９】

図３８１は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３８５０】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、普図始動ゲート３５、普電入賞装置３４、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８及びアウト口４３が設けられている。特に、本実施形態では、「右打ち」によって遊技球が到達可能な右側の遊技領域に、遊技球が流通可能な樹脂製の一本の流通路３０１が設けられており、当該流通路３０１には、上流側から順に、普電入賞装置３４、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８及びアウト口４３が設けられている。なお、本実施形態では、遊技球が発射されてから流通路３０１に至るまでの経路上に釘が設けられていないため、「右打ち」された遊技球は、一定の軌跡で流通路３０１に到達する。さらに、本実施形態では、流通路３０１の内部にも釘が設けられていないため、流通路３０１の内部を流通するそれぞれの遊技球は、挙動にバラつきがなく、同様の態様で流通する。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【３８５１】
一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【３８５２】
普図始動ゲート３５は、遊技球が通過可能な貫通孔を備えたゲートであり、遊技球が通過すると、主制御装置６０による内部抽選である普図抽選が実行される。普図抽選の結果、普図当たりに当選すると、後述する普通電動役物３４ｂが開閉動作を実行する普電開閉実行モードが開始される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉処理期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。本実施形態では、普図始動ゲート３５は、遊技盤３０の中央下部に設けられている。また、本実施形態では、普図始動ゲート３５を通過した遊技球が入球可能な位置に、一般入賞口３２が設けられている。より具体的には、普図始動ゲート３５の直下に一般入賞口３２が設けられている。なお、以下の説明では、遊技球が普図始動ゲート３５を通過することを、「遊技球が普図始動ゲート３５に入球する」ともいう。

【３８５３】
普電入賞装置３４は、遊技球が入球可能な特図始動口３４ａと、当該特図始動口３４ａの入口を開閉するシャッターとして機能する普通電動役物３４ｂとを備えている。

【３８５４】
普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が特図始動口３４ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能な開放状態となる。

【３８５５】
本実施形態では、普通電動役物３４ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では普通電動役物３４ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、普通電動役物３４ｂの下方に設けられた特図始動口３４ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、普通電動役物３４ｂの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって普通電動役物３４ｂの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の普通電動役物３４ｂの上面を遊技球が通過するのに要する時間は０．７秒以上となる。

【３８５６】
特図始動口３４ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、３個の

遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である特図抽選が実行される。特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉処理期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、本実施形態では、特図抽選の結果として、特図大当たり及び外れは設定されておらず、特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図抽選の結果、特図小当たりに当選すると、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。

【３８５７】

第１特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａの入口を開閉するシャッターとして機能する第１特別電動役物５７ｂと、第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５７ａｖとを備えている。

【３８５８】

第１特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる。

【３８５９】

本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第１特別電動役物５７ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられた第１大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって第１特別電動役物５７ｂの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第１特別電動役物５７ｂの上面を遊技球が通過するのに要する時間は１．０秒以上となる。

【３８６０】

第１大入賞口５７ａは、第１特別電動役物５７ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５７ａｖが設けられている。

【３８６１】

Ｖ入賞口５７ａｖは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選となり、上述した特電開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５７ａｖが設けられており、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５７ａｖに入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、後述する第２特別電動役物５８ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。なお、以下の説明では、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球することを、「Ｖ入賞大当たりに当選する」ともいう。

【３８６２】

第２特電入賞装置５８は、遊技球が入球可能な第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａの入口を開閉するシャッターとして機能する第２特別電動役物５８ｂとを備えている。

【３８６３】

第２特別電動役物５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することが不可

能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態となる。

【３８６４】

本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤３０の前方に突出し、その上面が流通路３０１の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第２特別電動役物５８ｂは遊技盤３０の後方に収納された状態となっており、流通路３０１を流通してきた遊技球が、第２特別電動役物５８ｂの下方に設けられた第２大入賞口５８ａに入球可能な状態となる。

【３８６５】

第２大入賞口５８ａは、第２特別電動役物５８ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。なお、第２大入賞口５８ａの内部には、上述したＶ入賞口は設けられていない。

【３８６６】

アウト口４３は、遊技盤３０の最下部及び流通路３０１の終端に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３８６７】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、特図始動口３４ａ、第１大入賞口５７ａ、Ｖ入賞口５７ａｖ及び第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【３８６８】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【３８６９】

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

【３８７０】

特図ユニット３７は、特別図柄表示部３７ａを備えている。

【３８７１】

特別図柄表示部３７ａは、特別図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。特別図柄とは、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。特図始動口３４ａへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行されると、特別図柄表示部３７ａは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示を実行する。その後、特別図柄表示部３７ａは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で特別図柄を停止表示する。以下では、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を特図変動時間とも呼ぶ。

【３８７２】

本実施形態では、特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【３８７３】

なお、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを特図遊技回とも呼ぶ。すなわ

ち、特図遊技回は、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１特図遊技回毎に、１回の特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の特図遊技回に要する時間を単位特図遊技時間とも呼ぶ。単位特図遊技時間は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示が開始されてから特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である特図変動時間と、特図抽選の結果が停止表示されている時間である特図停止時間とによって構成されている。

【３８７４】

なお、一般的なパチンコ機は、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄の変動表示中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する特図保留表示部を備えているが、本実施形態のパチンコ機１０は、上述した特図保留機能を有しておらず、特図保留表示部も備えていない。

【３８７５】

普図ユニット３８は、普通図柄表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとを備えている。

【３８７６】

普通図柄表示部３８ａは、普通図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄を停止表示する。以下では、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【３８７７】

本実施形態では、普通図柄表示部３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示部３８ａを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、普通図柄表示部３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【３８７８】

なお、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を単位普図遊技時間とも呼ぶ。単位普図遊技時間は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。

【３８７９】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する普図保留表示部３８ｂを備えている。

【３８８０】

普図保留表示部３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部３８ｂは、

４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【３８８１】

ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉処理期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【３８８２】

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

【３８８３】

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

【３８８４】

図柄表示装置４１は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄又は普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄が変動表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示を行う。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示に限らず、特電開閉実行モード中や普電開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【３８８５】

図３８２は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図３８２（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【３８８６】

図３８２（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～７を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～７を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３８８７】

図３８２（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡとサブ表示領域ＳＡとが表示される。本実施形態では、メイン表示領域ＭＡは、表示面４１ａの中央の大きい領域であり、サブ表示領域ＳＡは、表示面４１ａの右側上方におけるメイン表示領域ＭＡよりも小さい領域である。

【３８８８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３８２（Ａ）に示した数字１～７の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装

飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図３８２（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【３８８９】

本実施形態では、普図始動ゲート３５に遊技球が入球し、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による普図抽選の結果が普図当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【３８９０】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図３８２（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３８９１】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【３８９２】

サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。本実施形態では、特図始動口３４ａに遊技球が入球し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示が開始されると、当該変動表示の開始に伴ってサブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄の変動表示が開始される。そして、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ４～Ｚ６毎に１個の装飾図柄が有効ラインＬ２上に停止表示した状態となる。すなわち、本実施形態では、サブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示及び停止表示と同期している。

【３８９３】

図３８２（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、普図保留表示領域Ｄｎが表示される。普図保留表示領域Ｄｎには、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留された普図抽選の個数（保留普図抽選の個数）が表示される。保留普図抽

選とは、未実行の普図抽選であって、当該普図抽選の抽選結果を報知するための普通図柄の変動表示が開始されていない普図抽選を言う。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留可能な保留普図抽選の数は４個である。従って、図示するように、普図保留表示領域Ｄｎには４個の保留普図抽選に対応した保留表示が可能である。

【３８９４】

また、図３８２（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、普通図柄表示部３８ａに表示される普通図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う普図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特別図柄表示部３７ａに表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が変動表示をしている場合には普図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が停止表示をしている場合には普図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【３８９５】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、普図保留表示領域Ｄｎ、普図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【３８９６】

《７－２》遊技機の電気的構成：

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

【３８９７】

図３８３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３８９８】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【３８９９】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【３９００】

また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、特図始動口３４ａ、普図始動ゲート３５、第１大入賞口５７ａ、Ｖ入賞口５７ａｖ、第２大入賞口５８ａなどの各種の入球口に設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、特図始動口３４ａへの遊技球の

入球に基づいて特図抽選を実行し、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選を実行する。

【３９０１】

主制御基板６１の出力側には、第１特別電動役物５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物５８ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３９０２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行する。また、普電開閉実行モードにおいては、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行するとともに、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行する。

【３９０３】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３９０４】

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

【３９０５】

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

【３９０６】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や

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

【３９０７】

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

【３９０８】

図３８４は、特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＭＰＵ６２が特図抽選や普図抽選などを行う際に用いられる。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。また、普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かの普図リーチ判定に用いられる。また、普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間を決定する際に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１及び普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値を設定する際に用いられる。

【３９０９】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１～Ｃｎ４、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【３９１０】

また、ＲＡＭ６４には、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の各値が特図判定エリア６４ｃに記憶される。また、本実施形態では、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２及び普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【３９１１】

特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【３９１２】

特図当否判定カウンタＣｓ１は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではな

く、かつ、特別図柄表示部３７ａの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口３４ａに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで特図判定エリア６４ｃに記憶される。

【３９１３】

特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図大当たり又は特図小当たりに当選するか否かが判定される。後述するように、本実施形態の特図当否判定テーブルには特図大当たり及び特図外れは設定されていないので、１００％の確率で特図小当たりに当選する。

【３９１４】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９１５】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口３４ａに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した特図当否判定カウンタの値とともに特図判定エリア６４ｃに記憶される。

【３９１６】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３７ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりとなっているので、特図小当たり用の特図種別判定テーブルの１種類のみが用意されている。

【３９１７】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９１８】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【３９１９】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【３９２０】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【３９２１】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【３９２２】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９２３】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【３９２４】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【３９２５】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【３９２６】

次に、普図リーチ判定カウンタＣｎ３の詳細について説明する。普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、普図当否判定の結果が普図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。普図リーチ判定カウンタＣｎ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９２７】

普図リーチ判定カウンタＣｎ３は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【３９２８】

普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【３９２９】

ＭＰＵ６２は、普図当否判定において普図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、普図抽選における普図当否判定の結果が普図当たりで

ある場合には、ＭＰＵ６２は、普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【３９３０】

次に、普図変動種別判定カウンタＣｎ４の詳細について説明する。普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３９３１】

普図変動種別判定カウンタＣｎ４は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図変動時間テーブルと照合され、普図変動時間が決定される。

【３９３２】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【３９３３】

図３８５は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０～１１９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【３９３４】

図３８５に示すように、本実施形態の特図当否判定テーブルには、特図当否判定カウンタＣｓ１の０～１１９９の１２００個の値のうち、０～１１９９の全ての値が特図小当たりに当選となる値として設定されており、特図大当たりに当選となる値及び特図外れとなる値は設定されていない。すなわち、本実施形態では、特図当否判定の結果は、１００％の確率で特図小当たりに当選となる。

【３９３５】

「特図小当たり」とは、特電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。

【３９３６】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【３９３７】

図３８６は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果に応じて特図種別判定テーブルが選択され、当該選択された特図種別判定テーブルと、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別を判定する特図種別判定が行なわれる。ただし、上述したように、本実施形態では、特図当否判定の結果として特図小当たりのみが設定されているので、本実施形態のパチンコ機１０は、特図小当たり用の特図種別判定テーブルのみを備えている。

【３９３８】

図３８６に示すように、本実施形態の特図種別判定テーブルには、特図種別判定カウンタＣｓ２の０～９９の１００個の値のうち、０～３９の４０個の値が特別図柄Ａ（特図小当たりＡ）に設定されており、残りの４０～９９の６０個の値が特別図柄Ｂ（特図小当たりＢ）に設定されている。特図種別判定テーブルに設定されている特別図柄の種別は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となるが、特別図柄の種別毎に、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【３９３９】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特

別電動役物５８ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉の態様が異なることになる。

【３９４０】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【３９４１】

図３８７は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

【３９４２】

図３８７（Ａ）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【３９４３】

図３８７（Ａ）に示すように、本実施形態の特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄Ａに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオＡが設定されており、特別図柄Ｂに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオＡが選択され、一方、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオＢが選択されることになる。

【３９４４】

特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である１．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、１．０秒間の第１特別電動役物５７ｂの開放中に１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は２．０秒に固定されることになる。

【３９４５】

特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である１．１秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、１．１秒間の第１特別電動役物５７ｂの開放中に１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は２．１秒に固定されることになる。

【３９４６】

また、本実施形態では、特図当否判定において特図小当たりに当選した場合に加えて、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にも、特電開閉実行モードが開始される。

【３９４７】

図３８７（Ｂ）は、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行

モードの実行中に、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、そのままＶ入賞口５７ａｖに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりＡに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡが選択され、当該Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始される。一方、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、そのままＶ入賞口５７ａｖに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりＢに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢが選択され、当該Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始される。

【３９４８】

Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である５．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第２特別電動役物５８ｂの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、３．０秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。

【３９４９】

Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．５秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１２回（１２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である５．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第２特別電動役物５８ｂの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、５．９秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、０．５秒間の特電エンディング期間が開始される。

【３９５０】

なお、上述したように、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡにおいては、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋３．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。

【３９５１】

同様に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、第２特別電動役物５８ｂの１

回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢにおいても、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１２（ラウンド数）＋５．９秒（特電インターバル期間）×１１（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２５．９秒に固定されることになる。

【３９５２】

このように、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡ又はＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢのいずれの特電開閉シナリオが選択された場合であっても、特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は１２６．０秒以下となる。そして、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）と、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）との差分は０．１秒程度と小さくなっている。

【３９５３】

さらに、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した時間（１２８．０秒、以下「合算時間Ａ」ともいう）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した時間（１２８．０秒、以下「合算時間Ｂ」ともいう）と同じになっている。このような構成を採用した理由については後述する。

【３９５４】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【３９５５】

図３８８は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～１１９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【３９５６】

図３８８に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～１１９９の１２００個の値のうち、０～３の４個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、１／３００の確率で普図当たりに当選となる。

【３９５７】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【３９５８】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【３９５９】

図３８９は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した普図当否判定の結果に応じて普図種別判定テーブルが選択され、当該選択された普図種別判定テーブルと、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とによって、普通図柄の種別を判定する普図種別判定が行なわれる。

【３９６０】
上述した普図当否判定の結果、普図当たりと判定された場合には普図種別判定テーブル１が選択され、一方、普図当否判定の結果、普図外れと判定された場合には普図種別判定テーブル２が選択される。
【３９６１】
図３８９（Ａ）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル１には、普図種別判定カウンタＣｎ２の０～９９の１００個の値のうち、０～３９の４０個の値が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）に設定されており、４０～５９の２０個の値が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）に設定されており、６０～７４の１５個の値が普通図柄Ｃ（普図当たりＣ）に設定されており、７５～８９の１５個の値が普通図柄Ｄ（普図当たりＤ）に設定されており、９０～９４の５個の値が普通図柄Ｅ（普図当たりＥ）に設定されており、９５～９７の３個の値が普通図柄Ｆ（普図当たりＦ）に設定されており、９８～９９の２個の値が普通図柄Ｇ（普図当たりＧ）に設定されている。普図種別判定テーブル１に設定されている普通図柄の種別は、いずれも普電開閉実行モードの実行の契機となるが、普通図柄の種別毎に、普電開閉実行モードが実行される際に選択される普電開閉シナリオの種別が異なっている。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される普電開閉シナリオの種別によって、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開閉の態様が異なることになる。
【３９６２】
図３８９（Ｂ）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル２には、普図種別判定カウンタＣｎ２の０～９９の１００個の値のうち、１００個の全ての値が普通図柄Ｚ（普図外れ）に設定されている。すなわち、普図当否判定において普図外れであると判定された場合には、普通図柄の種別は普通図柄Ｚに決定される。
【３９６３】
次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。
【３９６４】
図３９０は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。
【３９６５】
図３９０に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄Ａ～Ｇのそれぞれに対応して普電開閉シナリオＡ～Ｇが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果がそれぞれ普通図柄Ａ～Ｇとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡ～Ｇがそれぞれ選択されることになる。以下、普電開閉シナリオＡ～Ｇの詳細について説明する。
【３９６６】
普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、５．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、１４０．０秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、普通電動役物３４ｂは、１回の開放時間である０．８秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が０．６秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球することがないように構成されている。
【３９６７】
普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、５．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒

、総開放時間は１．６秒、開放と開放の間における普通電動役物３４ｂの閉鎖期間（普電インターバル期間）は、１３５．０秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、１４０．０秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、普通電動役物３４ｂは、総開放時間である１．６秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が０．６秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である１０個の遊技球が特図始動口３４ａに入球することがないように構成されている。以下に説明する普電開閉シナリオＣ～Ｇにおいても同様である。

【３９６８】

普電開閉シナリオＣ～Ｇは、普電開閉シナリオＢと比較して普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数及び総開放時間が異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオＢと同じである。具体的には、普電開閉シナリオＣの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は３回であり、普電開閉シナリオＤの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は４回であり、普電開閉シナリオＥの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は５回であり、普電開閉シナリオＦの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は６回であり、普電開閉シナリオＧの普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数は７回である。

【３９６９】

このように、本実施形態では、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（１３５．０秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（１４０．０秒）は、いずれも、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）及びＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）よりも長い時間に設定されている。さらに、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（１３５．０秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（１４０．０秒）は、いずれも、上記合算時間Ａ（１２８．０秒）及び上記合算時間Ｂ（１２８．０秒）よりも長い時間に設定されている。このような構成を採用した理由については後述する。

【３９７０】

なお、以下の説明では、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａと判定されたことを、「特図抽選において特図小当たりＡに当選した」とも表現する。特別図柄Ｂについても同様である。また、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。普通図柄Ｂ～Ｇについても同様である。

【３９７１】

《７－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【３９７２】

図３９１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【３９７３】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【３９７４】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プ

ログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３９７５】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【３９７６】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【３９７７】

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

【３９７８】

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

【３９７９】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３９８０】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【３９８１】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【３９８２】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【３９８３】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３９８４】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【３９８５】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３９８６】

《７－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３９８７】

図３９２は、本実施形態のパチンコ機１０において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。図３９３及び図３９４は、本実施形態のパチンコ機１０において実行される演出の一例を示す説明図である。

【３９８８】

本実施形態のパチンコ機１０において遊技を行なう遊技者は、はじめに、遊技盤３０の中央下部に設けられている普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように、操作ハンドル２５を操作して遊技球の発射強度を調整する。図３９２に示すように、遊技球が普図始動ゲート３５に入球すると、パチンコ機１０の主制御装置６０は、上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ１）。また、音声発光制御装置９０は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

【３９８９】

その後、設定された普図変動時間が経過すると、主制御装置６０は、普通図柄表示部３８ａおいて変動中の普通図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻ｔ２）。遊技者は、普通図柄表示部３８ａにおいて停止表示された普通図柄の表示態様又は

図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、普図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、普図抽選の結果が普図当たりである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一である表示態様（例えば「５５５」）で停止表示させる。一方、普図抽選の結果が普図外れである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「１３５」）で停止表示させる。

【３９９０】

遊技者は、普図抽選において普図当たりに当選するまで、繰り返し普図始動ゲート３５に遊技球を入球させる。なお、本実施形態では、普図始動ゲート３５の下流に一般入賞口３２が設けられているため、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、そのまま一般入賞口３２に入球し、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【３９９１】

普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、普通図柄表示部３８ａおいて変動中の普通図柄を普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した表示態様で停止表示させ、その後、普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオを選択し、当該選択した普電開閉シナリオに基づいた普電開閉実行モードを開始する（時刻ｔ２）。一方、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、普図当たりの当選後に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した表示態様で停止表示させる。

【３９９２】

具体的には、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が１回である普図当たりＡに当選した場合には、変動中の装飾図柄を「１↓１」といった表示態様（中央の装飾図柄列Ｚ２の装飾図柄のみがスクロールしている表示態様）で表示させてリーチを発生させた上で、「１１１」といった表示態様で停止表示させる。また、例えば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が２回である普図当たりＢに当選した場合には、図３９３（Ａ）に示すように、変動中の装飾図柄を「２↓２」といった表示態様で表示させてリーチを発生させた上で、図３９３（Ｂ）に示すように、「２２２」といった表示態様で停止表示させる。したがって、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄でリーチが発生した場合には、遊技者は、普図当たりに当選した場合に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を認識することができるので、遊技者に対して、普図当たりに当選するか否かの期待感だけではなく、当選後の普通電動役物３４ｂの開放回数に対する期待感も付与することができる。遊技者が普通電動役物３４ｂの開放回数に対して期待感を持つ理由については後述する。

【３９９３】

以下、図３９２に示した例では、普図抽選の結果、普図当たりＢに当選した場合について説明する。

【３９９４】

普図抽選の結果、普図当たりＢに当選すると、主制御装置６０は、上述した普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードを開始し、当該普電開閉実行モードの普電オープニング期間を開始する（時刻ｔ２）。上述したように、普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードでは、普通電動役物３４ｂが２回開放する。また、普電オープニング期間が開始されると、音声発光制御装置９０は、普電オープニング演出及び右打ち報知処理を開始する。本実施形態では、図３９４（Ａ）に示すように、普電オープニング演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、後述するＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モード（いわゆる大当たり）が２回発生することを示唆する演出を実行する。また、本実施形態における右打ち報知処理では、図３９４（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像ＧＤ１を表示させ、スピーカー４６から「右

打ち！」といった音声を出力させる。

【３９９５】

右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、操作ハンドル２５を操作して「右打ち」を行なう。遊技者が「右打ち」を行なうと、遊技球発射機構８１から発射された遊技球は、遊技盤３０の遊技領域ＰＡの右側に設けられた流通路３０１に到達する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の普通電動役物３４ｂの上を遊技球が通過するのに０．７秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していると、閉鎖状態の普通電動役物３４ｂの上を少なくとも１個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。

【３９９６】

そして、主制御装置６０は、普電オープニング期間が終了すると、普電開閉処理期間を開始し、普通電動役物３４ｂの１回目の開放を開始する（時刻ｔ３）。すると、当該普通電動役物３４ｂの上を通過中の遊技球は、開放した普通電動役物３４ｂの下方に落下し、当該普通電動役物３４ｂの下方に設けられている特図始動口３４ａに入球する（時刻ｔ４）。

【３９９７】

特図始動口３４ａに遊技球が入球すると、主制御装置６０は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ４）。本実施形態では、特図変動時間は、特図抽選の結果に関わらず、毎回０．５秒に設定される。

【３９９８】

その後、設定された特図変動時間（本実施形態では０．５秒）が経過すると、主制御装置６０は、特別図柄表示部３７ａおいて変動中の特別図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻ｔ５）。上述したように、本実施形態では、特図抽選においては必ず特図小当たり（特図小当たりＡ又は特図小当たりＢ）に当選するように構成されており、例えば、特図抽選の結果が特図小当たりＡである場合には、音声発光制御装置９０は、サブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を「７７７」といった表示態様で停止表示させ、特図抽選の結果が特図小当たりＢである場合には、サブ表示領域ＳＡにおいて変動中の装飾図柄を「３３３」といった表示態様で停止表示させる。

【３９９９】

図３９２に示した例では、特図抽選の結果、特図小当たりＡに当選した場合について説明する。

【４０００】

特図抽選の結果、特図小当たりＡに当選すると、主制御装置６０は、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードを開始し、当該特電開閉実行モードの特電オープニング期間を開始する（時刻ｔ５）。

【４００１】

そして、主制御装置６０は、特電オープニング期間が終了すると、特電開閉処理期間を開始し、第１特別電動役物５７ｂの開放を開始する（時刻ｔ６）。上述したように、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間では、第１特別電動役物５７ｂが１回開放する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の第１特別電動役物５７ｂの上を遊技球が通過するのに１．０秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構８１から０．６秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していれば、閉鎖状態の第１特別電動役物５７ｂの上を少なくとも１個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。したがって、第１特別電動役物５７ｂが開放する

と、当該第１特別電動役物５７ｂの上を通過中の遊技球は、開放した第１特別電動役物５７ｂの下方に落下し、当該第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられている第１大入賞口５７ａに入球する（時刻ｔ７）。

【４００２】

第１大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、当該遊技球はそのままＶ入賞口５７ａｖに入球する（時刻ｔ７）。すなわち、本実施形態では、遊技者は「右打ち」を継続していれば、第１特別電動役物５７ｂの開放中に第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに遊技球を容易に（確実に）入球させることが可能な構成となっている。

【４００３】

Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことを示唆する演出であるＶ入賞演出と、１６ラウンドの特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出とを実行し、主制御装置６０は、実行中である特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後に、上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた１６ラウンドの特電開閉実行モードを開始する（時刻ｔ８）。

【４００４】

Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、特電オープニング期間の０．５秒が経過した後に特電開閉処理期間が開始され、第２特別電動役物５８ｂの１６回の開放のうちの１回目の開放（第１ラウンドのラウンド遊技）が開始される（時刻ｔ９）。そして、第２特別電動役物５８ｂは、最大開放時間の５．０秒が経過したこと又は最大入球個数である１０個の遊技球が入球したことのいずれかの条件を満たした場合に、閉鎖状態となる。閉鎖状態となった後は、閉鎖期間（特電インターバル期間）の３．０秒が経過した後に第２特別電動役物５８ｂの２回目の開放（第２ラウンド目のラウンド遊技）が開始される。その後、第２特別電動役物５８ｂの１６回目の開放（第１６ラウンドのラウンド遊技）が終了して閉鎖した後、特電エンディング期間が開始され、特電エンディング期間の０．５秒が経過することによって、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが終了する（時刻ｔ１０）。遊技者は、このＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、第２特別電動役物５８ｂの開放中に遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることにより、大量の遊技球を賞球として獲得することができる。

【４００５】

なお、上述したように、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡにおいては、特電開閉処理期間における１ラウンドの開放の最大開放時間が５．０秒、最大入球個数が１０個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒であるため、最大開放時間の５．０秒の開放期間中には最大でも８個程度しか遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることができない。すなわち、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第２特別電動役物５８ｂの１回の開放中に１０個の遊技球が入球することによって第２特別電動役物５８ｂが５．０秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、第２特別電動役物５８ｂの１ラウンドの開放期間の長さは５．０秒に固定され、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、０．５秒（特電オープニング期間）＋５．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋３．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋０．５秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。すなわち、本実施形態におけるＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、開始されてから１２６．０秒で終了することになる。

【４００６】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放が開始した時点（時刻ｔ３）から、上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基

づいた特電開閉実行モードが開始した時点（時刻ｔ８）までに要する時間は、遊技者が右打ち報知処理の指示通りに「右打ち」を行なっている場合には、最大でも、４秒程度となるように構成されている。

【４００７】

そして、本実施形態では、普電開閉シナリオＢに基づく普電開閉実行モードの普電開閉処理期間における閉鎖期間（普電インターバル期間）は１３５．０秒に設定されているため、普通電動役物３４ｂの１回目の閉鎖から１３５．０秒が経過した後に、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始することになる（時刻ｔ１１）。

【４００８】

この結果、本実施形態では、図３９２に示すように、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始する前に、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが終了することになる。

【４００９】

そして、普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放によって遊技球が特図始動口３４ａに入球すると、主制御装置６０は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻ｔ１２）。

【４０１０】

その後の処理の流れは、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間（閉鎖期間）が普電エンディング期間に置き換わる点が異なるのみで、図３９２に示す時刻ｔ１３から時刻ｔ１８までの処理の流れは、上述した時刻ｔ５から時刻ｔ１０までの処理の流れと同じである。そして、普電開閉シナリオＢに基づく普電開閉実行モードの普電エンディング期間の時間的長さは１４０．０秒に設定されているので、仮に保留普図抽選が存在していたとしても、普通電動役物３４ｂの２回目の閉鎖後に開始される普電エンディング期間の１４０．０秒が経過するまでは次の普図抽選は実行されない。すなわち、２回目のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するよりも早く次の普図抽選が実行されないように構成されている。その後、普電エンディング期間の１４０．０秒が経過して普電開閉実行モードが終了する（時刻ｔ１９）。

【４０１１】

なお、本実施形態では、普電エンディング期間の終了前の５秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する普電エンディング演出を実行する。本実施形態では、図３９４（Ｂ）に示すように、普電エンディング演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。

【４０１２】

以上説明したように、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した回数分だけ時刻ｔ３から時刻ｔ１０までの処理が繰り返されることになる。換言すれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した回数分だけ、１６ラウンド又は１２ラウンドのＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されることになる。

【４０１３】

なお、図３９２に示した例では、１回目及び２回目の特図抽選において特図小当たりＡに当選し、その後に遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選した場合について説明したが、１回目又は２回目の特図抽選において特図小当たりＢに当選していた場合であって、その後に遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選した場合には、主制御装置６０は、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間において上述したＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードを開始することになる。

【４０１４】

また、本実施形態では、特図始動口３４ａには特図保留機能が設けられていないため、仮に、普通電動役物３４ｂの２回目の開放が開始して特図始動口３４ａに遊技球が入球した時点においてもＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードが終了していなかった場合には、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づく特図抽選が実行されない。この結果、特図抽選において特図小当たりに当選することもなく、Ｖ入賞大当たりに当選することも不可能となる。

【４０１５】

また、図３９２に示した例とは異なり、右打ち報知処理が実行されているにもかかわらずに遊技者が「右打ち」を行なわなかった場合には、普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球を特図始動口３４ａに入球させることができず、または、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球を第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに入球させることができない。この場合には、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードや、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードは開始されず、遊技者は、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの閉鎖期間（普電インターバル期間）や普電エンディング期間が終了するのを待つことになる。

【４０１６】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【４０１７】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０１８】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０１９】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０２０】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０２１】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

【４０２２】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せ

ずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

【４０２３】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、当該第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

【４０２４】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図３９２の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口３４ａに入球可能となる場合がある。

【４０２５】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球することが可能となる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０２６】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電

開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【４０２７】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【４０２８】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても、普通電動役物３４ｂの１回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【４０２９】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口３４ａに遊技球が入球したタイミングにおいてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口３４ａに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【４０３０】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【４０３１】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【４０３２】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも短い時間（例えば８０．０秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【４０３３】
まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目と３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４０３４】
次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける３回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの４回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目と４回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４０３５】
このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【４０３６】
次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも

長い時間（１３５．０秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

【４０３７】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４０３８】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４０３９】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物３４ｂが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口３４ａに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物３４ｂが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【４０４０】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１４０．０秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【４０４１】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、こ

の構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【４０４２】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４０４３】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【４０４４】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０４５】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０４６】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図３９３、図３９４（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０４７】

特に本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数（すなわち、Ｖ入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインＬ１上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができ

る。
【４０４８】
また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物３４ｂの開放（図３９２の時刻ｔ３）からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミング（図３９２の時刻ｔ３）で開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミング（図３９２の時刻ｔ１１）で普通電動役物３４ｂが開放するように制御する。したがって、普図抽選における１回の普図当たりに対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。
【４０４９】
また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【４０５０】
また、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりについて複数の種別（Ｖ入賞大当たりＡ及びＢ）が設定されているので、１回の普電開閉実行モードにおいて当選するＶ入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のＶ入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。
【４０５１】
また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した合算時間Ａ（１２８．０秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した合算時間Ｂと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物３４ｂの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。
【４０５２】
また、本実施形態では、遊技盤３０の中央下部の位置に普図始動ゲート３５が設けられており、当該普図始動ゲート３５に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口３２が設けられているので、遊技盤３０の中央下部の位置に特図始動口３４ａが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。
【４０５３】
また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように操作ハンドル２５を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート３

５に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が一般入賞口３２に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口３２による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることが可能となる。

【４０５４】

《７－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【４０５５】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【４０５６】

＜タイマ割込み処理＞

図３９５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【４０５７】

ステップＳｍ０１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｍ０１０２に進む。

【４０５８】

ステップＳｍ０１０２では、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値を更新する。具体的には、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値に１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０１０３に進む。

【４０５９】

ステップＳｍ０１０３では、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、普図リーチ判定カウンタＣｎ３、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値を更新する。具体的には、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、普図リーチ判定カウンタＣｎ３、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各判定カウンタＣｎ１～Ｃｎ３、Ｃｓ１、Ｃｓ２の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０１０４に進む。

【４０６０】

ステップＳｍ０１０４では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０４を実行した後、ステップＳｍ０１０５に進む。

【４０６１】

ステップＳｍ０１０５では、特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づく特図始動口用の入球処理を実行する。特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０５を実行した後、ステップＳｍ０１０６に進む。

【４０６２】

ステップＳｍ０１０６では、Ｖ入賞口５７ａｖへの遊技球の入球に基づくＶ入賞口用の入球処理を実行する。Ｖ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４０６３】
＜普図始動ゲート用の入球処理＞
次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９５：Ｓｍ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０６４】
図３９６は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０２０１では普図始動ゲート３５に、遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｍ０２０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０２０２に進み、普図抽選保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、普図抽選保留個数ＳＮは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図抽選保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｍ０２０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｍ０２０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。
【４０６５】
ステップＳｍ０２０２において、普図抽選保留個数ＳＮが上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｍ０２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０２０３に進み、普図抽選保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｍ０２０４に進む。
【４０６６】
ステップＳｍ０２０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｍ０２０３において１を加算した普図抽選保留個数ＳＮに対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｍ０２０５に進む。
【４０６７】
ステップＳｍ０２０５では、普図先判定処理を実行する。普図先判定処理は、普図保留エリア６４ｄに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値の情報（普図保留情報）に基づいて、普図抽選の判定結果（普図当否判定の判定結果、普図種別判定の判定結果及び普図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｍ０２０５を実行した後、ステップＳｍ０２０６に進む。
【４０６８】
ステップＳｍ０２０６では、普図保留コマンドを設定する。具体的には、普図保留エリア６４ｄに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２及び普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値の情報（普図保留情報）に基づいて実行された普図先判定処理の判定結果を普図保留コマンドとして設定する。
【４０６９】
普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて取得された普図保留情報に対する普図先判定処理の判定結果を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。普図保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３９９：ステップＳｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、普図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の普図保留表示領域Ｄｎにおける表示を普図抽選保留個数ＳＮの増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の普図保留表示領域Ｄｎにおける表示を普図抽選保留個数ＳＮの増加に対応させて変更する。
【４０７０】

ステップＳｍ０２０６を実行した後、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。
【４０７１】
一方、ステップＳｍ０２０２において、普図抽選保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｍ０２０２：ＮＯ）、すなわち、普図抽選保留個数ＳＮの値が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２および普図リーチ判定カウンタＣｎ３の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。
【４０７２】
＜特図始動口用の入球処理＞
次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９５：Ｓｍ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０７３】
図３９７は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０３０１では、特図始動口３４ａに遊技球が入球したか否かを、特図始動口３４ａに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｍ０３０１において、特図始動口３４ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０３０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップＳｍ０３０３に進む。一方、ステップＳｍ０３０１において、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｍ０３０１：ＮＯ）、本特図始動口用の入球処理を終了する。
【４０７４】
ステップＳｍ０３０３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、上述した特電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０３０３において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０３０３：ＮＯ）、すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０３０４に進む。
【４０７５】
ステップＳｍ０３０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動開始の際にＯＮとなり、特別図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０３０４において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０３０４：ＮＯ）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０３０５に進む。
【４０７６】
ステップＳｍ０３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の各値を主側ＲＡＭ６４の特図判定エリア６４ｃに記憶する。その後、ステップＳｍ０３０６に進む。
【４０７７】
ステップＳｍ０３０６では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動開始フラグをＯＮにする。特図変動開始フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させるためのフラグであり、後述するように、特別図柄の変動が開始された際にはＯＦＦとなる。ステップＳｍ０３０６を実行した後、本特図始動口用の入球処理を終了する。
【４０７８】
＜Ｖ入賞口用の入球処理＞
次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９５：Ｓｍ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２に

よって実行される。
【４０７９】
図３９８は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０４０１では、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球したか否かを、Ｖ入賞口５７ａｖに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｍ０４０１において、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｍ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０４０２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機として特電開閉実行モードが開始され、当該特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、ステップＳｍ０４０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球した場合であっても後述するステップＳｍ０４０３からステップＳｍ０４０５の処理が重複して実行されない構成を採用している。
【４０８０】
ステップＳｍ０４０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｍ０４０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ０４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ａフラグをオンにし、特図種別フラグとして特別図柄Ｂフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ｂフラグをオンにする。その後、ステップＳｍ０４０５に進む。
【４０８１】
ステップＳｍ０４０５では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したこと及び当該Ｖ入賞の種別をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３９９：ステップＳｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞の種別及び当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。
【４０８２】
ステップＳｍ０４０５を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【４０８３】
一方、ステップＳｍ０４０１においてＶ入賞口５７ａｖに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳｍ０４０１：ＮＯ）及びステップＳｍ０４０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ０４０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｍ０４０３からステップＳｍ０４０５の処理を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【４０８４】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【４０８５】
図３９９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｍ０５０２に進む。
【４０８６】
ステップＳｍ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源

投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｍ０５０３に進む。

【４０８７】

ステップＳｍ０５０３では、ステップＳｍ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていれば当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンドや、後述する各種の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｍ０５０３を実行した後、ステップＳｍ０５０４に進む。

【４０８８】

ステップＳｍ０５０４では、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値を更新する。具体的には、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値に１を加算すると共に、各カウンタ値が最大値に達した際には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｍ０５０５に進む。

【４０８９】

ステップＳｍ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップＳｍ０５０６に進む。

【４０９０】

ステップＳｍ０５０６では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示に関する制御処理である普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、普図抽選や、普図抽選の抽選結果に基づいた普通図柄の変動表示の制御などを行う。普通図柄制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０６を実行した後、ステップＳｍ０５０７に進む。

【４０９１】

ステップＳｍ０５０７では、普通電動役物３４ｂに関する制御処理である普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、普通電動役物３４ｂを開閉させる普電開閉実行モードにおける制御などを行なう。普通電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０７を実行した後、ステップＳｍ０５０８に進む。

【４０９２】

ステップＳｍ０５０８では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動表示に関する制御処理である特別図柄制御処理を実行する。特別図柄制御処理では、特図抽選や、特図抽選の抽選結果に基づいた特別図柄の変動表示の制御などを行う。特別図柄制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０８を実行した後、ステップＳｍ０５０９に進む。

【４０９３】

ステップＳｍ０５０９では、特別電動役物に関する制御処理である特別電動役物制御処理を実行する。特別電動役物制御処理では、第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂを開閉させる特電開閉実行モードにおける制御などを行なう。特別電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０５０９を実行した後、ステップＳｍ０５１０に進む。

【４０９４】

ステップＳｍ０５１０では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップＳｍ０５１０を実行した後、ステップＳｍ０５１１に進む。

【４０９５】

ステップＳｍ０５１１では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｍ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否

かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｍ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｍ０５１１：ＮＯ）、ステップＳｍ０５１２及びステップＳｍ０５１３において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣｉｎｉ、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｍ０５１２において、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値に１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｍ０５１３において、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値に１を加算するとともに、その各カウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップＳｍ０５１１において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｍ０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０５０３に戻り、ステップＳｍ０５０３からステップＳｍ０５１０までの各処理を実行する。

【４０９６】

なお、ステップＳｍ０５０３からステップＳｍ０５１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣｉｎｉ、普図変動種別判定カウンタＣｎ４及び特図変動種別判定カウンタＣｓ４の各値の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタ値をランダムに更新することができる。

【４０９７】

＜普通図柄制御処理＞

次に、普通図柄制御処理について説明する。普通図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０９８】

図４００は、普通図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０６０１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０６０１を実行した後、ステップＳｍ０６０２に進む。

【４０９９】

ステップＳｍ０６０２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０６０２を実行した後、本普通図柄制御処理を終了する。

【４１００】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図４００：Ｓｍ０６０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１０１】

図４０１は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０７０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、普電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。

【４１０２】

ステップＳｍ０７０１において、普電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ０７０１：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ０７０２以降の処理のいずれも

実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ０７０１において、普電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｍ０７０２に進む。

【４１０３】

ステップＳｍ０７０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。普図変動中フラグは、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動開始の際にＯＮとなり、普通図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、普図変動中フラグは、普通図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステップＳｍ０７０２において、普図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０７０２：ＮＯ）、すなわち、普通図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ０７０３に進む。

【４１０４】

ステップＳｍ０７０３では、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｍ０７０３において、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上ではないと判定した場合には（Ｓｍ０７０３：ＮＯ）、本普通図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｍ０７０３において、普図抽選保留個数ＳＮが「１」以上であると判定した場合には（Ｓｍ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０７０４に進む。すなわち、普電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄が変動中でもない状況において、普図抽選保留個数ＳＮが１以上である場合に、ステップＳｍ０７０４に進む。

【４１０５】

ステップＳｍ０７０４では、普図抽選保留個数ＳＮを１減算する。その後、ステップＳｍ０７０５に進む。

【４１０６】

ステップＳｍ０７０５では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｍ０７０５を実行した後、ステップＳｍ０７０６に進む。

【４１０７】

ステップＳｍ０７０６では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した普図当否判定テーブルとに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｍ０７０６を実行した後、ステップＳｍ０７０７に進む。

【４１０８】

ステップＳｍ０７０７では、普通図柄の種別を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果に応じて上述した普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、当該選択した普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｍ０７０７を実行した後、ステップＳｍ０７０８に進む。

【４１０９】

ステップＳｍ０７０８では、ステップＳｍ０７０７の普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、ステップＳｍ０７０７の普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにし、普通図柄Ｂであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｍ０７０８を実行した後、ステップＳｍ０７０９に進む。

【４１１０】
ステップＳｍ０７０９では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。普図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｍ０７０９を実行した後、ステップＳｍ０７１０に進む。
【４１１１】
ステップＳｍ０７１０では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づくものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｍ０７０９で設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｍ０７１０を実行した後、ステップＳｍ０７１１に進む。
【４１１２】
ステップＳｍ０７１１では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。
【４１１３】
ステップＳｍ０７１０及びステップＳｍ０７１１にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図３９９）のコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｍ０７１１を実行後、ステップＳｍ０７１２に進む。
【４１１４】
ステップＳｍ０７１２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｍ０７１３に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図変動中フラグをＯＮにする。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。
【４１１５】
＜普図変動時間設定処理＞
次に、普図変動時間設定処理について説明する。普図変動時間設定処理は、普通図柄変動開始処理のサブルーチン（図４０１：Ｓｍ０７０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１１６】
図４０２は、普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａの普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値を取得する。その後、ステップＳｍ０８０２に進む。
【４１１７】
ステップＳｍ０８０２では、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている普図種別フラグのうち、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定し、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮである場合には、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定する。ステップＳｍ０８０２において、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定した場合には（Ｓｍ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０８０３に進む。
【４１１８】
ステップＳｍ０８０３では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当たり用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間タイマカウンタにセットする。この普図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ０８０４を実行した後、本普図変動時間

設定処理を終了する。
【４１１９】
ステップＳｍ０８０２において、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではないと判定した場合には（Ｓｍ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｍ０８０５に進み、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｍ０８０２において今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではない場合に本処理（Ｓｍ０８０５）を実行することから、ステップＳｍ０８０５においては、普図当否判定の結果が普図当たりではない普通図柄の変動のうちリーチが発生する変動であるか否かの判定を行う。具体的には、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図リーチ判定テーブルを参照し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図リーチ判定カウンタＣｎ３の値が、普図リーチ判定テーブルにリーチ発生として設定されている値と一致している場合には、リーチが発生すると判定する。ステップＳｍ０８０５において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｍ０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０８０６に進む。
【４１２０】
ステップＳｍ０８０６では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図外れ（リーチ発生用）普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、本普図変動時間設定処理を終了する。
【４１２１】
ステップＳｍ０８０５において、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｍ０８０５：ＮＯ）、ステップＳｍ０８０７に進み、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタＣｎ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ０８０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【４１２２】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、普図抽選保留個数ＳＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、例えば、普図抽選保留個数ＳＮの数に依存しない構成としてもよく、普図抽選保留個数ＳＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、普図当たり用普図変動時間テーブル及び普図外れ（リーチ発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報に対して、上記構成を適用してもよい。
【４１２３】
＜普通図柄変動停止処理＞
次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図４００：Ｓｍ０６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１２４】
図４０３は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ０９０１では、普図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ０９０１において、普図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ０９０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ０９０１において、普図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０９０２に進む。
【４１２５】
ステップＳｍ０９０２では、普図変動時間設定処理（図４０２）において設定された普

図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｍ０９０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｍ０９０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ０９０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｍ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ０９０３に進む。

【４１２６】

ステップＳｍ０９０３では、普通図柄表示部３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｍ０９０３を実行した後、ステップＳｍ０９０４に進む。

【４１２７】

ステップＳｍ０９０４では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｍ０９０４において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ０９０４：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｍ０９０５に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ０９０７に進み、普図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。

【４１２８】

一方、ステップＳｍ０９０４において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ０９０４：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｍ０９０６に進み、普電開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ０９０７に進み、普図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【４１２９】

＜普通電動役物制御処理＞

次に、普通電動役物制御処理について説明する。普通電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１３０】

図４０４は、普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１００１では、普電エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間の開始時にＯＮにされ、普電エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１３１】

ステップＳｍ１００１において、普電エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００１：ＮＯ）、ステップＳｍ１００２に進み、普電開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、普電開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１３２】

ステップＳｍ１００２において、普電開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００２：ＮＯ）、ステップＳｍ１００３に進み、普電オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。普電オープニング期間フラグは、普電オープニング

期間の開始時にＯＮにされ、普電オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１３３】

ステップＳｍ１００３において、普電オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００３：ＮＯ）、ステップＳｍ１００４に進み、普電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１００４において、普電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１００５以降の普電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。一方、ステップＳｍ１００４において、普電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１００４：ＮＯ）、本普通電動役物制御処理を終了する。

【４１３４】

ステップＳｍ１００５では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、普図種別フラグとして普通図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、普電開閉シナリオＡが選択される。ステップＳｍ１００５を実行した後、ステップＳｍ１００６に進む。

【４１３５】

ステップＳｍ１００６では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１００６を実行した後、ステップＳｍ１００７に進む。

【４１３６】

ステップＳｍ１００７では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、普電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、普電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１００７を実行した後、ステップＳｍ１００８に進み、普電オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【４１３７】

ステップＳｍ１００３において、普電オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１００９に進む。

【４１３８】

ステップＳｍ１００９では、普電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１００９において、普電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１０に進み、普電オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０１１に進む。

【４１３９】

ステップＳｍ１０１１では、普電開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１０１２に進み、普電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された普電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉処理期間コマンドには、今回

の普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉処理期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１０１２を実行した後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【４１４０】

ステップＳｍ１００２において、普電開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１３に進み、普電開閉処理を実行する。普電開閉処理では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオに基づいて普通電動役物３４ｂの開閉動作を制御する。普電開閉処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１０１３を実行した後、ステップＳｍ１０１４に進む。

【４１４１】

ステップＳｍ１０１４では、普電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオに基づいた普通電動役物３４ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、普通電動役物３４ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、普電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップＳｍ１０１４において、普電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１０１４：ＮＯ）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１０１４において、普電開閉処理期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１５に進み、普電開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０１６に進む。

【４１４２】

ステップＳｍ１０１６では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１０１６を実行した後、ステップＳｍ１０１７に進む。

【４１４３】

ステップＳｍ１０１７では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１０１７を実行した後、ステップＳｍ１０１８に進み、普電エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【４１４４】

ステップＳｍ１００１において、普電エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０１９に進む。

【４１４５】

ステップＳｍ１０１９では、普電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１０１９において、普電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１０１９：ＮＯ）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１０１９において、普電エンディング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１０１９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１０２０に進む。

【４１４６】

ステップＳｍ１０２０では、普電エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０２１に進み、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１０２２に進む。

【４１４７】
ステップＳｍ１０２２では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｍ１０２３に進み、普電開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。
【４１４８】
＜普電開閉処理＞
次に、普電開閉処理について説明する。普電開閉処理は、普通電動役物制御処理のサブルーチン（図４０４：Ｓｍ１０１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１４９】
図４０５は、普電開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１１０１では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１１０１において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１１０２に進む。
【４１５０】
ステップＳｍ１１０２では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１１０２において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０３に進む。
【４１５１】
ステップＳｍ１１０３では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１１０４に進む。
【４１５２】
ステップＳｍ１１０４では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１１０４を実行した後、本普電開閉処理を終了する。
【４１５３】
ステップＳｍ１１０２において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１１０２：ＮＯ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。
【４１５４】
ステップＳｍ１１０１において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０５に進む。
【４１５５】
ステップＳｍ１１０５では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１１０５において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１１０６に進む。
【４１５６】
ステップＳｍ１１０６では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１１０７に進む。
【４１５７】
ステップＳｍ１１０７では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において

音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１１０７を実行した後、本普電開閉処理を終了する。

【４１５８】

ステップＳｍ１１０５において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１１０５：ＮＯ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。

【４１５９】

＜特別図柄制御処理＞

次に、特別図柄制御処理について説明する。特別図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１６０】

図４０６は、特別図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１２０１では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１２０１を実行した後、ステップＳｍ１２０２に進む。

【４１６１】

ステップＳｍ１２０２では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１２０２を実行した後、本特別図柄制御処理を終了する。

【４１６２】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図４０６：Ｓｍ１２０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１６３】

図４０７は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１３０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードを開始させる際にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にＯＮとなっているフラグである。

【４１６４】

ステップＳｍ１３０１において、特電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１３０１：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０１において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１３０２に進む。

【４１６５】

ステップＳｍ１３０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１３０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１３０２：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０３以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、Ｖ入賞フラグがＯＮである場合には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｍ１３０３に進む。

【４１６６】

ステップＳｍ１３０３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動開始の際にＯＮとなり、特別図柄の変動終了の際にＯＦＦとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にＯＮとなっているフラグである。ステ

ップＳｍ１３０３において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１３０３：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１３０４以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特図変動中フラグがＯＮである場合には、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｍ１３０３において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１３０３：ＮＯ）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップＳｍ１３０４に進む。

【４１６７】

ステップＳｍ１３０４では、特図変動開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動開始フラグは、上述したように、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合にＯＮとなるフラグである。ステップＳｍ１３０４において、特図変動開始フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１３０４：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｍ１３０４において、特図変動開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１３０５に進む。すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、Ｖ入賞フラグがＯＮでもなく、特別図柄表示部３７ａにおいて特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に、ステップＳｍ１３０５に進む。

【４１６８】

ステップＳｍ１３０５では、特図変動開始フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１３０６に進む。

【４１６９】

ステップＳｍ１３０６では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、特図判定エリア６４ｅに記憶された特図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した特図当否判定テーブルとに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｍ１３０６を実行した後、ステップＳｍ１３０７に進む。

【４１７０】

ステップＳｍ１３０７では、特別図柄の種別を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果に応じて上述した特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶された特図種別判定カウンタＣｎ２の値と、当該選択した特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｍ１３０７を実行した後、ステップＳｍ１３０８に進む。

【４１７１】

ステップＳｍ１３０８では、ステップＳｍ１３０７の特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、ステップＳｍ１３０７の特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｍ１３０８を実行した後、ステップＳｍ１３０９に進む。

【４１７２】

ステップＳｍ１３０９では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）を設定する処理である。特図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１３０９を実行した後、ステップＳｍ１３１０に進む。

【４１７３】

ステップＳｍ１３１０では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が特図始動口３４ａへの遊技球の入球に基づくものであることを示す情報及びステップＳｍ１３０９で設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｍ１３１０を実行した後、ステップＳｍ１３１１に進む。

【４１７４】
ステップＳｍ１３１１では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。
【４１７５】
ステップＳｍ１３１０及びステップＳｍ１３１１にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、通常処理（図３９９）のコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｍ１３１１を実行後、ステップＳｍ１３１２に進む。
【４１７６】
ステップＳｍ１３１２では、特別図柄表示部３７ａにおける特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｍ１３１３に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図変動中フラグをＯＮにする。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。
【４１７７】
＜特図変動時間設定処理＞
次に、特図変動時間設定処理について説明する。特図変動時間設定処理は、特別図柄変動開始処理のサブルーチン（図４０７：Ｓｍ１３０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１７８】
図４０８は、特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１４０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａの普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値を取得する。その後、ステップＳｍ１４０２に進む。
【４１７９】
ステップＳｍ１４０２では、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルを参照して、今回の特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｍ１４０３に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた特図変動時間タイマカウンタにセットする。この特図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１４０３を実行した後、本特図変動時間設定処理を終了する。
【４１８０】
＜特別図柄変動停止処理＞
次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図４０６：Ｓｍ１２０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１８１】
図４０９は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１５０１では、特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１５０１において、特図変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ１５０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ１５０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１５０２に進む。
【４１８２】
ステップＳｍ１５０２では、特図変動時間設定処理（図４０８）において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｍ１５０２において、特図変動時間が

経過していないと判定した場合には（ステップＳｍ１５０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｍ１５０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｍ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１５０３に進む。

【４１８３】

ステップＳｍ１５０３では、特別図柄表示部３７ａにおいて変動中の特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、特別図柄表示部３７ａには、特図抽選の結果に対応した表示態様の特別図柄が停止表示される。ステップＳｍ１５０３を実行した後、ステップＳｍ１５０４に進む。

【４１８４】

ステップＳｍ１５０４では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｍ１５０４において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１５０４：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｍ１５０５に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１５０７に進み、特図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりであるので、ステップＳｍ１５０４において特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定してステップＳｍ１５０５に進むことはない。

【４１８５】

一方、ステップＳｍ１５０４において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ１５０４：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｍ１５０６に進み、特電開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１５０７に進み、特図変動中フラグをＯＦＦにする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４１８６】

＜特別電動役物制御処理＞

次に、特別電動役物制御処理について説明する。特別電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３９９：Ｓｍ０５０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１８７】

図４１０は、特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１６０１では、特電エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間の開始時にＯＮにされ、特電エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１８８】

ステップＳｍ１６０１において、特電エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０２に進み、特電開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、特電開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。すなわち、特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１８９】

ステップＳｍ１６０２において、特電開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０３に進み、特電オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間の開始時にＯＮにされ、特電オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグであ

る。すなわち、特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【４１９０】

ステップＳｍ１６０３において、特電オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０３：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０４に進み、特電開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６０４において、特電開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｍ１６０７以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【４１９１】

一方、ステップＳｍ１６０４において、特電開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｍ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｍ１６０５に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｍ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６０６に進み、特電開閉実行モードフラグと、Ｖ契機フラグとをＯＮにし、その後、後述するステップＳｍ１６０７以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。Ｖ契機フラグは、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものであるか否かを判別するためのフラグである。一方、ステップＳｍ１６０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｍ１６０５：ＮＯ）、本特別電動役物制御処理を終了する。すなわち、本実施形態では、特図抽選において特図当たりに当選した場合（特電開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５７ａｖに遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４１９２】

ステップＳｍ１６０７では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、Ｖ契機フラグと、Ｖ入賞種別フラグと、特図種別フラグと、上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、Ｖ契機フラグがＯＦＦであり、特図種別フラグとして特別図柄Ａフラグがオンとなっている場合には、特図小当たり用特電開閉シナリオＡが選択される。また、例えば、Ｖ契機フラグがＯＮであり、Ｖ入賞種別フラグとしてＶ入賞Ａフラグがオンとなっている場合には、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡが選択される。ステップＳｍ１６０７を実行した後、ステップＳｍ１６０８に進む。

【４１９３】

ステップＳｍ１６０８では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１６０８を実行した後、ステップＳｍ１６０９に進む。

【４１９４】

ステップＳｍ１６０９では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、特電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６０９を実行した後、ステップＳｍ１６１０に進み、特電オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４１９５】

ステップＳｍ１６０３において、特電オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１１に進む。

【４１９６】

ステップＳｍ１６１１では、特電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１６１１において、特電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６１１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１２に進み、特電オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６１３に進む。

【４１９７】

ステップＳｍ１６１３では、今回の特電開閉実行モードにおけるラウンド数をラウンド表示部３９に表示させる処理であるラウンド表示開始処理を実行する。具体的には、選択された特電開閉シナリオに設定されているラウンド数を読み出し、当該読み出したラウンド数をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｍ１６１３を実行した後、ステップＳｍ１６１４に進む。

【４１９８】

ステップＳｍ１６１４では、特電開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｍ１６１５に進み、特電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された特電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉処理期間コマンドには、今回の特電開閉処理期間における第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉処理期間コマンドに基づいて、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６１５を実行した後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４１９９】

ステップＳｍ１６０２において、特電開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１６に進み、特電開閉処理を実行する。特電開閉処理では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオに基づいて第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉動作を制御する。特電開閉処理の詳細については後述する。ステップＳｍ１６１６を実行した後、ステップＳｍ１６１７に進む。

【４２００】

ステップＳｍ１６１７では、特電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオに基づいた第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、特電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップＳｍ１６１７において、特電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１６１７：ＮＯ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１６１７において、特電開閉処理期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６１８に進み、特電開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６１９に進む。

【４２０１】

ステップＳｍ１６１９では、ラウンド表示部３９におけるラウンド数の表示を終了させる処理であるラウンド表示終了処理を実行する。その後、ステップＳｍ１６２０に進む。

【４２０２】

ステップＳｍ１６２０では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得

し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｍ１６２０を実行した後、ステップＳｍ１６２１に進む。

【４２０３】

ステップＳｍ１６２１では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電エンディングコマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を実行するように設定する。ステップＳｍ１６２１を実行した後、ステップＳｍ１６２２に進み、特電エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４２０４】

ステップＳｍ１６０１において、特電エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｍ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６２３に進む。

【４２０５】

ステップＳｍ１６２３では、特電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｍ１６２３において、特電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｍ１６２３：ＮＯ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップＳｍ１６２３において、特電エンディング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｍ１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１６２４に進む。

【４２０６】

ステップＳｍ１６２４では、特電エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６２５に進む。

【４２０７】

ステップＳｍ１６２５では、Ｖ契機フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｍ１６２５において、Ｖ契機フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｍ１６２５：ＮＯ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものではなかった場合には、ステップＳｍ１６２６に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳｍ１６２８に進む。一方、ステップＳｍ１６２５において、Ｖ契機フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｍ１６２５：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞によるものであった場合には、ステップＳｍ１６２７に進み、Ｖ契機フラグと、Ｖ入賞フラグと、Ｖ入賞種別フラグとをＯＦＦにする。その後、ステップＳｍ１６２８に進む。

【４２０８】

ステップＳｍ１６２８では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図３９９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｍ０５０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を終了するように設定する。その後、ステップＳｍ１６２９に進み、特電開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【４２０９】

＜特電開閉処理＞

次に、特電開閉処理について説明する。特電開閉処理は、特別電動役物制御処理のサブルーチン（図４１０：Ｓｍ１６１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４２１０】

図４１１は、特電開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ１７０１では、第１特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１７０１におい

て、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｍ１７０２に進む。

【４２１１】

ステップＳｍ１７０２では、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０２において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０３に進む。

【４２１２】

ステップＳｍ１７０３では、第１特別電動役物５７ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１７０４に進む。

【４２１３】

ステップＳｍ１７０４では、第１特電開放コマンドを設定する。第１特電開放コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７０４を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２１４】

ステップＳｍ１７０２において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０２：ＮＯ）、後述するステップＳｍ１７０８に進む。

【４２１５】

ステップＳｍ１７０１において、第１特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０５に進む。

【４２１６】

ステップＳｍ１７０５では、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０５において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７０６に進む。

【４２１７】

ステップＳｍ１７０６では、第１特別電動役物５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１７０７に進む。

【４２１８】

ステップＳｍ１７０７では、第１特電閉鎖コマンドを設定する。第１特電閉鎖コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７０７を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２１９】

ステップＳｍ１７０５において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０５：ＮＯ）、後述するステップＳｍ１７０８に進む。

【４２２０】

ステップＳｍ１７０８では、第２特別電動役物５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｍ１７０８において、第２特別電動役物５８ｂが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｍ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｍ１７０９に進む。

【４２２１】

ステップＳｍ１７０９では、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを

読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂのの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７０９において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７０９：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１０に進む。

【４２２２】

ステップＳｍ１７１０では、第２特別電動役物５８ｂを開放する。その後、ステップＳｍ１７１１に進む。

【４２２３】

ステップＳｍ１７１１では、第２特電開放コマンドを設定する。第２特電開放コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７１１を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２２４】

ステップＳｍ１７０９において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７０９：ＮＯ）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【４２２５】

ステップＳｍ１７０８において、第２特別電動役物５８ｂが開放中であると判定した場合には（Ｓｍ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１２に進む。

【４２２６】

ステップＳｍ１７１２では、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｍ１７１２において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｍ１７１２：ＹＥＳ）、ステップＳｍ１７１３に進む。

【４２２７】

ステップＳｍ１７１３では、第２特別電動役物５８ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｍ１７１４に進む。

【４２２８】

ステップＳｍ１７１４では、第２特電閉鎖コマンドを設定する。第２特電閉鎖コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３９９：Ｓｍ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｍ１７１４を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【４２２９】

ステップＳｍ１７１２において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｍ１７１２：ＮＯ）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【４２３０】

《７－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４２３１】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４２３２】

図４１２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行

される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４２３３】

ステップＳｍ３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｍ３１０１を実行した後、ステップＳｍ３１０２に進む。

【４２３４】

ステップＳｍ３１０２では、普図遊技回演出用処理を実行する。普図遊技回演出用処理では、普図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普図変動用コマンド及び普図種別コマンドを受信した場合には、当該普図変動用コマンドに含まれる普図変動時間や普図種別コマンドに含まれる普通図柄の種別に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップＳｍ３１０２を実行した後、ステップＳｍ３１０３に進む。

【４２３５】

ステップＳｍ３１０３では、普電開閉実行モード演出用処理を実行する。普電開閉実行モード演出用処理では、普電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普電オープニングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、普電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、普電開放コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した普電開放中演出を実行する。また、普電閉鎖コマンド又は普電エンディングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物３４ｂの閉鎖回数に対応した普電閉鎖中演出を実行する。また、普電エンディング期間の終了５秒前となった場合には、普電エンディング演出を実行する。ステップＳｍ３１０３を実行した後、ステップＳｍ３１０４に進む。

【４２３６】

ステップＳｍ３１０４では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａのサブ表示領域ＳＡにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップＳｍ３１０４を実行した後、ステップＳｍ３１０５に進む。

【４２３７】

ステップＳｍ３１０５では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した

特電エンディング演出を実行する。ステップＳｍ３１０５を実行した後、ステップＳｍ３１０６に進む。

【４２３８】

ステップＳｍ３１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップＳｍ３１０６を実行した後、ステップＳｍ３１０７に進む。

【４２３９】

ステップＳｍ３１０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｍ３１０７を実行した後、ステップＳｍ３１０８に進む。

【４２４０】

ステップＳｍ３１０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｍ３１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４２４１】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【４２４２】

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

【４２４３】

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

【４２４４】

＜メイン処理＞

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

【４２４５】

図４１３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４２４６】

ステップＳｍ６１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｍ６１０２に進む。

【４２４７】
ステップＳｍ６１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【４２４８】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【４２４９】
図４１４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｍ６２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【４２５０】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【４２５１】
図４１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【４２５２】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【４２５３】
ステップＳｍ６３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４１４）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【４２５４】
なお、コマンド対応処理（Ｓｍ６３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した

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

【４２５５】

ステップＳｍ６３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｍ６３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｍ６３０３に進む。

【４２５６】

ステップＳｍ６３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｍ６３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｍ６３０４に進む。

【４２５７】

ステップＳｍ６３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｍ６３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｍ６３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【４２５８】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【４２５９】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６０】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４２６１】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４２６２】
また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。
【４２６３】
また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。
【４２６４】
また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。
【４２６５】
また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球し、当該第１大入賞口５７ａに入球した遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球してＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。
【４２６６】
そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路３０１に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で０．６秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図３９２の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口３４ａに入球可能となる場合がある。
【４２６７】
そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物３４ｂが２回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球することが可能となる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物３４ｂ

が２回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６８】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口３４ａに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【４２６９】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【４２７０】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物３４ｂの１回の開放において複数の遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合であっても、普通電動役物３４ｂの１回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【４２７１】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物３４ｂが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口３４ａに遊技球が入球したタイミングにおいてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口３４ａに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【４２７２】

また、本実施形態によれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了

してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【４２７３】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【４２７４】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも短い時間（例えば８０．０秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【４２７５】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目と３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４２７６】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける２回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの３回目の開放状態では、まだＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける３回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの４回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行

モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目と４回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても開始されることはない。

【４２７７】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【４２７８】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

【４２７９】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、既にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４２８０】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放状態において遊技球が特図始動口３４ａに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける１回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物３４ｂの２回目の開放状態では、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４２８１】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（１２６．０秒）よりも長い時間（１３５．０秒）に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物３４ｂが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口３４ａに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物３４ｂが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【４２８２】
また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物３４ｂが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば１２６．０秒）よりも長い時間（１４０．０秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。
【４２８３】
先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。
【４２８４】
これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【４２８５】
また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。
【４２８６】
また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２８７】
また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２８８】
また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図３９３、図３９４（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２８９】
特に本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数（すなわち、Ｖ入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインＬ１上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。
【４２９０】
また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物３４ｂの開放（図３９２の時刻ｔ３）からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミング（図３９２の時刻ｔ３）で開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミング（図３９２の時刻ｔ１１）で普通電動役物３４ｂが開放するように制御する。したがって、普図抽選における１回の普図当たりに対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。
【４２９１】
また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口３４ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【４２９２】
また、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりについて複数の種別（Ｖ入賞大当たりＡ及びＢ）が設定されているので、１回の普電開閉実行モードにおいて当選するＶ入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のＶ入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。
【４２９３】
また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．０秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２６．０秒）とを合算した合算時間Ａ（１２８．０秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（２．１秒）とＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（１２５．９秒）とを合算した合算時間Ｂと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、Ｖ入賞大当た

りに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物３４ｂの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【４２９４】

また、本実施形態では、遊技盤３０の中央下部の位置に普図始動ゲート３５が設けられており、当該普図始動ゲート３５に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口３２が設けられているので、遊技盤３０の中央下部の位置に特図始動口３４ａが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【４２９５】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技者は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球するように操作ハンドル２５を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート３５に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が一般入賞口３２に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口３２による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることが可能となる。

【４２９６】

《７－７》第７実施形態の変形例：

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

【４２９７】

《７－７－１》変形例１：

上記実施形態において、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の終了間際に、普電開閉実行モードが終了することを示唆する擬似普電エンディング演出を実行することによって、遊技者に一旦、普電開閉実行モードが終了すると思わせた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【４２９８】

本変形例のパチンコ機１０では、上記実施形態における７種類の普通図柄Ａ～Ｇに加えて、普通図柄Ｈ（普図当たりＨ）が普図抽選における普図種別判定の結果として設定されており、上記実施形態における７種類の普電開閉シナリオＡ～Ｇに加えて、普電開閉シナリオＨが用意されている。そして、普図種別判定において普通図柄Ｈであると判定された場合には、普電開閉シナリオＨが選択される。

【４２９９】

普電開閉シナリオＨは、普電開閉シナリオＧ（普通電動役物３４ｂが７回開放）と比較して、普電開閉処理期間における普通電動役物３４ｂの１回目の閉鎖から２回目の開放までの閉鎖期間（１回目の普電インターバル期間）の長さが異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオＧと同じである。具体的には、上述した普電開閉シナリオＧでは１回目の普電インターバル期間を含む全ての普電インターバル期間の長さが１３５．０秒に設定されているのに対し、普電開閉シナリオＨでは１回目の普電インターバル期間の長さが他の普電インターバル期間より１０．０秒長い１４５．０秒に設定されている。

【４３００】

本変形例では、普図抽選において普図当たりＨに当選した場合には、普図当たりＡに当選した場合と同様に、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄が「１１１」といった表示態様で停止する。

【４３０１】

この装飾図柄の停止態様を認識した遊技者は、今回の普図当たりに基づいて実行される

普電開閉実行モードにおいては普通電動役物３４ｂが１回開放し、当該普電開閉実行モードの実行中にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが１回実行されると認識する。

【４３０２】

その後、普電開閉シナリオＨに基づいた普電開閉実行モードの１回目の普電インターバル期間の終了１０秒前から５秒前までの５秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行する。なお、この擬似普電エンディング演出の内容は、上記実施形態において説明した普電エンディング期間の終了５秒前から終了までの５秒間において実行される通常の普電エンディング演出の内容（図３９４（Ｂ））と同じである。

【４３０３】

図４１６は、本変形例のパチンコ機１０において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、擬似普電エンディング演出として、図４１６（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。なお、この擬似普電エンディング演出の実行中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上の領域に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像ＧＤ２を表示する。この右打ち指示画像ＧＤ２は、図３９４（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ１よりも小さい大きさであり、遊技者に認識されにくい表示となっている。

【４３０４】

この擬似普電エンディング演出を認識した遊技者は、今回の普電開閉実行モードではＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数は１回であり、普電開閉実行モードが終了するものであると認識する。

【４３０５】

その後、１回目の普電インターバル期間の終了５秒前から終了までの５秒間において、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する。本変形例では、図４１６（Ｂ）に示すように、継続演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「びっくりした！？まだまだ大当たりが続くよ！」といった文字列を表示する。そして、この継続演出の実行中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａの右上の領域に、図４１６（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ２よりも大きい右打ち指示画像ＧＤ１を表示し、「右打ち！」といった音声を出力する。これにより、遊技者は、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを認識するとともに、「右打ち」をすべき状態であることを認識することができる。

【４３０６】

以上説明したように、本変形例では、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行した後に、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行するので、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３０７】

なお、本変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を「１１１」といった表示態様で停止させた上で、１回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としたが、擬似普電エンディング演出を実行する対象の普電インターバル期間は１回目に限らない。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を「３３３」といった表示態様で停止させた上で、３回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。すなわち、２回目以降のいずれかの普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、普電インターバル期間において毎回、擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感

を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３０８】

《７－７－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞に基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の最終ラウンドの制御の態様を、他のラウンドの制御の態様とは異なる態様とし、当該最終ラウンドにおいて所定時間以内に最大入球個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させて当該最終ラウンドを早期に終了させなければ、次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといった構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【４３０９】

本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンド（第１６ラウンド）のラウンド遊技のみ、第２特別電動役物５８ｂが複数回開放するように構成されており、当該最終ラウンドにおける１回の開放時間は０．５秒、次の開放までの閉鎖時間は１．０秒、最大開放時間は３０．０秒、最大入球個数は１０個、そして特電エンディング期間は０．０秒に設定されている。このため、最終ラウンドにおいて１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球するまでは、第２特別電動役物５８ｂの開放時間の合計が最大開放時間に達しない限り当該最終ラウンドは終了しない。具体的には、０．５秒間の開放が６０回、１．０秒間の閉鎖が５９回に達するまで最終ラウンドが継続し、当該最終ラウンドの所要時間は最大で８９．０秒となる。一方、最終ラウンドにおける最大入球個数は１０個に設定されているので、第２大入賞口５８ａに１０個の遊技球が入球した時点で当該最終ラウンドは終了し、当該特電開閉実行モードも終了する。すなわち、本変形例のＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡでは、第１ラウンドから第１５ラウンドまでは遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、１ラウンドあたりの所要時間は５．０秒に固定されるが、第１６ラウンドのみ、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に依存して１ラウンドの所要時間が大幅に変化することになる。そして、本変形例のＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、１３０秒程度から最大で２０９．５秒の間で変化することになる。

【４３１０】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電インターバル期間は１３５．０秒であり、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが終了していなければ、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまい、遊技者に不利な状況となってしまう。そこで、本変形例のパチンコ機１０では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数（最大入球個数）の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行する。

【４３１１】

図４１７は、本変形例のパチンコ機１０において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、入球促進演出として、図４１７（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「時間内に球を入れてね！！」「がんばって！！」といった文字列を表示するとともに、普電インターバル期間の残時間を表示する演出を実行する。

【４３１２】

そして、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができた場合には、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されることを示唆する演出を実行する。具体的には、本変形例では、図４１７（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに女性のキャラクターを表示し、「おめでとう！！まだまだ大当たりが続くよ！」といった文字列を表示する。

【４３１３】

一方、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物３４ｂの次の開放までにＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができなかった場合には、次のＶ入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまったことを示唆する消滅演出を実行する。具体的には、本変形例では、消滅演出として、図４１７（Ｃ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに悲しんでいる女性のキャラクターを表示し、「ごめんね。。次の大当たりが消えちゃった。。」といった文字列を表示する。そして、表示されていた右打ち指示画像ＧＤ１を、より小さい右打ち指示画像ＧＤ２に変更する。

【４３１４】

以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、普通電動役物３４ｂの次の開放までに最大入球個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させるという遊技を遊技者に提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。そして、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に、普通電動役物３４ｂの次の開放までに最終ラウンドが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３１５】

また、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行するので、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させることによって当該特電開閉実行モードを普通電動役物３４ｂの次の開放までに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定時間以内に所定個数の遊技球を第２大入賞口５８ａに入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【４３１６】

また、本変形例では、普通電動役物３４ｂの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかった場合に消滅演出を実行するので、遊技者に、普通電動役物３４ｂの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【４３１７】

さらに、本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡ（１６ラウンド、長さ変化）は、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオＢ（１２ラウンド、長さ固定）と比較して、ラウンド数が多い反面、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといったリスクも兼ね備えている。したがって、遊技者に、特典の多さ（ラウンド数の多さ）と引き換えにリスクも背負ったといった幸福感と緊張感の両方の感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３１８】

なお、本変形例では、最終ラウンドのみ所要時間が固定されない構成としたが、このような構成に限らず、特定のラウンド（例えば奇数のラウンド）のみ所要時間が固定されない構成や、全ラウンドの所要時間が固定されない構成としてもよい。すなわち、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が固定されない構成とすればよい。このような構成としても、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が長くなってしまうことによって次のＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３１９】

《７－７－３》変形例３：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード

の特電開閉処理期間を構成する各ラウンド遊技の所要時間を、以下に説明する本変形例の構成を採用することによって固定化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【４３２０】

本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉実行シナリオにおいては、特電オープニング期間は１２．０秒、ラウンド数は１０、１ラウンドにおける第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回、最大開放時間は０．１秒、最大入球個数は５個、特電インターバル期間は１２．０秒、特電エンディング期間は５．０秒に設定されている。そして、本変形例では、第２特別電動役物５８ｂの上面に遊技球の通過速度を低減させる速度低減手段として複数の突部が設けられており、第２特別電動役物５８ｂに達した遊技球は当該第２特別電動役物５８ｂを通過するまでその上面に一時的に滞留することになる。

【４３２１】

そして、遊技球が流通路３０１に向けて０．６秒間隔で発射され、発射された遊技球が第２特別電動役物５８ｂに到達している状況において、第２特別電動役物５８ｂが５．０秒以上、閉鎖状態を維持すると、その閉鎖状態の間に、第２特別電動役物５８ｂの上面には最大で８個程度の遊技球が滞留するように構成されている。そして、第２特別電動役物５８ｂが開放すると、当該第２特別電動役物５８ｂの上面に滞留していた８個程度の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球する。なお、第２大入賞口５８ａへの遊技球の最大入球個数は５個に設定されているが、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球したことが検出される前に既に最大開放時間の０．１秒が経過してしまうため、第２特別電動役物５８ｂは、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しているか否かに関わらず、閉鎖状態となる。したがって、１ラウンドの所要時間は、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に関わらず、０．１秒に固定されることになる。

【４３２２】

この結果、本変形例におけるＶ入賞大当たり用特電開閉実行シナリオに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、１２．０秒（特電オープニング期間）＋０．１秒（１ラウンド）×１０（ラウンド数）＋１２．０秒（特電インターバル期間）×９（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、１２６．０秒に固定されることになる。

【４３２３】

このような構成としても、上記実施形態と同様に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの所要時間を固定化することができる。

【４３２４】

《７－７－４》変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを構成する全てのラウンド遊技の所要時間が最大開放時間となった場合であっても、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までに当該特電開閉実行モードが確実に終了する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【４３２５】

本変形例では、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオは１種類のみ設定されており、当該特電開閉シナリオにおいては、特電オープニング期間は５．０秒、ラウンド数は１６、１ラウンドにおける第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回、最大開放時間は２０．０秒、最大入球個数は１０個、特電インターバル期間は５．０秒、特電エンディング期間は５．０秒に設定されている。

【４３２６】

したがって、本変形例における各ラウンド遊技の最長の所要時間は２０．０秒となり、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最長の所要時間は、５．０秒（特電オープニング期間）＋２０．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、４０５．０秒となる。

【４３２７】

次に本変形例における各ラウンド遊技の最短の所要時間について説明する。本変形例においても、遊技球の最短の発射間隔は０．６秒となっているので、１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球するのに要する最短時間は６．０秒程度となり、各ラウンド遊技の最短の所要時間は６．０秒程度となる。この結果、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最短の所要時間は、５．０秒（特電オープニング期間）＋約６．０秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、約１８１．０秒となる。

【４３２８】

そして、本変形例では、各普電開閉シナリオにおいて、普電インターバル期間は４１５．０秒、普電エンディング期間は４２０．０秒に設定されており、また、特図小当たりに基づいた特電開閉実行モードは２．０秒程度で終了する。したがって、本変形例では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放までに、当該特電開閉実行モードが確実に終了することになる。

【４３２９】

換言すれば、本変形例によれば、普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該特電開閉実行モードの終了後に、普通電動役物３４ｂを開放させ得るパチンコ機１０を実現することができる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる複数のラウンド遊技の所要時間がどのような長さになったかにかかわらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回確実に実行させることが可能となる。

【４３３０】

《７－７－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間のラウンド遊技の実行中に、当該実行中のラウンド遊技のラウンド数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「第１ラウンド中だよ！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

【４３３１】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、残りのラウンド遊技の回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、１６ラウンドのラウンド遊技によって構成されている特電開閉実行モードの、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、第１５ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１回」といった文字列を表示させ、第１６ラウンド（最終ラウンド）のラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

【４３３２】

このような構成によれば、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３３３】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例

えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【４３３４】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に、当該特電開閉実行モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、当該特電開閉実行モードの実行中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【４３３５】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、普図抽選において普図当たりに当選した直後には当該普図当たりに当選したことによる普通電動役物３４ｂの開放回数を遊技者に示唆しない構成とした上で、その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの最終ラウンドのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物３４ｂが開放することになる場合（連荘する場合）には、例えば当該装飾図柄を「７７７」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物３４ｂが開放しない場合（連荘しない場合）には、例えば当該装飾図柄を「３２６」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、ラウンド遊技の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、遊技者に驚きの感情を抱かせることができるとともに、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【４３３６】

《７－７－６》変形例６：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後（図３９２の時刻ｔ１０）から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放（時刻ｔ１１）までの期間において、遊技者によって「右打ち」が行なわれていない場合には、他の期間において実行される通常の右打ち報知処理よりも右打ちすべきことを強く（激しく）報知する特別右打ち報知処理を実行する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【４３３７】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放時間は短いため、遊技者が普通電動役物３４ｂが開放したのを確認してから遊技球を発射した場合には、当該遊技球が普通電動役物３４ｂに到達したときには既に普通電動役物３４ｂは閉鎖状態となっており、普通電動役物３４ｂの下方に設けれた特図始動口３４ａに遊技球を入球させることができない。そして、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまう。

【４３３８】

そこで、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、

普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行する。具体的には、特別右打ち報知処理では、図３９４（Ａ）に示した右打ち指示画像ＧＤ１よりも大きい文字及び矢印の右打ち指示画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させるとともに、「右打ちをして下さい」といった音声をスピーカー４６から最大音量で出力させる。

【４３３９】

なお、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する構成としては、種々の構成を採用することができる。例えば、本変形例では、流通路３０１の入口近傍に遊技球の通過を検出可能なセンサーが設けられており、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔（例えば２．０秒）以上であるか否かを判定することによって、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する。そして、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔以上であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていないと判定し、一方、当該間隔が所定間隔未満であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていると判定する。

【４３４０】

以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行するので、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４３４１】

なお、特別右打ち報知処理の報知態様は、通常右打ち報知処理の報知態様よりも強く（激しく）報知する態様、すなわち、遊技者が右打ちすべきことをより認識しやすい報知態様であれば、上記報知態様に限定されない。例えば、特別右打ち報知処理において表示される右打ち指示画像が拡大と縮小とを繰り返す態様であってもよく、また、例えば、右打ち指示画像が虹色に発光して点滅する態様であってもよい。

【４３４２】

《７－７－７》変形例７：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果に特図外れが含まれる構成としてもよい。このような構成によれば、普図抽選において普図当たりに当選し、普電開閉実行モードが実行されて遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない可能性があるので、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３４３】

《７－７－８》変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりに特電始動口を設ける構成としてもよい。特図始動口３４ａの代わりに設けられた特電始動口に遊技球が入球した場合には、上述した特図抽選が行なわれることなく、第１特別電動役物５７ｂが開閉する特電開閉実行モードが実行される。このような構成によれば、特図抽選のためのカウンタやテーブルを省略して制御を簡易化することができるとともに、上記実施形態及び上記各変形例と同様の効果を奏することができる。

【４３４４】

《７－７－９》変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりにＶ入賞口を設けるとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によ

れば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球がＶ入賞口に入球すれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放して遊技球がＶ入賞口に入球すれば、再びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、１回の普図当たりにおいてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

【４３４５】

なお、本変形例のように、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない構成や、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行期間がごく短い構成においては、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能であれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを、普電開閉実行モードの実行中に複数回実行可能な構成を実現することができる。

【４３４６】

《７－７－１０》変形例１０：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されているとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。特図大当たりに基づく特電開閉実行モードでは、第２特別電動役物５８ｂの開閉処理が実行される。その後、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放して遊技球が特図始動口３４ａに入球すれば、再び特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、１回の普図当たりにおいて特図大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

【４３４７】

なお、特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されていなくてもよく、特図抽選の結果の一部として特図大当たりが設定されている構成としてもよい。例えば、特図抽選の結果の５０％が特図大当たりに設定されており、残りの５０％は特図外れに設定されている構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３４８】

《７－７－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備える構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球がＶ入賞口５７ａｖに入球したことに基づいて特定の利益としての高確率モードの開始を決定する構成とし、高確率モードの開始後、遊技者に有利な高確率モードにおける特図抽選が複数回（例えば１００回）実行されるという所定の終了条件が成立した場合に当該高確率モードを終了させる構成（回数切り確変機、ＳＴ（スペシャルタイム）機）としてもよい。

【４３４９】

また、この構成において、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例え

ば、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数が１５回である場合には、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、高確率モードで実行される最後の特図抽選において特別図柄が変動している期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードで実行される特図抽選の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３５０】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【４３５１】

また、高確率モードの終了時に、当該高確率モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードから低確率モードに移行することなく特図大当たりに当選した回数（いわゆる連荘回数）や、当該連荘中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、高確率モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該高確率モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【４３５２】

また、複数種類の特定の利益（例えば特定の利益Ａ、Ｂ）の中から一の特定の利益を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードに加えて上述した高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）も備える構成とした上で、特定の利益Ａは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Ｂは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モードは、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了し、高頻度サポートモードは、特図大当たりに当選せずに３０回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。また、例えば、特定の利益Ａは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに１００回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Ｂは、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに３０回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特定の利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定の利益が付与されるならば、どの種類の特定の利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【４３５３】

また、高確率モードにおける特図抽選の実行中（特別図柄の変動中）に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特図抽選において特図大当たりに当選することになる場合には、例えば当該装飾図柄を「７７７」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特図抽選において特図大当たりに当選しない場合

には、例えば当該装飾図柄を「３２６」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【４３５４】

また、普図抽選の結果に基づいて、１回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物３４ｂの開放動作を少なくとも実行させる構成としてもよい。

【４３５５】

また、普通電動役物３４ｂの開放から高確率モードの終了までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物３４ｂが第１タイミングで開放することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで普通電動役物３４ｂが開放するように制御する構成としてもよい。

【４３５６】

また、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する構成としてもよい。より具体的には、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる構成としてもよい。

【４３５７】

また、高確率モードにおける特図抽選は、遊技状態により実行時間が最も短い第１特図変動時間（例えば２秒）から最も長い第２特図変動時間（例えば１８０秒）の間で変化可能であり、第１タイミングの後に実行される１特別遊技回の、高確率モードにおける複数回の特図抽選が全て第２特図変動時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に普通電動役物３４ｂを開放させ得る構成としてもよい。

【４３５８】

このように、本変形例によれば、高確率モードを備えるので、上記実施形態及び上記各変形例以上に遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３５９】

《８》第８実施形態：

《８－１》遊技機の構造：

図４１８は、本発明の第８実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４３６０】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラ

スユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【４３６１】

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

【４３６２】

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

【４３６３】

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

【４３６４】

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

【４３６５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パ

チンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【４３６６】
図４１９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【４３６７】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【４３６８】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【４３６９】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【４３７０】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【４３７１】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【４３７２】
図４２０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【４３７３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０の正面視右側には遅延機構２０２及びＶ入賞機構２１０が配置されている。遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０については、後で詳細を説明する。

【４３７４】

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

【４３７５】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４１９）から払い出される。

【４３７６】

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

【４３７７】

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

【４３７８】

スルーゲート３５は、図示するように、遅延機構２０２の流路２０３に設けられている。スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４３７９】

第１可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる第１大入賞口３６ａを備えるとともに、第１大入賞口３６ａを開閉する第１開閉扉３６ｂを備えている。第１開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第１開閉扉３６ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間で状態変化する。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合に移行するモードであり、第１開閉扉３６ｂまたは後述する第２開閉扉２１２ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合には、第１大入賞口３６ａまたは第２開閉扉２１２ｂへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合にも、第１大入賞口３６ａまたは第２開閉扉２１２ｂへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、第１

可変入賞装置３６の第１大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４３８０】

ここで、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０について説明をする。

【４３８１】

図４２１は、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。図４２０から分かるように、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０は、遊技領域ＰＡの正面視右側に配置されており、遊技者が操作ハンドル２５を操作して遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流通させた場合に、遊技球が必ず遅延機構２０２を流通するように構成されている。

【４３８２】

図４２１に示すように、遅延機構２０２は、流路２０３を備える。流路２０３は、Ｖ入賞機構２１０に連通しており、流路２０３に流入した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に案内される。流路２０３は遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状をしており、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するまでの時間を、遊技盤３０の右側に釘が配置されている一般的な遊技機と比較して、遅らせる機能を有する。なお、遅延機構２０２は、蛇行した流路に限定されず、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよい。

【４３８３】

流路２０３には、遊技球が流通したことを検出する検出センサ２０５が配置されている。遊技盤３０の右側を流通する遊技球の流通態様を検出するために配置されている。換言すると、検出センサ２０５は、遊技者が操作ハンドル２５または遊技球発射ボタン２６を操作することによる遊技球の発射操作の態様を検出する。検出センサ２０５を用いた遊技球の流通態様の検出処理の内容については後述する。

【４３８４】

上述したように、流路２０３には、スルーゲート３５が配置されている。図示するように、本実施形態においては、流路２０３は、当該流路２０３を流通する遊技球がスルーゲート３５を通過する場合と、通過しない場合とが発生するように形成されている。

【４３８５】

Ｖ入賞機構２１０は、第２可変入賞装置２１２、検出センサ２１３、流路２１４、流路２１５、流路２１６、流路２１７を備える。第２可変入賞装置２１２は、第２大入賞口２１２ａを備えるとともに、第２大入賞口２１２ａを開閉する第２開閉扉２１２ｂを備える。上述した第１開閉扉３６ｂと同様に、第２開閉扉２１２ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第２開閉扉２１２ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間を状態変化する。

【４３８６】

図示するように、遅延機構２０２の流路２０３を流通した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが開放状態である場合には、第２大入賞口２１２ａに入球し、流路２１４を流通する。一方、遊技球がＶ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが閉鎖状態である場合には、遊技球は第２大入賞口２１２ａに入球せず、流路２０３から流出し、遊技領域ＰＡの右側の領域をさらに下方に流下する。

【４３８７】

検出センサ２１３は、第２大入賞口２１２ａに遊技球が入球したことを検出するセンサである。本実施形態では、第２可変入賞装置２１２の第２大入賞口２１２ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４３８８】
流路２１４は、下流側で流路２１５と、流路２１６と、流路２１７とに分岐する。流路２１４上には、第１振分弁２１８と、第２振分弁２１９とが配置されており、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９との開閉状態の組み合わせ（以下、開閉パターンとも呼ぶ）によって流路２１４を流通する遊技球は、流路２１５、流路２１６、または流路２１７のいずれかの流路に振り分けられる。具体的には、第１振分弁２１８が閉状態の場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１５に振り分けられる。第１振分弁２１８が開状態であり第２振分弁２１９が閉状態である場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１６に振り分けられる。第１振分弁２１８が開状態であり第２振分弁２１９が開状態である場合には、流路２１４を流通する遊技球は流路２１７に振り分けられる。第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンは、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開放状態となる契機となった大当たりまたは小当たりの種別に対応する。本実施形態においては、第２開閉扉２１２ｂは、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、当該小当たりを契機とする開閉実行モードの実行中に第２開閉扉２１２ｂが開放する。本実施形態においては、小当たりには複数の種別が設けられている。そして、各種別の小当たりごとに第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンが対応付けて設定されている。小当たりの種別と、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９の開閉パターンとの対応については後述する。

【４３８９】
流路２１５は、Ｖ入賞機構２１０が備えるクルーン２２０に遊技球を案内する。クルーン２２０は、３つの第１Ｖ入賞口Ｖ１と、３つの排出口２２３とを有する。３つの第１Ｖ入賞口Ｖ１のいずれに遊技球が入球しても、パチンコ機１０によって同一の処理が実行される。すなわち、クルーン２２０上に配置されている３つの各第１Ｖ入賞口Ｖ１からパチンコ機１０の内部に連通する３つの流路は、内部で一つの流路または入賞口に合流している。流路２１５から流出した遊技球はクルーン２２０が備える凹面を旋回した後、３つ第１Ｖ入賞口Ｖ１または３つ排出口２２３のいずれかに入球する。

【４３９０】
流路２１６は、排出口２２５に遊技球を案内する。流路２１７は、Ｖ入賞機構２１０が備える第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球を案内する。

【４３９１】
本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合、大当たりが確定する。より具体的には、開閉実行モードが実行されている期間において、第２開閉扉２１２ｂが開放しているタイミングに遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球し、その後、当該遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりが確定する。そして、当該開閉実行モードの終了後に、当該確定した大当たり対する特典として、再び、開閉実行モードが実行される。第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球したことを契機として確定する大当たりの種別については後述する。以上、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０について説明した。

【４３９２】
説明を図４２０に戻す。遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、第１可変入賞装置３６または第２可変入賞装置２１２に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４３９３】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【４３９４】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、

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

【４３９５】

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

【４３９６】

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

【４３９７】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入賞した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【４３９８】

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

【４３９９】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第１可変入賞装置３６または第２可変入賞装置２１２に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【４４００】

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

【４４０１】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【４４０２】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり（または小当たり）に当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【４４０３】
図４２２は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４２２（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図４２２（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の１～８を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。
【４４０４】
図４２２（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４２２（ａ）に示した数字１～８の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４２２（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の液晶用図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【４４０５】
ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された乱数の値（特別情報とも呼ぶ）についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施

形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【４４０６】

さらに、図４２２（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。また、本実施形態においては、保留された遊技球に対応して後に実行される遊技回であって、まだ実行されていない遊技回を保留遊技回とも呼ぶ。

【４４０７】

《８－２》遊技機の電気的構成：

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

【４４０８】

図４２３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４４０９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４４１０】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４１９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４４１１】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６、第２可変入賞装置２１２などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサおよび遅延機構２０２に設けられた検出センサ２０５（図４２１）と接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定、遊技球が遅延機構２０２を流通したか否かの判定（遊技球の流通態様の

検出）などを行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４４１２】

主制御基板６１の出力ポートには、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させる第１可変入賞駆動部３６ｃと、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂを開閉動作させる第２可変入賞駆動部２１２ｃと、第１振分弁２１８を開閉動作させる第１振分弁駆動部２１８ａと、第２振分弁２１９を開閉動作させる第２振分弁駆動部２１９ａと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４４１３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、第１開閉扉３６ｂが開閉されるように第１可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行し、さらに、第２開閉扉２１２ｂが開閉されるように第２可変入賞駆動部２１２ｃの駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいて、第１振分弁２１８が開閉されるように第１振分弁駆動部２１８ａの駆動制御を実行し、さらに、第２振分弁２１９が開閉されるように第２振分弁駆動部２１９ａの駆動制御を実行する。その他、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【４４１４】

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

【４４１５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【４４１６】

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

【４４１７】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで

遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【４４１８】

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

【４４１９】

図４２４は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり結果の種別や、小当たり結果の種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【４４２０】

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

【４４２１】

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

【４４２２】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【４４２３】

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

【４４２４】

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

アＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４４２５】

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

【４４２６】

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

【４４２７】

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

【４４２８】

当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４４２９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。また、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて小当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【４４３０】

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

【４４３１】

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

定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【４４３２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４２２（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【４４３３】

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

【４４３４】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４４３５】

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

【４４３６】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カ

ウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【４４３７】

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

【４４３８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態におけるパチンコ機１０は、当否テーブルとして、第１始動口用の当否テーブルと、第２始動口用の当否テーブルとを備える。

【４４３９】

図４２５は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４２５に示すように、第１始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として、５～９の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１のうち、１０～１１９９の値が外れである。

【４４４０】

「小当たり」とは、可変入賞装置の開閉扉（本実施形態では第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂ）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【４４４１】

図４２６は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４２６に示すように、第２始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として、５～１１９９の１１９５個の値が設定されている。なお、本実施形態の第２始動口用の当否テーブルには、小当たりではない外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値は設定されていない。

【４４４２】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置（本実施形態では第１可変入賞装置３６）の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【４４４３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂを開閉動作させ、小当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂを開閉動作させる。

【４４４４】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける第１可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モー

ドの開始から終了までに、第１開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第１開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【４４４５】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の第１開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の第１開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【４４４６】

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

【４４４７】

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

【４４４８】

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

【４４４９】

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

【４４５０】

なお、電動役物３４ａは、スルーゲート３５への遊技球の流通態様が予め定められた流通条件を満たした場合（すなわち、スルーゲート３５を遊技球が流通した場合）には、電

動役物開放抽選の結果に基づいて駆動し、スルーゲート３５を遊技球が流通しない場合には駆動しない。

【４４５１】

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

【４４５２】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たりの種別を振り分ける。また、当たり抽選の結果、小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタＣ２を用いて、小当たりの種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たりの種別および小当たりの種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【４４５３】

図４２７は、第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図４２７（ａ）は第１始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図４２７（ｂ）第１始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【４４５４】

図４２７（ａ）に示すように、第１始動口用の大当たり振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＢとが設定されている。大当たりＡは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６が開閉動作する。図４２７（ａ）の第１始動口用の大当たり振分テーブルの［大当たり用の開閉シナリオ］の欄に［　］で示した記載は、大当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行うためのプログラム（以下、大当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。大当たりＡにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＡは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４５５】

大当たりＢは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＢにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＢは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４５６】

第１始動口用の大当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５４」が大当たりＡに対応しており、「５５～９９」が大当たりＢに対応している。

【４４５７】

図４２７（ｂ）に示すように、第１始動口用の小当たり振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりａと大当たりｂとが設定されている。

【４４５８】

小当たりａは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。図４２７（ｂ）の第１始動口用の小当たり振分テーブルの［小当たり用の開閉シナリオ］の欄に［

］で示した記載は、小当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂ、第１振分弁２１８、第２振分弁２１９の開閉制御を行うためのプログラム（以下、小当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。小当たりａにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１５に振り分けられクルーン２２０に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４５９】

また、小当たりａを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶａである。大当たりＶａの詳細については後述する。

【４４６０】

小当たりを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口に入球し大当たりが確定した場合、実行中の当該開閉実行モードの終了後に、再度、Ｖ入賞への遊技球の入球によって確定した大当たりに対応する開閉実行モードが開始される。そして、確定した大当たりの種別に従った開閉実行モードが実行され、高頻度サポートモードが設定されている場合には、当該開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードにおいて所定回数の遊技回が実行される。

【４４６１】

小当たりｂは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｂにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｂを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口に入球した場合には、大当たりＶｂが確定する。大当たりＶｂの詳細については後述する。

【４４６２】

第１始動口用の小当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～４９」が小当たりａに対応しており、「５０～９９」が小当たりｂに対応している。

【４４６３】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰａ］および小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず遊技球がクルーン２２０に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによっては第２Ｖ入賞口Ｖ２または排出口２２５に案内される可能性もある。

【４４６４】

図４２８は、第２始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図４２８（ａ）は第２始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図４２８（ｂ）第２始動口用の小当たり

振分テーブルを示している。第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【４４６５】

図４２８（ａ）に示すように、第２始動口用の大当たり振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりＣと大当たりＤと大当たりＥとが設定されている。大当たりＣは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６が開閉動作する。大当たりＣの場合には、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＣは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４６６】

大当たりＤは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＤにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＤは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４６７】

大当たりＥは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＥにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＥは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４６８】

第２始動口用の大当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２８」が大当たりＣに対応しており、「２９～４３」が大当たりＤに対応しており、「４４～９９」が大当たりＥに対応している。

【４４６９】

図４２８（ｂ）の第２始動口用の小当たり振分テーブルに示すように、第２始動口用の小当たり振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりｃと大当たりｄと小当たりｅと小当たりｆと小当たりｇとが設定されている。

【４４７０】

小当たりｃは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｃにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１５に振り分けられクルーン２２０に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７１】
また、小当たりａを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｃである。大当たりＶｃの詳細については後述する。
【４４７２】
小当たりｄは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｄにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。
【４４７３】
また、小当たりｄを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｄである。大当たりＶｄの詳細については後述する。
【４４７４】
小当たりｅは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｅにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。
【４４７５】
また、小当たりｅを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｅである。大当たりＶｅの詳細については後述する。
【４４７６】
小当たりｆは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｆにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１

２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が開放状態であり、遊技球は流路２１７に振り分けられ第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７７】

また、小当たりｆを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｆである。大当たりＶｆの詳細については後述する。

【４４７８】

小当たりｇは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂが開閉動作する。小当たりｇにおいては、主側ＭＰＵ６２は、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］に従って、ラウンド遊技回数１Ｒに対応した第２可変入賞装置２１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉制御を行うとともに、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。具体的には、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が流路２１４を流通して第１振分弁２１８に到達したタイミングで第１振分弁２１８が開放状態であり、遊技球が第２振分弁２１９に到達したタイミングで第２振分弁２１９が閉鎖状態であり、遊技球は流路２１６に振り分けられ排出口２２５に到達しやすくなるように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。

【４４７９】

また、小当たりｇを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりＶｇである。大当たりＶｇの詳細については後述する。

【４４８０】

第２始動口用の小当たり振分テーブルでは、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３２」が小当たりｃに対応しており、「３２～３８」が小当たりｄに対応しており、「３９～４４」が小当たりｅに対応しており、「４５～６６」が小当たりｆに対応しており、「６７～９９」が小当たりｇに対応している。

【４４８１】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ずクルーン２２０に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによっては第２Ｖ入賞口Ｖ２または排出口２２５に誘因される可能性もある。また、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］および小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されるとは限らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによってはクルーン２２０または排出口２２５に誘因される可能性もある。さらに、小当たり用の開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されているが、必ず排出口２２５に誘因されるとは限

らず、遊技球が第２可変入賞装置２１２に入球したタイミングによってはクルーン２２０または第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される可能性もある。

【４４８２】

次に、各小当たりａ～小当たりｇを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に入球（以下、Ｖ入賞とも呼ぶ）した場合に確定する大当たりＶａ～大当たりＶｇについて説明する。

【４４８３】

図４２９は、Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口Ｖ１、第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。

【４４８４】

図示するように、大当たりＶａは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶａにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶａは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８５】

大当たりＶｂは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１０Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｂにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］に従って、ラウンド遊技回数１０Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｂは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４８６】

大当たりＶｃは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｃにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｃは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８７】

大当たりＶｄは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が１５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｄにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］に従って、ラウンド遊技回数１５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｄは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８８】

大当たりＶｅは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｅにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｅは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は１００回である。

【４４８９】

大当たりＶｆは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｆにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｆは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４９０】

大当たりＶｇは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が５Ｒであり、開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂが開閉動作する。大当たりＶｇにおいては、主側ＭＰＵ６２は、大当たり用の開閉シナリオ［ＬＯＰ５］に従って、ラウンド遊技回数５Ｒに対応した第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂの開閉制御を行う。また、大当たりＶｇは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は０回である。

【４４９１】

なお、図４２９からわかるように、大当たりＶｃと大当たりＶｄ、および、大当たりＶｆと大当たりＶｇは、ラウンド遊技回数および高頻度サポートモード遊技回数が同じであるので実質的に大当たりに当選した後の処理は同じであるが、当該大当たりに当選する契機となる小当たりの種別が異なるため、処理上、異なる大当たりの種別として設定されている。

【４４９２】

図４３０は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【４４９３】

図４３０（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４３０（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【４４９４】

図４３０（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４３０（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【４４９５】

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

【４４９６】

《８－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【４４９７】
図４３１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４２３）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【４４９８】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。
【４４９９】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４５００】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【４５０１】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４５０２】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【４５０３】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【４５０４】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【４５０５】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【４５０６】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【４５０７】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【４５０８】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【４５０９】
《８－４》遊技機による処理の概要：
［遊技の流れ］
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０は、所謂、１種２種混合機である。具体的には、小当たり当選を契機として役物が開放し、当該役物が開放したことによって遊技球がＶ入賞して大当たりが確定する。以下、本実施形態のパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。
【４５１０】
図４３２は、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。
【４５１１】
遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル２５を操作することによって、遊技領域ＰＡの正面視左側に遊技球を流通させる（以下、左打ちとも呼ぶ）。そして、第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を開始させる（Ｆ１０１）。以下、第１始動口３３に遊技球を入球させることによって開始される遊技回を第１始動口遊技回とも呼ぶ。なお、本説明においては、遊技回が開始された時点においては、サポートモードは低頻度サポートモードである。
【４５１２】
そして、実行された第１始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（Ｆ１０３）、かつ、当該大当たり種別が大当たりＡ以外（大当たりＢ）の場合には（Ｆ１０３：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（Ｆ１０４）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。
【４５１３】
一方、Ｆ１０３において、大当たり種別が大当たりＡである場合には（Ｆ１０３：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１０５）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域ＰＡの正面視右側に遊技球を流通させ（以下、右打ちとも呼ぶ）、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。
【４５１４】
Ｆ１０１において実行される第１始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１０２：ＮＯ）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（Ｆ

１０６：ＮＯ）、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５１５】

Ｆ１０１において実行される第１始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１０２：ＮＯ）、かつ、小当たりに当選した場合（Ｆ１０６：ＹＥＳ）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１０７）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第２開閉扉２１２ｂが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、遊技球をＶ入賞させた場合には（Ｆ１０８：ＹＥＳ）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって、クルーン２２０に遊技球が誘導され第１Ｖ入賞口Ｖ１に遊技球が入球した場合、または、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球した場合にＶ入賞となり大当たりが確定する。

【４５１６】

当該確定した大当たりの種別が大当たりＶａであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１０）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域ＰＡの正面視右側に遊技球を流通させ（右打ち）、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【４５１７】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｂであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１１）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５１８】

Ｆ１０８において、小当たりを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球がＶ入賞しなかった場合には（Ｆ１０８：ＮＯ）、遊技者は、開閉実行モードの終了後に、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５１９】

Ｆ１１２では、高頻度サポートモードの状態で、遊技者が右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させ、第２始動口遊技回が実行される。第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（Ｆ１１３：ＹＥＳ）、かつ、当該大当たり種別が大当たりＣ、大当たりＤ以外（大当たりＥ）の場合には（Ｆ１１４：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（Ｆ１１５）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５２０】

一方、Ｆ１１２において実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たり種別が大当たりＣまたは大当たりＤである場合には（Ｆ１１４：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１６）。その後、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者は、右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【４５２１】

Ｆ１１２において実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１１３：ＮＯ）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（Ｆ１１７：ＮＯ）、当該実行された第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（１００回）以内である場合には（Ｆ１１８：ＹＥＳ）、高頻度サポートモードは継続され、遊技者は、右打ちをして第２始動口３４に遊技球

を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。一方、当該実行された第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（１００回）を超える場合には（Ｆ１１８：ＮＯ）、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５２２】

Ｆ１１２において実行される第２始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（Ｆ１１３：ＮＯ）、かつ、小当たりに当選した場合（Ｆ１１７：ＹＥＳ）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１１９）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第２開閉扉２１２ｂが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、遊技球をＶ入賞させた場合には（Ｆ１２０：ＹＥＳ）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させてＶ入賞機構２１０内を流通させ、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって、クルーン２２０に遊技球が誘導され第１Ｖ入賞口Ｖ１に遊技球が入球した場合、または、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による振り分けによって第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球した場合にＶ入賞となり大当たりが確定する。

【４５２３】

当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｃ、大当たりＶｄ又は大当たりＶｅであった場合には（Ｆ１２１：ＹＥＳ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１２２）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、再び右打ちをして、第２始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させる（Ｆ１１２）。

【４５２４】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりＶｆであった場合には（Ｆ１２１：ＮＯ）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（Ｆ１２３）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第１始動口３３に遊技球を入球させて第１始動口遊技回を実行させる（Ｆ１０１）。

【４５２５】

Ｆ１２０において、小当たりを契機とした開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞しなかった場合には（Ｆ１２０：ＮＯ）、Ｆ１１８に進む。Ｆ１１８は既に説明したので、説明を省略する。以上、パチンコ機１０による一連の遊技の流れについて説明した。

【４５２６】

図４３２に示した遊技の流れにおいて説明したように、遊技者は、高頻度サポートモード中においては右打ちをして第２始動口３４に遊技球を入球させて、第２始動口遊技回を実行させる。このとき、図４２６から分かるように、実行された第２始動口遊技回における当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する。また、図４２８に示したように、第２始動口遊技回において当選する小当たりの種別は、小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、または、小当たりｇである。

【４５２７】

ここで、小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、小当たりｇの各小当たりに当選した場合の遊技者の有利性について考える。

【４５２８】

仮に、小当たりｃに当選した場合、小当たりｃを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球はクルーン２２０に誘因される。遊技球がクルーン２２０の第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球した場合には、大当たりＶｃが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。また、遊技球がクルーン２２０の排出口２２３に入球した場合には、当該実行された遊技回が高頻度サポートモードの制限遊技回数（１００回）未満である場合には、高頻度サポートモードは継続し、遊技者は、再度、第２

始動口３４に遊技球を入球させて第２始動口遊技回を実行させることができる。すなわち、高頻度サポートモードの制限遊技回数（１００回）未満において小当たりｃに当選した場合、大当たりＶｃが確定するか（第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球した場合）、または、高頻度サポートモードが継続するか（排出口２２３に入球した場合）のいずれかであり、小当たりｃに当選したことによって遊技者が不利になることはない。

【４５２９】

仮に、小当たりｄに当選した場合、小当たりｄを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｄが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりｅに当選した場合も、小当たりｅを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｅが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりｆに当選した場合、小当たりｆを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因される。遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した場合には、大当たりＶｆが確定し、次回から実行される遊技回において、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【４５３０】

そして、小当たりｇに当選した場合、小当たりｇを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は排出口２２３に誘因される。遊技球が排出口２２３に入球した場合には、実行された当該第２始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回数の制限回数（１００回）未満である場合には次回の遊技回も高頻度サポートが継続する。

【４５３１】

これら小当たりｃ、小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆ、小当たりｇの各小当たりを遊技者の立場から見た場合、小当たりｃに当選した場合には、上述したよう、結果として不利になることはない。小当たりｄ、小当たりｅ、小当たりｆは、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球した時点では、いずれの小当たりか判別できない。そして、図４２８（ｂ）から分かるように、小当たりｄには６個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられ、小当たりｅには６個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられ、小当たりｆには１２個の当たり種別カウンタＣ２が振り分けられているので、第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球したことを前提とした場合、小当たりｄである割合は２５％、小当たりｅである割合は２５％、小当たりｆである割合は５０％である。すなわち、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定した場合には、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率が５０％となる。

【４５３２】

従って、遊技者は、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回において小当たりに当選した場合には、当該小当たりの種別が小当たりｃであることを期待する。

【４５３３】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回における演出を利用して遊技者に期待感を付与する。以下、詳しく説明をする。

【４５３４】

［遊技回における演出の設定処理］

本実施形態においては、高頻度サポートモード中に実行される第２始動口遊技回において、小当たりｃに当選している可能性があることを示唆する特定の示唆演出（以下、特定示唆演出とも呼ぶ）を実行する。より具体的には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行する。なお、小当たりｃに当選していないその他の第２始動口遊技回においても、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回と比較して低い確率で特定示唆演出を実行する。

【４５３５】

図４３３は、特定示唆演出の一例を示す説明図である。図４３３（ａ）は、当たり抽選

の結果が小当たりｃとなる遊技回の開始直後の表示面４１ａを示している。図示するように、本実施形態においては、特定示唆演出として当該遊技回の開始直後に、女性のキャラクタＣＨを表示面４１ａに短時間（例えば、２秒）だけ表示することによって、当該遊技回における当たり抽選の結果が小当たりｃであることを示唆する。

【４５３６】

その後、図４３３（ｂ）に示すように、変動時間の終了時に、当該遊技回における当たり抽選の結果に対応した液晶用図柄を停止表示させる。

【４５３７】

上記図４３２で説明したように、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行するが、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを遊技者が認識した場合、遊技者は期待感を抱くとともに、その一方で、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球するのを回避するために、特定示唆演出が実行されない遊技回においては、右打ちをするのを停止する、または、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する虞がある。以下、特定の場合に、遊技者が右打ちを停止させる行為、および、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する行為を、止め打ちとも呼ぶ。上述したように、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定したことを前提とすると、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率は５０％であるので、遊技者は、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球に入球することを回避することを所望する。そのため、遊技者は、特定示唆演出が実行されない第２始動口遊技回において止め打ちをする虞がある。

【４５３８】

そこで、本実施形態においては、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において高い確率で特定示唆演出を実行し、かつ、止め打ちが検出された場合には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを停止する。このようにすることで、遊技者に対して期待感を付与しつつ、本来的に予定していない遊技者の不当な利益の取得を抑制する。以下、上記説明した処理の概要を簡易的なフローチャートを用いて説明する。なお、処理の詳細については、後述する。

【４５３９】

図４３４は、遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。

【４５４０】

Ｆ２０１では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。Ｆ２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりである場合には（Ｆ２０１：ＹＥＳ）、Ｆ２０２に進み、大当たり用の演出パターンを設定する。具体的には、演出パターンの設定対象の遊技回の変動時間に応じて、大当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。Ｆ２０２を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４１】

一方、Ｆ２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりではない場合には（Ｆ２０１：ＮＯ）、Ｆ２０３に進む。Ｆ２０３では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。

【４５４２】

Ｆ２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりである場合には（Ｆ２０３：ＹＥＳ）、Ｆ２０４に進む。

【４５４３】

Ｆ２０４では、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。Ｆ２０４において、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃである場合には（Ｆ２０４：ＹＥＳ）、Ｆ２０５に進み、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、高頻度サポートモード中に実行されてきた第２始動口遊技回において、遊技者が

止め打ちをおこなっていると判定した場合にＯＮになり、一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。

【４５４４】

詳細は後述するが、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定は、高頻度サポートモード中に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数とに基づいて行う。本実施形態においては、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（以下、流通頻度とも呼ぶ）と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（流通頻度）とが、予め定めた条件（以下、止め打ち条件とも呼ぶ）を満たしているか否かによって、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行う。止め打ち条件の詳細については後述する。

【４５４５】

Ｆ２０５において、止め打ちフラグがＯＮではないと判定された場合には（Ｆ２０５：ＮＯ）、Ｆ２０６に進み、小当たりｃ用の演出パターンを設定する。具体的には、上述したように、高い確率で特定示唆演出が実行される演出パターンを設定する。なお、当たり抽選の結果が小当たりｃである場合全てにおいて特定示唆演出を演出パターンとして設定するのではなく、特定示唆演出を設定しない場合もある。特定示唆演出を設定するか否かの決定は、乱数を用いた抽選によって行う。Ｆ２０５を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４６】

Ｆ２０４において当該当選した小当たりの種別が小当たりｃではない場合（Ｆ２０４：ＮＯ）、または、Ｆ２０５において止め打ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｆ２０５：ＹＥＳ）、Ｆ２０７に進む。Ｆ２０７では、小当たり用の通常の演出パターンを設定する。具体的には、ほとんど特定示唆演出が実行されず、各小当たりの種別と当該遊技回の変動時間とに応じて、小当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。Ｆ２０７を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。なお、Ｆ２０７においては、演出パターンとして特定示唆演出を全く設定しないのではなく、Ｆ２０６において小当たりｃ用の演出パターンを設定する場合と比較して、低い確率で特定示唆演出を演出パターンに設定する。

【４５４７】

Ｆ２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりではない場合には（Ｆ２０３：ＮＯ）、Ｆ２０８に進む。Ｆ２０８では、当該遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。Ｆ２０８においてリーチが発生する（リーチが発生する外れ）と判定した場合には（Ｆ２０８：ＹＥＳ）、Ｆ２０９に進み、リーチ発生用の演出パターンに設定する。Ｆ２０９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４８】

Ｆ２０８において、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｆ２０８：ＮＯ）、Ｆ２１０に進み、リーチ非発生用の演出パターンに設定する。Ｆ２１０を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【４５４９】

このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、遊技者が止め打ちをしていると判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、止め打ちとなるような遊技者による遊技球の発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典

を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

【４５５０】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりｃであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【４５５１】

また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

【４５５２】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５３】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【４５５４】

《８－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４５５５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【４５５６】

＜タイマ割込み処理＞

図４３５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【４５５７】

ステップＳｎ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｎ０１０２に進む。

【４５５８】

ステップＳｎ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０１０３に進む。

【４５５９】

ステップＳｎ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４４０）において、その値を更新する。

【４５６０】

ステップＳｎ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０４を実行した後、ステップＳｎ０１０５に進む。

【４５６１】

ステップＳｎ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０５を実行した後、ステップＳｎ０１０６に進む。

【４５６２】

ステップＳｎ０１０６では、Ｖ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｎ０１０６のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【４５６３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｎ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５６４】

図４３６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｎ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｎ０２０３に進む。

【４５６５】

ステップＳｎ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｎ０２０４に進む。

【４５６６】

ステップＳｎ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｎ０２０９に進む。

【４５６７】

ステップＳｎ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【４５６８】

ステップＳｎ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｎ０２０７に進む。一方、ステップＳｎ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５６９】

ステップＳｎ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｎ０２０８に進む。

【４５７０】

ステップＳｎ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｎ０２０９に進む。

【４５７１】

ステップＳｎ０２０９では、上述したステップＳｎ０２０４又はステップＳｎ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｎ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｎ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５７２】

一方、ステップＳｎ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｎ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｎ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｎ０２１２に進む。

【４５７３】

ステップＳｎ０２１２では、ステップＳｎ０１０３（図４３５）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｎ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｎ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｎ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｎ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｎ０２１０において１を加算した第２始動保留個数Ｒｂ

Ｎと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｎ０２１２を実行した後、ステップＳｎ０２１３に進む。

【４５７４】

ステップＳｎ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０２１３を実行した後、ステップＳｎ０２１４に進む。

【４５７５】

ステップＳｎ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【４５７６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【４５７７】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【４５７８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｎ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５７９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４３６：Ｓｎ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５８０】

図４３７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【４５８１】

ステップＳｎ０３０１では、始動口用の入球処理（図４３６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｎ０３０２に進み、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａであるかを判定する。

【４５８２】

ステップＳｎ０３０２において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｎ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３０３に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ３０５に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【４５８３】

一方、ステップＳｎ０３０２において、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が第１保留エリアＲａではないと判定した場合には（Ｓｎ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０３０４に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ３０５に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【４５８４】

ステップＳｎ０３０５において、当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている大当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用の大当たり振分テーブルを参照する。ステップＳｎ０３０７を実行した後、ステップＳｎ０３０８に進む。

【４５８５】

ステップＳｎ０３０８では、大当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果格納エリア６４に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【４５８６】

ステップＳｎ０３０５において、当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｎ０３０９に進む。ステップＳｎ３０９では、読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｎ３０９において、当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３１０に進む。

【４５８７】

ステップＳｎ０３１０では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３１１に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている小当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用の小当たり振分テーブルを参照する。ステップＳｎ０３１１を実行した後、ステップＳｎ０３１２に進む。

【４５８８】

ステップＳｎ０３１２では、小当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた小当たり種別を小当たり情報として先判定処理結果格納エリア６４に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【４５８９】

ステップＳｎ０３０９において、当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３０９：ＮＯ）、ステップＳｎ０３１３に進む。

【４５９０】

ステップＳｎ０３１３では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリ

ーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｎ０３１４に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ０３１５に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【４５９１】

ステップＳｎ０３１５において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｎ０３１５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０３１６に進み、先判定処理結果格納エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｎ０３１５において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｎ０３１５：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【４５９２】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｎ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５９３】

図４３８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｎ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｎ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｎ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【４５９４】

ステップＳｎ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｎ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｎ０４０４に進む。

【４５９５】

ステップＳｎ０４０４では、ステップＳｎ０１０３（図４３５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【４５９６】

一方、ステップＳｎ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｎ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【４５９７】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｎ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５９８】

図４３９は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０５０１では、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞口入球許可フラグは、小当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードにおいて、第２開閉扉２１２ｂ、第１振分弁２１８、第２振分弁２１９を開閉させるための開閉シナリオを設定した際にＯＮにされ、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。

【４５９９】
ステップＳｎ０５０１において、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０２に進む。一方、ステップＳｎ０５０１において、Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ０５０１：ＮＯ）、そのままＶ入賞口用の入球処理を終了する。
【４６００】
ステップＳｎ０５０２では、Ｖ入賞口（本実施形態においては、第１Ｖ入賞口Ｖ１または第２Ｖ入賞口Ｖ２）に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｎ０５０２において、Ｖ入賞口に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｎ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０３に進む。
【４６０１】
ステップＳｎ０５０３では、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞種別フラグは、Ｖ入賞口に遊技球が入球したことによって大当たりが確定したときに、確定した大当たりの種別に対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。そして、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。具体的には、大当たりＶａが確定した場合にはＶ入賞Ｖａフラグ、大当たりＶｂが確定した場合にはＶ入賞Ｖｂフラグ、大当たりＶｃが確定した場合にはＶ入賞Ｖｃフラグ、大当たりＶｄが確定した場合にはＶ入賞Ｖｄフラグ、大当たりＶｅが確定した場合にはＶ入賞Ｖｅフラグ、大当たりＶｆが確定した場合にはＶ入賞Ｖｆフラグ、大当たりＶｇが確定した場合にはＶ入賞Ｖｇフラグを各々ＯＮにする。
【４６０２】
ステップＳｎ０５０３において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ０５０３：ＹＥＳ）、そのままＶ入賞口用の入球処理を終了する。ステップＳｎ０５０３において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ０５０３：ＮＯ）、ステップＳｎ０５０４に進む。
【４６０３】
ステップＳｎ０５０４では、当選した小当たりの種別に対応したＶ入賞種別フラグをＯＮにする。ステップＳｎ０５０４を実行した後、ステップＳｎ０５０５に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。その後、Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【４６０４】
一方、ステップＳｎ０５０２において、Ｖ入賞口に遊技球が入球していないと判定した場合には（Ｓｎ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０５０６に進む。ステップＳｎ０５０６では、遊技球が排出口（排出口２２３、排出口２２５）に入球したかを判定する。
【４６０５】
ステップＳ０５０６において、遊技球が排出口に入球したと判定した場合には（Ｓｎ０５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０５０７に進む。ステップＳｎ０５０７では、非Ｖ入賞コマンドを設定する。その後、Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。
【４６０６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【４６０７】
図４４０は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０６０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｎ０６０２に進む。
【４６０８】
ステップＳｎ０６０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源

投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｎ０６０３に進む。

【４６０９】

ステップＳｎ０６０３では、ステップＳｎ０６０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｎ０６０３を実行した後、ステップＳｎ０６０４に進む。

【４６１０】

ステップＳｎ０６０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｎ０６０５に進む。

【４６１１】

ステップＳｎ０６０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｎ０６０６に進む。ステップＳｎ０６０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０６０６を実行した後、ステップＳｎ０６０７に進む。

【４６１２】

ステップＳｎ０６０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｎ０６０８に進む。

【４６１３】

ステップＳｎ０６０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｎ０６０９に進む。

【４６１４】

ステップＳｎ０６０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｎ０６０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｎ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｎ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｎ０６１０及びステップＳｎ０６１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｎ０６１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｎ０６１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｎ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｎ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０６０３に戻り、ステップＳｎ０６０３からステップＳｎ０６０８までの各処理を実行する。

【４６１５】

なお、ステップＳｎ０６０３からステップＳｎ０６０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４６１６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４４０：Ｓｎ０６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６１７】

図４４１は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４６１８】

ステップＳｎ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｎ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｎ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｎ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０７０２に進む。

【４６１９】

ステップＳｎ０７０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【４６２０】

ステップＳｎ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｎ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｎ０７０３に進む。

【４６２１】

ステップＳｎ０７０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４６２２】

一方、ステップＳｎ０７０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｎ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０７０４に進む。

【４６２３】

ステップＳｎ０７０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｎ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４６２４】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４４１：Ｓｎ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６２５】

図４４２は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｎ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｎ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｎ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｎ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０８０２に進む。

【４６２６】

ステップＳｎ０８０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｎ０８０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【４６２７】

ステップＳｎ０８０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０８０３を実行した後、ステップＳｎ０８０４に進む。

【４６２８】

ステップＳｎ０８０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ０８０４を実行した後、ステップＳｎ０８０５に進む。

【４６２９】

ステップＳｎ０８０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｎ０８０４で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｎ０８０５を実行した後、ステップＳｎ０８０６に進む。

【４６３０】

ステップＳｎ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たり抽選による大当たりの有無、小当たりの有無、及び振分け判定の結果の情報、外れ結果の情報が含まれる。

【４６３１】

ステップＳｎ０８０５およびステップＳｎ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｎ０８０６を実行した後、ステップＳｎ０８０７に進む。

【４６３２】

ステップＳｎ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｎ０８０７を実行した後、ステップＳｎ０８０８に進む。

【４６３３】

ステップＳｎ０８０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップ

Ｓｎ０８０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【４６３４】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４４２：Ｓｎ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６３５】
図４４３は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。本実施形態のパチンコ機１０は、第２保留エリアＲｂ（図４２４）に記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４２４）のみに保留情報が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象とし、第２保留エリアＲｂ（図４２４）のみに保留情報が記憶されている場合には、第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象とし、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。
【４６３６】
なお、変形例として、時系列的に最先に記憶された保留情報から優先的に処理対象とする構成を採用してもよい。具体的には、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。このような構成を採用してもよい。
【４６３７】
ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｎ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ０９０２～ステップＳｎ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｎ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０９０８～ステップＳｎ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【４６３８】
ステップＳｎ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｎ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｎ０９０４に進む。ステップＳｎ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｎ０９０５に進む。
【４６３９】
ステップＳｎ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｎ０９０５を実行した後、ステップＳｎ０９０６に進む。
【４６４０】

ステップＳｎ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｎ０９０７へ進む。

【４６４１】

ステップＳｎ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４６４２】

ステップＳｎ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４６４３】

ステップＳｎ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｎ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｎ０９０８に進む。

【４６４４】

ステップＳｎ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｎ０９０９に進む。ステップＳｎ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｎ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｎ０９１１に進む。

【４６４５】

ステップＳｎ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｎ０９１１を実行した後、ステップＳｎ０９１２に進む。

【４６４６】

ステップＳｎ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｎ０９１３に進む。

【４６４７】

ステップＳｎ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４６４８】
ステップＳｎ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【４６４９】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４４２：Ｓｎ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６５０】
図４４４は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１００１では、処理対象である当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１００２に進む。
【４６５１】
ステップＳｎ１００２では、では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１００２において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１００２：ＮＯ）、ステップＳｎ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップＳｎ１００５に進む。
【４６５２】
一方、ステップＳｎ１００２において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１００４に進み、第２始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップＳｎ１００５に進む。
【４６５３】
ステップＳｎ１００５では、当否判定の結果、大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｎ１００５において、大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｎ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１００６に進む。
【４６５４】
ステップＳｎ１００６では、当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１００７に進み、大当たり用振分テーブルを参照して、大当たりの種別を振り分ける。具体的には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第１始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第２始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。
【４６５５】
その後、ステップＳｎ１００８に進み、振り分けた大当たりの種別に対応した大当たりフラグをＯＮにする。具体的には、大当たりＡである場合には大当たりＡフラグをＯＮにし、大当たりＢである場合には大当たりＢフラグをＯＮにし、大当たりＣである場合には大当たりＣフラグをＯＮにし、大当たりＤである場合には大当たりＤフラグをＯＮにし、大当たりＥである場合には大当たりＥフラグをＯＮにする。なお、大当たりＶａ～大当たりＶｇ（以下、Ｖ入賞による大当たりをＶ入賞大当たりとも呼ぶ）は、遊技回における当たり抽選によって当選する大当たりではなく、小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞して確定する大当たりであるので、ステップＳｎ１００８において大当たりフラグがＯＮとなる対象の大当たりではない。Ｖ入賞大当たりが確定した場合の大当たりフラグはエンディング期間終了時の移行処理（図４５０）においてＯＮにする。ステップＳｎ１００８を実行した後、ステップＳｎ１００９に進む。
【４６５６】

ステップＳｎ１００９では、大当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｎ１００７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１００９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４６５７】

一方、ステップＳｎ１００５において、大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１００５：ＮＯ）、ステップＳｎ１０１０に進む。ステップＳｎ１０１０では、当否判定の結果、小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップＳｎ１０１０において、小当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｎ１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１０１１に進む。

【４６５８】

ステップＳｎ１０１１では、当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｎ１０１２に進み、小当たり用振分テーブルを参照して、小当たりの種別を振り分ける。具体的には、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第１始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第２始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。

【４６５９】

その後、ステップＳｎ１０１３に進み、振り分けた小当たりの種別に対応した小当たりフラグをＯＮにする。具体的には、小当たりａである場合には小当たりａフラグをＯＮにし、小当たりｂである場合には大当たりｂフラグをＯＮにし、小当たりｃである場合には小当たりｃフラグをＯＮにし、小当たりｄである場合には大当たりｄフラグをＯＮにし、小当たりｅである場合には小当たりｅフラグをＯＮにし、小当たりｆである場合には小当たりｆフラグをＯＮにし小当たりｇである場合には小当たりｇフラグをＯＮにする。ステップＳｎ１０１３を実行した後、ステップＳｎ１０１４に進む。

【４６６０】

ステップＳｎ１０１４では、小当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｎ１０１２において振り分けた小当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１０１４を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４６６１】

ステップＳｎ１０１０において、小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１０１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１０１５に進む。

【４６６２】

ステップＳｎ１０１５では、リーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出し、その後、ステップＳｎ１０１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｎ１０１７に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４２３）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【４６６３】

ステップＳｎ１０１７において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合

には（Ｓｎ１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１０１８に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｎ１０１８を実行した後、ステップＳｎ１０１９に進む。

【４６６４】

一方、ステップＳｎ１０１７において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ１０１７：ＮＯ）、そのままステップＳｎ１０１９に進む。

【４６６５】

ステップＳｎ１０１９では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｎ１０１９を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【４６６６】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４４２：Ｓｎ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６６７】

図４４５は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１１０１では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を読み出す。その後、ステップＳｎ１１０２に進む。

【４６６８】

ステップＳｎ１１０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、大当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０３に進む。

【４６６９】

ステップＳｎ１１０３では、大当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４６７０】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【４６７１】

ステップＳｎ１１０３を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。

【４６７２】

ステップＳｎ１１０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１１０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０４に進む。

【４６７３】

ステップＳｎ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０５に進む。

【４６７４】

ステップＳｎ１１０５では、小当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４６７５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【４６７６】

ステップＳｎ１１０５を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。

【４６７７】

ステップＳｎ１１０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｎ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０６に進む。

【４６７８】

ステップＳｎ１１０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、リーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがＯＮである場合には（Ｓｎ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１１０７に進む。

【４６７９】

ステップＳｎ１１０７では、リーチ発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。

【４６８０】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【４６８１】

ステップＳｎ１１０７を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。

【４６８２】

ステップＳｎ１１０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｎ１１０８に進む。

【４６８３】
ステップＳｎ１１０８では、リーチ非発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。
【４６８４】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【４６８５】
ステップＳｎ１１０８を実行した後、ステップＳｎ１１０９に進む。
【４６８６】
ステップＳｎ１１０９では、変動時間情報を記憶する。具体的には、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【４６８７】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４４１：Ｓｎ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６８８】
図４４６は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｎ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４４５）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【４６８９】
ステップＳｎ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｎ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【４６９０】
ステップＳｎ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｎ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。その後、ステップＳｎ１２０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｎ１２０３を実行した後、ステップＳｎ１２０４に進む。
【４６９１】
ステップＳｎ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の大当たりフラグ（大当たりＡフラグ～大当たりＥフラグのいずれか）または小当たりフラグ（小当たりａフラグ～小当たりｇフラグのいずれか）がＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１２０４において、いずれの大当たりフラグおよび小当たりフラグもＯＮではない場合には（Ｓ

ｎ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１２０６に進む。
【４６９２】
一方、ステップＳｎ１２０４において、いずれかの大当たりフラグまたは小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０５に進む。ステップＳｎ１２０５では、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、変動終了処理を終了する。
【４６９３】
ステップＳｎ１２０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４６９４】
ステップＳｎ１２０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１２０７に進む。一方、ステップＳｎ１２０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１２０６：ＮＯ）、そのまま変動終了処理を終了する。
【４６９５】
ステップＳｎ１２０７では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードとして実行する遊技回の回数（以下、保証遊技回数とも呼ぶ）をカウントするためのカウンタである。本実施形態においては、保障遊技回数を１００回として設定している。すなわち、 ステップＳｎ１２０７では、高頻度サポートモードとして遊技回を１回実行した場合に、遊技回数カウンタＰＮＣを１減算することによって、高頻度サポートモードとして実行可能な遊技回数をカウントしている。ステップＳｎ１２０７を実行した後、ステップＳｎ１２０８に進む。
【４６９６】
ステップＳｎ１２０８では、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。すなわち、保障遊技回数が１００回未満であるか否かを判定する。ステップＳｎ１２０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回る（保障遊技回が１００回未満である）と判定した場合には（Ｓｎ１２０８：ＹＥＳ）、そのまま変動終了処理を終了する。
【４６９７】
一方、ステップＳｎ１２０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回らない（保障遊技回が１００に達した）と判定した場合には（Ｓｎ１２０８：ＮＯ）、ステップＳｎ１２０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、変動終了処理を終了する。
【４６９８】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４４０：Ｓｎ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６９９】
図４４７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１３０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【４７００】
ステップＳｎ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第１可変入賞装置３６の第１開閉扉３６ｂまたは第２可変入賞装置２

１２の第２開閉扉２１２ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【４７０１】

ステップＳｎ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【４７０２】

ステップＳｎ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３０５に進む。一方、ステップＳｎ１３０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｎ１３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４７０３】

ステップＳｎ１３０５では、小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードが開始される契機が小当たり当選を契機としているのか否かを判定する。ステップＳｎ１３０５において、小当たりに当選していない、すなわち、今回の開閉実行モードが大当たり当選を契機としていると判定した場合には（Ｓｎ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｎ１３０６に進む。

【４７０４】

ステップＳｎ１３０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードを開始する場合に、高頻度サポートモードを停止する。その後、ステップＳｎ１３０７に進む。

【４７０５】

一方、ステップＳｎ１３０５において、小当たりに当選している、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機としていると判定した場合には（Ｓｎ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３０６を実行せずに、ステップＳｎ１３０７に進む。

【４７０６】

ステップＳｎ１３０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技（大入賞口開閉処理）における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１２ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１２ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている。開閉シナリオ設定処理については、後述する。ステップＳｎ１３０７を実行した後、前述したステップＳｎ１３０８に進む。

【４７０７】

ステップＳｎ１３０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップＳｎ１３０８を実行した後、ステップＳｎ１３０９に進む。

【４７０８】

ステップＳｎ１３０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４４０）におけるコマンド出力処理（Ｓｎ０６０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置

９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｎ１３０９を実行した後、ステップＳｎ１３１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４７０９】

ステップＳｎ１３０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１１に進む。

【４７１０】

ステップＳｎ１３１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴ３は、オープニング期間の時間をダウンカウントするタイマカウンタである。ステップＳｎ１３１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｎ１３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｎ１３１３に進む。

【４７１１】

ステップＳｎ１３１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｎ１３１３を実行した後、ステップＳｎ１３１４に進む。

【４７１２】

ステップＳｎ１３１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｎ１３１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１３１４を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４７１３】

ステップＳｎ１３０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１５に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｎ１３１５を実行した後、ステップＳｎ１３１６に進む。

【４７１４】

ステップＳｎ１３１６では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、実行されたラウンドの回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｎ１３１６において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｎ１３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３１７に進む。一方、ステップＳｎ１３１６において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｎ１３１６：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４７１５】

ステップＳｎ１３１７では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｎ１３１８に進む。

【４７１６】

ステップＳｎ１３１８では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｎ１３１８を実行した後、ステップＳｎ１３１９に進む

。
【４７１７】
ステップＳｎ１３１９では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｎ１３１９を実行した後、ステップＳｎ１３２０に進む。
【４７１８】
ステップＳｎ１３２０では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４４０）におけるステップＳｎ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Ｓｎ１３２０）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップＳｎ１３２０を実行した後、ステップＳｎ１３２１に進む。
【４７１９】
ステップＳｎ１３２１では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４７２０】
ステップＳｎ１３０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３２２に進む。
【４７２１】
ステップＳｎ１３２２では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｎ１３１９）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｎ１３２２において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１３２２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１３２３に進む。
【４７２２】
ステップＳｎ１３２３では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｎ１３２４に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｎ１３２４を実行した後、ステップＳｎ１３２５に進む。
【４７２３】
ステップＳｎ１３２５では、Ｖ入賞に起因する大当たりフラグ（以下、Ｖ入賞大当たりフラグとも呼ぶ）がＯＮであるか否かを判定する。具体的には、大当たりＶａフラグ、大当たりＶｂフラグ、大当たりＶｃフラグ、大当たりＶｄフラグ、大当たりＶｅフラグ、大当たりＶｆフラグ、大当たりＶｇフラグのいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１３２５において、Ｖ入賞大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１３２５：ＮＯ）、ステップＳｎ１３２６に進む。
【４７２４】
ステップＳｎ１３２６では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、遊技状態移行処理を終了する。
【４７２５】
一方、ステップＳｎ１３２５において、Ｖ入賞に起因する大当たりフラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機とするものであって、当該開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてＶ入賞口に入賞したことに

よる大当たりが確定した場合には（Ｓｎ１３２５：ＹＥＳ）、開閉実行モードフラグをＯＦＦにすることなく、遊技状態移行処理を終了する。小当たり当選を契機とする開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてＶ入賞口に遊技球が入賞し大当たりが確定した場合には、当該実行中の開閉実行モードの終了後に、再度、Ｖ入賞によって確定した大当たりに対応した開閉実行モードを実行するため、開閉実行モードフラグをＯＦＦにすることなくＯＮ状態を継続する。このようにすることで、次回に遊技状態移行処理が実行された際に、再度、開閉実行モードを開始することができる。

【４７２６】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４７：Ｓｎ１３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７２７】

図４４８は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１４０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理が実行される契機となるのは、大当たり当選が契機となる場合と小当たり当選が契機となる場合とがあり、本処理により、大当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのか、小当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのかを判定する。ステップＳｎ１４０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１４０２に進む。

【４７２８】

ステップＳｎ１４０２では、大当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、大当たりフラグの種類（大当たりＡフラグ～大当たりＥフラグ、大当たりフラグＶａ～大当たりＶｇ）に応じた開閉シナリオを設定する。図４２７、図４２８、図４２９で説明したように、大当たりＡまたは大当たりＢに当選した場合には、１０Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］が設定される。大当たりＣに当選した場合には、１５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］が設定される。大当たりＤまたは大当たりＥに当選した場合には、５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ５］が設定される。大当たりＶａまたは大当たりＶｂに当選した場合には、１０Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１０］が設定される。大当たりＶｃまたは大当たりＶｄに当選した場合には、１５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ１５］が設定される。大当たりＶｅ、大当たりＶｆ、または大当たりＶｇに当選した場合には、５Ｒのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ［ＬＯＰ５］が設定される。

【４７２９】

ステップＳｎ１４０２の実行後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【４７３０】

ステップＳｎ１４０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１４０３に進む。ステップＳｎ１４０３では、小当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、小当たりフラグの種類（小当たりａフラグ～小当たりｇフラグ）に応じた開閉シナリオを設定する。図４２７、図４２８、図４２９で説明したように、小当たりａに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰａ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰａ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｂに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｂ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｃに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］が設定される。

開閉シナリオ［ＳＯＰｃ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、クルーン２２０に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｄに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｄ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｅに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｅ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｆに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｆ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、第２Ｖ入賞口Ｖ２に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。小当たりｇに当選した場合には、開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］が設定される。開閉シナリオ［ＳＯＰｇ］は、ラウンド数が１Ｒに設定されており、第２開閉扉２１２ｂの開放状態時に第２大入賞口２１２ａに入球した遊技球が、排出口２２５に誘因されやすいように、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９の開閉パターンが設定されている。ステップＳｎ１４０３を実行した後、ステップＳｎ１４０４に進む。

【４７３１】

ステップＳｎ１４０４では、Ｖ入賞口入球許可フラグをＯＮにする。Ｖ入賞口入球許可フラグは、小当たりを契機とした開閉シナリオが設定された場合にＯＮするフラグであり、当該Ｖ入賞口入球許可フラグがＯＮの場合のみ、Ｖ入賞口に入球した場合に、Ｖ入賞口への入球であると判定する（図４３９：Ｓｎ０５０１参照）。このようにすることで、予期しない何らかの不具合等によって不当にＶ入賞口に遊技球が入球した場合に大当たりを確定させることを抑制することができる。ステップＳｎ１４０４を実行した後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【４７３２】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４７：Ｓｎ１３１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７３３】

図４４９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１５０１では、開閉シナリオ設定処理（図４４７：Ｓｎ１３０９）において設定された開閉シナリオを読み出す。その後、ステップＳ１５０２に進む。

【４７３４】

ステップＳｎ１５０２では、第１開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５０２において、第１開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０３に進む。

【４７３５】

ステップＳｎ１５０３では、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５０３において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０４に進む。

【４７３６】

ステップＳｎ１５０４では、第１開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｎ１５

０５に進む。
【４７３７】
ステップＳｎ１５０５では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、第１開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５０５を実行した後、ステップＳｎ１５０９に進む。
【４７３８】
ステップＳｎ１５０３において、第１開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０４およびステップＳｎ１５０５を実行することなく、ステップＳｎ１５０９に進む。
【４７３９】
ステップＳｎ１５０２において、第１開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０６に進む。
【４７４０】
ステップＳｎ１５０６では、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５０６において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５０７に進む。
【４７４１】
ステップＳｎ１５０７では、第１開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５０８に進む。
【４７４２】
ステップＳｎ１５０８では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、第１開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５０８を実行した後、ステップＳｎ１５０９に進む。
【４７４３】
ステップＳｎ１５０６において、第１開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５０６：ＮＯ）、ステップＳｎ１５０７およびステップＳｎ１５０８を実行することなく、ステップＳｎ１５０９に進む。
【４７４４】
ステップＳｎ１５０９では、第２開閉扉２１２ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２可変入賞駆動部２１２ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５０９において、第２開閉扉２１２ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５０９：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１０に進む。
【４７４５】
ステップＳｎ１５１０では、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１２ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１０において、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１１に進む。
【４７４６】
ステップＳｎ１５１１では、第２開閉扉２１２ｂを開放する。その後、ステップＳｎ１５１２に進む。
【４７４７】
ステップＳｎ１５１２では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、第２開閉扉２１２ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマ

ンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１２を実行した後、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７４８】

ステップＳｎ１５１０において、第２開閉扉２１２ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１１およびステップＳｎ１５１２を実行することなく、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７４９】

ステップＳｎ１５０９において、第２開閉扉２１２ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１３に進む。

【４７５０】

ステップＳｎ１５１３では、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１３において、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１４に進む。

【４７５１】

ステップＳｎ１５１４では、第２開閉扉２１２ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５１５に進む。

【４７５２】

ステップＳｎ１５１５では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、第２開閉扉２１２ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１５を実行した後、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７５３】

ステップＳｎ１５１３において、第２開閉扉２１２ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１４およびステップＳｎ１５１５を実行することなく、ステップＳｎ１５１６に進む。

【４７５４】

ステップＳｎ１５１６では、第１振分弁２１８は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１振分弁駆動部２１８ａの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５１６において、第１振分弁２１８は開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５１６：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１７に進む。

【４７５５】

ステップＳｎ１５１７では、第１振分弁２１８の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１振分弁２１８の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５１７において、第１振分弁２１８の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５１８に進む。

【４７５６】

ステップＳｎ１５１８では、第１振分弁２１８を開放する。その後、ステップＳｎ１５１９に進む。

【４７５７】

ステップＳｎ１５１９では、第１振分弁開放コマンドを設定する。第１振分弁開放コマンドは、第１振分弁２１８が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５１９を実行した後、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７５８】

ステップＳｎ１５１７において、第１振分弁２１８の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５１７：ＮＯ）、ステップＳｎ１５１８およびステップＳｎ１５１９を実行することなく、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７５９】

ステップＳｎ１５１６において、第１振分弁２１８は開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５１６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２０に進む。

【４７６０】

ステップＳｎ１５２０では、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第１振分弁２１８の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２０において、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２１に進む。

【４７６１】

ステップＳｎ１５２１では、第１振分弁２１８を閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５２２に進む。

【４７６２】

ステップＳｎ１５２２では、第１振分弁閉鎖コマンドを設定する。第１振分弁閉鎖コマンドは、第１振分弁２１８が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２２を実行した後、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７６３】

ステップＳｎ１５２０において、第１振分弁２１８の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２０：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２１およびステップＳｎ１５２２を実行することなく、ステップＳｎ１５２３に進む。

【４７６４】

ステップＳｎ１５２３では、第２振分弁２１９は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２振分弁駆動部２１９ａの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｎ１５２３において、第２振分弁２１９は開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１５２３：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２４に進む。

【４７６５】

ステップＳｎ１５２４では、第２振分弁２１９の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２振分弁２１９の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２４において、第２振分弁２１９の開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２５に進む。

【４７６６】

ステップＳｎ１５２５では、第２振分弁２１９を開放する。その後、ステップＳｎ１５２６に進む。

【４７６７】

ステップＳｎ１５２６では、第２振分弁開放コマンドを設定する。第２振分弁開放コマンドは、第２振分弁２１９が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２６を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７６８】

ステップＳｎ１５２４において、第２振分弁２１９の開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２４：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２５およびステップＳｎ１５２６を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７６９】

ステップＳｎ１５２３において、第２振分弁２１９は開放中であると判定した場合には（Ｓｎ１５２３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２７に進む。

【４７７０】

ステップＳｎ１５２７では、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第２振分弁２１９の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１５２７において、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１５２８に進む。

【４７７１】

ステップＳｎ１５２８では、第２振分弁２１９を閉鎖する。その後、ステップＳｎ１５２９に進む。

【４７７２】

ステップＳｎ１５２９では、第２振分弁閉鎖コマンドを設定する。第２振分弁閉鎖コマンドは、第２振分弁２１９が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｎ１５２９を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７７３】

ステップＳｎ１５２７において、第２振分弁２１９の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１５２７：ＮＯ）、ステップＳｎ１５２８およびステップＳｎ１５２９を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【４７７４】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４７：Ｓｎ１３２４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７７５】

図４５０は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１６０１では、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｎ１６０１において、小当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１６０２に進む。

【４７７６】

ステップＳｎ１６０２では、当たり種別に対応した遊技回数カウンタＰＮＣの値を設定する。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードの終了後に、高頻度サポートモードを実行する場合に、当該高頻度モードとして実行される遊技回の回数を遊技回数カウンタＰＮＣとして設定する。より具体的には、図４２７、図４２８、図４２９の大当たり用の振分テーブルの、高頻度サポート遊技回数の欄に示す値が設定される。ステップＳｎ１６０２を実行した後、ステップＳｎ１６０３に進む。

【４７７７】

ステップＳｎ１６０３では、フラグ消去処理を実行する。具体的には遊技状態を示すフラグを消去する。その後、ステップＳｎ１６０４に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップＳｎ１６０４において、遊技回数カウンタＰＮＣが０よりも大きくない場合、すなわち、遊技回数カウンタＰＮＣが０である場合には（Ｓｎ１６０４：ＮＯ）、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。より具体的には、今回の開閉実行モードが実行される契機が大当たりであり、当該大当たりの種別が開閉実行モードの終了後に高頻度サポートに移行しない大当たり種別である場合（例えば、大当たりＢや大当たりＥなど）に、ステップＳｎ１６０２において遊技回数カウンタＰＮＣに０が設定され（Ｓｎ１６０４：ＮＯ）、処理の進行として、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４７７８】

ステップＳｎ１６０４において、遊技回数カウンタＰＮＣが０ではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。ステップＳ１６０５を実行した後、ステップＳｎ１６０６に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４７７９】

一方、ステップＳｎ１６０１において、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０７に進む。ステップＳｎ１６０７では、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞種別フラグはＶ入賞口に遊技球が入球した場合にＯＮとなるフラグである（図４３９：Ｓｎ０５０４参照）。ステップＳ１６０７において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１６０８に進む。

【４７８０】

ステップＳｎ１６０８では、Ｖ入賞種別フラグに対応した大当たりフラグをＯＮにする。具体的には、Ｖ入賞Ｖａフラグに対しては大当たりＶａフラグ、Ｖ入賞Ｖｂフラグに対しては大当たりＶｂフラグ、Ｖ入賞Ｖｃフラグに対しては大当たりＶｃフラグ、Ｖ入賞Ｖｄフラグに対しては大当たりＶｄフラグ、Ｖ入賞Ｖｅフラグに対しては大当たりＶｅフラグ、Ｖ入賞Ｖｆフラグに対しては大当たりＶｆフラグ、Ｖ入賞Ｖｇフラグに対しては大当たりＶｇフラグを各々ＯＮにする。

【４７８１】

ステップＳｎ１６０８を実行した後、ステップＳｎ１６０９に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４７８２】

ステップＳｎ１６０７において、Ｖ入賞種別フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１６０７：ＮＯ）、ステップＳ１６０８を実行せずにステップＳ１６０９に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４７８３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４４０：Ｓｎ０６０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７８４】

図４５１は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｎ１７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１７０２に進む。

【４７８５】

ステップＳｎ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｎ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ１７０２:ＮＯ）、ステップＳｎ１７０３に進む。

【４７８６】

ステップＳｎ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタＴｄは、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いら

れる。電役用タイマカウンタＴｄにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【４７８７】

ステップＳｎ１７０３において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｎ１７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０４に進む。

【４７８８】

ステップＳｎ１７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｎ１７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｎ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｎ１７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｎ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｎ１７０６に進む。

【４７８９】

ステップＳｎ１７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｎ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｎ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０７に進む。

【４７９０】

ステップＳｎ１７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｎ１７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｎ１７０７において開閉実行モードではなく（Ｓｎ１７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｎ１７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｎ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。電役用タイマカウンタＴｄは、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｎ１７１０に進む。

【４７９１】

ステップＳｎ１７１０では、ステップＳｎ１７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｎ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ１７１２に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｎ１７１２において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７９２】

一方、ステップＳｎ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｎ１７１１およびステップＳｎ１７１２の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４７９３】

ステップＳｎ１７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｎ１７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｎ１７０８において高頻度サポートモードでないと判定した

場合には（Ｓｎ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｎ１７１３に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタＴｄに「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｎ１７１４に進む。

【４７９４】

ステップＳｎ１７１４では、ステップＳｎ１７１３の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１４において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１４：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７１４において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｎ１７１４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１５に進み、サポート当選フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ１７１６に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物３４ａの開放条件（電役開放条件）と、電動役物３４ａの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップＳｎ１７１６において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７９５】

ステップＳｎ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１７に進み、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｎ１７１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｎ１７１７：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｎ１７１７において、電役用タイマカウンタＴｄの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｎ１７１７：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７１８に進む。

【４７９６】

ステップＳｎ１７１８では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｎ１７１９に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７９７】

ステップＳｎ１７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１７２０に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップＳｎ１７２０を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７９８】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４５１：Ｓｎ１７２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７９９】

図４５２は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ１８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｎ１８０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｎ１８０２に進む。

【４８００】

ステップＳｎ１８０２では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、１回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物３４ａの開放回数（本実施形態においては１回）をカウントするとともに、電動役物３４ａの閉鎖状態

を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物３４ａを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｎ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１８０２：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。

【４８０１】

一方、ステップＳｎ１８０２において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Ｓｎ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０３に進む。

【４８０２】

ステップＳｎ１８０３では、電動役物３４ａを開放状態にする。ステップＳｎ１８０３を実行した後、ステップＳｎ１８０４に進む。

【４８０３】

ステップＳｎ１８０４では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【４８０４】

一方、ステップＳｎ１８０１において、電動役物３４ａが開放中ではないと判定した場合には（Ｓｎ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０５に進む。

【４８０５】

ステップＳｎ１８０５では、電動役物３４ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｎ１８０５において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ１８０５：ＮＯ）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｎ１８０５において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｎ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ１８０６に進む。

【４８０６】

ステップＳｎ１８０６では、電動役物３４ａを閉鎖状態にする。ステップＳｎ１８０６を実行した後、ステップＳｎ１８０７に進む。

【４８０７】

ステップＳｎ１８０７では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４４０：ステップＳｎ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【４８０８】

《８－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４８０９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４８１０】

図４５３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４８１１】

ステップＳｎ１９０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの

記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｎ１９０１を実行した後、ステップＳｎ１９０２に進む。

【４８１２】

ステップＳｎ１９０２では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｎ１９０２を実行した後、ステップＳｎ１９０３に進む。

【４８１３】

ステップＳｎ１９０３では、遊技球流通態様検出処理を実行する。遊技球流通態様検出処理は、遊技者による操作ハンドル２５の操作よって発射され遊技領域を流通する遊技球の流通態様を検出するための処理である。当該遊技球流通態様検出処理を実行することによって、遊技者の止め打ちを検出する。遊技球流通態様検出処理については後述する。ステップＳｎ１９０３を実行した後、ステップＳｎ１９０４に進む。

【４８１４】

ステップＳｎ１９０４では、その他の処理を実行する。その他の処理は、開閉実行モード中に図柄表示装置４１に演出動画を表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｎ１９０４を実行した後、ステップＳｎ１９０５に進む。

【４８１５】

ステップＳｎ１９０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｎ１９０５を実行した後、ステップＳｎ１９０６に進む。

【４８１６】

ステップＳｎ１９０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｎ１９０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４８１７】

＜遊技回演出用処理＞

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４５３：Ｓｎ１９０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４８１８】

図４５４は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｎ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｎ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップＳｎ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｎ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２００２に進む。

【４８１９】

ステップＳｎ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりまたは小当たりの有無、大当たりまたは小当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｎ２００３に進む。

【４８２０】

ステップＳｎ２００３では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出

の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｎ２００３を実行した後、ステップＳｎ２００４に進む。

【４８２１】

ステップＳｎ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【４８２２】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果（小当たりを含む）であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｎ２００４を実行した後、ステップＳｎ２００５に進む。

【４８２３】

ステップＳｎ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｎ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｎ２００６に進む。

【４８２４】

ステップＳｎ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｎ２００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｎ２００７を実行した後、ステップＳｎ２００８に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。ステップＳｎ２００８を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【４８２５】

＜遊技回演出パターン設定処理＞

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図４５４：Ｓｎ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４８２６】

図４５５は、遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２１０１では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｎ２００２において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。ステップＳｎ２１０１において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｎ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０２に進む。

【４８２７】

ステップＳｎ２１０２では、大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、各大当たり種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における大当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パ

ターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。
【４８２８】
変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、大当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。
【４８２９】
その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。
【４８３０】
ステップＳｎ２１０１において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０３に進む。ステップＳｎ２１０３では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｎ２００２において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。
【４８３１】
ステップＳｎ２１０３において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｎ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０４に進む。
【４８３２】
ステップＳｎ２１０４では、当該小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。ステップＳｎ２１０４において、小当たりの種別が小当たりｃであると判定した場合には（Ｓｎ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０５に進む。
【４８３３】
ステップＳｎ２１０５では、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、遊技球流通態様検出処理において、遊技者が小当たりｃに当選している遊技回以外の遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合にＯＮにするフラグである。当該止め打ちフラグは一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。ステップＳｎ２１０５において、止め打ちフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０５：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０６に進む。上記の遊技機による処理の概要において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機１０は、小当たりｃに当選している場合に特定示唆演出を実行するが、特定示唆演出が実行されない場合、すなわち、小当たりｃに当選している可能性が低い遊技回において遊技者が止め打ちをすることを抑制するために、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合には特定示唆演出を実行しないようにする。そのために止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４８３４】
ステップＳｎ２１０６では、小当たりｃ用の演出パターンの設定処理を行う。具体的には、図４３２で説明したように、特定示唆演出を実行するための演出パターンを設定する。本実施形態においては、小当たりｃ用の演出パターンを複数種類用意しており、変動時間に応じて用意された演出パターンの中から、処理対象である遊技回における変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。
【４８３５】
変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保

留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たりｃ用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８３６】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８３７】

ステップＳｎ２１０４において、小当たりの種別が小当たりｃではないと判定した場合（Ｓｎ２１０４：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２１０５において、止め打ちフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｎ２１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０７に進む。

【４８３８】

ステップＳｎ２１０７では、小当たり用の通常の演出パターンの設定処理を実行する。当該演出パターンは、特定示唆演出を実行しない演出パターンである。具体的には、各小当たりの種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における小当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８３９】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８４０】

ステップＳｎ２１０７を実行した後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８４１】

ステップＳｎ２１０３において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｎ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｎ２１０８に進む。ステップＳｎ２１０８では、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｎ２１０８において、リーチが発生すると判定した場合には（Ｓｎ２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２１０９に進む。

【４８４２】

ステップＳｎ２１０９では、リーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８４３】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８４４】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８４５】

ステップＳｎ２１０８において、リーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｎ２１０

８：ＮＯ）、ステップＳｎ２１１０に進む。ステップＳ２１１０では、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【４８４６】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第１始動保留個数ＲａＮが「０」である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数ＣＲＮによって異なる。

【４８４７】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【４８４８】

＜遊技球流通態様検出処理＞

次に、遊技球流通態様検出処理について説明する。遊技球流通態様検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４５３：Ｓｎ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４８４９】

図４５６は、遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２２０１では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、タイマ割込み処理（図４５３）におけるコマンド記憶処理（Ｓｎ１９０１）において、高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｎ２２０１において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｎ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０２に進む。

【４８５０】

ステップＳｎ２２０２では、遊技回が実行中であるか否かを判定する。具体的には、変動用コマンド及び種別コマンドを受信した際に、当該受信した情報に含まれる変動時間に基づいて、遊技回が実行中であるか否かを判定する。

【４８５１】

ステップＳｎ２２０２において、遊技回が実行中であると判定した場合には（Ｓｎ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０３に進み、遊技球数カウント処理を実行する。

【４８５２】

遊技球数カウント処理は、高頻度サポート中に実行される遊技回毎に、遅延機構２０２の検出センサ２０５（図４２１参照）において検出された遊技球の数（以下、遊技球流通数とも呼ぶ）をカウントする処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に実行される遊技回毎に、当たり抽選の抽選結果、変動時間、流通数の各情報を、表示制御装置１００のワークＲＡＭ１０４に設けられた遊技球数カウントメモリエリアに記憶する。

【４８５３】

図４５７は、遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。図示するように、遊技球数カウントメモリエリアには、一連の高頻度サポートモード（１回の大当たり当選を契機として実行される高頻度サポートモード）が開始されてから直近に実行が終了した遊技回までの期間における、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、遊技球流通数、流通頻度が記録されている。変動時間の欄は、受信した変動用コマンドに含まれる変動時間の情報に基づいて、各遊技回毎の変動時間の値が記録される。図４０Ｘには、４回分の遊技回に対応する情報を示したが、例えば、高頻度サポートモードにおいて遊技回がＮ回（Ｎは１以上の整数）実行されている場合には、当該Ｎ回分の遊技回に対応する情報が遊技球数カウントメモリエリアに記録される。

【４８５４】

流通数の欄には、各遊技回が実行されている期間に検出センサ２０５において検出した遊技球の数が記録される。そして、流通頻度の欄には、単位時間当たり（本実施形態では１秒）に検出センサ２０５において検出した遊技球の数が記録される。当該流通頻度の値は、後述する止め打ち判定用演算処理（Ｓｎ２２０５）において、（遊技球流通数／変動時間）の演算を実行して算出される。

【４８５５】

説明を図４５６に戻す。ステップＳｎ２２０３を実行した後、ステップＳｎ２２０４に進み、遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。

【４８５６】

ステップＳｎ２２０４において、遊技回が終了するタイミングであると判定した場合には（Ｓｎ２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０５に進む。ステップＳｎ２２０５では、止め打ち判定用演算処理を実行する。具体的には、上述したように、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている各遊技回毎の変動時間と遊技球流通数の値から、（流通数／変動時間）の演算を実行し、算出した値を遊技球数カウントメモリエリアの流通頻度の欄に記録する。なお、本実施形態においては、流通頻度の単位は［個／秒］である。また以下の説明においては、流通頻度の単位の表記は省略する場合がある。ステップＳｎ２２０５を実行した後、ステップＳｎ２２０６に進む。

【４８５７】

ステップＳｎ２２０６では、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報（以下、流通態様情報とも呼ぶ）に基づいて、予め定めた止め打ち条件が成立しているか否かを判定する。止め打ち条件は、遊技者が当たり抽選が小当たりｃである遊技回以外の遊技回において止め打ちをしているか否かを判定する条件であり、止め打ち条件が成立した場合には、止め打ちが実行されていると判定する。

【４８５８】

本実施形態においては、以下の判定基準を用いで、止め打ち条件が成立しているか否かによって判定する。

・判定基準１：遊技球数カウントメモリエリアに、まだ流通態様情報が記録されていない場合には、止め打ち条件は成立しないと判定する。

・判定基準２：小当たりｃに当選した遊技回（以下、基準遊技回とも呼ぶ）における流通態様情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が１．０以上であり、かつ、基準遊技回の前後の直近の小当たりｃ以外の抽選結果の遊技回のうちいずれか１回の遊技回で流通頻度が１．０未満の場合に止め打ち条件が成立していると判定する。

・判定基準３：基準遊技回における情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が１．０未満である場合には、他の遊技回における流通頻度が１．０未満であっても止め打ち条件は成立していないと判定する。

・判定基準４：基準遊技回がまだ実行されていない場合には、既に実行された基準遊技回以外の遊技回（小当たりｃ以外の抽選結果の遊技回）のいずれか１回で流通頻度が１．０回未満の場合に、止め打ち条件が成立したと判定する。

・判定基準５：上記の判定基準１～判定基準４以外の場合には、止め打ち条件は成立していないと判定する。

【４８５９】

ステップＳｎ２２０６では、上記のような判定基準に基づいて止め打ち条件が成立するか否かを判定する。なお、上記の判定基準１～判定基準５の内容の判定基準に限らず、他の判定基準を採用してもよい。例えば、小当たりｃである遊技回から次に小当たりｃである遊技回までの期間における小当たりｃ以外の遊技回における流通頻度の値の方が、小当たりｃである遊技回の流通頻度の値よりも、所定数以上小さい場合に止め打ちと判断するようにしてもよい。その他、種々の判断基準を用いてもよい。

【４８６０】

ステップＳｎ２２０６において、止め打ち条件が成立すると判定した場合には（Ｓｎ２

２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０７に進み、止め打ちフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｎ２２０８に進む。

【４８６１】

一方、ステップＳｎ２２０１において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Ｓｎ２２０１：ＮＯ）、または、ステップＳ２２０２において遊技回の実行中ではないと判定した場合（Ｓｎ２２０２：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２２０４において遊技回終了タイミングではないと判定した場合（Ｓｎ２２０４：ＮＯ）、または、ステップＳｎ２２０６において止め打ち条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｎ２２０６：ＮＯ）、ステップＳｎ２２０７を実行せずにステップＳｎ２２０８に進む。

【４８６２】

ステップＳｎ２２０８では、低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｎ２２０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｎ２２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｎ２２０９に進み、遊技球数カウントメモリエリアをリセットする。すなわち、遊技球数カウントメモリエリアに記録された流通態様情報を消去する。ステップＳｎ２２０９を実行した後、ステップＳｎ２２１０に進み、止め打ちフラグをＯＦＦする。その後、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【４８６３】

一方、ステップＳｎ２２０８において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｎ２２０８：ＮＯ）、そのまま、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【４８６４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【４８６５】

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

【４８６６】

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

【４８６７】

＜メイン処理＞

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

【４８６８】

図４５８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４８６９】

ステップＳｎ２３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読

み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｎ２３０２に進む。

【４８７０】

ステップＳｎ２３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【４８７１】

＜コマンド割込み処理＞

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

【４８７２】

図４５９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｎ２４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４８７３】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【４８７４】

図４６０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【４８７５】

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

【４８７６】

ステップＳｎ２５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４５９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４８７７】

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

【４８７８】

なお、コマンド対応処理（Ｓｎ２５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４８７９】

ステップＳｎ２５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｎ２５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｎ２５０３に進む。

【４８８０】

ステップＳｎ２５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｎ２５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｎ２５０４に進む。

【４８８１】

ステップＳｎ２５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｎ２５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｎ２５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４８８２】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回において、遊技球の流通態様として遊技者が止め打ちをしている流通態様である場合に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、遊技者による遊技球の発射操作として止め打ちとなる発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

【４８８３】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりｃであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【４８８４】

また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

【４８８５】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８８６】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【４８８７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する当たり抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において検出センサ２０５を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する遊技球数カウントメモリエリアを備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、当たり抽選の抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射態様（遊技者の反応）とに基づいた種々の処理を実行可能である。例えば、所定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択することが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技球数カウントメモリエリアは、各遊技回の変動時間も、当該各遊技回に対応させて記憶している。従って、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における種々の処理に応用することができる。例えば、止め打ちに限らず遊技者による遊技球の発射態様の傾向を検出し、当該検出結果をこれから実行する遊技回における演出を決定する際に用いることができる。

【４８８８】
上記実施形態においては、遊技状態が高頻度サポートモードであるか否かを判定し、高頻度サポートモードである場合に、止め打ち検出のための遊技球の流通態様の検出を行う。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、遊技球の流通態様の検出を行わない。より具体的には、低頻度サポートモードの場合には、検出センサ２０５を遊技球が通過したとしても、遊技球数カウントメモリエリアにすら記憶しない。よって、低頻度サポートモードにおける処理を簡易化することができる。
【４８８９】
また、本実施形態においては、Ｖ入賞機構２１０における流路２１５、クルーン２２０、および、流路２１７の構成上、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第１Ｖ入賞口Ｖ１に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達する時点までの時間よりも長くなるように構成されている。遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球する方が、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第１Ｖ入賞口Ｖ１に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球した時点から第２Ｖ入賞口Ｖ２に到達する時点までの時間よりも長いので、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９によって遊技球が流路２１５に振り分けられた場合には、遊技球が第１Ｖ入賞口Ｖ１に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９によって遊技球が流路２１７に振り分けられた場合には、遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。
【４８９０】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、当たり抽選の結果によって、
第２大入賞口２１２ａから入球した遊技球の振り分けられる流路（流路２１５、流路２１６、流路２１７）が異なるため、当たり抽選の結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、当たり抽選の結果に加え、第１振分弁２１８および第２振分弁２１９による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４８９１】
また、本実施形態のパチンコ機１０は、遅延機構２０２を備えることによって以下の効果を得ることができる。すなわち、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、当該当たり抽選の結果が報知されるよりも前に遊技領域ＰＡに発射された遊技球は、小当たりを契機として第２開閉扉２１２ｂが開放状態に遷移している期間に第２大入賞口２１２ａに到達することが可能であり、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、抽選の結果が報知された後に遊技領域ＰＡに発射された遊技球は、小当たりを契機として第２開閉扉２１２ｂが開放状態に遷移している期間に第２大入賞口２１２ａに到達することが不可能となる。
【４８９２】
従って、当たり抽選の結果が小当たりｃであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合に報知後に遊技球を発射させて、第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させ、当たり抽選の結果が小当たりｃでないこと又は小当たりｃ以外の小当たりであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに第２大入賞口２１２ａに遊技球を入球させないといった、遊技者による、当たり抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替え（例えば、止め打ち）を抑制することができる。
【４８９３】
《８－７》第８実施形態の変形例：

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

【４８９４】

《８－７－１》変形例１：

上記第８実施形態においては、図４３３に示したように、特定示唆演出として、表示面４１ａにキャラクタＣＨの画像を表示したが、特定示唆演出として他の演出を採用してもよい。例えば、可動役物を駆動させることによる特定示唆演出を実行してもよい。図４６１は、駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。

【４８９５】

図示するように、本変形例のパチンコ機１０は、遊技盤３０に動的な役物である可動役物ＭＹを供える。可動役物ＭＹは、遊技者に視認可能に駆動する駆動手段として機能する。遊技回において実行する演出として特定示唆演出が設定された場合には、可動役物ＭＹが所定時間（本変形例では２秒）の間、遊技者に視認可能に駆動する。

【４８９６】

本変形例のように特定示唆演出として遊技者に視認可能に可動役物ＭＹが駆動することにより、遊技者に対して特定示唆演出の実行を認識させることを容易にすることができる。その結果、可動役物ＭＹを駆動させることによって、遊技者に対して期待感を付与しやすくすることができる。

【４８９７】

《８－７－２》変形例２：

上記第８実施形態においては、遊技球の流通態様を検出するために、検出センサ２０５を遊技領域ＰＡの右側上方に配置したが、検出センサを他の位置に配置してもよい。図４６２は、検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。一例として、検出センサ２３０を遊技領域ＰＡの左側上方の、誘導レール３１より上部側に配置する。図４６２で示した位置に検出センサ２３０を配置することで、遊技球の発射操作がされたか否かを検出することができる。よって、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止を切り替えることによる止め打ちを検出することができる。

【４８９８】

その他の例として、流路２０３上の検出センサ２０５と、遊技領域ＰＡの左側上方の検出センサ２３０のいずれも備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、止め打ちの一態様として、当たり抽選の結果に応じて右打ちと左打ちとを切り替える態様による止め打ちと、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止とを切り替える態様の止め打ちとの、いずれの態様の止め打ちも検出することができる。

【４８９９】

《８－７－３》変形例３：

上記第８実施形態においては、図４２１に示したように、遅延機構２０２は、遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状の流路２０３を備える構成であってが、他の構成を採用してもよい。例えば、突起物が配置された流路を有することにより遊技球が流通する速度を原則させ構成を採用してもよい。その他、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよく、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

【４９００】

《８－７－４》変形例４：

遊技球数カウントメモリエリアに記録する情報として、実行した各遊技回毎に、特定示唆演出を実行したか否かの有無と、各遊技回が実行されている期間において検出センサ２０５を流通した遊技球の流通数と、各遊技回毎の変動時間とを対応付けた情報を記録する

構成を採用してもよい。そして、このような遊技球数カウントメモリエリアに記録された情報を用いて、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行ってもよい。この場合、止め打ち条件に用いた基準遊技回について、上記第８実施形態では小当たりｃに当選した遊技回を基準遊技回としたが、本変形例では、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用する。そして、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用した止め打ち条件の判定基準に基づいて、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。このようにすることで、遊技者が直接的に特定示唆演出の実行の有無に反応して止め打ちを行っているか否かを判定することができる。

【４９０１】

《８－７－５》変形例５：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることを特定するよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０２】

図４６３は、変形例５の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定されるよりも前に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【４９０３】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回Ｕ２または遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回Ｕ２または遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０４】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりｃであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【４９０５】

《８－７－６》変形例６：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０６】

図４６４は、変形例６の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【４９０７】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（本変形例では遊技回Ｕ３）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【４９０８】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりｃであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【４９０９】

《８－７－７》変形例７：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりｃである場合に、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【４９１０】

図４６５は、変形例７の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回Ｕ１の実行時に、遊技回Ｕ２および遊技回Ｕ３に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回Ｕ１の実行中に遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回Ｕ４に対応する遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回Ｕ４における当たり抽選の結果が小当たりｃであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【４９１１】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回（本例では遊技回Ｕ４）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回（遊技回Ｕ４）において、特定示唆演出を実行しない。

【４９１２】

このようにすることで、遊技回において実行される演出によって当該遊技回における当たり抽選の結果を推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。また、先判定処理によって小当たりｃであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小

当たりｃである遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、小当たりｃである遊技回において実行する演出を決定することができる。

【４９１３】

《８－７－８》変形例８：

上記第８実施形態においては、遊技球数のカウント処理、止め打ち判定用演算処理、止め打ち条件が成立しているか否かの判定処理など、遊技者が止め打ちを行っているかの判定に関わる処理は、高頻度サポートモードにおいて遊技回を実行する場合にのみ実行したが、そのような構成に限らず、低頻度サポートモードの場合にも止め打ち判定に関わる処理を実行してもよい。この場合、流通数の検出を、検出センサ２０５ではなく、上記変形例で示した検出センサ２３０で行う。そして、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、検出センサ２３０における流通数、実行した演出の種類等の情報を、遊技球数カウントメモリエリアに記録する構成を採用してもよい。このような遊技球数カウントメモリエリアの構成を採用することで、小当たりｃに対する遊技者の反応に限らず、他の抽選結果に対しての遊技者の発射操作の態様（抽選結果に対する遊技者の反応）や、実行された演出の種類に対しての遊技者の発射操作の態様（各演出に対する遊技者の反応）など、遊技者による遊技球の発射操作に関する特性を把握することができ、当該特性を考慮した演出を実行することができる。

【４９１４】

《８－７－９》変形例９：

上記第８実施形態において、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤３０の右側に遊技球を流通させる旨（右打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（右打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。また、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合であって、低頻度サポートモード中に、検出センサ２０５やスルーゲート３５において遊技球が流通したことを検出した場合に、遊技盤３０の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技の流れに沿った遊技態様を遊技者に促すことができる。

【４９１５】

《８－７－１０》変形例１０：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得するよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【４９１６】

《８－７－１１》変形例１１：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定

の抽選結果となる遊技回が実効されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【４９１７】

《８－７－１２》変形例１２：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間ににおける遊技球の流通態様（例えば、第１始動口３３や第２始動口３４へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数ＣＲＮや第１始動保留個数ＲａＮや第２始動保留個数ＲｂＮなど）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回において実行する演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回において実行される演出よって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【４９１８】

《８－７－１３》変形例１３：

上記第８実施形態において、小当たりｃに当選している場合に特定示唆演出が実行される可能性が高いことを予め遊技者に報知する演出や、止め打ちをしていることを検出した場合には、特定示唆演出を実行しない旨を予め遊技者に報知する演出を実行してもよい。このような演出を例えば、第１始動口用遊技回において大当たりに当選し、ラウンド遊技回が開始される前のオープニング期間にオープニング演出として実行してもよいし、客待ち用の動画演出（客待ち用動画演出、デモ動画演出）として実行してもよい。なお、客待ち用動画演出は、遊技回の実行が終了した時点で次に実行する遊技回がない場合、すなわち、特別情報（当たり乱数カウンタＣ１）の値が第１保留エリアＲａや第２保留エリアＲｂに記憶されていない場合であって、かつ、遊技球の流通を検知する検知センサで遊技球の流通が所定時間検知されていないといった所定の流通態様を満たす場合や、遊技者によって操作ハンドル２５の操作がなされていないなどの条件を満たした場合に実行される演出である。

【４９１９】

《８－７－１４》変形例１４：

遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定に用いる止め打ち条件の判定基準は、上記第８実施形態に記載した判定基準（判定基準１～判定基準５）に限らず、他の判定基準を採用することができる。例えば、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回の１つ前に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよいし、当たり抽選の結果が小当たりｃとなる遊技回が実行された直後に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよい。このような簡易な判定基準を用いることで処理を簡易にすることができる。

【４９２０】

《９》第９実施形態：

《９－１》遊技機の構造：

図４６６は、本発明の第９実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１

６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４９２１】

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

【４９２２】

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

【４９２３】

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

【４９２４】

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

【４９２５】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によ

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

【４９２６】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【４９２７】

図４６７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４９２８】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【４９２９】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【４９３０】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【４９３１】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【４９３２】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【４９３３】
図４６８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【４９３４】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【４９３５】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４６７）から払い出される。
【４９３６】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【４９３７】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。
【４９３８】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【４９３９】
可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選

（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４９４０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４９４１】

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

【４９４２】

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

【４９４３】

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

【４９４４】

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

【４９４５】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【４９４６】

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

【４９４７】

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

【４９４８】

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

【４９４９】

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

【４９５０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４９５１】

図４６９は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４６９（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図４６９（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４９５２】

図４６９（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４６９（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４６９（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。

図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４９５３】

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

【４９５４】

さらに、図４６９（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【４９５５】

図４６８に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【４９５６】

《９－２》遊技機の電気的構成：

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

【４９５７】

図４７０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４９５８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定

値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４９５９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４６７）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４９６０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４９６１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４９６２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【４９６３】

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

受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【４９６４】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【４９６５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【４９６６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【４９６７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【４９６８】
図４７１は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【４９６９】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【４９７０】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【４９７１】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂと

が設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【４９７２】

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

【４９７３】

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

【４９７４】

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

【４９７５】

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

【４９７６】

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

【４９７７】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【４９７８】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結

果テーブルが参照される。
【４９７９】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４９８０】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【４９８１】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４６９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【４９８２】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【４９８３】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４９８４】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得され

る。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【４９８５】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【４９８６】

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

【４９８７】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【４９８８】

図４７２は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図４７２（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４７２（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【４９８９】

図４７２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図４７２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４９９０】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【４９９１】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【４９９２】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【４９９３】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【４９９４】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【４９９５】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【４９９６】

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

【４９９７】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図４７２を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【４９９８】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【４９９９】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【５０００】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【５００１】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【５００２】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【５００３】
図４７３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図４７３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４７３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【５００４】
図４７３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【５００５】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５００６】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。
【５００７】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【５００８】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【５００９】
図４７３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【５０１０】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【５０１１】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【５０１２】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【５０１３】
図４７４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【５０１４】
図４７４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４７４（ａ）に示すように、電動役物

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

【５０１５】

図４７４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４７４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【５０１６】

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

【５０１７】

《９－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【５０１８】

図４７５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４７０）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【５０１９】

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

【５０２０】

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

【５０２１】

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

【５０２２】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディ

スプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５０２３】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【５０２４】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【５０２５】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【５０２６】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【５０２７】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【５０２８】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【５０２９】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【５０３０】

《９－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【５０３１】
図４７６は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図４７６（ａ）に示した例では、第１番目の保留と第２番目の保留とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。
【５０３２】
保留消化領域Ｄｍは、上底が下底よりも長い台形であり、図４７６（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。
【５０３３】
図４７６（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図４７６（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図４７６（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。
【５０３４】
図４７６（ｂ）に示した移動の結果、図４７６（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの上部に第１保留表示アイコンＨ１が載置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。
【５０３５】
上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【５０３６】
図４７７は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方

向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図４７６に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【５０３７】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

【５０３８】

本実施形態のパチンコ機１０では、各保留表示アイコンは、複数の表示態様を取り得る。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様によって、当たり抽選において大当たり当選する可能性を示唆する構成とした。詳しくは、各保留表示アイコンに対応した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性を、各保留表示アイコンの表示態様によって示唆する構成とした。具体的には、各保留表示アイコンの表示態様として、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示アイコンの表示態様が複数の段階の中で上位になる（ランクアップする）につれて、保留表示アイコンに対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性が高いことを示唆する。

【５０３９】

図４７８は、本実施形態のパチンコ機１０において設定されている保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。図示するように、保留表示アイコンの表示態様は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様は、上位から順に、表示レベルＬｖｒ５、表示レベルＬｖｒ４、表示レベルＬｖｒ３、表示レベルＬｖｒ２、表示レベルＬｖｒ１の５段階のレベルに分けて設定される。表示レベルＬｖｒが上位にあるほど、大当たり当選する可能性が高い。

【５０４０】

本実施形態においては、各表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、表示レベルＬｖｒ５が金、表示レベルＬｖｒ４が赤、表示レベルＬｖｒ３が緑、表示レベルＬｖｒ２が青、表示レベルＬｖｒ１が白の表示態様で表現される。なお、各表示レベルＬｖｒに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、形状で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各表示レベルＬｖｒの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

【５０４１】

本実施形態のパチンコ機１０では、上述した保留表示アイコンの表示態様を変化させる

演出を実行する。例えば、白色の保留表示アイコンを青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを緑色に変化させる演出などを実行する。この演出を実行する契機は、本実施形態では、図柄表示装置４１に表示させている演出用画像の一種である花びらが、保留表示アイコンに付着することとした。

【５０４２】

図４７９は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの全体には、多数の花びらが表示される。各花びらは、上側から下側に向かって舞うように移動（落下）する。本実施形態では、各花びらは、第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４のうちのいずれかに分類される。

【５０４３】

図４８０は、第１～第４種花びらＰ１～Ｐ４の表示方法を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示を、背景を表示するための背景レイヤーＬ１と、背景レイヤーＬ１の上側（前面側）に配置され、図柄列や、第１始動口保留用領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２始動口保留用領域Ｄｓ２（図４７９）を表示するための図柄列レイヤーＬ２と、図柄列レイヤーＬ２の上側（前面側）に配置された上部レイヤーＬ３と、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なっている。

【５０４４】

第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示される。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第１種花びらＰ１が背景レイヤーＬ１に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第１種花びらＰ１が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第１種花びらＰ１は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【５０４５】

第１種花びらＰ１は、種々の方向に向かって移動する。第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の下を潜るように流れる。第１種花びらＰ１は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第１種花びらＰ１は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。

【５０４６】

第１種花びらＰ１以外の花びら、すなわち、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、および第４種花びらＰ４は、上部レイヤーＬ３に表示される。

【５０４７】

本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第２種花びらＰ２が上部レイヤーＬ３に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第２種花びらＰ２が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第２種花びらＰ２は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【５０４８】

複数の第２種花びらＰ２は、種々の方向に向かって移動する。第２種花びらＰ２は、上部レイヤーＬ３に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の上を流れる。第２種花びらＰ２は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第２種花びらＰ２は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。

【５０４９】
第３種花びらＰ３は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて上側から第１始動口保留用領域Ｄｓ１に向かって舞うように移動する第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と、表示面４１ａの上側から第２始動口保留用領域Ｄｓ２に向かって舞うように移動する第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とに分類される。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１が、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第２始動口保留用第３種花びらＰ３２が、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１および第２始動口保留用第３種花びらＰ３２については、後ほど詳しく説明する。

【５０５０】
第４種花びらＰ４は、特定の抽選処理（花びら再変動抽選処理）において当選した遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側から図柄列に向かって舞うように移動し、図柄列に付着する。本実施形態のパチンコ機１０は、図柄列に第４種花びらＰ４が付着する場合に、図柄列の変動表示を変化させる演出を実行する。第４種花びらＰ４の動きと上記演出については、後ほど詳しく説明する。

【５０５１】
本実施形態では、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４を同一の絵図によって構成した。各花びらＰ１～Ｐ４は、向きを変えながら移動することから、形状や大きさが様々に変わるが、全体としては同一の絵図によって構成される。このため、遊技者は、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４の種類を識別することができない。なお、遊技者が種類を識別することが困難であれば、第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４のそれぞれは、必ずしも同一の絵図である必要はなく、異なった絵図の画像データによって構成してもよい。また、変形例として、第３種花びらＰ３の絵図を、他の種類の花びらＰ１，Ｐ２，Ｐ４の絵図と相違する構成としてもよい。第３種花びらＰ３は、表示面４１ａを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第３種花びらＰ３の絵図を、あえて第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、および第４種花びらＰ４の絵図と相違する構成とすることもできる。さらに、変形例として、第４種花びらＰ４の絵図を、他の種類の花びらＰ１～Ｐ３の絵図と相違する構成としてもよい。第４種花びらＰ４は、表示面４１ａを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（図柄列を再変動させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第４種花びらＰ４の絵図を、あえて第１～第３種花びらＰ１～Ｐ３の絵図と相違する構成とすることもできる。

【５０５２】
図４８１は、第３種花びらＰ３の挙動を示す説明図である。図示は、第３種花びらＰ３の内の第１始動口保留用第３種花びらＰ３１についてのものである。本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１には最大４つの保留表示アイコンが表示されるが、各保留表示アイコンに向かう４種類の第１始動口保留用第３種花びらＰ３１が用意されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留１用花びらＰａと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留２用花びらＰｂと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留３用花びらＰｃと呼ぶ。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４に向かう第１始動口保留用第３種花びらＰ３１を、以下、特１・保留４用花びらＰｄと呼ぶ。

【５０５３】
特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、向かう保留表示アイコンが相違

するだけで、同じ動作を行うことから、特１・保留１用花びらＰａの動作について、代表して説明する。

【５０５４】

特１・保留１用花びらＰａは、予め用意した３種類の軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。３種類の軌道は、始点Ｒ１から特定の点Ｒ２まで共通する共通ルートＲＡと、特定の点Ｒ２から個別の方向に延びる個別ルートＲＢ１，ＲＢ２，ＲＢ３と、によって構成される。共通ルートＲＡは、各軌道の全長の８割を上回る長さで有り、第１保留表示アイコンＨ１の近くまで延びている。第１の個別ルートＲＢ１は、第１保留表示アイコンＨ１の位置に到達する。第２の個別ルートＲＢ２は、第１保留表示アイコンＨ１から右側にずれた位置に到達する。第３の個別ルートＲＢ３は、第１保留表示アイコンＨ１から左側にずれた位置に到達する。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第１の個別ルートＲＢ１とによって構成される軌道を、以下、目標保留到達軌道と呼ぶ。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第２の個別ルートＲＢ２とによって構成される軌道を、以下、第１目標保留外軌道と呼ぶ。３種類の軌道のうちの、共通ルートＲＡと第３の個別ルートＲＢ３とによって構成される軌道を、以下、第２目標保留外軌道と呼ぶ。なお、目標保留到達軌道の終点は、保留表示アイコンの表示位置である。

【５０５５】

特１・保留１用花びらＰａの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかは、本実施形態では、特定の抽選処理（花びら軌道抽選処理）によって決定する構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに軌道を変えていく構成としてもよい。

【５０５６】

本実施形態では、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のそれぞれに沿って花びらが移動するのに要する時間的長さ（到達所要時間）を、例えば１０秒とした。また、各軌道における共通ルートＲＡを花びらが移動するのに要する時間的長さを８．５秒とし、各軌道における第１～第３の個別ルートＲＢ１～ＲＢ３を花びらが移動するのに要する時間的長さを１．５秒とした。これらの時間的長さは、あくまでも一例であり、他の数値に換えてもよい。

【５０５７】

特１・保留２用花びらＰｂ、特１・保留３用花びらＰｃ、および特１・保留４用花びらＰｄのそれぞれは、上述した特１・保留１用花びらＰａと同様に、各花びらＰｂ～Ｐｄに対応して設けられた、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、および第２目標保留外軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。

【５０５８】

なお、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、対応する保留表示アイコンに向かうと説明したが、これは、対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在するものとして説明したためである。対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在しない場合にも、存在する場合と同じように特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示はなされる。例えば、第１保留個数カウンタの値が２であって、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に第３保留表示アイコンＨ３と第４保留表示アイコンＨ４とが存在しない場合には、特１・保留３用花びらＰｃは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内の右から３つめの位置（すなわち、第３保留表示アイコンＨ３が表示可能な位置）に向かって移動し、特１・保留４用花びらＰｄは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１内の右から４つめの位置（すなわち、第４保留表示アイコンＨ４が表示可能な位置）に向かって移動する。すなわち、対応する保留表示アイコンが第１始動口保留用領域Ｄｓ１内に存在してもしなくても、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示は開始され、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの軌道に差はない。換言すれば、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、対応する保留表示アイコンを表示するための表示位置に保留表示アイコンが存在するか否かにかかわらず、当該表示位置に向かって移動する。

【５０５９】
図４８２は、特１・保留１用花びらＰａが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第１保留表示アイコンＨ１の様子を示す説明図である。花びら軌道抽選処理において目標保留到達軌道を採用することに当選し、共通ルートＲＡから第１の個別ルートＲＢ１に進んだ特１・保留１用花びらＰａは、図４８２（ａ）に示すように、第１の個別ルートＲＢ１を第１保留表示アイコンＨ１に向かって移動する。そして、図４８２（ｂ）に示すように、特１・保留１用花びらＰａは、第１保留表示アイコンＨ１に到達する。到達後、特１・保留１用花びらＰａは、第１保留表示アイコンＨ１上に予め定められた時間（例えば、２秒）だけ留まる。これにより、遊技者は、特１・保留１用花びらＰａが第１保留表示アイコンＨ１に付着したと認めることができる。その後、図４８２（ｃ）に示すように、付着した特１・保留１用花びらＰａは消えて、第１保留表示アイコンＨ１の表示態様が変化する。例えば、第１保留表示アイコンＨ１が白色から青色に変化する。すなわち、パチンコ機１０は、特１・保留１用花びらＰａが第１保留表示アイコンＨ１に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、第１保留表示アイコンＨ１の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、第１保留表示アイコンＨ１を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを赤色に変化させる演出などを実行する。本明細書では、花びらが保留表示アイコンに予め定められた時間だけ留まることを、花びらが保留表示アイコンに付着すると表現する。

【５０６０】
特１・保留２用～特１・保留４用花びらＰｂ～Ｐｄのそれぞれは、上述した特１・保留１用花びらＰａと同様な動作を行う。パチンコ機１０は、各花びらＰｂ～Ｐｄが、対応する各保留表示アイコンＨ２～Ｈ４に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、花びらＰｂ～Ｐｄが付着した保留表示アイコンＨ２～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、保留表示アイコンＨ２～Ｈ４を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンＨ２～Ｈ４を赤色に変化させる演出などを実行する。

【５０６１】
上述した説明では、各花びらＰａ～Ｐｄが各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）、留まる場合に、各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する構成としたが、実際は、各花びらＰａ～Ｐｄが各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに、下記の２つの条件が成立するか否かを判定し、２つの条件が成立した場合に限り、各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する構成とした。２つの条件は次の通りである。

【５０６２】
・条件１：
花びらが保留表示アイコンに到達したときから予め定められた時間（例えば、２秒）が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないこと。
・条件２：
花びらが到達した保留表示アイコンの表示態様（表示レベルＬｖｒ）が予め設定された上限値（以下、表示レベル上限値Ｌｖｍと呼ぶ）未満であること。

【５０６３】
パチンコ機１０は、具体的には次の通りの処理を行う。第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得されたときに、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒの値を１に設定し、保留表示アイコンの表示レベル上限値Ｌｖｍの値を大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて設定する。そして、花びらＰａ～Ｐｄが保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに、当該到達時から２秒間が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かを判定する（条件１の判定を行う）。

【５０６４】

上記の期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないと判定された場合（条件１が成立した場合）に、花びらＰａ～Ｐｄが到達した保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に設定された表示レベルＬｖｒが、同じく設定された表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する（条件２の判定を行う）。ここで、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合（すなわち、条件１と条件２の両方が成立した場合）に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行する。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを、当該保留表示アイコンの位置で継続して表示し（上記期間終了後に花びらを消去）、その後、保留表示アイコンに対応した表示レベルＬｖｒを１段階だけアップするとともに、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。

【５０６５】

一方、上記の表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かの判定において、下回らない、すなわち表示レベル上限値Ｌｖｍに達していると判定された場合（すなわち、条件１が成立し、かつ、条件２が不成立の場合）には、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを継続して表示することは行う（上記期間終了後に花びらを消去）が、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【５０６６】

また、上記期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かの判定において、シフトが発生すると判定された場合（すなわち、条件１が不成立の場合）には、条件２が成立するか否かにかかわらず、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、花びらＰａ～Ｐｄが保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に到達したときに当該花びらを消去し、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【５０６７】

上述した動作を行う特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される期間において、繰り返し表示される。具体的には、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄについて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される期間において、所定期間（例えば、５秒）の間隔を空けて、順に１つずつ表示が開始される。すなわち、パチンコ機１０は、上記期間において、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄについて、この順に、前記所定期間の間隔を空けて、１つずつ表示を開始し、特１・保留４用花びらＰｄの表示を開始した後は、前記所定期間を空けて、特１・保留１用花びらＰａに戻って表示を開始する。このようにして、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄの表示を繰り返し行う。

【５０６８】

パチンコ機１０は、特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄのそれぞれの表示を開始する際に、花びら軌道抽選処理を行い、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを決定する。花びら軌道抽選処理において、目標保留到達軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第１の個別ルートＲＢ１とからなる目標保留到達軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第１目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第２の個別ルートＲＢ２とからなる第１目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第２目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートＲＡと第３の個別ルートＲＢ３とからなる第２目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動した花びらは保留表示アイコンに到達することはなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が行われることはない。

【５０６９】

なお、第３種花びら特１・保留１用～特１・保留４用花びらＰａ～Ｐｄは、上述したように、遊技者が遊技を行っている最中に繰り返し表示されるため、一つの保留表示アイコンに対して、複数回、花びらＰａ～Ｐｄが付着することもあり得る。この場合、表示レベ

ルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍ未満であれば、花びらＰａ～Ｐｄが付着する毎に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させる演出が実行される。例えば、白色の各保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に対して、２回、花びらＰａ～Ｐｄが付着した場合、１回目で白色から青色に変化させる演出が実行され、２回目で青色から緑色に変化させる演出が実行される。

【５０７０】

図４８１および図４８２を用いて説明してきたのが、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１についての動作である。これに対して、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２も、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と同様な動作を行う。すなわち、パチンコ機１０は、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２としての特２・保留１用～特２・保留４用花びらのそれぞれが、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う。条件１および条件２が成立した場合に限って、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う点についても、第１始動口保留用側と同様である。

【５０７１】

先に説明した、図柄表示装置４１の表示面４１ａを賑やかにする機能を有する第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２は、繰り返し、多数表示されるが、本実施形態では、それら多数のうちの一つは、上述した第３種花びらＰ３の目標保留到達軌道と同一の軌道に沿って移動し、保留表示アイコンに到達後、さらに下方に進むように表示される構成とした。この種の第１種花びらＰ１または第２種花びらＰ２は、例え保留表示アイコンに到達したとしても、当該保留表示アイコンを通過して、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は実行されることはない。

【５０７２】

図４８３は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された図柄に第４種花びらＰ４が作用する様子を示す説明図である。図４８３（ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、図柄列Ｚ１および図柄Ｚ３において同一の図柄が停止表示され、真ん中の図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われている状態を示している。この状態において、第４種花びらＰ４が図柄列Ｚ２に向かって舞うように移動する。

【５０７３】

図４８３（ａ）の状態から図４８３（ｂ）の状態に移行し、図柄列Ｚ２が停止表示される。なお、このとき、図柄列Ｚ２において停止表示される図柄は、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３において停止表示された図柄とは相違する。この状態で、第４種花びらＰ４が最後に停止した図柄列Ｚ２に到達し、到達後、第４種花びらＰ４は、当該図柄上に予め定められた時間（例えば、２秒）だけ停止する。これにより、遊技者は、第４種花びらＰ４が、停止した状態の図柄列Ｚ２に付着したと認めることができる。

【５０７４】

その後、図４８３（ｃ）に示すように、付着した第４種花びらＰ４は消えて、図柄列Ｚ２が再度、変動表示を開始する。続いて、図４８３（ｄ）に表示するように、図柄列Ｚ２が停止表示される。なお、この変動表示が再開された後に停止表示された図柄列Ｚ２の図柄は、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３において停止表示された図柄と一致する。すなわち、図柄列Ｚ１～Ｚ３は、大当たり当選である同一の図柄の組み合わせとなる。

【５０７５】

上記のように、第４種花びらＰ４は、変動表示中の図柄列に向かって移動し、図柄列の変動表示が停止した直後の図柄に付着する。そして、第４種花びらＰ４が付着する場合に、図柄列を再変動させる演出を実行する。

【５０７６】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間（例えば、２秒）留まる（すなわち、付着する）場合に、保留表示

アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出（以下、保留変化示唆演出と呼ぶ）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機（以下、従来１のパチンコ機と呼ぶ）では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【５０７７】

また、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、特別なキャラクターが保留表示アイコン上に出現して、このキャラクターが出現したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、特別なキャラクターが出現しない場合には、上記演出は決して実行されることはなく、特別なキャラクターが出現した場合に、上記演出は必ず実行されることから、従来１のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【５０７８】

さらに、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、ミニゲーム的な保留変化用演出を実行して、そのミニゲームに勝利したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、上記の保留変化用演出が出現しない場合には、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は決して実行されることはないことから、従来１のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【５０７９】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、

（ｉ）それら花びらの大多数は（第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２）、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、

（ii）それら花びらの内の一つ（第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

（iii）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

（iv）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

（v）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【５０８０】

このため、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに花び

らが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に（いずれかの花びらが表示されている限り常に）付与することができるとともに、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、
・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒが、設定された表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった
といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０８１】

そもそも、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の表示面４１ａを漂う演出用画像は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面４１ａを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【５０８２】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第４種花びらＰ４が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第４種花びらＰ４が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなって一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５０８３】

《９－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５０８４】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【５０８５】

＜タイマ割込み処理＞

図４８４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【５０８６】

ステップＳｏ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｏ０１０２に進む。

【５０８７】

ステップＳｏ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０１０３に進む。

【５０８８】

ステップＳｏ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４８８）において、その値を更新する。

【５０８９】

ステップＳｏ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｏ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０１０４を実行した後、ステップＳｏ０１０５に進む。

【５０９０】

ステップＳｏ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｏ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【５０９１】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４８４：Ｓｏ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０９２】

図４８５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｏ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｏ０２０３に進む。

【５０９３】

ステップＳｏ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｏ０２０４に進む。

【５０９４】

ステップＳｏ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮ

は、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｏ０２０９に進む。

【５０９５】

ステップＳｏ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｏ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【５０９６】

ステップＳｏ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｏ０２０７に進む。一方、ステップＳｏ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｏ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５０９７】

ステップＳｏ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｏ０２０８に進む。

【５０９８】

ステップＳｏ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｏ０２０９に進む。

【５０９９】

ステップＳｏ０２０９では、上述したステップＳｏ０２０４又はステップＳｏ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｏ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｏ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５１００】

一方、ステップＳｏ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｏ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｏ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｏ０２１２に進む。

【５１０１】

ステップＳｏ０２１２では、ステップＳｏ０１０３（図４８４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｏ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｏ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｏ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｏ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｏ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０２１２を実行した後、ステップＳｏ０２１３に進む。

【５１０２】

ステップＳｏ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０２１３を実行した後、ステップＳｏ０２１４に進む。

【５１０３】

ステップＳｏ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【５１０４】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【５１０５】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【５１０６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｏ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【５１０７】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４８５：Ｓｏ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１０８】

図４８６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【５１０９】

ステップＳｏ０３０１では、始動口用の入球処理（図４８５）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【５１１０】
ステップＳｏ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｏ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図４７２（ａ））を参照する。その後、ステップＳｏ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【５１１１】
一方、ステップＳｏ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｏ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図４７２（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｏ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【５１１２】
ステップＳｏ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｏ０３０７を実行した後、ステップＳｏ０３０８に進む。
【５１１３】
ステップＳｏ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｏ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｏ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｏ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【５１１４】
ステップＳｏ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｏ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｏ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｏ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【５１１５】
ステップＳｏ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｏ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｏ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｏ０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【５１１６】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処

理のサブルーチン（図４８４：Ｓｏ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１１７】

図４８７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｏ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｏ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｏ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｏ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【５１１８】

ステップＳｏ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｏ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｏ０４０４に進む。

【５１１９】

ステップＳｏ０４０４では、ステップＳｏ０１０３（図４８４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【５１２０】

一方、ステップＳｏ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｏ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【５１２１】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【５１２２】

図４８８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｏ０５０２に進む。

【５１２３】

ステップＳｏ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｏ０５０３に進む。

【５１２４】

ステップＳｏ０５０３では、ステップＳｏ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｏ０５０３を実行した後、ステップＳｏ０５０４に進む。

【５１２５】

ステップＳｏ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変

動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｏ０５０５に進む。

【５１２６】

ステップＳｏ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｏ０５０６に進む。ステップＳｏ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０５０６を実行した後、ステップＳｏ０５０７に進む。

【５１２７】

ステップＳｏ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｏ０５０８に進む。

【５１２８】

ステップＳｏ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｏ０５０９に進む。

【５１２９】

ステップＳｏ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｏ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｏ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｏ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｏ０５１０及びステップＳｏ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｏ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｏ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｏ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｏ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０５０３に戻り、ステップＳｏ０５０３からステップＳｏ０５０８までの各処理を実行する。

【５１３０】

なお、ステップＳｏ０５０３からステップＳｏ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【５１３１】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｏ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１３２】

図４８９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア

６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【５１３３】

ステップＳｏ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｏ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｏ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｏ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０６０２に進む。

【５１３４】

ステップＳｏ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【５１３５】

ステップＳｏ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｏ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｏ０６０３に進む。

【５１３６】

ステップＳｏ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５１３７】

一方、ステップＳｏ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｏ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０６０４に進む。

【５１３８】

ステップＳｏ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｏ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５１３９】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８９：Ｓｏ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１４０】

図４９０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｏ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｏ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｏ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｏ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０７０２に進む。

【５１４１】

ステップＳｏ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｏ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【５１４２】

ステップＳｏ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０７０３を実行した後、ステップＳｏ０７０４に進む。

【５１４３】

ステップＳｏ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ０７０４を実行した後、ステップＳｏ０７０５に進む。

【５１４４】

ステップＳｏ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｏ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｏ０７０５を実行した後、ステップＳｏ０７０６に進む。

【５１４５】

ステップＳｏ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【５１４６】

ステップＳｏ０７０５およびステップＳｏ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｏ０７０６を実行した後、ステップＳｏ０７０７に進む。

【５１４７】

ステップＳｏ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｏ０７０７を実行した後、ステップＳｏ０７０８に進む。

【５１４８】

ステップＳｏ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｏ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【５１４９】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｏ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１５０】

図４９１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４７１）に時系列的に記憶

された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図４７１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｏ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【５１５１】

ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｏ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０８０２～ステップＳｏ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｏ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０８０８～ステップＳｏ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【５１５２】

ステップＳｏ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｏ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｏ０８０４に進む。ステップＳｏ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｏ０８０５に進む。

【５１５３】

ステップＳｏ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ０８０５を実行した後、ステップＳｏ０８０６に進む。

【５１５４】

ステップＳｏ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｏ０８０７へ進む。

【５１５５】

ステップＳｏ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｏ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【５１５６】

ステップＳｏ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではない

と判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｏ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０８０８に進む。

【５１５７】

ステップＳｏ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｏ０８０９に進む。ステップＳｏ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｏ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｏ０８１１に進む。

【５１５８】

ステップＳｏ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ０８１１を実行した後、ステップＳｏ０８１２に進む。

【５１５９】

ステップＳｏ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｏ０８１３に進む。

【５１６０】

ステップＳｏ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【５１６１】

ステップＳｏ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【５１６２】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｏ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１６３】

図４９２は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５１６４】

ステップＳｏ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｏ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４７２（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９０４

に進む。
【５１６５】
一方、ステップＳｏ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｏ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｏ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４７２（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９０４に進む。
【５１６６】
ステップＳｏ０９０４では、ステップＳｏ０９０２又はステップＳｏ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｏ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０５に進む。
【５１６７】
ステップＳｏ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｏ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図４７３（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【５１６８】
一方、ステップＳｏ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図４７３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｏ０９０８に進む。
【５１６９】
ステップＳｏ０９０８では、ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｏ０９０８を実行した後、ステップＳｏ０９０９に進む。
【５１７０】
ステップＳｏ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図４７０）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｏ０９０６又はステップＳｏ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【５１７１】
ステップＳｏ０９０４において、ステップＳｏ０９０２又はステップＳｏ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｏ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｏ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カ

ウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４７０）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｏ０９１１に進む。

【５１７２】

ステップＳｏ０９１１において、ステップＳｏ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｏ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｏ０９１２を実行した後、ステップＳｏ０９１３に進む。

【５１７３】

一方、ステップＳｏ０９１１において、ステップＳｏ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｏ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｏ０９１２を実行することなく、ステップＳｏ０９１３に進む。

【５１７４】

ステップＳｏ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｏ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５１７５】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｏ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１７６】

図４９３は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｏ１００２に進む。

【５１７７】

ステップＳｏ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｏ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１００３に進む。

【５１７８】

ステップＳｏ１００３では、花びら再変動抽選処理を実行する。本実施形態では、大当たり当選した場合の変動時間として、通常の大当たり用変動時間と、再変動を伴う大当たり用変動時間との２種類が用意されている。ここで言う「再変動」は、図４８３を用いて説明した、第４種花びらＰ４の付着に起因する図柄列の再変動を意味し、この再変動が実行される大当たり当選時の遊技回に必要な変動時間として、再変動を伴う大当たり用変動時間が用意されている。花びら再変動抽選処理は、大当たり当選時に再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、ＲＯＭ６３に記憶された抽選用のテーブルデータにおいて「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する値があるか否かを判定する。「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数の値に該当する値がある場合に、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると決定し、取得した乱数の

値に該当する値がない場合には再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと決定する。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。ステップＳｏ１００３を実行した後、ステップＳｏ１００４に進む。

【５１７９】

ステップＳｏ１００４では、上記花びら再変動抽選処理の結果に基づいて、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを判定する。ステップＳｏ１００４において、花びら再変動抽選処理において当選した場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると判定した場合には（Ｓｏ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１００５に進む。

【５１８０】

ステップＳｏ１００５では、花びら再変動抽選当選コマンドを設定する。花びら再変動抽選当選コマンドは、花びら再変動抽選処理において当選したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｏ１００５において設定された花びら再変動抽選当選コマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１００５を実行した後、ステップＳｏ１００６に進む。

【５１８１】

ステップＳｏ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている、再変動を伴う大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８２】

一方、ステップＳｏ１００４において、花びら再変動抽選処理において当選しなかった場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと判定した場合には（Ｓｏ１００４：ＮＯ）、ステップＳｏ１００８に進む。

【５１８３】

ステップＳｏ１００８では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている、通常大当たり用の変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｏ１００６に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８４】

ステップＳｏ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｏ１００２：ＮＯ）、ステップＳｏ１００９に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｏ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｏ１００９）を実行することから、Ｓｘ１００９においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｏ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１０１０に進む。

【５１８５】

ステップＳｏ１０１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグをＯＮからＯＦＦに移行する。その後、ステップＳｏ１０１１に進む。

【５１８６】

ステップＳｏ１０１１では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に

対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８７】

ステップＳｏ１００９において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｏ１００９：ＮＯ）、ステップＳｏ１０１２に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップＳｏ１００７に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５１８８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８９：Ｓｏ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１８９】

図４９４は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｏ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４９３）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【５１９０】

ステップＳｏ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｏ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【５１９１】

ステップＳｏ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｏ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｏ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１１０３を実行した後、ステップＳｏ１１０４に進む。

【５１９２】

ステップＳｏ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０５に進む。

【５１９３】

ステップＳｏ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５１９４】

ステップＳｏ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｏ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ

ｏ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｏ１１０７を実行した後、ステップＳｏ１１０８に進む。一方、ステップＳｏ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｏ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０７を実行することなく、ステップＳｏ１１０８に進む。

【５１９５】

ステップＳｏ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５１９６】

ステップＳｏ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｏ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｏ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【５１９７】

ステップＳｏ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｏ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｏ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５１９８】

ステップＳｏ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｏ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｏ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｏ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｏ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｏ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｏ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｏ１０６～ステップＳｏ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【５１９９】

一方、ステップＳｏ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｏ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｏ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５２００】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｏ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２０１】

図４９５は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【５２０２】

ステップＳｏ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【５２０３】
ステップＳｏ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【５２０４】
ステップＳｏ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｏ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｏ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２０５に進む。一方、ステップＳｏ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｏ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５２０５】
ステップＳｏ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２０６に進む。ステップＳｏ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２０７に進む。
【５２０６】
ステップＳｏ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている
【５２０７】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【５２０８】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【５２０９】
ステップＳｏ１２０７を実行した後、前述したステップＳｏ１２０８に進む。
【５２１０】
ステップＳｏ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｏ１２０８を実行した後、ステップＳｏ１２０９に進む。
【５２１１】
ステップＳｏ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３にて、音声発光制御

装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｏ１２０９を実行した後、ステップＳｏ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５２１２】

ステップＳｏ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１１に進む。

【５２１３】

ステップＳｏ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｏ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２１３に進む。

【５２１４】

ステップＳｏ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｏ１２１３を実行した後、ステップＳｏ１２１４に進む。

【５２１５】

ステップＳｏ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｏ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５２１６】

ステップＳｏ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｏ１２１６を実行した後、ステップＳｏ１２１７に進む。

【５２１７】

ステップＳｏ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｏ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｏ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２１８に進む。一方、ステップＳｏ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｏ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５２１８】

ステップＳｏ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｏ１２１９に進む。

【５２１９】

ステップＳｏ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の

表示制御を終了する。ステップＳｏ１２１９を実行した後、ステップＳｏ１２２０に進む。

【５２２０】

ステップＳｏ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｏ１２２０を実行した後、ステップＳｏ１２２１に進む。

【５２２１】

ステップＳｏ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｏ１２２１を実行した後、ステップＳｏ１２２２に進む。

【５２２２】

ステップＳｏ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５２２３】

ステップＳｏ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２３に進む。

【５２２４】

ステップＳｏ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｏ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２４に進む。

【５２２５】

ステップＳｏ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｏ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｏ１２２５を実行した後、ステップＳｏ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｏ１２２６を実行した後、ステップＳｏ１２２７に進む。

【５２２６】

ステップＳｏ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｏ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１２２８に進む。

【５２２７】

ステップＳｏ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図４８８）におけるステップＳｏ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５２２８】
一方、ステップＳｏ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｏ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｏ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｏ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５２２９】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９５：Ｓｏ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２３０】
図４９６は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｏ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｏ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０２に進む。
【５２３１】
ステップＳｏ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｏ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０３に進む。
【５２３２】
ステップＳｏ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｏ１３０４に進む。
【５２３３】
ステップＳｏ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【５２３４】
ステップＳｏ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｏ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０３およびステップＳｏ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【５２３５】
ステップＳｏ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｏ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０５に進む。
【５２３６】
ステップＳｏ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｏ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１３０６に進む。
【５２３７】
ステップＳｏ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｏ１３０７に進む。
【５２３８】
ステップＳｏ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開

閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４８８：ステップＳｏ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｏ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【５２３９】

ステップＳｏ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｏ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｏ１３０６およびステップＳｏ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【５２４０】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９５：Ｓｏ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２４１】

図４９７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５２４２】

ステップＳｏ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｏ１４０２を実行した後、ステップＳｏ１４０３に進む。

【５２４３】

ステップＳｏ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｏ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｏ１４０５に進む。

【５２４４】

ステップＳｏ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｏ１４０６に進む。

【５２４５】

ステップＳｏ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｏ１４１１に進む。

【５２４６】

一方、ステップＳｏ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｏ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｏ１４０８に進む。

【５２４７】

ステップＳｏ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｏ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｏ１４１０に進む。

【５２４８】

ステップＳｏ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｏ１４１１に進む。

【５２４９】
ステップＳｏ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【５２５０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｏ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２５１】
図４９８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｏ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１５０２に進む。
【５２５２】
ステップＳｏ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｏ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｏ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｏ１５０３に進む。
【５２５３】
ステップＳｏ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【５２５４】
ステップＳｏ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０４に進む。
【５２５５】
ステップＳｏ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｏ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｏ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｏ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｏ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｏ１５０６に進む。
【５２５６】
ステップＳｏ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｏ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｏ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０７に進む。

【５２５７】
ステップＳｏ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｏ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｏ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｏ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｏ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｏ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｏ１５１０に進む。
【５２５８】
ステップＳｏ１５１０では、ステップＳｏ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｏ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【５２５９】
一方、ステップＳｏ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｏ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【５２６０】
ステップＳｏ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｏ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｏ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｏ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｏ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｏ１５１３に進む。
【５２６１】
ステップＳｏ１５１３では、ステップＳｏ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｏ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【５２６２】
ステップＳｏ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｏ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１６に進む。

【５２６３】
ステップＳｏ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｏ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５２６４】
ステップＳｏ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｏ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５２６５】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４９８：Ｓｏ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２６６】
図４９９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｏ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０２に進む。
【５２６７】
ステップＳｏ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【５２６８】
ステップＳｏ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｏ１６０３を実行した後、ステップＳｏ１６０４に進む。
【５２６９】
ステップＳｏ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｏ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｏ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｏ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【５２７０】
ステップＳｏ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｏ１

６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｏ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｏ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｏ１６０９に進む。

【５２７１】

ステップＳｏ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｏ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｏ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【５２７２】

ステップＳｏ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｏ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５２７３】

一方、ステップＳｏ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｏ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｏ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｏ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｏ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５２７４】

《９－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５２７５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５２７６】

図５００は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５２７７】

ステップＳｏ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｏ１７０１を実行した後、ステップＳｏ１７０２に進む。

【５２７８】

ステップＳｏ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｏ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０２を実行した後、ステップＳｏ１７０３に進む。

【５２７９】

ステップＳｏ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。

遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０３を実行した後、ステップＳｏ１７０４に進む。

【５２８０】

ステップＳｏ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｏ１７０４を実行した後、ステップＳｏ１７０５に進む。

【５２８１】

ステップＳｏ１７０５では、第２種花びら演出用処理を実行する。第２種花びら演出用処理では、第２種花びらＰ２（図４７９、図４８０参照）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、複数の第２種花びらＰ２が上側から下側に向かって舞うように移動する演出の実行を指示する演出コマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該演出コマンドは、第２種花びらＰ２の表示先を上部レイヤーＬ３とする旨のコマンドも含む。当該演出コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１に上述した第２種花びらＰ２を表示させる。なお、上記演出コマンドを送信する構成に換えて、複数の第２種花びらＰ２が上側から下側に向かって舞うように移動する映像（動画）データの再生を指示するコマンドを表示制御装置１００に送信することによって、上記映像データを図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。ステップＳｏ１７０５を実行した後、ステップＳｏ１７０６に進む。

【５２８２】

ステップＳｏ１７０６では、第３種花びら演出設定処理を実行する。第３種花びら演出設定処理では、第３種花びらＰ３（図４７９～図４８１参照）を図柄表示装置４１に表示させる演出の設定を行う。第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０６を実行した後、ステップＳｏ１７０７に進む。

【５２８３】

ステップＳｏ１７０７では、保留表示変化設定処理を実行する。保留表示変化設定処理では、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出の設定を行う。保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ１７０７を実行した後、ステップＳｏ１７０８に進む。

【５２８４】

ステップＳｏ１７０８では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。なお、これら背景動画には、複数の第１種花びらＰ１（図４７９、図４８０参照）が上側から下側に向かって舞うように移動する映像が含まれる。ステップＳｏ１７０８を実行した後、ステップＳｏ１７０９に進む。

【５２８５】

ステップＳｏ１７０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｏ１７０９を実行した後、ステップＳｏ１７１０に進む。

【５２８６】

ステップＳｏ１７１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｏ１７１０を実行した後、ステップＳｏ１７１１に進む。

【５２８７】

ステップＳｏ１７１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において

読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｏ１７１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５２８８】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５２８９】

図５０１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｏ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｏ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１８０２に進む。

【５２９０】

ステップＳｏ１８０２では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｏ１８０２の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｏ１８０２を実行した後、ステップＳｏ１８０３に進む。

【５２９１】

ステップＳｏ１８０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｏ１８０２において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において保留表示アイコンＨ１～Ｈ４を表示するための各表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンを表示するための各表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。ステップＳｏ１８０３を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【５２９２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図５０１：Ｓｏ１８０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５２９３】

図５０２は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｏ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｏ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第

１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｏ１９０２を実行した後、ステップＳｏ１９０４に進む。

【５２９４】

ステップＳｏ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｏ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｏ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｏ１９０３を実行した後、ステップＳｏ１９０４に進む。

【５２９５】

ステップＳｏ１９０２及びステップＳｏ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【５２９６】

ステップＳｏ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｏ１９０４を実行した後、ステップＳｏ１９０５に進む。

【５２９７】

ステップＳｏ１９０５では、保留演出用パラメータ設定処理を実行する。保留演出用パラメータ設定処理では、保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータの設定を行う。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。ステップＳｏ１９０５を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【５２９８】

ステップＳｏ１９０５の保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて、次に説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に設けられた保留演出用記憶エリア９４ｄに記憶される。

【５２９９】
図５０３は、保留演出用記憶エリア９４ｄを説明する説明図である。保留演出用記憶エリア９４ｄは、第１始動口保留演出用記憶エリアと第２始動口保留演出用記憶エリアとを備える。図５０３（ａ）には第１始動口保留演出用記憶エリアを示し、図５０３（ｂ）には第２始動口保留演出用記憶エリアを示した。
【５３００】
第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の保留表示アイコンＨ１～Ｈ４の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第２始動口保留演出用記憶エリアは、第２始動口保留用領域Ｄｓ２の保留表示アイコンの表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第１始動口保留演出用記憶エリアと第２始動口保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図５０３（ａ）に示した第１始動口保留演出用記憶エリアについて説明し、図５０３（ｂ）に示した第２始動口保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。
【５３０１】
図５０３（ａ）に示すように、第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータを記憶する。図示した第１始動口用の保留遊技回（ｎ＝１～４）は、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４に対応している。すなわち、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝１）から第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の順に保留遊技回が実行される。
【５３０２】
図示するように、第１始動口保留演出用記憶エリアは、第１始動口用の保留遊技回（ｎ）毎に、各種パラメータとしての表示レベル上限値Ｌｖｍと表示レベルＬｖｒを記憶する。
【５３０３】
表示レベル上限値Ｌｖｍは、保留表示アイコンの表示態様を変化させる場合に、表示レベルＬｖｒをどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限値を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍが５である保留表示アイコンは、表示レベルＬｖｒを５まで変化させることが可能である。表示レベル上限値Ｌｖｍが３である保留表示アイコンは、表示レベルＬｖｒを３まで変化させることはできるが、表示レベルＬｖｒを４や５など、３より上位の表示レベルＬｖｒまで変化させることはできない。
【５３０４】
表示レベルＬｖｒは、図４７８を用いて説明したように、現在の保留表示アイコンの表示態様のレベルを示すパラメータである。
【５３０５】
表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒは、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図５０３（ａ）および図５０３（ｂ）に示したように、第１始動口の保留遊技回（ｎ＝４）の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの各パラメータは、遊技回が１回実行されると、第１始動口保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝３）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が１回実行されると、第１始動口保留演出用記憶エリアにおける第１始動口の保留遊技回（ｎ＝２）の記憶エリアにシフトする。
【５３０６】
なお、表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在することになった場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図５０３（ｂ）に一例を示すように、例えば、ある時点において第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝３）および第２始動口用の保留遊技回（ｎ＝４）が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒの値は記憶されない。保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理について、次に説明する。

【５３０７】
＜保留演出用パラメータ設定処理＞
図５０４は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入球時の更新処理のサブルーチン（図５０２：Ｓｏ１９０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３０８】
ステップＳｏ２００１では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値Ｌｖｍを設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップＳｏ２００１において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップＳｏ２００２に進む。
【５３０９】
ステップＳｏ２００２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の表示レベルＬｖｒに１を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップＳｏ２００２では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第１始動口保留演出用記憶エリアまたは第２始動口保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルＬｖｒに１を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の表示レベルＬｖｒに１を設定するので、表示態様は、表示レベルＬｖｒの１に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルＬｖｒに１を設定するが、例えば、表示レベル上限値Ｌｖｍ以下の範囲内において、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、表示レベルＬｖｒを２に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選に該当する値である場合には、表示レベルＬｖｒを２以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンターの値に基づいて表示レベルＬｖｒを決定してもよい。ステップＳｏ２００２を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。
【５３１０】
＜表示レベル上限値設定処理＞
図５０５は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図５０４：Ｓｏ２００１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３１１】
ステップＳｏ２１０１では、上限値設定用カウンタＣｍの値を取得する。上限値設定用カウンタＣｍは音光側ＭＰＵ９２が表示レベル上限値Ｌｖｍを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタＣｍは、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。ステップＳｏ２１０１を実行した後、ステップＳｏ２１０２に進む。
【５３１２】
ステップＳｏ２１０２では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタＣ１の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。
【５３１３】
ステップＳｏ２１０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たりに当選していると判定した場合には（Ｓｏ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２１０３に進む。
【５３１４】
ステップＳｏ２１０３では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当

たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。

【５３１５】

図５０６は、上限値テーブルを示す説明図である。図５０６（ａ）には、大当たり用上限値テーブルを示した。

【５３１６】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側ＭＰＵ９２は、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【５３１７】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタＣｍの値として２０～９９の８０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝５に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１０～１９の１０個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝４に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として５～９の５個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝３に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として１～４の４個の値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝２に対応し、上限値設定用カウンタＣｍの値として０である１個の上限値設定用カウンタＣｍの値が表示レベル上限値Ｌｖｍ＝１に対応して設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たり当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが５となる確率が最も高くなるように構成されている。

【５３１８】

図５０６（ｂ）には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップＳｏ２１０５において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが４となる確率が最も高く、次いで、５または３となる確率が高くなるように構成されている。

【５３１９】

図５０６（ｃ）には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップＳｏ２１０６において用いる上限値テーブルである。リーチ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタＣｍの各値（０～９９）と、表示レベル上限値Ｌｖｍの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値Ｌｖｍが１となる確率が最も高く、次いで、２となる確率が高くなるように構成されている。

【５３２０】

説明を図５０５に戻す。ステップＳｏ２１０３において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップＳｏ２１０７に進む。

【５３２１】

一方、ステップＳｏ２１０２において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり当選していないと判定した場合には（Ｓｏ２１０２：ＮＯ）、ステップＳｏ２１０４に進む。

【５３２２】

ステップＳｏ２１０４では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側ＭＰＵ９２が主側ＭＰＵ６２から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【５３２３】

ステップＳｏ２１０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを

発生させる遊技回に該当していると判定した場合には（Ｓｏ２１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２１０５に進む。

【５３２４】

ステップＳｏ２１０５では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳｏ２１０７に進む。

【５３２５】

一方、ステップＳｏ２１０４において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には（Ｓｏ２１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ２１０６に進む。

【５３２６】

ステップＳｏ２１０６では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタＣｍに対応する表示レベル上限値Ｌｖｍの値を抽出する。その後、ステップＳｏ２１０７に進む。

【５３２７】

ステップＳｏ２１０７では、ステップＳｏ２１０３、ステップＳｏ２１０５、または、ステップＳｏ２１０６のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値Ｌｖｍの値を、第１始動口保留演出用記憶エリアまたは第２始動口保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値Ｌｖｍの記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。

【５３２８】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３２９】

図５０７は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２２０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｏ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｏ２２０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｏ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｏ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２２０２に進む。

【５３３０】

ステップＳｏ２２０２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｏ２２０３に進む。

【５３３１】

ステップＳｏ２２０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２２０３を実行した後、ステップＳｏ２２０４に進む。

【５３３２】

ステップＳｏ２２０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合

せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【５３３３】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｏ２２０４を実行した後、ステップＳｏ２２０５に進む。

【５３３４】

ステップＳｏ２２０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｏ２２０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図４７５）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｏ２２０６に進む。

【５３３５】

ステップＳｏ２２０６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｏ２２０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｏ２２０７を実行した後、ステップＳｏ２２０８に進む。

【５３３６】

ステップＳｏ２２０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２２０８を実行した後、ステップＳｏ２２０９に進む。

【５３３７】

ステップＳｏ２２０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５０１）のステップＳｏ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｏ２２０８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において保留表示アイコンＨ１～Ｈ４を表示するための４つの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンを表示するための４つの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。さらに、ステップＳｏ２２０９の保留表示制御処理では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンを表示させることを併せて行う。ステップＳｏ２２０９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【５３３８】
＜演出パターン設定処理＞
次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０７：Ｓｏ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３３９】
図５０８は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃ（図４７５）から、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｏ２３０２に進む。
【５３４０】
ステップＳｏ２３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５０７）のステップＳｏ２２０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｏ２３０２において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｏ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０３に進む。
【５３４１】
ステップＳｏ２３０３では、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｏ２３０３において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信していないと判定された場合には（Ｓｏ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０４に進む。
【５３４２】
ステップＳｏ２３０４では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されている、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した通常の大当たり用演出パターンを取得する。音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たり当選した場合の演出パターンを記憶する演出パターンテーブルとして、通常の大当たり用演出パターンテーブルと、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルとの２種類が用意されている。ステップＳｏ２３０４では、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照する。ステップＳｏ２３０４を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１００８およびステップＳｏ１００７を実行して得られた通常の大当たり用変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０４によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた通常の大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０４の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。
【５３４３】
一方、ステップＳｏ２３０３において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したと判定された場合には（Ｓｏ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０５に進む。
【５３４４】
ステップＳｏ２３０５では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されている、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した再変動を伴う大当たり用演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０６を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１００６およびステップＳｏ１００７を実行して得られた再変動を伴う大当たり用変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０５によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られた再変動を伴う大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０５の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。再変動を

伴う大当たり用演出パターンは、図４８３に示した再変動を伴う大当たり用演出を表すもので、第４種花びらＰ４も含む。

【５３４５】

一方、ステップＳｏ２３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｏ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５０２）のステップＳｏ２２０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｏ２３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Ｓｏ２３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２３０７に進む。

【５３４６】

ステップＳｏ２３０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０７を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１０１１およびステップＳｏ１００７を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０７によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０７の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【５３４７】

ステップＳｏ２３０６において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｏ２３０６：ＮＯ）、ステップＳｏ２３０８に進む。

【５３４８】

ステップＳｏ２３０８では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図４７５）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数ＲＮの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップＳｏ２３０８を実行する際にステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出される変動時間は、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図４９３）において、ステップＳｏ１０１２およびステップＳｏ１００７を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップＳｏ２３０８によって取得される演出パターンは、主側ＭＰＵ６２によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップＳｏ２３０８の実行後、ステップＳｏ２３０９に進む。

【５３４９】

ステップＳｏ２３０９では、ステップＳｏ２３０４、ステップＳｏ２３０５、ステップＳｏ２３０７、またはステップＳｏ２３０８によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｏ２３０９の実行後、ステップＳｏ２３１０に進む。

【５３５０】

ステップＳｏ２３１０では、遊技回残時間設定処理を実行する。遊技回残時間設定処理は、今回の遊技回の残時間（遊技回残時間と呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０に、ステップＳｏ２２０２（図５０７）によって読み出された変動時間に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ３０は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ３０にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２３１０を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５３５１】

＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０７：Ｓｏ２２０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３５２】
図５０９は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｏ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｏ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２４０２に進む。
【５３５３】
ステップＳｏ２４０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳｏ２４０３に進む。
【５３５４】
ステップＳｏ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ａ）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒ）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ２４０３を実行した後、ステップＳｏ２４０６に進む。
む。
【５３５５】
一方、ステップＳｏ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｏ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｏ２４０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。その後、ステップＳｏ２４０５に進む。
【５３５６】
ステップＳｏ２４０５では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ｂ）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Ｌｖｍおよび表示レベルＬｖｒ）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｏ２４０５を実行した後、ステップＳｏ２４０６に進む。
【５３５７】
ステップＳｏ２４０６では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【５３５８】
＜第３種花びら演出設定処理＞
次に、第３種花びら演出設定処理について説明する。第３種花びら演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３５９】
図５１０は、第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２５０１では、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を実行する。第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２５０１を実行した

後、ステップＳｏ２５０２に進む。
【５３６０】
ステップＳｏ２５０２では、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を実行する。第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２５０２を実行した後、本第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５３６１】
＜第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理＞
次に、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理について説明する。第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理は、第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１０：Ｓｏ２５０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５３６２】
図５１１は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２６０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｏ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０３に進む。
【５３６３】
一方、ステップＳｏ２６０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｏ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０２に進み、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を前回実行してから５秒以上経過したか否かを判定する。ステップＳｏ２６０２において、５秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓｏ２６０２：ＮＯ）、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５３６４】
ステップＳｏ２６０２において、５秒以上経過していると判定された場合には（Ｓｏ２６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０３に進む。すなわち、ステップＳｏ２６０１とステップＳｏ２６０２の処理によって、ステップＳｏ２６０３以後の処理が、電源投入時から５秒間隔で繰り返し実行されることになる。
【５３６５】
ステップＳｏ２６０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数Ｊを値１だけ加算する。なお、変数Ｊは、電源投入時に値０に初期設定されているものとする。ステップＳｏ２６０３を実行した後、ステップＳｏ２６０４に進む。
【５３６６】
ステップＳｏ２６０４では、変数Ｊが１であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０４において、変数Ｊが１であると判定された場合には（Ｓｏ２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０５に進む。
【５３６７】
ステップＳｏ２６０５では、特１・保留１用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留１用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１に向かう特１・保留１用花びらＰａ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留１用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０５を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５３６８】
一方、ステップＳｏ２６０４において、変数Ｊが１でないと判定された場合には（Ｓｏ２６０４：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０６に進み、変数Ｊが２であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０６において、変数Ｊが２であると判定された場合には（Ｓｏ２６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０７に進む。
【５３６９】
ステップＳｏ２６０７では、特１・保留２用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口

保留用領域Ｄｓ１において右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２に向かう特１・保留２用花びらＰｂ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留２用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０７を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３７０】

ステップＳｏ２６０６において、変数Ｊが２でないと判定された場合には（Ｓｏ２６０６：ＮＯ）、ステップＳｏ２６０８に進み、変数Ｊが３であるか否かを判定する。ステップＳｏ２６０８において、変数Ｊが３であると判定された場合には（Ｓｏ２６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２６０９に進む。

【５３７１】

ステップＳｏ２６０９では、特１・保留３用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留３用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３に向かう特１・保留３用花びらＰｃ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留３用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６０９を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３７２】

ステップＳｏ２６０８において、変数Ｊが３でないと判定された場合、すなわち変数Ｊが４である場合には（Ｓｏ２６０８：ＮＯ）、ステップＳｏ２６１０に進む。

【５３７３】

ステップＳｏ２６１０では、特１・保留４用花びら演出設定処理を実行する。特１・保留４用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第１始動口保留用領域Ｄｓ１において右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４に向かう特１・保留４用花びらＰｄ（図４８１参照）についての演出処理である。特１・保留４用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ２６１０を実行した後、ステップＳｏ２６１１に進む。

【５３７４】

ステップＳｏ２６１１では、変数Ｊを０にセットする。ステップＳｏ２６１１を実行した後、本第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５３７５】

＜特１・保留１用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留１用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留１用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３７６】

図５１２は、特１・保留１用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２７０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留１用花びらＰａの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。

【５３７７】

図５１３は、花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。図５１３に示すように、「０～１１９９」の花びら軌道抽選用の乱数カウンタの値のうち、「０～３９９」が目標保留到達軌道に対応しており、「４００～７９９」が第１目標保留外軌道に対応しており、「８００～１１９９」が第２目標保留外軌道に対応している。

【５３７８】

花びら軌道抽選処理では、取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「目標保留到達軌道」と対応づけられた「０～３９９」の範囲内に該当する場合に、目標保留到達軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第１目標保留外軌道」と対応づけられた「４００～７９９」の範囲内に該当する場合に、第１目標保留外軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第２目標保留外軌道」と対応づけられた「８００～１１９９」の範囲内に該当する場合に、第２目標保留外軌道を採用すると決定する。

【５３７９】

なお、本実施形態では、花びら軌道抽選用テーブルにおける目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道の振り分け比率は１：１：１としたが、これに限る必要はなく、目標保留到達軌道に振り分けられる比率が、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道に振り分けられる比率より大きくてもよいし、小さくてもよい。

【５３８０】

図５１２に戻る。ステップＳｏ２７０１の花びら軌道抽選処理を実行した後、ステップＳｏ２７０２に進む。

【５３８１】

ステップＳｏ２７０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。

【５３８２】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第１目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。

【５３８３】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びらＰａの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、第２目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びらＰａを表示させる。ステップＳｏ２７０２を実行した後、ステップＳｏ２７０３に進む。

【５３８４】

ステップＳｏ２７０３では、ステップＳｏ２７０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２７０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２７０４に進み、特１・保留１用花びらＰａの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１１に１を設定する。ステップＳｏ２７０４の実行後、ステップＳｏ２７０５に進む。

【５３８５】

ステップＳｏ２７０５では、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留１用到達所要時間設定処理は、特１・保留１用花びらＰａが到達先である第１保留表示アイコンＨ１に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１１に１

０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１１は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２７０５を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。

【５３８６】

一方、ステップＳｏ２７０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２７０６に進み、特１・保留１用花びらＰａの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１１に０を設定する。ステップＳｏ２７０６を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。

【５３８７】

＜特１・保留２用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留２用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３８８】

図５１４は、特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２８０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留２用花びらＰｂの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ２８０１を実行した後、ステップＳｏ２８０２に進む。

【５３８９】

ステップＳｏ２８０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留２用花びらＰｂを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留２用花びらＰｂの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ２８０２を実行した後、ステップＳｏ２８０３に進む。

【５３９０】

ステップＳｏ２８０３では、ステップＳｏ２８０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２８０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２８０４に進み、特１・保留２用花びらＰｂの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１２に１を設定する。ステップＳｏ２８０４の実行後、ステップＳｏ２８０５に進む。

【５３９１】

ステップＳｏ２８０５では、特１・保留２用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留２用到達所要時間設定処理は、特１・保留２用花びらＰｂが到達先である第２保留表

示アイコンＨ２に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１２に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１２は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２８０５を実行した後、本特１・保留２用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９２】

一方、ステップＳｏ２８０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２８０６に進み、特１・保留２用花びらＰｂの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１２に０を設定する。ステップＳｏ２８０６を実行した後、本特１・保留２用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９３】

＜特１・保留３用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留３用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留３用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５３９４】

図５１５は、特１・保留３用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ２９０１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留３用花びらＰｃの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ２９０１を実行した後、ステップＳｏ２９０２に進む。

【５３９５】

ステップＳｏ２９０２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留３用花びらＰｃを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留３用花びらＰｃの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ２８０２を実行した後、ステップＳｏ２８０３に進む。

【５３９６】

ステップＳｏ２９０３では、ステップＳｏ２９０１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ２９０３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ２９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ２９０４に進み、特１・保留３用花びらＰｃの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１３に１を設定する。ステップＳｏ２９０４の実行後、ステップＳｏ２９０５に進む。

【５３９７】

ステップＳｏ２９０５では、特１・保留３用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留３用到達所要時間設定処理は、特１・保留３用花びらＰｃが到達先である第３保留表示アイコンＨ３に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１３に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１３は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１３にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ２９０５を実行した後、本特１・保留３用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９８】

一方、ステップＳｏ２９０３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｏ２９０６に進み、特１・保留３用花びらＰｃの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１３に０を設定する。ステップＳｏ２９０６を実行した後、本特１・保留３用花びら演出設定処理を終了する。

【５３９９】

＜特１・保留４用花びら演出設定処理＞

次に、特１・保留４用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留４用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｏ２６１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４００】

図５１６は、特１・保留４用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３００１では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する特１・保留４用花びらＰｄの軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）のステップＳｏ２７０１と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップＳｏ３００１を実行した後、ステップＳｏ３００２に進む。

【５４０１】

ステップＳｏ３００２では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留４用花びらＰｄを表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは、特１・保留４用花びらＰｄの表示先を上部レイヤーＬ３とする旨も含む。ステップＳｏ３００２を実行した後、ステップＳｏ３００３に進む。

【５４０２】

ステップＳｏ３００３では、ステップＳｏ３００１で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップＳｏ３００３において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３００３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３００４に進み、特１・保留４用花びらＰｄの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１４に１を設定する。ステップＳｏ３００４の実行後、ス

テップＳｏ３００５に進む。
【５４０３】
ステップＳｏ３００５では、特１・保留４用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留４用到達所要時間設定処理は、特１・保留４用花びらＰｄが到達先である第４保留表示アイコンＨ４に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアＴ１４に１０秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアＴ１４は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。タイマカウンタエリアＴ１４にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｏ３００５を実行した後、本特１・保留４用花びら演出設定処理を終了する。
【５４０４】
一方、ステップＳｏ３００３において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップＳｏ３００３：ＮＯ）、ステップＳｏ３００６に進み、特１・保留４用花びらＰｄの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグＦ１４に０を設定する。ステップＳｏ３００６を実行した後、本特１・保留４用花びら演出設定処理を終了する。
【５４０５】
＜第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理＞
次に、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理について説明する。第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理は、第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図５１０：Ｓｏ２５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５４０６】
図５１７は、第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３１０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｏ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０３に進む。
【５４０７】
一方、ステップＳｏ３１０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｏ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０２に進み、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を前回実行してから５秒以上経過したか否かを判定する。ステップＳｏ３１０２において、５秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓｏ３１０２：ＮＯ）、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。
【５４０８】
ステップＳｏ３１０２において、５秒以上経過していると判定された場合には（Ｓｏ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０３に進む。すなわち、ステップＳｏ３１０１とステップＳｏ３１０２の処理によって、ステップＳｏ３１０３以後の処理が、電源投入時から５秒間隔で繰り返し実行されることになる。
【５４０９】
ステップＳｏ３１０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数Ｋを値１だけ加算する。なお、変数Ｋは、電源投入時に値０に初期設定されているものとする。ステップＳｏ３１０３を実行した後、ステップＳｏ３１０４に進む。
【５４１０】
ステップＳｏ３１０４では、変数Ｋが１であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０４において、変数Ｋが１であると判定された場合には（Ｓｏ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０５に進む。
【５４１１】
ステップＳｏ３１０５では、特２・保留１用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留１用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口

保留用領域Ｄｓ２において最も左側に位置する第１保留表示アイコンに向かう特２・保留１用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留１用花びら演出設定処理は、図５１２の特１・保留１用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特１・保留１用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留１用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ１１に値１をセットし、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行するのに対して、特２・保留１用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留１用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２１に値１をセットし、特２・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０５を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１２】

一方、ステップＳｏ３１０４において、変数Ｋが１でないと判定された場合には（Ｓｏ３１０４：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０６に進み、変数Ｋが２であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０６において、変数Ｋが２であると判定された場合には（Ｓｏ３１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０７に進む。

【５４１３】

ステップＳｏ３１０７では、特２・保留２用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留２用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から２番目に位置する第２保留表示アイコンに向かう特２・保留２用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留２用花びら演出設定処理は、図５１４の特１・保留２用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留２用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留２用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２２に値１をセットし、特２・保留２用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０７を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１４】

ステップＳｏ３１０６において、変数Ｋが２でないと判定された場合には（Ｓｏ３１０６：ＮＯ）、ステップＳｏ３１０８に進み、変数Ｋが３であるか否かを判定する。ステップＳｏ３１０８において、変数Ｋが３であると判定された場合には（Ｓｏ３１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３１０９に進む。

【５４１５】

ステップＳｏ３１０９では、特２・保留３用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留３用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から３番目に位置する第３保留表示アイコンに向かう特２・保留３用花びらＰｃについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留３用花びら演出設定処理は、図５１５の特１・保留３用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留３用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留３用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２３に値１をセットし、特２・保留３用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１０９を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１６】

ステップＳｏ３１０８において、変数Ｋが３でないと判定された場合、すなわち変数Ｋが４である場合には（Ｓｏ３１０８：ＮＯ）、ステップＳｏ３１１０に進む。

【５４１７】

ステップＳｏ３１１０では、特２・保留４用花びら演出設定処理を実行する。特２・保留４用花びら演出設定処理は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される第２始動口保留用領域Ｄｓ２において左側から４番目に位置する第４保留表示アイコンに向かう特２・保留４用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特２・保留４用花びら演出設定処理は、図５１６の特１・保留４用花びら演出設定処理を特２用（第２始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特２・保留４用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特２・保留４用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグＦ２４に値１をセットし、特２・保留４用到達所要時間設定処理を実行する。ステップＳｏ３１１０を実行した後、ステップＳｏ３１１１に進む。

【５４１８】

ステップＳｏ３１１１では、変数Ｋを０にセットする。ステップＳｏ３１１１を実行した後、本第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理を終了する。

【５４１９】

＜保留表示変化設定処理＞

次に、保留表示変化設定処理について説明する。保留表示変化設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５００：Ｓｏ１７０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４２０】

図５１８は、保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３２０１では、第１始動口保留表示変化設定処理を実行する。第１始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３２０１を実行した後、ステップＳｏ３２０２に進む。

【５４２１】

ステップＳｏ３２０２では、第２始動口保留表示変化設定処理を実行する。第２始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３２０２を実行した後、本保留表示変化設定処理を終了する。

【５４２２】

＜第１始動口保留表示変化設定処理＞

次に、第１始動口保留表示変化設定処理について説明する。第１始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図５１８：Ｓｏ３２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４２３】

図５１９は、第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３３０１では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数ｘに１をセットする。ステップＳｏ３３０１を実行した後、ステップＳｏ３３０２に進む。

【５４２４】

ステップＳｏ３３０２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１であるか否かを判定する。フラグＦ１ｘは、図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定されたフラグであり、変数ｘが１である場合には特１・保留１用花びら演出設定処理（図５１２）によって設定されたフラグＦ１１に該当し、変数ｘが２である場合には特１・保留２用花びら演出設定処理（図５１４）によって設定されたフラグＦ１２に該当し、変数ｘが３である場合には特１・保留３用花びら演出設定処理（図５１５）によって設定されたフラグＦ１３に該当し、変数ｘが４である場合には特１・保留４用花びら演出設定処理（図５１６）によって設定されたフラグＦ１４に該当する。ステップＳｏ３３０２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値１であるか否かを判定する。

【５４２５】

ステップＳｏ３３０２において、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１であると判定された場合、すなわち、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用花びらの軌道が目標保留到

達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０３に進む。

【５４２６】

ステップＳｏ３３０３では、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定された、変数ｘの値に対応したタイマカウンタエリアＴ１ｘの値が「０」であるか否かを判定する。これによって、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置（以下、単に保留表示アイコンの表示位置とも呼ぶ）に到達したか否かが判定される。変数ｘが１である場合にはタイマカウンタエリアＴ１１の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留１用花びらＰａが保留表示アイコンＨ１の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが２である場合にはタイマカウンタエリアＴ１２の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留２用花びらＰｂが保留表示アイコンＨ２の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが３である場合にはタイマカウンタエリアＴ１３の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留３用花びらＰｃが保留表示アイコンＨ３の表示位置に到達したか否かが判定される。変数ｘが４である場合にはタイマカウンタエリアＴ１４の値が「０」であるか否かを判定することによって、特１・保留４用花びらＰｄが保留表示アイコンＨ４の表示位置に到達したか否かが判定される。

【５４２７】

ステップＳｏ３３０３において、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップＳｏ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０４に進む。

【５４２８】

ステップＳｏ３３０４では、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンＨ１～Ｈ４が存在するか否かを判定する（ステップＳｏ３３０４）。具体的には、第１保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【５４２９】

ステップＳｏ３３０４において、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップＳｏ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３０５に進む。

【５４３０】

ステップＳｏ３３０５では、現時点（ステップＳｏ３３０４において、特１・保留ｘ用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、２秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップＳｏ３３０５では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図５０８）のステップＳｏ２３１０によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０の値が、上記所定時間（２秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップＳｏ３３０５において、タイマカウンタエリアＴ３０の値が２秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップＳｏ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０６に進む。

【５４３１】

ステップＳｏ３３０６では、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンに到達した状態にある特１・保留Ｘ用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特１・保留Ｘ用花びらは、所定時間だけ保留

表示アイコン上に留まることになる。ステップＳｏ３３０６でコマンドを送信した後、ステップＳｏ３３０７に進む。

【５４３２】

ステップＳｏ３３０７では、第１始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ａ）参照）に記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳｏ３３０７を実行後、ステップＳｏ３３０８に進む

【５４３３】

ステップＳｏ３３０８では、第１始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを読み込む。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベルＬｖｒを読み込む。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳｏ３３０８を実行後、ステップＳｏ３３０９に進む。

【５４３４】

ステップＳｏ３３０９では、読み込んだ表示レベルＬｖｒが、読み込んだ表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する。ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３３１０に進む。

【５４３５】

ステップＳｏ３３１０では、第１始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｘの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。具体的には、変数ｘが１である場合には、第１保留演出用記憶エリアに記憶されている第１始動口用の保留遊技回（１）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが２である場合には、第１始動口用の保留遊技回（２）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが３である場合には、第１始動口用の保留遊技回（３）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。変数ｘが４である場合には、第１始動口用の保留遊技回（４）の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。ステップＳｏ３３１０を実行後、ステップＳｏ３３１１に進む。

【５４３６】

ステップＳｏ３３１１では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における変数ｘの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。具体的には、ステップＳｏ３３１０において更新された第１始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右からｘ番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップＳｏ３３１０において更新された第１始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応させて変更する。ステップＳｏ３３１１を実行した後、ステップＳｏ３３１２に進む。

【５４３７】

ステップＳｏ３３１２では、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘに０をセットする。その後、ステップＳｏ３３１３に進み、変数ｘを値１だけ加算する。ステップＳｏ３３１３を実行した後、ステップＳｏ３３１４に進む。

【５４３８】

ステップＳｏ３３１４では、変数ｘが４を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ３３１４において、変数ｘが４を上回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３１４：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０２に進み、ステップＳｏ３３０２からステップＳｏ３３１４までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップＳｏ３３１４において、変数ｘが４を上回ると判定された場合には（Ｓｏ３３１４：ＹＥＳ）、本第１始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【５４３９】

ステップＳｏ３３０２において、変数ｘの値に対応したフラグＦ１ｘが１でないと判定された場合（ステップＳｏ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０３において、変数ｘの値に対応した特１・保留ｘ用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップＳｏ３３０３：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０４において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合（ステップＳｏ３３０４：ＮＯ）、または、ステップＳｏ３３０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合（ステップＳｏ３３０５：ＮＯ）には、ステップＳｏ３３１３に進み、変数ｘを値１だけ加算した上で、ステップＳｏ３３１４に進む。

【５４４０】

ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３３１０およびステップＳｏ３３１１を実行することなく、ステップＳｏ３３１２に進む。

【５４４１】

＜第２始動口保留表示変化設定処理＞

次に、第２始動口保留表示変化設定処理について説明する。第２始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図５１８：Ｓｏ３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４４２】

図５２０は、第２始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３４０１では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている変数ｙに１をセットする。ステップＳｏ３４０１を実行した後、ステップＳｏ３４０２に進む。

【５４４３】

ステップＳｏ３４０２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１であるか否かを判定する。フラグＦ２ｙは、図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定されたフラグである。ステップＳｏ３４０２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値１であるか否かを判定する。

【５４４４】

ステップＳｏ３４０２において、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１であると判定された場合、すなわち、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップＳｏ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０３に進む。

【５４４５】

ステップＳｏ３４０３では、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図５１１の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理によって設定された、変数ｙの値に対応したタイマカウンタエリアＴ２ｙの値が「０」であるか否かを判定する。これによって、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置に到達したか否かが判定される。

【５４４６】

ステップＳｏ３４０３において、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップＳｏ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０４に進む。

【５４４７】

ステップＳｏ３４０４では、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する（ステップＳｏ３４０４）。具体的には、第２保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【５４４８】

ステップＳｏ３４０４において、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップＳｏ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０５に進む。

【５４４９】

ステップＳｏ３４０５では、現時点（ステップＳｏ３４０４において、特２・保留ｙ用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、２秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップＳｏ３４０５では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図５０８）のステップＳｏ２３１０によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアＴ３０の値が、上記所定時間（２秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップＳｏ３４０５において、タイマカウンタエリアＴ３０の値が２秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップＳｏ３４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４０６に進む。

【５４５０】

ステップＳｏ３４０６では、花びら到達後所定期間、特２・保留ｙ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンに到達した状態にある特２・保留ｙ用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特２・保留ｙ用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップＳｏ３４０６でコマンドを送信した後、ステップＳｏ３４０７に進む。

【５４５１】

ステップＳｏ３４０７では、第２始動口保留演出用記憶エリア（図５０３（ｂ）参照）に記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回（ｙ）の表示レベル上限値Ｌｖｍを読み込む。ステップＳｏ３４０７を実行後、ステップＳｏ３４０８に進む

【５４５２】

ステップＳｏ３４０８では、第２始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒを読み込む。ステップＳｏ３４０８を実行後、ステップＳｏ３４０９に進む。

【５４５３】

ステップＳｏ３４０９では、読み込んだ表示レベルＬｖｒが、読み込んだ表示レベル上限値Ｌｖｍを下回るか否かを判定する。ステップＳｏ３４０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された場合には（Ｓｏ３４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３４１０に進む。

【５４５４】

ステップＳｏ３４１０では、第２始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数ｙの値に対応した保留遊技回の表示レベルＬｖｒを１段階、上位のレベルに更新する。ステップＳｏ３４１０を実行後、ステップＳｏ３４１１に進む。

【５４５５】

ステップＳｏ３４１１では、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における変数ｙの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。具体的には、ステップＳｏ３４１０において更新された第２始動口用の保

留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における左からｙ番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップＳｏ３４１０において更新された第２始動口用の保留遊技回（ｙ）の表示レベルＬｖｒに対応させて変更する。ステップＳｏ３４１１を実行した後、ステップＳｏ３４１２に進む。

【５４５６】

ステップＳｏ３４１２では、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙに０をセットする。その後、ステップＳｏ３４１３に進み、変数ｙを値１だけ加算する。ステップＳｏ３４１３を実行した後、ステップＳｏ３４１４に進む。

【５４５７】

ステップＳｏ３４１４では、変数ｙが４を上回るか否かを判定する。ステップＳｏ３４１４において、変数ｙが４を上回らないと判定された場合には（Ｓｏ３４１４：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０２に進み、ステップＳｏ３４０２からステップＳｏ３４１４までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップＳｏ３４１４において、変数ｙが４を上回ると判定された場合には（Ｓｏ３４１４：ＹＥＳ）、本第２始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【５４５８】

ステップＳｏ３４０２において、変数ｙの値に対応したフラグＦ２ｙが１でないと判定された場合（ステップＳｏ３４０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０３において、変数ｙの値に対応した特２・保留ｙ用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップＳｏ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｏ３４０４において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合（ステップＳｏ３４０４：ＮＯ）、または、ステップＳｏ３４０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合（ステップＳｏ３４０５：ＮＯ）には、ステップＳｏ３４１３に進み、変数ｙを値１だけ加算した上で、ステップＳｏ３４１４に進む。

【５４５９】

ステップＳｏ３４０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３４０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３４１０およびステップＳｏ３４１１を実行することなく、ステップＳｏ３４１２に進む。

【５４６０】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【５４６１】

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

【５４６２】

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

【５４６３】

＜メイン処理＞

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

【５４６４】
図５２１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【５４６５】
ステップＳｏ３５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｏ３５０２に進む。
【５４６６】
ステップＳｏ３５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【５４６７】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【５４６８】
図５２２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【５４６９】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【５４７０】
図５２３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【５４７１】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレ

ームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【５４７２】

ステップＳｏ３７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図５０８）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【５４７３】

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

【５４７４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｏ３７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【５４７５】

ステップＳｏ３７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｏ３７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｏ３７０３に進む。

【５４７６】

ステップＳｏ３７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｏ３７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｏ３７０４に進む。

【５４７７】

ステップＳｏ３７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｏ３７０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｏ３７０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【５４７８】

《９－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達し

、予め定められた時間（例えば、２秒）留まる（すなわち、付着する）場合にて、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第１始動口又は第２始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【５４７９】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、

（ｉ）それら花びらの大多数は（第１種花びらＰ１および第２種花びらＰ２）、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、

（ii）それら花びらの内の一つ（第１目標保留外軌道または第２目標保留外軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

（iii）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

（iv）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

（v）それら花びらの内の一つ（目標保留到達軌道に沿って移動する第３種花びらＰ３）が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった（付着した）と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【５４８０】

このため、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に（いずれかの花びらが表示されている限り常に）付与することができるとともに、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、

・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベルＬｖｒが、設定された表示レベル上限値Ｌｖｍに既に達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった

といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る

花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４８１】

さらに、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の表示面４１ａを漂う演出用画像は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面４１ａを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【５４８２】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、図柄表示装置４１に表示させている複数種類の花びらＰ１～Ｐ４のうちの第４種花びらＰ４が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第４種花びらＰ４が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなって一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５４８３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図５１９のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。このために、遊技回の途中で、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加されたときに、その追加された保留表示アイコンに対しても第３種花びらＰ３は作用し、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行することが可能となる。この遊技回の途中で、保留表示アイコンが新たに追加される際に、第３種花びらＰ３の表示が開始されたタイミングでは、第３種花びらＰ３に対応する保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示せずに、第３種花びらＰ３が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に保留表示アイコンを表示する場合があることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、花びらへの期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。

【５４８４】

《９－８》第９実施形態の変形例：

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

【５４８５】

《９－８－１》変形例１：

上記第９実施形態では、第１始動口保留表示変化設定処理（図５１９）および第２始動口保留表示変化設定処理（図５２０）において、花びらが保留表示アイコンに到達し、到

達後から所定期間、保留表示アイコンについてのシフトが非発生である場合に、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、特段の処理をすることはなかったが、これに対して、変形例として、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、抽選（後述する表示レベル上限値到達時抽選処理）を行なって、抽選に当選した場合に、花びら到達後所定期間、到達した花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させ、抽選に当選しなかった場合に、到達した花びらを保留表示アイコンを通り過ぎるように表示させる構成としてもよい。すなわち、第９実施形態では、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは消えて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない構成であったのに対して、本変形例１では、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第１のモード（抽選に当選しなかった場合）と、保留表示アイコンに到達した花びらは所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第２のモード（抽選に当選した場合）と、のうちのいずれかを選択的に取り得る構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに第１のモードと第２のモードとを切り替えていく構成としてもよい。

【５４８６】

以下、第１始動口保留表示変化設定処理について、具体的な制御を説明する。なお、第２始動口保留表示変化設定処理は、第１始動口保留表示変化設定処理を第２始動口用に変更したもので、同様の処理であるので、説明は省略する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第９実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第９実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。また、ソフトウェアについて、第１始動口保留表示変化設定処理および第２始動口保留表示変化設定処理以外の処理についても、第９実施形態と同一である。

【５４８７】

図５２４は、変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理は、第９実施形態における、第１始動口保留表示変化設定処理（図５１９）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。同一の処理内容のステップについては、図５１９と同一の符号を付けた。

【５４８８】

第９実施形態における第１始動口保留表示変化設定処理（図５１９）では、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する処理、すなわち、ステップＳｏ３３０６の処理を、ステップＳｏ３３０５において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された（ステップＳｏ３３０５：ＹＥＳ）直後に実行する構成とした。これに対して、本変形例１における第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）では、ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回ると判定された（Ｓｏ３３０９：ＹＥＳ）直後に実行する構成とした。

【５４８９】

その上で、ステップＳｏ３３０９において、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合には（Ｓｏ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｏ３３０９ａに進み、花びら表示変更処理を実行する。花びら表示変更処理の詳細については後述する。ステップＳｏ３３０９ａを実行した後、ステップＳｏ３３１２に進む。

【５４９０】

図５２５は、花びら表示変更処理を示すフローチャートである。ステップＳｏ３８０１では、表示レベル上限値到達時抽選処理を実行する。表示レベル上限値到達時抽選処理は、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないと判定された場合に、上記第１

のモードと第２のモードとのうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された表示レベル上限値到達時抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタは、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。

【５４９１】

表示レベル上限値到達時抽選用テーブルは、「０～１１９９」の表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタの値のうち、「０～５９９」が第１のモードに対応しており、「６００～１１９９」が第２のモードに対応している。なお、これは一例であり、第１のモードに当選する割合と第２のモードに当選する割合とが相違していても良い。ステップＳｏ３８０１を実行した後、ステップＳｏ３８０２に進む。

【５４９２】

ステップＳｏ３８０２では、ステップＳｏ３８０１で実行された表示レベル上限値到達時抽選処理の抽選結果が第２のモードであるか否かを判定する。ステップＳｏ３８０２において、抽選結果が第２のモードであると判定された場合には（ステップＳｏ３８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｏ３８０３に進み、花びら到達後所定期間、特１・保留Ｘ用花びらを、保留アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。この処理は、図５２４のステップＳｏ３３０６と同一の処理内容である。ステップＳｏ３８０３の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

【５４９３】

一方、ステップＳｏ３８０２において、抽選結果が第２のモードでない、すなわち、抽選結果が第１のモードであると判定された場合には（ステップＳｏ３８０２：ＮＯ）、ステップＳｏ３８０４に進み、特１・保留Ｘ用花びらを保留表示アイコンに到達した位置から下方に移動するように表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、特１・保留Ｘ用花びらを下方に移動するように表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特１・保留Ｘ用花びらは、保留表示アイコンに留まることなく、通り抜ける。ステップＳｏ３８０４の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

【５４９４】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンに到達した時に、第３種花びらＰ３は保留表示アイコンを通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、第３種花びらＰ３が所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行なわない第２のモードとを取り得る。また、第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）において、ステップＳｏ３３０６、ステップＳｏ３３１０、およびステップＳｏ３３１１を実行することによって、保留表示アイコンの表示態様を変化させる第３のモードも取り得る。すなわち、第３種花びらが保留表示アイコンに到達した時に、上記第１～第３のモードのうちから選択的に一つが実行される。このため、変形例１のパチンコ機によれば、花びらが表示されたとしても、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、保留表示アイコンを通り抜けてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、変形例１のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４９５】

なお、この変形例１の他の形態として、花びら表示変更処理（図５２５）のステップＳｏ３８０４の処理を無くした構成としてもよい。この構成によれば、第１のモードにおいて、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、その直後に花びらは消えてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となり、

変形例１のパチンコ機と同様の効果を奏することができる。
【５４９６】
《９－８－２》変形例２：
上記第９実施形態およびその変形例では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図５１９のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例として、第３種花びらＰ３の表示を開始した時に、上記３つの判定を実行する構成としてもよい。この構成によれば、制御処理が簡潔になるという効果を奏する。
【５４９７】
《９－８－３》変形例３：
上記第９実施形態およびその変形例では、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図５１９のステップＳｏ３３０４）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップＳｏ３３０５）、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理（ステップＳｏ３３０９）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例３として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理を実行し、保留表示アイコンが存在すると判定された場合に、他の２つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例２の他の形態として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理とを実行し、他の１つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例２の他の形態として、第３種花びらＰ３が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、表示レベルＬｖｒが表示レベル上限値Ｌｖｍを下回らないか否かの判定処理とを実行し、他の１つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。
【５４９８】
《９－８－４》変形例４：
上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体として、花びら（第３種花びらＰ３）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の他の絵柄としてもよい。また、第９実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体として、花びら（第４種花びらＰ４）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄としてもよい。花びらを始め、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の移動体は、表示面４１ａを賑やかにし、演出の雰囲気を高める機能を有するが、第９実施形態や本変形例４によれば、こうした移動体を用いて、保留表示アイコンの表示態様や図柄の表示態様を変化させることができることから、移動体を有効利用することができるという効果を奏する。
【５４９９】
《９－８－５》変形例５：
上記第９実施形態およびその変形例では、移動体としての複数の花びらは、表示面４１ａにおいて、上側から下側に向かって舞って移動（落下）するように、表示される構成とした。これに対して、移動体をチョウとした構成においては、チョウが、表示面４１ａ内をループ状に移動するように、表示される構成とする。そのループ状の移動の途中で、チョウは、保留表示アイコンに向かって移動して、保留表示アイコンに到達する。この到達する場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。この構成によれば、移動体を様々な方向に向かわすことができることから、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層付与することができる。なお、上

記チョウの移動する範囲は、表示面４１ａの全体としたが、これに換えて、表示面４１ａ内に設定された所定領域において移動する構成としてもよい。所定領域は、保留表示アイコンの表示位置を少なくとも含む。この構成によれば、チョウの発生する範囲を、表示面４１に表示された演出の一部の領域に限定することができ、種々の演出に対応することができる。また、上記チョウは、ループ状に移動する構成としたが、必ずしも一つの環状である必要はなく、移動の軌跡が交差するような形状としてもよく、要は、上記移動する範囲内において、所定期間の間、常時、表示される構成であれば、どのような形に移動するものであってもよい。

【５５００】

すなわち、移動体は、例えば花びらのように、繰り返し表示される構成としてもよいし、例えばチョウのように、所定の期間の間、常に存在するように、表示される構成としてもよい。なお、上記繰り返し表示される構成においては、所定期間の間、表示面４１ａに１枚以上の花びらが常に現る構成としてもよいし、１枚の花びらも存在しない時が途中に発生する構成としてもよい。なお、上述してきた第９実施形態および変形例では、移動体は、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の有体物としたが、有体物に限る必要はなく、光線や、レーザー光、電波等の無体物に換えることもできる。換言すれば、移動体は、上述した有体物および無体物を含む、保留表示アイコンや図柄列に作用するための作用体と捉えることができる。

【５５０１】

《９－８－６》変形例６：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１として、特１・保留１用花びらＰａと、特１・保留２用花びらＰｂと、特１・保留３用花びらＰｃと、特１・保留４用花びらＰｄとの４種類が用意されていた。これに対して、変形例として、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１として２種類の花びらを用意し、一方の種類の花びらを、特１・保留１用と特１・保留２用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特１・保留３用と特１・保留４用というように共用させる構成としてもよい。すなわち、第１番目の種類の花びらは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から１番目に位置する第１保留表示アイコンＨ１の表示位置と、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成とし、第２番目の種類の花びらは、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から３番目に位置する第３保留表示アイコンＨ３の表示位置と、右側から４番目に位置する第４保留表示アイコンＨ４の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成としてもよい。また、２種類の花びらのうちの一方で、特１・保留１用と特１・保留２用と特１・保留３用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特１・保留４用というように共用させる構成としてもよい。要は、１種類の花びらが、２つ以上の保留表示アイコンの表示位置用（組み合わせについてはいずれの組み合わせでも可）として共用させる構成としてもよい。なお、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２についても、同様に、１種類の花びらが、２つ以上の保留表示アイコンの表示位置用として共用させる構成としてもよい。本変形例６によれば、一種類の花びらが複数の保留表示アイコンの表示位置のいずれに向かうかが、遊技者にとって判断が難しいことから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０２】

《９－８－７》変形例７：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とを表示し、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンの両方について、表示態様を変化させることが可能な構成とした。これに対して、変形例として、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とのうちの一方だけを表示し、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される保留表示アイコンと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される保留表示アイコンとのうちの一方だけについて、表示態様を変化させることが可能な構成としてもよい。また、第１始動口保留用第３種花

びらＰ３１と第２始動口保留用第３種花びらＰ３２との両方を表示可能な構成として、遊技状態に応じて、両方の内の少なくとも一方を表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率遊技状態のときには、第２始動口保留用第３種花びらＰ３２だけを表示し、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第１始動口保留用第３種花びらＰ３１だけを表示する構成としてもよい。この構成によれば、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。

【５５０３】

《９－８－８》変形例８：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体としての第３種花びらＰ３は、表示開始点から出現して、対応する保留表示アイコンに向かって移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、対応する保留表示アイコンに向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。この構成によれば、例えば、第１保留個数が３つであり、かつ、キャラクターが、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右側から第３番目の保留表示アイコンに向けて移動体としての玉を投げた場合に、その玉を投げたタイミングでは、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置には保留表示アイコンを表示せずに、投げた玉が第３番目の保留表示アイコンに到達するまでに、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加された場合に、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示する構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、移動体への期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになり、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。また、第９実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体としての第４種花びらＰ４は、表示開始点から出現して、図柄に向けて移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、図柄に向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。

【５５０４】

《９－８－９》変形例９：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る第３種花びらＰ３は、保留１用から保留４用まで順に定期的に表示を開始する構成としたが、これに換えて、保留１用から保留４用までランダムに表示を開始する構成としてもよい。この構成によれば、遊技者にとって、花びらが保留表示アイコンの表示位置に到達するタイミングを計るのがより困難となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０５】

《９－８－１０》変形例１０：

上記第９実施形態およびその変形例では、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された場合に、花びら到達後所定期間、花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させる構成とした。これは、保留表示アイコンに到達した花びらを、到達した状態のまま、表示を継続するものである。これに対して、花びら到達後所定期間において、到達した保留表示アイコンの表示位置で、花びらを点滅させたり、花火のように光らせたり、花びらの色を金色や虹色等の他の色に変えたりというように、花びらの表示形態を変化させてもよい。この構成によれば、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出をより強調することができ、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０６】

《９－８－１１》変形例１１：

上記第９実施形態およびその変形例では、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４は、再変動を伴う大当たり用演出パターンに含まれる構成としたが、これに対して、大当たり用演出パターンの表示とは別のルーチンで第４種花びらＰ４を表示する構成としても

よい。この構成によれば、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４の移動経路の変更が容易となる。例えば、第４種花びらＰ４の移動経路を、第３種花びらＰ３と同様に、目標とする図柄の表示位置に到達する目標到達軌道と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から図柄の表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る構成とすることができる。この構成によれば、第４種花びらＰ４が表示されても、図柄の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、本変形例１１によれば、遊技者は、第４種花びらＰ４が表示されたとしても、遊技者に対して、図柄の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、第４種花びらＰ４が表示されたけど、図柄の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【５５０７】

《９－８－１２》変形例１２：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンの表示形態は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応していたが、これに限る必要はなく、他の意味を持つものとしてもよい。

【５５０８】

《９－８－１３》変形例１３：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された絵柄であったが、これに換えて、図柄表示装置４１とは別に、予め定められた規定数のランプを設置し、このランプの点灯する色を変えることによって、保留識別情報の表示形態を変化させる構成としてもよい。

【５５０９】

《９－８－１４》変形例１４：

上記第９実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第９実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第９実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第９実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第９実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【５５１０】

《９－８－１５》変形例１５：

上記第９実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、移動体としての花びらが表示される構成とした。また、先に説明したように、変形例として、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成とした。さらに、変形例１５として、移動体を、常時表示する所定期間を、次のように変更することもできる。

【５５１１】

所定期間は、パチンコ機１０の電源投入後に設定される期間である。先に説明したように、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。また、所定期間は、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのノーマルリーチが発生して実行されるノーマルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスーパーリーチが発生して実行されるスーパーリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスペシャルリーチが発生して実行されるスペシャルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）演出が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は

、遊技全体の演出の類型を指定するモード選択において特定のモードが選択され、当該特定のモードで遊技が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、デモ画像が表示されている期間を含まない構成としてもよい。なお、所定期間から除く期間は、上述したように１つの期間でなくてもよく、所定期間は、上述した種々の期間の中から選択された複数の期間を除いたものであってもよい。例えば、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間と、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。本変形例１５の構成によれば、移動体が表示される期間を、保留表示アイコンの表示態様を変化させるのに有効な期間に絞ることができる。

【５５１２】

《９－８－１６》変形例１６：

上記第９実施形態およびその変形例では、移動体としての第３種花びらＰ３が特定識別情報としての保留表示アイコンの表示態様を変化させ、移動体としての第４種花びらＰ４が特定識別情報としての図柄の表示態様を変化させる構成とした。これに対して、変形例として、特定識別情報を、保留表示アイコンや図柄以外のもので、特別情報に対応する特定の識別情報とする構成としてもよい。

【５５１３】

《１０》第１０実施形態：

《１０－１》遊技機の構造：

図５２６は、本発明の第１０実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【５５１４】

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

【５５１５】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面

が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【５５１６】

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

【５５１７】

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

【５５１８】

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

【５５１９】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【５５２０】

図５２７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【５５２１】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成

されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【５５２２】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【５５２３】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【５５２４】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【５５２５】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【５５２６】

図５２８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【５５２７】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【５５２８】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球

が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図５２７）から払い出される。

【５５２９】

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

【５５３０】

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

【５５３１】

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

【５５３２】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【５５３３】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【５５３４】

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

【５５３５】

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

、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【５５３６】

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

【５５３７】

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

【５５３８】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【５５３９】

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

【５５４０】

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

【５５４１】

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

【５５４２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００（図５２７）によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置

又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【５５４３】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【５５４４】

図５２９は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が変動表示される。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字１～８を示す図柄が数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。スクロールによる変動表示の後、図５２９に示すように、図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。

【５５４５】

図５３０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図５３０（ａ）は数字の１～８を示す図柄のうち偶数を示す図柄についてのものであり、図５３０（ｂ）および図５３０（ｃ）は数字の１～８を示す図柄のうち奇数（図示では７と５）を示す図柄についてのものである。本実施形態では、図柄表示装置４１において変動表示される図柄は、数字だけを示す図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類に分けられる。数字だけを示す図柄は、偶数を示す図柄に適用されている。すなわち、図５３０（ａ）に示すように、数字の２を示す図柄、数字の４を示す図柄、数字の６を示す図柄、および数字の８を示す図柄は、当該数字だけを示す図柄となっている。

【５５４６】

一方、数字に戦士キャラクターが付加された図柄は、奇数を示す図柄に適用されている。すなわち、図５３０（ｂ）に示すように、数字の７を示す図柄は、数字の７に戦士キャラクターＡが付加された図柄となっている。図５３０（ｃ）に示すように、数字の５を示す図柄は、数字の５に戦士キャラクターＢが付加された図柄となっている。なお、数字の３を示す図柄は、図示はしないが、数字の３に戦士キャラクターＣが付加された図柄となっている。数字の１を示す図柄は、図示はしないが、数字の１に戦士キャラクターＤが付加された図柄となっている。本実施形態では、戦士キャラクターＡは、図５３０（ｂ）に示すように、例えば、美少女戦士キャラクターである。戦士キャラクターＢは、図５３０（ｃ）に示すように、例えば、青年戦士キャラクターである。

【５５４７】

なお、本実施形態では、変動表示される図柄が、数字の図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類によって構成されていたが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄を、上記２種類のうちの一種によって構成してもよい。すなわち、変動表示される図柄を、数字の図柄だけによって構成してもよいし、数字に戦士キャラクターが付加された図柄だけによって構成してもよい。また、戦士キャラクターの数は、４つに限る必要はなく、図柄の数以下であればいずれの数としてもよい。なお、図柄が数字だけによって構成されている場合には、後述する演出に登場する戦士キャラクターの数は、図柄の数を上回る数としてもよい。

【５５４８】

ここで、戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、

藩）なども含むものとしてもよい。
【５５４９】
次に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５２９）の変動の様子を詳しく説明する。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【５５５０】
ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【５５５１】
さらに、図５２９に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。また、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。
【５５５２】
図５２８に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。
【５５５３】
《１０－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【５５５４】
図５３１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【５５５５】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【５５５６】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図５２７）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【５５５７】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【５５５８】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【５５５９】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【５５６０】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０

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

【５５６１】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【５５６２】

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

【５５６３】

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

【５５６４】

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

【５５６５】

図５３２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【５５６６】

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

【５５６７】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【５５６８】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【５５６９】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【５５７０】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【５５７１】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【５５７２】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【５５７３】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５５７４】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【５５７５】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【５５７６】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５５７７】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【５５７８】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５２９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【５５７９】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その画面演出において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【５５８０】
本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリ

ーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されている。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチ時の各演出については、後ほど詳述する。

【５５８１】

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

【５５８２】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値、又は第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を用いて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルを参照することによって、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間を決定する。

【５５８３】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【５５８４】

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

【５５８５】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【５５８６】
図５３３は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図５３３（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図５３３（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【５５８７】
図５３３（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図５３３（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【５５８８】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【５５８９】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【５５９０】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【５５９１】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【５５９２】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【５５９３】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである

。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【５５９４】

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

【５５９５】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図５３３を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【５５９６】

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

【５５９７】

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

【５５９８】

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

【５５９９】

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

【５６００】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する

大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【５６０１】

図５３４は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図５３４（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図５３４（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【５６０２】

図５３４（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【５６０３】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５６０４】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【５６０５】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５６０６】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度合の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【５６０７】

図５３４（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【５６０８】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【５６０９】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【５６１０】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【５６１１】
次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。
【５６１２】
図５３５は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図５３５に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。
【５６１３】
図５３６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【５６１４】
図５３６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図５３６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【５６１５】
図５３６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図５３６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【５６１６】

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

【５６１７】

《１０－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【５６１８】

図５３７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図５３１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【５６１９】

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

【５６２０】

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

【５６２１】

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

【５６２２】

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

【５６２３】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【５６２４】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【５６２５】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【５６２６】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化され

ているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【５６２７】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【５６２８】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【５６２９】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【５６３０】

《１０－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ表示する処理を行っている。

【５６３１】

背景画像について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、ステージと呼ばれる背景画像を表示している。ステージとは、演出態様を規定する演出モードの一形態であり、各ステージには、ストーリー性のある動画像が用意されている。

【５６３２】

本実施形態のパチンコ機１０では、ステージとして、キャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの２種類が用意されている。キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応するステージである。非キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応していないステージである。

【５６３３】

図５３８は、キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとして、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応する４つのキャラクター系ステージが用意されている。具体的には、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージとして、図５３８（ａ）に示す美少女戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。また、戦士キャラクターＢに対応するキャラクター系ステージとして、図５３８（ｂ）に示す青年戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＢとしての青年戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。その他、図示はしないが、戦士キャラクターＣに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＣの部

屋のステージと、戦士キャラクターＤに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＤの部屋のステージとが用意されている。

【５６３４】

すなわち、キャラクター系ステージに該当する各ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられており、対応づけられた戦士キャラクターが登場する動画像が割り当てられている。なお、戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージのそれぞれは、部屋の所有者である戦士キャラクターが登場する演出であるが、当該戦士キャラクターに加えて他の戦士キャラクターが登場することを妨げない。また、変形例として、キャラクター系ステージの各ステージの動画像に、対応づけられた戦士キャラクターが登場しない構成としてもよい。要は、パチンコ機１０では、内部的に、キャラクター系ステージに該当する各ステージに対して、一の戦士キャラクターが紐付けされていればよく、ステージの動画像に当該戦士キャラクターが登場するか否かを問わない。本実施形態では、キャラクター系ステージに該当する各ステージは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターに対応づけされているが、これに対して変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターとは無関係のキャラクターに対応づけされたキャラクター系ステージとすることができる。この場合、キャラクター系ステージの数は４つに限る必要はなく、他の数としてもよい。

【５６３５】

図５３９は、非キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの一つとして、図５３９（ａ）に例示する田舎のステージが用意されている。このステージでは、田舎の風景が表される。また、パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの他の一つとして、図５３９（ｂ）に例示する都会のステージが用意されている。このステージでは、都会の風景が表される。パチンコ機１０では、その他の非キャラクター系ステージとして、海洋のステージ（図示せず）と、全員のステージ（図示せず）とが用意されている。海洋のステージでは、海洋の風景が表される。全員のステージでは、戦士キャラクターＡ～Ｄの全員が登場する様子が表される。非キャラクター系ステージは、戦士キャラクターに対応していないステージであるが、１人の戦士キャラクターだけが登場することや、複数の戦士キャラクターが登場することを妨げない。要は、キャラクター系ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられているのに対して、非キャラクター系ステージには、戦士キャラクターの対応づけがなされていない。本実施形態では、非キャラクター系ステージの数は４つとしたが、これに換えて、他の数としてもよい。

【５６３６】

本実施形態では、キャラクター系ステージとしての各ステージ、および非キャラクター系ステージとしての各ステージには、「美少女戦士キャラクターの部屋のステージ」、「田舎のステージ」といったステージ名が表示されているが、これに換えて、各ステージにはステージ名が表示されていない構成としてもよい。また、ステージが切り替わった直後の所定期間だけステージ名を表示し、所定期間が経過した後にステージ名を非表示とする構成としてもよい。

【５６３７】

パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとしての各ステージと、非キャラクター系ステージとしての各ステージとの中から一のステージが選択されて、選択されたステージが背景画像として表示される

【５６３８】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【５６３９】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した

状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【５６４０】

スーパーリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。具体的には、例えば、上記主人公としての戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像によって、画面演出は構成される。戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像は、例えば、戦士キャラクターがトレーニングを行ったり、技を考案したり、瞑想したりする動画像である。当該画面演出は、後述する敵キャラクターとの対決を伴わない演出である。当該演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【５６４１】

なお、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【５６４２】

スペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。

【５６４３】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。なお、本実施形態では、結果告知演出は、バトル演出において戦士キャラクターが勝利した場合には当該戦士キャラクターは生き残り、戦士キャラクターが敗北した場合には当該戦士キャラクターは死亡するといった、所謂、デッド・オア・アライヴの演出となっている。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【５６４４】

図５４０は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図５４０（ａ）はバトル演出の一例を示し、図５４０（ｂ）は結果告知演出としての勝利演出の一例を示し、図５４０（ｃ）は結果告知演出としての敗北演出の一例を示している。図５４０（ａ）に示したバトル演出は、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターと敵キャラクターとしての怪物が対決する画像（動画像）を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【５６４５】
図５４０（ｂ）に示した勝利演出は、戦士キャラクターＡが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。
【５６４６】
図５４０（ｃ）に示した敗北演出は、戦士キャラクターＡが死亡した画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。
【５６４７】
なお、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。
【５６４８】
上記スペシャルリーチの際に実行される画面演出（バトル演出）や、スーパーリーチの際に実行される画面演出（バトルを伴わない演出）は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。
【５６４９】
本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの判定の結果が遊技回においてスーパーリーチが発生するというものである場合、またはスペシャルリーチが発生するというものである場合に、当該遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、先に説明したように、スーパーリーチとスペシャルリーチのそれぞれに固有の画面演出が表示される。
【５６５０】
次のように言うこともできる。本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージのそれぞれには一の戦士キャラクターが紐付けされており、当該キャラクター系ステージにある遊技回において、リーチ演出として、前記紐付けされた戦士キャラクターを主人公とした演出を２種類、実行可能な構成とした。２種類の演出のうちの一つは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決するバトル演出であり、残りの一つはバトルを伴わない演出である。
【５６５１】
図５４１は、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図柄）、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出（以下、特別リーチ画面演出とも呼ぶ）、および背景画像としてのステージについての表示態様を示すタイミングチャートである。図中には、遊技結果がリーチ非発生・外れ、ノーマルリーチ・外れ、スーパーリーチ・外れの順に進行する複数の遊技回が示されている。リーチ非発生・外れは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合である。ノーマルリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がノーマルリーチである場合である。スーパーリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がスーパーリーチである場合である。
【５６５２】
背景画像としてのステージは、リーチ非発生・外れの遊技回と、ノーマルリーチ・外れの遊技回と、スーパーリーチ・外れの遊技回における始点ｔ１から点ｔ２までの期間（以下、ｔ１－ｔ２期間と呼ぶ）とにおいて、表示される。ここでは、例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージが表示されるものとする。スーパーリーチ・外れの遊技回における点ｔ２から終点ｔ３までの期間（以下、ｔ２－ｔ３期間と呼ぶ）において、背景画像としてのステージは非表示となる。

【５６５３】
リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。
【５６５４】
スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ１－ｔ２期間において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、ｔ１－ｔ２期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。
【５６５５】
スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ２－ｔ３期間において、特別リーチ画面演出が表示される。一方、ｔ２－ｔ３期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は縮小表示となる。この結果、背景画像としてのステージに換えて、スーパーリーチが発生した際の特別リーチ画面演出が表示されることになる。
【５６５６】
スーパーリーチ・外れの遊技回に続く遊技回（ここでは、リーチ非発生・外れであるとする）では、背景画像としてのステージは、非表示となる前のステージが継続して表示され、特別リーチ画面演出は非表示となる。なお、スーパーリーチ・大当たり、スペシャルリーチ・外れ、スペシャルリーチ・大当たりの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様は、図５４１に示したスーパーリーチ・外れの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様と同一である。
【５６５７】
本実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチ又はスペシャルリーチが発生する遊技回において、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージがキャラクター系ステージである場合に、当該キャラクター系ステージに紐付けされた戦士キャラクターと一致する戦士キャラクターが、特別リーチ画面演出において、主人公として登場するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。
【５６５８】
なお、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、当該特別リーチ画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターは、抽選によって任意に定められる構成とした。なお、この構成に換えて、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、当該特別リーチ画面演出は、戦士キャラクターと無関係な演出としてもよい。
【５６５９】
図５４２は、パチンコ機１０において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。パチンコ機１０は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行を繰り返しながら遊技を行う。また、キャラクター系ステージの中でステージを移行したり、非キャラクター系ステージの中でステージを移行したりしながら遊技を行う。これらのステージ移行は、当たり抽選の当否判定結果や、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別などの遊技結果、および保留情報に基づいて実行される。
【５６６０】
図５４３は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である

。図５４３において、遊技回の遊技結果が「リーチ非発生・外れ」とは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合に該当する。遊技回の遊技結果が「ノーマルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スーパーリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スペシャルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合に該当する。「大当たり」とは、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回に該当し、リーチ発生の有無、リーチ種別は問わない。

【５６６１】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続（維持）し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

【５６６２】

また、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【５６６３】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行は行わない（すなわち、ステージ移行を制限する）構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【５６６４】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される（図５４０（ｃ）参照）。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステ

ージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６５】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときに、非キャラクター系ステージへのステージ移行は実行せずに、異なる処理を行う。すなわち、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在しないときに限り、上述した、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する処理を行う。なお、上記スーパーリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スーパーリーチは、スーパーリーチ・外れとスーパーリーチ・大当たりとを含む。上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【５６６６】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。換言すれば、ステージ移行を制限することによって、当該遊技回におけるステージを継続する構成とした。この構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が継続して表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、ステージ移行がなされないことを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、ステージ移行がなされないことは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせる

ことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６６７】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在する場合には、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。
【５６６８】
例外２の構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。スーパーリーチは、スペシャルリーチよりは有利度合は低いが、ノーマルリーチよりは有利度合が高いため、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、ステージ移行後の新たなキャラクター（＝死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター）は、移行後のステージや、スーパーリーチに該当する保留情報の消化時に出現することになることから、遊技者は、それまでに登場していたキャラクターとは違うキャラクターとなっても直ぐに馴染むことができ、演出に対する感情移入が高まる。このために、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５６６９】
なお、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行するという原則に対する例外として、上述した例外１と例外２とを用意したが、変形例として、上述した例外１だけを用意し、例外２を除いた構成としてもよい。
【５６７０】
本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【５６７１】
図５４４は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。
【５６７２】
また、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージ

を移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【５６７３】

非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【５６７４】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６７５】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。なお、上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリ

ーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。
【５６７６】
例外Ａの構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、非キャラクター系ステージにおけるスペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、非キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たすこともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６７７】
本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。
【５６７８】
《１０－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【５６７９】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【５６８０】
＜タイマ割込み処理＞
図５４５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割

込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【５６８１】
ステップＳｐ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｐ０１０２に進む。
【５６８２】
ステップＳｐ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０３に進む。
【５６８３】
ステップＳｐ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図５４９）において、その値を更新する。
【５６８４】
ステップＳｐ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０４を実行した後、ステップＳｐ０１０５に進む。
【５６８５】
ステップＳｐ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【５６８６】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｐ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５６８７】
図５４６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０３に進む。
【５６８８】
ステップＳｐ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０４に進む。
【５６８９】
ステップＳｐ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に

進む。
【５６９０】
ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【５６９１】
ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０７に進む。一方、ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【５６９２】
ステップＳｐ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０８に進む。
【５６９３】
ステップＳｐ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。
【５６９４】
ステップＳｐ０２０９では、上述したステップＳｐ０２０４又はステップＳｐ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｐ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【５６９５】
一方、ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｐ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｐ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｐ０２１２に進む。
【５６９６】
ステップＳｐ０２１２では、ステップＳｐ０１０３（図５４５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値と、後述する通常処理（図５４９）において更新した変動種別カウンタＣＳの値とを、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｐ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０２１２を実行した後、ステップＳｐ０２１３に進む。
【５６９７】

ステップＳｐ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）の判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、および変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０２１３を実行した後、ステップＳｐ０２１４に進む。

【５６９８】

ステップＳｐ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。先判定処理の判定結果としては、上述した当たり抽選の当否判定結果（大当たりの有無とも呼ぶ）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、および変動時間を含む。

【５６９９】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【５７００】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【５７０１】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｐ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【５７０２】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図５４６：Ｓｐ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７０３】

図５４７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【５７０４】

ステップＳｐ０３０１では、始動口用の入球処理（図５４６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選

よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【５７０５】

ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｐ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図５３３（ａ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【５７０６】

一方、ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｐ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図５３３（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【５７０７】

ステップＳｐ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｐ０３０７を実行した後、ステップＳｐ０３０８に進む。

【５７０８】

ステップＳｐ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、後述するステップＳｐ０３１５に進む。

【５７０９】

ステップＳｐ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｐ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【５７１０】

ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｐ０３１５に進む。一方、ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＮＯ）、そのままステップＳｐ０３１５に進む。

【５７１１】
ステップＳｐ０３１５では、変動時間を先に判定する変動時間先判定処理を実行する。具体的には、始動口用の入球処理（図５４６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳと、ステップＳｐ０３１５までに求められた当たり抽選の当否判定結果およびリーチの発生の有無の判定結果と、に基づいて、変動時間を求める処理を行う。この処理は、後述する変動時間設定処理（図５５４）と同様の処理によって変動時間を求めるものである。ステップＳｐ０３１５を実行した後、本先判定処理を終了する。
【５７１２】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５４５：Ｓｐ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５７１３】
図５４８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｐ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｐ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【５７１４】
ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｐ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｐ０４０４に進む。
【５７１５】
ステップＳｐ０４０４では、ステップＳｐ０１０３（図５４５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【５７１６】
一方、ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｐ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【５７１７】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【５７１８】
図５４９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｐ０５０２に進む。
【５７１９】
ステップＳｐ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。

その後、ステップＳｐ０５０３に進む。
【５７２０】
ステップＳｐ０５０３では、ステップＳｐ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｐ０５０３を実行した後、ステップＳｐ０５０４に進む。
【５７２１】
ステップＳｐ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０５０５に進む。
【５７２２】
ステップＳｐ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｐ０５０６に進む。ステップＳｐ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０５０６を実行した後、ステップＳｐ０５０７に進む。
【５７２３】
ステップＳｐ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０８に進む。
【５７２４】
ステップＳｐ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０９に進む。
【５７２５】
ステップＳｐ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｐ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｐ０５１０及びステップＳｐ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｐ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｐ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０５０３に戻り、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８までの各処理を実行する。
【５７２６】
なお、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状

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

【５７２７】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｐ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７２８】

図５５０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【５７２９】

ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０２に進む。

【５７３０】

ステップＳｐ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【５７３１】

ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０３に進む。

【５７３２】

ステップＳｐ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５７３３】

一方、ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０４に進む。

【５７３４】

ステップＳｐ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５７３５】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５５０：Ｓｐ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７３６】

図５５１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０７０１では、

合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０７０２に進む。

【５７３７】

ステップＳｐ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｐ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【５７３８】

ステップＳｐ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０３を実行した後、ステップＳｐ０７０４に進む。

【５７３９】

ステップＳｐ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０４を実行した後、ステップＳｐ０７０５に進む。

【５７４０】

ステップＳｐ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｐ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｐ０７０５を実行した後、ステップＳｐ０７０６に進む。

【５７４１】

ステップＳｐ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【５７４２】

ステップＳｐ０７０５およびステップＳｐ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ０７０６を実行した後、ステップＳｐ０７０７に進む。

【５７４３】

ステップＳｐ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｐ０７０７を実行した後、ステップＳｐ０７０８に進む。

【５７４４】

ステップＳｐ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変

動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｐ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【５７４５】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｐ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７４６】

図５５２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図５３２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図５３２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｐ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【５７４７】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０８０２～ステップＳｐ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８～ステップＳｐ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【５７４８】

ステップＳｐ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｐ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０４に進む。ステップＳｐ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８０５に進む。

【５７４９】

ステップＳｐ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８０５を実行した後、ステップＳｐ０８０６に進む。

【５７５０】

ステップＳｐ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｐ０８０７へ進む。

【５７５１】

ステップＳｐ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｐ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【５７５２】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８に進む。

【５７５３】

ステップＳｐ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０９に進む。ステップＳｐ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｐ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８１１に進む。

【５７５４】

ステップＳｐ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８１１を実行した後、ステップＳｐ０８１２に進む。

【５７５５】

ステップＳｐ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｐ０８１３に進む。

【５７５６】

ステップＳｐ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【５７５７】

ステップＳｐ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【５７５８】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｐ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される

。
【５７５９】
図５５３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５７６０】
ステップＳｐ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５３３（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【５７６１】
一方、ステップＳｐ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５３３（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【５７６２】
ステップＳｐ０９０４では、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｐ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０５に進む。
【５７６３】
ステップＳｐ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図５３４（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【５７６４】
一方、ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図５３４（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｐ０９０８に進む。
【５７６５】
ステップＳｐ０９０８では、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｐ０９０８を実行した後、ステップＳｐ０９０９に進む。
【５７６６】
ステップＳｐ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は

第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図５３１）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５７６７】

ステップＳｐ０９０４において、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｐ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図５３１）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９１１に進む。

【５７６８】

ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｐ０９１２を実行した後、ステップＳｐ０９１３に進む。

【５７６９】

一方、ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１２を実行することなく、ステップＳｐ０９１３に進む。

【５７７０】

ステップＳｐ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【５７７１】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図５５１：Ｓｐ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７７２】

図５５４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｐ１００２に進む。

【５７７３】

ステップＳｐ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｐ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００３に進む。

【５７７４】

ステップＳｐ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５７７５】

ステップＳｐ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｐ１００２：ＮＯ）、ステップＳｐ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｐ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｐ１００５）を実行することから、ステップＳｐ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｐ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００６に進む。

【５７７６】

ステップＳｐ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５７７７】

ステップＳｐ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｐ１００５：ＮＯ）、ステップＳｐ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【５７７８】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図５５０：Ｓｐ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５７７９】

図５５５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｐ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図５５４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【５７８０】

ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【５７８１】

ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｐ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ

における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１０３を実行した後、ステップＳｐ１１０４に進む。

【５７８２】

ステップＳｐ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０５に進む。

【５７８３】

ステップＳｐ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５７８４】

ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｐ１１０７を実行した後、ステップＳｐ１１０８に進む。一方、ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０７を実行することなく、ステップＳｐ１１０８に進む。

【５７８５】

ステップＳｐ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５７８６】

ステップＳｐ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【５７８７】

ステップＳｐ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｐ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５７８８】

ステップＳｐ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｐ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｐ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｐ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｐ１１０６～ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【５７８９】

一方、ステップＳｐ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｐ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【５７９０】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｐ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５７９１】
図５５６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【５７９２】
ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【５７９３】
ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【５７９４】
ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２０５に進む。一方、ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５７９５】
ステップＳｐ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０６に進む。ステップＳｐ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０７に進む。
【５７９６】
ステップＳｐ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈ（図５３１）に記憶されている
【５７９７】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【５７９８】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【５７９９】
ステップＳｐ１２０７を実行した後、前述したステップＳｐ１２０８に進む。
【５８００】
ステップＳｐ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２０８を実行した後、ステップＳｐ１２０９に進む。
【５８０１】
ステップＳｐ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ１２０９を実行した後、ステップＳｐ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５８０２】
ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１１に進む。
【５８０３】
ステップＳｐ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２１３に進む。
【５８０４】
ステップＳｐ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｐ１２１３を実行した後、ステップＳｐ１２１４に進む。
【５８０５】
ステップＳｐ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｐ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５８０６】

ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｐ１２１６を実行した後、ステップＳｐ１２１７に進む。

【５８０７】

ステップＳｐ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１８に進む。一方、ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５８０８】

ステップＳｐ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｐ１２１９に進む。

【５８０９】

ステップＳｐ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｐ１２１９を実行した後、ステップＳｐ１２２０に進む。

【５８１０】

ステップＳｐ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２２０を実行した後、ステップＳｐ１２２１に進む。

【５８１１】

ステップＳｐ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｐ１２２１を実行した後、ステップＳｐ１２２２に進む。

【５８１２】

ステップＳｐ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【５８１３】

ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２３に進む。

【５８１４】

ステップＳｐ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｐ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２４に進む。

【５８１５】

ステップＳｐ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステッ

プＳｐ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｐ１２２５を実行した後、ステップＳｐ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｐ１２２６を実行した後、ステップＳｐ１２２７に進む。

【５８１６】

ステップＳｐ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２８に進む。

【５８１７】

ステップＳｐ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図５４９）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５８１８】

一方、ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｐ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５８１９】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５５６：Ｓｐ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５８２０】

図５５７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０２に進む。

【５８２１】

ステップＳｐ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０３に進む。

【５８２２】

ステップＳｐ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｐ１３０４に進む。

【５８２３】

ステップＳｐ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【５８２４】

ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０３およびステップＳｐ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【５８２５】

ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０５に進む。

【５８２６】

ステップＳｐ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０６に進む。

【５８２７】

ステップＳｐ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｐ１３０７に進む。

【５８２８】

ステップＳｐ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図５４９：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【５８２９】

ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０６およびステップＳｐ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【５８３０】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図５５６：Ｓｐ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５８３１】

図５５８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５８３２】

ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１４０２を実行した後、ステップＳｐ１４０３に進む。

【５８３３】

ステップＳｐ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｐ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｐ１４０５に進む。

【５８３４】

ステップＳｐ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値であ

る。その後、ステップＳｐ１４０６に進む。
【５８３５】
ステップＳｐ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【５８３６】
一方、ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｐ１４０８に進む。
【５８３７】
ステップＳｐ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｐ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｐ１４１０に進む。
【５８３８】
ステップＳｐ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【５８３９】
ステップＳｐ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【５８４０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図５４９：Ｓｐ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５８４１】
図５５９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０２に進む。
【５８４２】
ステップＳｐ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｐ１５０３に進む。
【５８４３】
ステップＳｐ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆ（図５３１）に設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【５８４４】

ステップＳｐ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０４に進む。

【５８４５】

ステップＳｐ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０６に進む。

【５８４６】

ステップＳｐ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０７に進む。

【５８４７】

ステップＳｐ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｐ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｐ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｐ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｐ１５１０に進む。

【５８４８】

ステップＳｐ１５１０では、ステップＳｐ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【５８４９】

一方、ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【５８５０】

ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｐ１５１３に進む。

【５８５１】
ステップＳｐ１５１３では、ステップＳｐ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【５８５２】
ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１６に進む。
【５８５３】
ステップＳｐ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｐ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５８５４】
ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５８５５】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５５９：Ｓｐ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５８５６】
図５６０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０２に進む。
【５８５７】
ステップＳｐ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【５８５８】
ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計

測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｐ１６０３を実行した後、ステップＳｐ１６０４に進む。

【５８５９】

ステップＳｐ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｐ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８６０】

ステップＳｐ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｐ１６０９に進む。

【５８６１】

ステップＳｐ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【５８６２】

ステップＳｐ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｐ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８６３】

一方、ステップＳｐ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｐ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【５８６４】

《１０－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５８６５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５８６６】

図５６１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行

される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５８６７】

ステップＳｐ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｐ１７０１を実行した後、ステップＳｐ１７０２に進む。

【５８６８】

ステップＳｐ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｐ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０２を実行した後、ステップＳｐ１７０３に進む。

【５８６９】

ステップＳｐ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０３を実行した後、ステップＳｐ１７０４に進む。

【５８７０】

ステップＳｐ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｐ１７０４を実行した後、ステップＳｐ１７０５に進む。

【５８７１】

ステップＳｐ１７０５では、ステージ演出用処理を実行する。ステージ演出用処理では、先に説明したステージに対応した画面演出を表示させる処理を行う。ステージ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０５を実行した後、ステップＳｐ１７０６に進む。

【５８７２】

ステップＳｐ１７０６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｐ１７０６を実行した後、ステップＳｐ１７０７に進む。

【５８７３】

ステップＳｐ１７０７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｐ１７０７を実行した後、ステップＳｐ１７０８に進む。

【５８７４】

ステップＳｐ１７０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｐ１７０８を実行した後、ステップＳｐ１７０９に進む。

【５８７５】

ステップＳｐ１７０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ

ｐ１７０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【５８７６】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５６１：Ｓｐ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５８７７】
図５６２は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｐ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１８０２に進む。
【５８７８】
ステップＳｐ１８０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｐ１８０２を実行した後、ステップＳｐ１８０３に進む。
【５８７９】
ステップＳｐ１８０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｐ１８０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｐ１８０３を実行した後、ステップＳｐ１８０４に進む。
【５８８０】
ステップＳｐ１８０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｐ１８０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｐ１８０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【５８８１】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図５６２：Ｓｐ１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５８８２】
図５６３は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対

象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｐ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０２を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【５８８３】

ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｐ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｐ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０３を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【５８８４】

ステップＳｐ１９０２及びステップＳｐ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【５８８５】

ステップＳｐ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ１９０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【５８８６】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５６１：Ｓｐ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５８８７】
図５６４は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２００２に進む。
【５８８８】
ステップＳｐ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｐ２００３に進む。
【５８８９】
ステップＳｐ２００３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００３を実行した後、ステップＳｐ２００４に進む。
【５８９０】
ステップＳｐ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【５８９１】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｐ２００４を実行した後、ステップＳｐ２００５に進む。
【５８９２】
ステップＳｐ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｐ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図５３７）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｐ２００６に進む。
【５８９３】
ステップＳｐ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｐ２００７に

進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｐ２００７を実行した後、ステップＳｐ２００８に進む。

【５８９４】

ステップＳｐ２００８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００８を実行した後、ステップＳｐ２００９に進む。

【５８９５】

ステップＳｐ２００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５６２）のステップＳｐ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｐ２００８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。ステップＳｐ２００９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【５８９６】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５６４：Ｓｐ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５８９７】

図５６５は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２１０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ２１０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０２に進む。

【５８９８】

ステップＳｐ２１０２では、大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選したことを示す演出について演出パターンを実行するように設定する処理である。大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５８９９】

ステップＳｐ２１０１において、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０３に進む。

【５９００】

ステップＳｐ２１０３では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図５６４のステップＳｐ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０４に進む。

【５９０１】

ステップＳｐ２１０４では、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ発生・外れ時用演

出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５９０２】

一方、ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０５に進み、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ非発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であってリーチも発生しない場合の演出を実行するように設定する処理である。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０５を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【５９０３】

＜大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６５：Ｓｐ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【５９０４】

図５６６は、大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２２０１では、大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図５３７）に、大当たり時用のリーチ振分テーブルとリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルとを記憶している。

【５９０５】

図５６７は、リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。図５６７（ａ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示し、図５６７（ｂ）はリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【５９０６】

図５６７（ａ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図５５４）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【５９０７】

図５６７（ｂ）に示すように、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図５５４）によって設定されたリーチ発生・外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【５９０８】

図５６６のステップＳｐ２２０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図５６７（ａ）に示した大当たり時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２２０２に進み、ステップＳｐ２２０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【５９０９】

ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０３に進む。

【５９１０】

ステップＳｐ２２０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｐ２２０３を実行した後、ステップＳｐ２２０４に進む。

【５９１１】

ステップＳｐ２２０４では、ステップＳｐ２２０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２２０４の実行後、本大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【５９１２】

一方、ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０５に進み、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【５９１３】

ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０６に進む。

【５９１４】

ステップＳｐ２２０６では音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スーパーリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０６を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０６によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【５９１５】

ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０７に進む。ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２２０７に進む。

【５９１６】
ステップＳｐ２２０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スペシャルリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スペシャルリーチ・外れ用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９１７】
＜リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６５：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、本大当たり時用演出パターン設定処理と同様に、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じたリーチ発生・外れ時用の演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【５９１８】
図５６８は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２３０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図５６７（ｂ）に示したリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２３０２に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【５９１９】
ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０３に進む。
【５９２０】
ステップＳｐ２３０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているノーマルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２３０３を実行した後、ステップＳｐ２３０４に進む。
【５９２１】
ステップＳｐ２３０４では、ステップＳｐ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２３０４の実行後、本リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【５９２２】
一方、ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０５に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【５９２３】
ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０６に進む。
【５９２４】
ステップＳｐ２３０６では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを１に設定する。リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別を判定するための値であり、１のときに前記種別がスーパーリーチであることを意味し、２のときに前記種別がスペシャルリーチであることを意味し、０であるときにスーパーリーチおよびスペシャルリーチのいずれでもないことを意味する。ステップＳｐ２３０６を実行した後、ステップＳｐ２３０７に進む。
【５９２５】
ステップＳｐ２３０７では、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スーパーリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９２６】
ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０８に進む。ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２３０８に進む。
【５９２７】
ステップＳｐ２３０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを２に設定する。すなわち、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別がスペシャルリーチであることを意味する値２に、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを設定する。ステップＳｐ２３０８を実行した後、ステップＳｐ２３０９に進む。
【５９２８】
ステップＳｐ２３０９では、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スペシャルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０９を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０９によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【５９２９】
＜スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞
次に、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６８：Ｓｐ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。
【５９３０】
図５６９は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２４０１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、先に説明したステージがキ

ャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２４０２に進む。

【５９３１】

ステップＳｐ２４０２では、戦士キャラクター抽選処理を実行する。戦士キャラクター抽選処理は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのうちから一つの戦士キャラクターを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ５は、短時間の間隔で更新される。

【５９３２】

図５７０は、戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図５７０に示すように、「０～９９」の、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５の値のうち、「０～２４」が戦士キャラクターＡに対応しており、「２５～４９」が戦士キャラクターＢに対応しており、「５０～７４」が戦士キャラクターＣに対応しており、「７５～９９」が戦士キャラクターＤに対応している。本実施形態では、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各戦士キャラクターＡ～Ｄの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２４０２を実行した後、ステップＳｐ２４０３に進む。

【５９３３】

ステップＳｐ２４０３では、ステップＳｐ２４０２に得られた抽選結果に基づいて、戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、抽選結果を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター判定値対応テーブルと照合することにより、戦士キャラクター判定値ＶＣの設定を行う。

【５９３４】

図５７１は、戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。図５７１に示すように、戦士キャラクターＡの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして１が対応しており、戦士キャラクターＢの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして２が対応しており、戦士キャラクターＣの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして３が対応しており、戦士キャラクターＤの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして４が対応している。図５６９のステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０４に進む。

【５９３５】

ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２４０２およびステップＳｐ２４０３を実行することなく、ステップＳｐ２４０４に進む。

【５９３６】

ステップＳｐ２４０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群には、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応したスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、すなわち、戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブ

ルが備えられている。ステップＳｐ２４０４では、戦士キャラクター判定値ＶＣが１であるときに戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが２であるときに戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが３であるときに戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが４であるときに戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２４０４を実行した後、ステップＳｐ２４０５に進む。

【５９３７】

ステップＳｐ２４０５では、ステップＳｐ２４０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２４０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【５９３８】

スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図５６８）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２４０５（図５６９）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【５９３９】

＜スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６８：Ｓｐ２３０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【５９４０】

図５７２は、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２５０１～Ｓｐ２５０３は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０１～Ｓｐ２４０３と同一の処理である。

【５９４１】

ステップＳｐ２５０４は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０４に対応する処理である。具体的には、ステップＳｐ２５０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されているスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２５０４を実行した後、ステップＳｐ２５０５に進む。

【５９４２】

ステップＳｐ２５０５では、ステップＳｐ２５０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２５０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【５９４３】

スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図５６８）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２５０５（図５７２）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【５９４４】

＜リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図５６５：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【５９４５】
図５７３は、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２６０１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図５３７）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。リーチ非発生・外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインＬ上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｐ２６０１を実行した後、ステップＳｐ２６０２に進み、ステップＳｐ２６０１によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２６０２の実行後、本リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【５９４６】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５６４：Ｓｐ２００８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５９４７】
図５７４は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２７０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２７０２に進む。
【５９４８】
ステップＳｐ２７０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０２を実行した後、ステップＳｐ２７０３に進む。
【５９４９】
ステップＳｐ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図示せず）に格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０６に進む。
む。
【５９５０】
一方、ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０３を実行した後、ステップＳｐ２７０４に進む。
【５９５１】
ステップＳｐ２７０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を

更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【５９５２】
＜ステージ演出用処理＞
次に、ステージ演出用処理について説明する。ステージ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５６１：Ｓｐ１７０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５９５３】
図５７５は、ステージ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２８０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０２に進む。
【５９５４】
ステップＳｐ２８０２では、田舎のステージ（図５３９（ａ）参照）に対応した画面演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、田舎のステージに対応した画面演出を表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、田舎のステージに対応した画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ２８０２を実行した後、ステップＳｐ２８０３に進む。
【５９５５】
ステップＳｐ２８０３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。ステップＳｐ２８０３を実行した後、ステップＳｐ２８０４に進む。
【５９５６】
一方、ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０２およびステップＳｐ２８０３を実行することなく、ステップＳｐ２８０４に進む。
【５９５７】
ステップＳｐ２８０４では、遊技回の終了時であるか否かを判定する。本実施形態では、遊技回演出設定処理（図５６４）のステップＳｐ２００２によって読み出した変動時間に相当する時間が、この読み出した時点から経過したか否かを判定することによって、遊技回の終了時に達したか否かを判定する。ステップＳｐ２８０４において、遊技回の終了時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０５に進む。
【５９５８】
ステップＳｐ２８０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０６に進む。
【５９５９】
ステップＳｐ２８０６では、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０６を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。
【５９６０】
一方、ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０７に進む。
【５９６１】
ステップＳｐ２８０７では、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０７を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。

【５９６２】
ステップＳｐ２８０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを０に設定する。ステップＳｐ２８０６またはステップＳｐ２８０７が実行された後においては、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを一旦、０にクリアする。ステップＳｐ２８０８を実行した後、本ステージ演出用処理を終了する。
【５９６３】
＜キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞
次に、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージがキャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図５４３の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図５７５：Ｓｐ２８０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５９６４】
図５７６は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２９０１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。
【５９６５】
ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、
・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合
のいずれの場合にも、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。
【５９６６】
一方、ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０２に進む。
【５９６７】
ステップＳｐ２９０２では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。具体的には、保留コマンド対応処理（図５６２）のステップＳｐ１８０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間との把握を行う。ステップＳｐ２９０２を実行した後、ステップＳｐ２９０３に進む。
【５９６８】
ステップＳｐ２９０３では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスペシャルリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。
【５９６９】
ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定

された場合には（Ｓｐ２９０３：ＹＥＳ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。このステップＳｐ２９０３においてＹＥＳと判定され、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を抜けることによって、図５４３における例外１が実現される。

【５９７０】

一方、ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０４に進む。

【５９７１】

ステップＳｐ２９０４では、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスーパーリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【５９７２】

ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に進む。

【５９７３】

ステップＳｐ２９０５では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明したキャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶されたキャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ６は、短時間の間隔で更新される。

【５９７４】

図５７７は、ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図５７７（ａ）はキャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示し、図５７７（ｂ）は非キャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示す。図５７７（ａ）に示すように、「０～９９」の、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６の値のうち、「０～２４」が戦士Ａの部屋のステージに対応しており、「２５～４９」が戦士Ｂの部屋のステージに対応しており、「５０～７４」が戦士Ｃの部屋のステージに対応しており、「７５～９９」が戦士Ｄの部屋のステージに対応している。本実施形態では、各部屋のステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各部屋のステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０５を実行した後、ステップＳｐ２９０６に進む。

【５９７５】

ステップＳｐ２９０６では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。具体的には、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、抽選結果が戦士Ａの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージであるか否かを判定する。
【５９７６】
ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に戻り、ステップＳｐ２９０５およびステップＳｐ２９０６の各処理を実行する。
【５９７７】
一方、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０７に進む。ステップＳｐ２９０６の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ２９０１によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図５７２）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ２９０６においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ２９０５の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ２９０７に進む。
【５９７８】
ステップＳｐ２９０７では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９０７を実行した後、ステップＳｐ２９０８に進む。
【５９７９】
ステップＳｐ２９０８では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、
・抽選結果が戦士Ａの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを１に設定し、
・抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを２に設定し、
・抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを３に設定し、
・抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを４に設定する。
【５９８０】
ステップＳｐ２９０４からステップＳｐ２９０８までの処理が実行されることによって、図５４３における例外２が実現される。ステップＳｐ２９０８を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。
【５９８１】
ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスーパーリーチ・大当たりに該当するを示す情報が存在しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０９に進む。
【５９８２】

ステップＳｐ２９０９では、非キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。非キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明した非キャラクター系ステージとしての田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された非キャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ７は、短時間の間隔で更新される。

【５９８３】

図５７７（ｂ）に示すように、「０～９９」の、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７の値のうち、「０～２４」が田舎のステージに対応しており、「２５～４９」が都会のステージに対応しており、「５０～７４」が海洋のステージに対応しており、「７５～９９」が全員のステージに対応している。本実施形態では、各ステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各ステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０９を実行した後、ステップＳｐ２９１０に進む。

【５９８４】

ステップＳｐ２９１０では、ステップＳｐ２９０９の抽選結果に対応した非キャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、抽選結果に対応した非キャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９１０を実行した後、ステップＳｐ２９１１に進む。

【５９８５】

ステップＳｐ２９１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを０に設定する。ステップＳｐ２９０１においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ２９０９からステップＳｐ２９１１までの処理が実行されることによって、図５４３における原則が実現される。ステップＳｐ２９１１を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【５９８６】

＜非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞

次に、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージが非キャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図５４４の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図５７５：Ｓｐ２８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５９８７】

図５７８は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３００１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した（スーパーリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であるか否かを判定する。

【５９８８】

ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であると判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れであると判定された場合には、（Ｓｐ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００２に進む。

【５９８９】

ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面

演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。具体的には、
・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、戦士Ａの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、戦士Ｂの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、戦士Ｃの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、戦士Ｄの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

【５９９０】

ステップＳｐ３００１において、スーパーリーチ・外れであると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。ステップＳｐ３００２を実行した後、ステップＳｐ３００３に進む。

【５９９１】

ステップＳｐ３００３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。このステップＳｐ３００３においてＹＥＳと判定され、ステップＳｐ３００２およびステップＳｐ３００３の処理が実行されることによって、図５４４における例外Ａが実現される。ステップＳｐ３００３を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【５９９２】

一方、ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１でないと判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れでないと判定された場合には（Ｓｐ３００１：ＮＯ）、ステップＳｐ３００４に進む。

【５９９３】

ステップＳｐ３００４では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。

【５９９４】

ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、
・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、

のいずれの場合にも、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【５９９５】

一方、ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００５に進む。

【５９９６】

ステップＳｐ３００５では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。ステップＳｐ３００５の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０２（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３００５を

実行した後、ステップＳｐ３００６に進む。
【５９９７】
ステップＳｐ３００６では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。ステップＳｐ３００６の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０３（図５７６）と同一である。
【５９９８】
ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｐ３００２に進む。
【５９９９】
先に説明したように、ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。ステップＳｐ３００６において、保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。
【６０００】
一方、ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＮＯ）、ステップＳｐ３００７に進む。
【６００１】
ステップＳｐ３００７では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、キャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理であり、先に説明したステップＳｐ２９０５（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３００７を実行した後、ステップＳｐ３００８に進む。
【６００２】
ステップＳｐ３００８では、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。ステップＳｐ３００８の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０６（図５７６）と同一である。
【６００３】
ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００７に戻り、ステップＳｐ３００７およびステップＳｐ３００８の各処理を実行する。
【６００４】
一方、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＮＯ）、ステップＳｐ３００８に進む。ステップＳｐ３００８の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ３００４によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図５７２）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定

されている。このため、ステップＳｐ３００８においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ３００７の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ３００９に進む。

【６００５】

ステップＳｐ３００９では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ３００９の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０７（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３００９の処理の結果、非キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ３００９を実行した後、ステップＳｐ３０１０に進む。

【６００６】

ステップＳｐ３０１０では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。ステップＳｐ３０１０の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０８（図５７６）と同一である。ステップＳｐ３０１０を実行した後、ステップＳｐ３０１１に進む。

【６００７】

ステップＳｐ３０１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。ステップＳｐ３００４においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ３００７からステップＳｐ３０１１までの処理が実行されることによって、図５４４における原則が実現される。ステップＳｐ３０１１を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【６００８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【６００９】

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

【６０１０】

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

【６０１１】

＜メイン処理＞

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

【６０１２】

図５７９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理におい

て実行される各ステップの処理について説明する。
【６０１３】
ステップＳｐ３１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｐ３１０２に進む。
【６０１４】
ステップＳｐ３１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【６０１５】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【６０１６】
図５８０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３２０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【６０１７】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【６０１８】
図５８１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【６０１９】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【６０２０】
ステップＳｐ３３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コ

マンド割込み処理（図５６５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【６０２１】

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

【６０２２】

なお、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【６０２３】

ステップＳｐ３３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｐ３３０３に進む。

【６０２４】

ステップＳｐ３３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｐ３３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｐ３３０４に進む。

【６０２５】

ステップＳｐ３３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｐ３３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｐ３３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【６０２６】

《１０－７》作用・効果：

【６０２７】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合（スーパーリーチ・外れの場合）には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（図５４３参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャ

ラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。

【６０２８】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０２９】

ただし、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、例外が存在する。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。例外１の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３０】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラ

クター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。例外２の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認めた場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３１】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（図５４４参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【６０３２】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３３】

ただし、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。例外Ａの構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされ、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したよ

うに、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０３４】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合に、特定の１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される画面演出（リーチ演出）がなされるが、当該遊技回がキャラクター系ステージにある場合には、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに対して、上記スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合の画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターが一致するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と設定されているステージとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、リーチ演出に対応する戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターとが一致する組みが複数あればよく、必ずしも、全てのリーチ演出に対応する戦士キャラクターが、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致しなくてもよい。さらには、リーチ演出に対応する各戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した各戦士キャラクターとが一つも一致しない構成としてもよい。

【６０３５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行がなされた場合に、キャラクター系ステージのなかのいずれの戦士キャラクターに対応するステージへ移行されたかをキャラクター系ステージ判定値ＶＳに記憶している（図５７８参照）。そして、このキャラクター系ステージ判定値ＶＳに基づいて、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合のリーチ演出パターンを決定している（図５６９、図５７０参照）。翻ってみて、キャラクター系ステージへの移行は、当たり抽選における大当たりの有無、リーチ発生の有無、および発生するリーチの種別（以下、これら３つをまとめて遊技結果とも呼ぶ）に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、前回の当たり抽選における遊技結果に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応す

る戦士キャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。

【６０３６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行は、保留情報に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、保留情報に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、保留情報に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０は、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０３７】

《１０－８》第１０実施形態の変形例：

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

【６０３８】

《１０－８－１》変形例１：

上記第１０実施形態では、キャラクター系ステージにある状態で、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）に、当該遊技回の終了時に、キャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行が可能な構成とした（図５４３参照）。この構成によれば、スペシャルリーチが発生しない限り、ステージ移行がなされないことになる。スペシャルリーチが発生する頻度は比較的に少ないことから、キャラクター系ステージにある場合には、ステージ移行が比較的に少ないという課題があった。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、強制的に非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過した後に、非キャラクター系ステージへの移行がなされることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、ステージ切り替えのための抽選処理を行って、この抽選処理において当選したときに非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。

【６０３９】

また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。例えば、美少女戦士キャラクターの部屋のステージから青年戦士キャラクターの部屋のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によっても、遊技者はステージが移行する楽しみを享受することができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０４０】

なお、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としては、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、当該並びによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。具体的には、上記特定の並びとしてリーチの並びとなったときに、同一の２つの図柄によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としても

よい。例えば図５２９に例示する図柄の並びとなった場合には、美少女戦士キャラクターの部屋のステージへ移行されることになる。この構成によれば、リーチの図柄の並びに、移行するステージを対応づけることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【６０４１】

《１０－８－２》変形例２：

上記第１０実施形態では、非キャラクター系ステージにある状態で、図５４４の移行の条件が成立した場合に、ステージ移行を行い、当該移行の条件が成立しない場合には、ステージ移行を行わない構成とした。これに対して、変形例として、図５４４の移行の条件が成立しない場合に、非キャラクター系ステージ内で、現在のステージから他のステージに定期的に移行する構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、現在のステージである田舎のステージから都会のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過する毎に、非キャラクター系ステージ内でステージ移行がなされることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、上記のステージ移行は定期的に行う構成に限るものではなく、非定期的に行う構成としてもよい。例えば、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。

【６０４２】

《１０－８－３》変形例３：

上記第１０実施形態では、スーパーリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)、およびスペシャルリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)は、各戦士キャラクターＡ～Ｄに対応する個別のものとなっているが、同一の戦士キャラクター用のスーパーリーチ発生用演出パターン又はスペシャルリーチ発生用演出パターンであれば、リーチが発生した際のステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれであっても同一であった。これに対して、変形例として、ステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれにあるかによって、スーパーリーチ発生用演出パターンおよびスペシャルリーチ発生用演出パターンが相違する構成としてもよい。すなわち、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。また、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。なお、上記非キャラクター系ステージ特有の演出としては、戦士キャラクターが登場しない演出パターンとすることもできる。また、上記非キャラクター系ステージ特有の演出として、キャラクター系ステージに紐付けされていないサブ（脇役）のキャラクターが登場する演出パターンとすることもできる。

【６０４３】

《１０－８－４》変形例４：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０において、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から遊技者が好みの戦士キャラクターを指定することができる構成としてもよい。具体的には、デモ画面にて、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から一つの戦士キャラクターを選択することによって、好みの戦士キャラクターを指定できる構成とした。この構成において、好みの戦士キャラクターが指定された場合には、キャラクター系ステージでは、好みの戦士キャラクターに対応したステージだけが設定される構成とした。この場合には、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行が行われることになる。この構成によれば、キャラクター系ステージにおいて、常に好みの戦士キャラクターを遊技者に見させることができ、遊技者に満足感を抱かせることができる。ただし、この構成によれば、非キャラクター系ステージにあり、遊技回

の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、バトル演出で死亡した好みの戦士キャラクターが、移行した後のキャラクター系ステージに登場することなり、これを見た遊技者は、違和感を感じる虞れがあった。この問題を解決するために、更なる変形例として、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに一旦、移行し、その後、所定期間経過後に、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性を担保しつつ、好みの戦士キャラクターを多く登場させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行は、好みの戦士キャラクターとは相違する他の戦士キャラクターの中から、例えば抽選によって特定された戦士キャラクターを特定し、特定された戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行するようにすればよい。

【６０４４】

《１０－８－５》変形例５：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、リーチが発生した場合の遊技者にとっての有利度合は、リーチの種別によって変わり、同一のリーチ種別の中では戦士キャラクターが異なっていても同一であった。これに対して変形例として、非キャラクター系ステージでは、発生するリーチに対応する戦士キャラクターに基づいて、遊技者にとっての有利度合（大当たりの期待度）を変化させる構成としてもよい。例えば、戦士キャラクターＤ用のリーチが発生した場合には有利度合を４．７％、戦士キャラクターＣ用のリーチが発生した場合には有利度合を７．９％、戦士キャラクターＢ用のリーチが発生した場合には有利度合を１６．６％、戦士キャラクターＡ用のリーチが発生した場合には有利度合を９４．５％というように有利度合に差をつけてもよい。この構成によれば、戦士キャラクターの種別に優劣を付けることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【６０４５】

《１０－８－６》変形例６：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。この構成によれば、遊技者は、スペシャルリーチ・外れとなった遊技回の後の遊技回でも、同じキャラクター系ステージにて遊技を行うことになる。その上、保留情報にスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、その保留情報が消化される時に実行されるスペシャルリーチの演出（すなわちバトル演出）によって、遊技者は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるバトルをもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、変形例として、上記例外１となって同じキャラクター系ステージに留まった場合に、その後の遊技回において実行されるスペシャルリーチが発生した際の画面演出の内容を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出と一致させる構成とすることもできる。ここで言う一致は、完全に一致させる構成であってもよいし、一部だけを一致させる構成であってもよい。

【６０４６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、前回の遊技回の変動時間を記憶することなく、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果、リーチ発生の有無、および変動種別カウンタＣＳの値に基づいて遊技回の変動時間を決定していることから、変動時間は逐次変わり、リーチ演出を完全に一致させることは困難である。そこで、保留に割り当てられた変動時間を組み合わせて、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間に近い長さを確保する構成としてもよい。具体的には、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変

動時間よりも短い場合に、スペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出の主要部を割り当て、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報に係る変動時間に対して、前記リーチ演出の導入部を割り当てるようにする。このリーチ演出の導入部は、複数に分割されており、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報によって確保することのできる時間に合わせて、前記分割された導入部から必要な分だけを抽出して割り当てるようにする。さらに、分割された導入部のそれぞれの長さは、必要に応じて微少量だけ拡張可能であり、変動時間に演出の長さを合わせることができる。なお、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報が存在しない場合には、リーチ演出の主要部だけをスペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して割り当てるようにして演出パターンを設定してもよい。また、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも長い場合は、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出に対して、特徴のない新たな導入部を加えることで、既に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における演出の内容に対して、後に実行される遊技回におけるリーチ演出の内容を大まかに一致させる構成としてもよい。

【６０４７】

上記の構成によって、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、大まかには一致させることができる。このため、遊技者に対して、先に敗北したバトル演出の記憶を呼び起こさせることができ、再チャレンジして勝利したい欲求を喚起することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０４８】

なお、上記の構成に換えて、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。また、保留情報からスペシャルリーチ・外れが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して一致させ、保留情報からスペシャルリーチ・大当たりが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。

【６０４９】

《１０－８－７》変形例７：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、遊技回の終了時に、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行を行うことによって、移行後のステージで次回からの遊技回が実行される構成とした。これに対して変形例として、前回の遊技回に係る当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、今回の遊技回の開始時に、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。この変形例によっても、第１０実施形態と同一の効果を奏することができる。要は、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回の終了時から次の遊技回の開始時までの間であれば、ステージ移行はいずれのタイミングとすることもできる。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングで、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、前述した次の遊技回の変動の途中でステージ移行を行う構成としてもよい。変動の途中としては、例えば、特別リーチ画面演出においてキャラクターが登場する直前のタイミングであってもよい。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングでステージ移行を行う他の例示として、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回を起

点遊技回としたときに、起点遊技回から１回後の遊技回（前述した次の遊技回に該当する）、２回後の遊技回、３回後の遊技回というように、起点遊技回から１または複数の回数後の遊技回における所定のタイミング（例えば、開始時、終了時等）で、ステージ移行を行う構成としてもよい。この構成の場合に、起点遊技回からステージ移行を行う遊技回までの間の遊技回においては、例えば、専用の切替時演出を実行する構成としてもよい。専用の切替時演出としては、例えば、バトル演出によって敗北したキャラクターが登場する演出であってもよいし、ステージ移行による移行先のステージがどういったステージになるかを時間を掛けて示す演出としてもよいし、ステージ移行による移行先のステージを遊技者が指定できる画面演出を含む演出としてもよい。

【６０５０】

《１０－８－８》変形例８：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、演出モードとして、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの２種類が用意されており、この２種類のステージの間でステージ移行が行われていた。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとを含む３種類以上のステージの間でステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージをＡ国系の非キャラクター系ステージとＢ国系の非キャラクター系ステージとに分けて、第１０実施形態におけるキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行の態様を、キャラクター系ステージとＡ国系の非キャラクター系ステージとの間のステージ移行に適用する構成としてもよい。

【６０５１】

《１０－８－９》変形例９：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出（特別リーチ画面演出）は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画によって構成されていたが、これに限る必要はなく、敵キャラクターとの対決を伴わない演出であれば様々な演出に換えることができる。例えば、戦士キャラクターの小さいときから大人になるまでの成長を題材にした動画、戦士キャラクターが他国へ旅行することを題材にした動画等としてもよい。

【６０５２】

《１０－８－１０》変形例１０：

第１０実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出は、戦士キャラクターが主人公として登場するものに限っていたが、これに対して変形例として、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出として、戦士キャラクターが主人公として登場するもの（キャラクター系画面演出）と、戦士キャラクターが登場しないもの（非キャラクター系画面演出）との２種類を有する構成としてもよい。なお、この２種類を有する場合には、図５４４に示した非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件として、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出がキャラクター系画面演出である場合に限り、当該遊技回の終了時に、当該キャラクター系画面演出に主人公として登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行を行う構成とする。一方、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出が非キャラクター系画面演出である場合には、ステージ移行は行わない構成とする。この変形例によれば、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の態様を増やすことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０５３】

《１０－８－１１》変形例１１：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出（以下、スペシャルリーチ画面演出と呼ぶ）は、戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（バトル演出）の動画によって構成されていた。これに対して、変形例として、スペシャルリーチ画面演出を、囲碁、将棋、連珠、オセロ、バック

ギャモン等のゲームを行う動画によって構成してもよい。要は、キャラクターが他者と対決する構成であれば、戦闘シーンを伴うものでなくてもよい。さらに、必ずしも他者と対決する必要はなく、キャラクター自身がなんらかに挑戦して、当該キャラクターにとって（すなわち遊技者にとって）、有利な結果または不利な結果が告知される場面を含むものであれば、いずれの演出としてもよい。例えば、アイドルキャラクターが歌手オーディションに挑戦して、合格または不合格となる場面を含む動画によって構成してもよい。さらに、有利な結果と不利な結果の両方が必ずしも告知される必要もなく、不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画であれば、どのような動画によって構成してもよい。更にまた、特定のリーチ（本実施形態ではスペシャルリーチ）が発生したときに表示される画面演出において、キャラクターがなんらかの行動や動作を行う場面が含まれたときに、その画面演出が表示された後のステージにおいて、前記行動や動作を行ったキャラクターと同じキャラクターが登場した場合に、遊技者が矛盾や違和感を覚える、上述した行動や動作を行う場面を含む画面演出であれば、特定のリーチが発生したときに表示される画面演出はどのようなものであってもよい。

【６０５４】

《１０－８－１２》変形例１２：

上記第１０実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチ（スーパーリーチ・外れ又はスーパーリーチ・大当たり）に該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にスーパーリーチが発生する遊技回において、スーパーリーチの演出（戦士キャラクターの日常生活を題材にした演出）がなされて、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。さらに、他の変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報に当たり抽選において大当たり当選に該当することを示す情報（リーチの発生の有無、リーチが発生する場合のリーチ種別を問わない）が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にノーマルリーチやスーパーリーチが発生する遊技回において、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０５５】

《１０－８－１３》変形例１３：

上記第１０実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良

い。副制御装置では、第１０実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１０実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１０実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１０実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【６０５６】

《１１》第１１実施形態：

次に、第１１実施形態について説明する。第１１実施形態のパチンコ機１０は、先に説明した第１０実施形態のパチンコ機をベースとして、新たな構成を追加したものである。以下では、第１０実施形態のパチンコ機との相違点を主に説明することによって、第１１実施形態についての説明を行う。なお、第１１実施形態において、第１０実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。第１１実施形態において、第１０実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６０５７】

《１１－１》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

図５８２は、第１１実施形態のパチンコ機１０における音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。本実施形態のパチンコ機１０の電気的構成は、第１０実施形態の電気的構成と同一であり、本来、新たな図を必要としないが、第１０実施形態では説明を省略した部分について、本実施形態では、詳しく説明することを必要とすることから、図５８２の図面を追加して説明を行うこととした。

【６０５８】

図５８２に示したブロック図は、図５３７に示したブロック図と比較して、音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１の部分が相違する。図示するように、音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２以外に、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【６０５９】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始コマンドを受信すると、その再生開始コマンドによって指定された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、再生した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了コマンドを受信すると、その再生終了コマンドにより指定された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【６０６０】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。

【６０６１】

《１１－２》音の再生に関する背景技術：

音出力ＬＳＩによって再生される音（音響）には、イントロやメロディーなどの複数の部分からなるものがある。複数の部分それぞれに対応して音データが記録されているが、音データは一体として（途切れることなく）再生されるので、複数の音データが一つの楽曲としてまとめられることがある。

【６０６２】

このようにまとめられた一つの楽曲について、状況に応じて異なる態様で再生されることがあり、一般的な音出力ＬＳＩはそのような機能を備えることがある。具体的には、図５８３（ａ）に示すように一つの楽曲がイントロ部とループ部とから構成されている場合を考える。このようにまとめられた楽曲は、一つの再生開始コマンドでイントロ部とループ部との両方が再生される。他方、パチンコ機の演出において、イントロ部は楽曲の導入部であり一度しか再生しないが、イントロ部に続くループ部は所定期間、繰り返し再生するように意図することがある。要するに、パチンコ機の音響の再生形態に関して、「イントロ部」と「ループ部」で構成される楽曲を再生させる場合に、「ループ部」のみをループ再生したいという場面が存在する。

【６０６３】

これを実現するための一形態として、音声発光制御基板から音出力ＬＳＩに対して、ループ再生を行う旨の設定付きの再生開始コマンドを出力し、音出力ＬＳＩ側では、上記の再生開始コマンドを受信すると、最初にイントロ部とループ部とを再生し、その後に、ループ部の先端（ループイン点）に再生位置を戻して、ループイン点からループ部の後端（ループアウト点）までを繰り返し再生する構成としてもよい。この構成によっても、図５８３（ｂ）に示すように、「イントロ部」と「ループ部」とが再生され、その後に「ループ部」のみがループ再生される演奏形態となる。

【６０６４】

一方、近年のパチンコ機では、遊技の進行状況に応じてＢＧＭや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が期待されている。本実施形態のパチンコ機１０では、インタラクティブなサウンド表現を行うために、音声発光制御基板９１のＭＰＵ９２と音出力ＬＳＩ９７と間で、コマンドやデータを双方向にやり取りできる構成として、インタラクティブ性の高い音の再生を実現している。このため、「イントロ部」と「ループ部」とを再生し、その後に「ループ部」のみをループ再生する手法について、本実施形態のパチンコ機１０では、図５８３に示した手法と相違するものとなっている。以下、音声発光制御基板９１のＭＰＵ９２と音出力ＬＳＩ９７とによって再生される音について、詳しく説明する。

【６０６５】

《１１－３》音声データの構成：

図５８４は、音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、先に説明したキャラクター系ステージ（図５３８参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶するキャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ａと、先に説明した非キャラクター系ステージ（図５３９参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶する非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ｂとが設けられている。なお、本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、両記憶エリア９８ａ，９８ｂ以外にも、各種演出の内容に対応した音データや、効果音や各種キャラクターの台詞等の音データ等を記憶する各種の記憶エリアが設けられている。本実施形態では、音声データと音データは等価である。音データは、音響データでもある。

【６０６６】

本実施形態では、音声データ用ＲＯＭ９８には、ＭＰ３（ＭＰＥＧ Ａｕｄｉｏ Ｌａｙｅｒ－３）形式の音声データが記憶されている。ただし、音声データとしては、任意の形式を採用することができる。すなわち、音声データは、音の波形をリニアパルス符号変動方式によってサンプリングしたデータ形式であってもよいし、ＭＰ３やＡＡＣ（Ａｄｖａｎｃｅｄ Ａｕｄｉｏ Ｃｏｄｉｎｇ）等の各種音声圧縮方式によってデータ圧縮されたものであってもよい。また、各種の音声を発音させるためのＭＩＤＩ（Ｍｕｓｉｃａｌ Ｉｎｓｔｒｕｌｍｅｎｔ Ｄｉｇｉｔａｌ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）規格に準拠したＭＩＤＩファイルが、音声データとして音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されていてもよい。この場合、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＩＤＩ音源を備え、ＭＰＵ９２から再生開始を指示された種別の音を再生するためのＭＩＤＩファイルを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、

読み出したＭＩＤＩファイルに従って、ＭＩＤＩ音源を発音させることで、その音の再生を実行する構成としてもよい。

【６０６７】

図５８４に示した例では、キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ａには、特定の楽曲（以下、楽曲Ａと呼ぶ）に係る２種類の音データ、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２とが記憶されている。本実施形態では、楽曲Ａとして、キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。

【６０６８】

非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ｂには、楽曲Ａとは異なる特定の楽曲（以下、楽曲Ｂと呼ぶ）に係る２種類の音データ、すなわち、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２とが記憶されている。本実施形態では、楽曲Ｂとして、非キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。

【６０６９】

図５８５は、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との各構成を示す説明図である。図５８５（ａ）は楽曲Ａ第１データＡ１の構成を示し、図５８５（ｂ）は楽曲Ａ第２データＡ２の構成を示している。

【６０７０】

図５８５（ａ）に示すように、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３との三つの部分からなる。三つの部分Ａ１１～Ａ１３は、この順に連続している。すなわち、三つの部分Ａ１１～Ａ１３は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２は楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１に対して再生の時間軸方向に連続しており、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して再生の時間軸方向に連続している。

【６０７１】

楽曲Ａ第１データＡ１に記録された楽曲Ａでは、始まりとしてイントロ部分（前奏部分、あるいは導入部分）があり、イントロ部分に続くメロディー部分があり、メロディー部分の後に余韻を残しながら終息する部分（余韻部分）がある。楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１は上記イントロ部分を記録しており、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２は上記メロディー部分を記録しており、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は上記余韻部分を記録している。メロディー部分は、例えば、４小節、８小節等の長さである。

【６０７２】

余韻部分について、さらに説明する。楽曲Ａとして、例えば管弦楽曲が採用された場合、弦楽器や打楽器の音は、比較的に長い余韻を残す。このため、メロディー部分の終端において、弦楽器や打楽器等の長い余韻が終わらないこともあり得る。本実施形態では、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続して楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を設けることによって、弦楽器や打楽器等の比較的に長い余韻も再生可能とした。なお、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、弦楽器や打楽器の音の余韻を必ず含むものでなくてもよく、メロディー部分に付随する音が記録されておれば、どのようなデータであっても良い。ここで、メロディー部分に付随する音とは、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に記録されたデータの音にメロディー部分の音から切り替わったときに、遊技者が違和感を感じることのない音であり、メロディー部分につき従い生じる音を意味する。また、メロディー部分に付随する音とは、メロディー部分の最後の音データの音から引き続く音ということもできる。さらに、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２とは独立した音を記録する部分とすることもできる。なお、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長は、再生時に後述する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【６０７３】

図５８５（ｂ）に示すように、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２との二つの部分によって構成されている。二つ

の部分Ａ２１，Ａ２２は、この順に連続している。すなわち、二つの部分Ａ２１，Ａ２２は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に対して再生の時間軸方向に連続している。楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と同一のデータである。楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２は、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３と同一のデータである。すなわち、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第１データＡ１と比較してイントロ部を備えない点で相違し、楽曲Ａ第１データＡ１のイントロ部を除いた部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２および楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と一致する。

【６０７４】

本実施形態のパチンコ機１０では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Ａをキャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との両方を用いる。両データＡ１，Ａ２を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【６０７５】

図５８６は、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との各構成を示す説明図である。図５８６（ａ）は楽曲Ｂ第１データＢ１の構成を示し、図５８６（ｂ）は楽曲Ｂ第２データＢ２の構成を示している。

【６０７６】

図５８６（ａ）に示すように、楽曲Ｂ第１データＢ１は、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１と、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と、楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３との三つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲Ｂ第１データＢ１は、楽曲Ａ第１データＡ１（図５８５（ａ））と同様に、楽曲についてのイントロ部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１と、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３とを備える。なお、楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３のデータ長は、再生時に後述する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【６０７７】

図５８６（ｂ）に示すように、楽曲Ｂ第２データＢ２は、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１と、楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２との二つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲Ｂ第２データＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ１（図５８５（ｂ））と同様に、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２とを備える。

【６０７８】

本実施形態のパチンコ機１０では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Ｂを非キャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との両方を用いる。両データＢ１，Ｂ２を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【６０７９】

《１１－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【６０８０】

図５８７は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。図５８７には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１で再生される楽曲Ａ第１データＡ１と、音声チャンネル１で繰り返し再生される楽曲Ａ第２データＡ２と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

【６０８１】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、次の手順で楽曲Ａが再生される。キャラ

クター系ステージへの移行時に、最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（図５８２を参照、以下「音光側ＭＰＵ９２」と呼ぶ）が、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する（時刻ｔ１）。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを１６チャンネル分の音声チャンネルのうちの第１番目の音声チャンネル（以下、「音声チャンネル１」と呼ぶ）とする設定を含む。なお、第１番目の音声チャンネルに限る必要はなく、他の一つの特定の音声チャンネルであればいずれの音声チャンネルとすることもできる。

【６０８２】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間Δｔを、以下「遅延期間Δｔ」とも呼ぶ）。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の再生してスピーカー４６から出力する。なお、図５８３に示した例においても、再生開始コマンドを受信したタイミングから遅延期間の遅延が発生するが、図５８３では、説明の簡略化のために遅延の発生は無いものとして示している。

【６０８３】

図５８７に戻り、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ２）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。

【６０８４】

本実施形態では、音出力ＬＳＩ９７は、再生中のデータの再生位置、すなわち、生成された音が再生中のデータのうちのいずれの位置にあるかを逐次把握しうるように構成されており、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）との間で通信を行うことによって、再生中のデータの再生位置を音光側ＭＰＵ９２に対して伝えることができる。音光側ＭＰＵ９２は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成とし

てもよい。
【６０８５】
音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音が生成される直前までは、楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音が生成されており、生成される音は、楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音から楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音に切り替わる。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。
【６０８６】
なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ２＋Δｔ）に、楽曲Ａ第２データＡ２の音を再生してスピーカー４６から出力する。遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。
【６０８７】
その後、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第２データＡ２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ３）、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を再度、送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、時刻ｔ２において送信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と同一であり、再度、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始させるための命令である。なお、時刻ｔ３において受信する楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を、１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と区別するために、必要に応じて２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と呼ぶ。再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて行う構成とする。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。
【６０８８】
音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ

９７は、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）を特定し、特定した２回目の楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を音声チャンネル１として、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音が生成される直前までは、１回目の楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音が生成されており、生成される音は、１回目の楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音から２回目の楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音に切り替わる。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿イントロ部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。

【６０８９】

なお、音出力ＬＳＩ９７において、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、時刻ｔ２の後に発生する遅延と同じである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ３＋Δｔ）に、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音を再生してスピーカー４６から出力する。時刻ｔ３に続く遅延期間Δｔにおいては、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。このようにして、楽曲Ａ第２データＡ２が繰り返し演奏される。

【６０９０】

上記のようにして、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ａ第２データＡ２のループ再生を終了する。

【６０９１】

なお、上述した説明では、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から音を再生するまでに発生する遅延期間と、１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から音を再生するまでに発生する遅延期間と、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から音を再生するまでに発生する遅延期間とは、同一のΔｔとして示したが、これらの遅延期間Δｔは必ずしも同一の時間的な長さではない。再生対象のデータの長さ等によっても遅延期間Δｔは異なる長さとなり得るが、本実施形態では、便宜的に同一の時間的な長さとなるものとして、遅延期間をΔｔとして示した。

【６０９２】

図５８８は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ｂについての再生手順を示すタイミングチャートである。図５８８には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１で再生される楽曲Ｂ第１データＢ１と、音声チャンネル１で繰り返し再生される楽曲Ｂ第２データＢ２と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

【６０９３】

本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像が非キャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、図５８８に示す手順で楽曲Ｂが再生される。

【６０９４】
図５８８の内容は図５８７の内容と似通っている。図５８８の内容は、図５８７の内容に対して、「楽曲Ａ」との記載が「楽曲Ｂ」との記載に換わった点が相違するだけである。すなわち、「楽曲Ａ第１データＡ１」は「楽曲Ｂ第１データＢ１」に換わり、「楽曲Ａ第２データＡ２」は「楽曲Ｂ第２データＢ２」に換わり、「楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１」は「楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１」に換わり、「楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２」は「楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２」に換わっている。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２とが出力されるタイミングは、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２とが出力されるタイミングとそれぞれ同一である。また、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から楽曲Ｂ第１データＢ１の音をスピーカー４６から実際に出力するまでに遅延期間Δｔの遅延が発生すること、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したタイミング（時刻ｔ２，ｔ３）から楽曲Ｂ第２データＢ２の音をスピーカー４６から実際に出力するまでに遅延期間Δｔの遅延が発生することは、図５８７と同一である。
【６０９５】
図示するように、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生し、その後に、楽曲Ｂ第２データＢ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ｂのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、非キャラクター系ステージが終了するまで行われる。非キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ｂ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ｂ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ｂ第２データＢ２のループ再生を終了する。
【６０９６】
図５８７に示した、キャラクター系ステージにおける楽曲Ａについての再生に話を戻す。図５８７に示した構成によれば、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現しているが、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端の音がスピーカー４６から出力されてから（時刻ｔ２）、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端の音がスピーカー４６から出力されるまでに遅延期間Δｔの遅延が発生する。本実施形態のパチンコ機１０では、楽曲Ａ第１データＡ１を、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して時間軸方向に連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備える構成とすることで、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が出力される。このため、楽曲Ａのメロディー部分と、繰り返し時の楽曲Ａのメロディー部分との間（すなわち、遅延期間Δｔ）で、音が途切れることがない。
【６０９７】
次に、本実施形態を参考例と比較してみる。図５８９は、参考例における、楽曲Ａについてのデータの構成と、演奏形態とを示す説明図である。図５８９（ａ）は参考例用楽曲Ａ第１データＸ１の構成を示し、図５８９（ｂ）は参考例用楽曲Ａ第２データＸ２の構成を示している。図５８９（ｂ）は両データＸ１，Ｘ２によって得られる演奏形態を示す。
【６０９８】
参考例では、音声データ用ＲＯＭに参考例用楽曲Ａ第１データＸ１と参考例用楽曲Ａ第２データＸ２とが記憶されている。参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１（図５８５）に相当するもので、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ｘ１１と楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２との二つの部分によって構成されている。楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ｘ１１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と同一のデータである。楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２は、本実施形態における楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１と比較して、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３が無い構成である。
【６０９９】

参考例用楽曲Ａ第２データＸ２は、本実施形態における楽曲Ａ第２データＡ２（図５８５）に相当するもので、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１によって構成されている。楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１は、本実施形態における楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲Ａ第２データＸ２は、本実施形態における楽曲Ａ第２データＡ２と比較して、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２が無い構成である。

【６１００】

本実施形態と同様に、楽曲Ａ第１データＸ１を再生した後に楽曲Ａ第２データＸ２を再生する場合を考える。本実施形態と同様に、音光側ＭＰＵは、楽曲Ａ第１データＸ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２の終端に到達するタイミングで、音出力ＬＳＩに対して参考例用楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドを送信する構成とする。この構成によれば、参考例用楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドを受信したタイミングから楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１の音をスピーカー４６から実際に出力するまで、遅延期間Δｔの遅延が発生する。参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２に連続する余韻部を備えない構成であることから、遅延期間Δｔは無音の状態となる。遅延期間Δｔは例えば数十ｍｓｅｃというように比較的短い時間であるが、遊技者にとっては、ＢＧＭが途中で無音の状態となって途切れることは容易に気付き看過できない違和感を感じることになる。

【６１０１】

これに対して、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、前述したように、参考例と比較して、楽曲Ａのメロディー部分と楽曲Ａのメロディー部分との間である上記遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が出力され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいて、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔにおいても同様に音が途切れることがない。

【６１０２】

また、楽曲Ｂ第１データＡ１を再生した後に楽曲Ｂ第２データＡ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔや、楽曲Ｂ第２データＢ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔにおいても、同様に音が途切れることがない。このため、遊技者は、非キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいても、音が途切れる違和感を感じることがない。

【６１０３】

《１１－５》音声発光制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置９０において実行される具体的な処理の一例を説明する。なお、主制御装置６０において実行される処理、および表示制御装置１００において実行される処理については、第１０実施形態と同一であることから、本実施形態では説明を省略する。

【６１０４】

＜タイマ割込み処理＞

図５９０は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（以下、音光側ＭＰＵ９２と呼ぶ）において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。本タイマ割込み処理は、第１０実施形態における音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理（図５６１を参照）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０１およびステップＳｑ０１０２は、第１０実施形態におけるタイマ割込み処理のステップＳｐ１７０１およびステップＳｐ１７０２と同一である。本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０２に続くステップＳｑ０１０３は、新たに追加されたステップである。本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０４からステップ

Ｓｑ０１１０までは、第１０実施形態におけるタイマ割込み処理のステップＳｐ１７０３からステップＳｐ１７０９までと同一である。

【６１０５】

ステップＳｑ０１０３では、ＢＧＭ用処理を実行する。ＢＧＭ用処理では、ＢＧＭ用楽曲の設定や再生等の処理を行なう。ＢＧＭ用処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０１０３を実行した後、ステップＳｑ０１０４に進む。

【６１０６】

＜ＢＧＭ用処理＞

次に、ＢＧＭ用処理について説明する。ＢＧＭ用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５９０：Ｓｑ０１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６１０７】

図５９１は、ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０２０１では、ＢＧＭ再生開始処理を実行する。ＢＧＭ再生開始処理では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行時、またはキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行時に、音出力ＬＳＩ９７に対して、ＢＧＭとしての楽曲Ａ第１データＡ１または楽曲Ｂ第１データＢ１の再生の開始を指示する処理を実行する。ＢＧＭ再生開始処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０２０１を実行した後、ステップＳｑ０２０２に進む。

【６１０８】

ステップＳｑ０２０２では、ＢＧＭ連続再生処理を実行する。ＢＧＭ連続再生では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データＡ２または楽曲Ｂ第２データＢ２の再生の開始を繰り返し指示する処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０２０２を実行した後、本ＢＧＭ用処理を終了する。

【６１０９】

＜ＢＧＭ再生開始処理＞

次に、ＢＧＭ再生開始処理について説明する。ＢＧＭ再生開始処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図５９１：Ｓｑ０２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６１１０】

図５９２は、ＢＧＭ再生開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０３０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｑ０３０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定された場合には（Ｓｑ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０３０２に進む。

【６１１１】

ステップＳｑ０３０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を送信する。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１は、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０３０２を実行した後、ステップＳｑ０３０３に進む。

【６１１２】

ステップＳｑ０３０３では、旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳは、このＢＧＭ再生開始処理を実行した前の回におけるキャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を示すための値である。なお、キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、第１０実施形態において説明したように、ステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｑ０３０３を実行した後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。

【６１１３】
一方、ステップＳｑ０３０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定された場合には（Ｓｑ０３０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０４に進む。
【６１１４】
ステップＳｑ０３０４では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致しているか否かを判定する。この判定の処理によれば、本ＢＧＭ再生開始処理を実行した前回から今回への移行時に、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化があったか否かが判定される。ステップＳｑ０３０４において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致していると判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化がないと判定された場合には（Ｓｑ０３０４：ＹＥＳ）、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１１５】
一方、ステップＳｑ０３０４において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致していないと判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化があると判定された場合には（Ｓｑ０３０４：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０５に進む。
【６１１６】
ステップＳｑ０３０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｑ０３０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、現在のステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｑ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０３０６に進む。
【６１１７】
ステップＳｑ０３０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０３０６を実行した後、ステップＳｑ０３０７に進む。
【６１１８】
ステップＳｑ０３０７では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳに転送する処理を行う。ステップＳｑ０３０７を実行した後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１１９】
ステップＳｑ０３０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、現在のステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｑ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０８に進む。
【６１２０】
ステップＳｑ０３０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を送信する。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１は、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。このステップＳｑ０３０８はステップＳｑ０３０２の処理と同一である。ステップＳｑ０３０２を実行した後、ステップＳｑ０３０７に進み、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳに転送し、その後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【６１２１】
＜ＢＧＭ連続再生処理＞
次に、ＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図５９１：Ｓｑ０２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６１２２】
図５９３は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０４０１

では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０２に進む。

【６１２３】

ステップＳｑ０４０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０２を実行した後、ステップＳｑ０４０３に進む。

【６１２４】

一方、ステップＳｑ０４０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０２を実行することなく、ステップＳｑ０４０３に進む。

【６１２５】

ステップＳｑ０４０３では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０４に進む。

【６１２６】

ステップＳｑ０４０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０４を実行した後、ステップＳｑ０４０５に進む。

【６１２７】

一方、ステップＳｑ０４０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０４を実行するこ

となく、ステップＳｑ０４０５に進む。
【６１２８】
ステップＳｑ０４０５では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０６に進む。
【６１２９】
ステップＳｑ０４０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０６の処理はステップＳｑ０４０２の処理と同一である。ステップＳｑ０４０６を実行した後、ステップＳｑ０４０７に進む。
【６１３０】
一方、ステップＳｑ０４０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０６を実行することなく、ステップＳｑ０４０７に進む。
【６１３１】
ステップＳｑ０４０７では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０８に進む。
【６１３２】
ステップＳｑ０４０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０８の処理はステップＳｑ０４０４の処理と同一である。ステップＳｑ０４０８を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。
【６１３３】

一方、ステップＳｑ０４０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０８を実行することなく、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【６１３４】

《１１－６》音出力ＬＳＩにおいて実行される処理：

次に、音出力ＬＳＩ９７において実行される具体的な処理の一例を説明する。

【６１３５】

＜再生開始実行処理＞

図５９４は、音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。

【６１３６】

ステップＳｑ０５０１では、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０２に進む。

【６１３７】

ステップＳｑ０５０２では、受信した楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミングから楽曲Ａ第１データＡ１の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（図５８７における時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の音を再生してスピーカー４６から出力する。ステップＳｑ０５０２を実行した後、ステップＳｑ０５０３に進む。

【６１３８】

一方、ステップＳｑ０５０１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０２を実行することなく、ステップＳｑ０５０３に進む。

【６１３９】

ステップＳｑ０５０３では、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０３において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０４に進む。

【６１４０】

ステップＳｑ０５０４では、受信した楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によっ

て指定された音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第１データＢ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第１データＢ１を特定し、特定した楽曲Ｂ第１データＢ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ｂ第１データＢ１に基づく音を楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データＢ１が、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ｂ第１データＢ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミングから楽曲Ｂ第１データＢ１の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミング（図５８８における時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ｂ第１データＢ１の音を再生してスピーカー４６から出力する。ステップＳｑ０５０４を実行した後、ステップＳｑ０５０５に進む。

【６１４１】

一方、ステップＳｑ０５０３において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０４を実行することなく、ステップＳｑ０５０５に進む。

【６１４２】

ステップＳｑ０５０５では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０６に進む。

【６１４３】

ステップＳｑ０５０６では、受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（図５８７における時刻ｔ２、時刻ｔ３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。ステップＳｑ０５０５において受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。なお、ステップＳｑ０５０５において受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が２回目以降の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、先の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音はリピートされた楽曲Ａ第２データＡ２の音となる。ステップＳｑ０５０６を実行した後、ステップＳｑ０５０７に進む。

【６１４４】
一方、ステップＳｑ０５０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０６を実行することなく、ステップＳｑ０５０７に進む。
【６１４５】
ステップＳｑ０５０７では、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０８に進む。
【６１４６】
ステップＳｑ０５０８では、受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第２データＢ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第２データＢ２を特定し、特定した楽曲Ｂ第２データＢ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ｂ第２データＢ２に基づく音を楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第２データＢ２が、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ｂ第２データＢ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したタイミング（図５８８における時刻ｔ２、時刻ｔ３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。ステップＳｑ０５０７において受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２が１回目の楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に連続している楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ｂ第２データＢ２の音に切り替わる。なお、ステップＳｑ０５０７において受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２が２回目以降の楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、先の楽曲Ｂ第２データＢ２の楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に連続している楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は、先の楽曲Ｂ第２データＢ２から後の楽曲Ｂ第２データＢ２の音となる。ステップＳｑ０５０８を実行した後、本再生開始実行処理を終了する。
【６１４７】
一方、ステップＳｑ０５０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０８を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。
【６１４８】
《１１－７》作用・効果：
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１が送信され、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信して、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が開始される。その後、音出力ＬＳＩ９７において再生される楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（図５８７の時刻ｔ２）、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信される。音出力ＬＳＩ９７では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始する。音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したときか

ら楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されるまでの間に、遅延期間Δｔの遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間Δｔにおいて、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データＡ１は楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４９】

また、次のように考えることもできる。本実施形態のパチンコ機１０によれば、音出力ＬＳＩ９７によって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端以降から楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されることになる。一方、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対し連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、演出に係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１５０】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に接続された楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された楽曲Ａのメロディー部分に付随する音が記録された構成であることから、遅延期間Δｔを、直前まで流れていた楽曲Ａのメロディー部分に付随する音で埋めることができる。このため、遅延期間Δｔが生じても、楽曲の流れを損ねることなく、音が途切れる違和感を解消することができる。

【６１５１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１は、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録されたデータと同一であることから、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された楽曲Ａのメロディー部分を繰り返し再生することができる。

【６１５２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データＡ１の再生と楽曲Ａ第２データＡ２の再生とを、同じ音声チャンネル１において行うことから、前述した遅延期間Δｔにおいて、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、遅延期間Δｔの経過時に、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第２データＡ２の音が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音に切り替わって再生される。この結果、楽曲Ａ第１データＡ１の音から楽曲Ａ第２データＡ２の音への切り替えを、音が途切れることなく確実に行うことができる。

【６１５３】

本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信され、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２（１回目の楽曲Ａ第２データＡ２）の再生が開始される。その後、音出力ＬＳＩ９７において再生される楽曲Ａ第２データＡ２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで、音光側ＭＰＵ９２に

よって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信される。音出力ＬＳＩ９７では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２（２回目の楽曲Ａ第２データＡ２）の再生を開始する。音出力ＬＳＩ９７において、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したときから２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されるまでの間に、遅延期間Δｔの遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間Δｔにおいて、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第２データＡ２は楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に対して連続する楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲Ｂ第２データＢ１と次の楽曲Ｂ第２データＢ２との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１５４】

《１１－８》第１１実施形態の変形例：

本発明は上記の第１１実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【６１５５】

《１１－８－１》変形例１：

上記第１１実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージである場合のＢＧＭ用処理として、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行う構成としてもよい。また、第１１実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージである場合のＢＧＭ用処理として、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との再生を行う構成としてもよい。なお、音声チャンネル１と音声チャンネル２の組み合わせは、音声チャンネル１と音声チャンネル３との組み合わせ、音声チャンネル２と音声チャンネル３との組み合わせ等の他のチャンネルの組み合わせに換えても良い。両者のチャンネルが相違していれば、どのような音声チャンネルの組み合わせとすることができる。

【６１５６】

以下、キャラクター系ステージである場合の楽曲Ａの再生についての処理の概要を説明する。なお、非キャラクター系ステージである場合の楽曲Ｂの再生についての処理の概要は、キャラクター系ステージである場合の楽曲Ａの再生についての処理の概要に準ずるものとして、説明を省略する。また、本変形例１において、第１１実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。本変形例１において、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【６１５７】

図５９５は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。図５９５には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１（１ｃｈ）で再生される音声データと、音声チャンネル２（２ｃｈ）で再生される音声データと、これらがミキシングされて得られる演奏形態の内容とが示されている。

【６１５８】
変形例１のパチンコ機では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、次の手順で楽曲Ａが再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音光側ＭＰＵ９２が、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する（時刻ｔ１１）。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、第１１実施形態における楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と同一である。
【６１５９】
音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１１）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間Δｔを、以下「遅延期間Δｔ」とも呼ぶ）。
【６１６０】
音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ１２）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２２は、第１１実施形態における楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とすることが第１１実施形態と相違する。再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、第１１実施形態と同じ方法によって行う。
【６１６１】
音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２によって指定された音声チャンネル２において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）を再生する処理を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したタイミング（時刻ｔ１２）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、時刻ｔ１２＋Δｔにおいて、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して再生される。音声チャンネル１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端に達したときに（時刻ｔｘ１）、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が終了する。なお、先に説明したように、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長は、再生時に遅延期間Δｔを上回る大きさとなっていることから、時刻ｔｘ１は、時刻ｔ１２＋Δｔよりも後の時刻となる。この結果、時刻ｔ１２＋Δｔから時刻ｔｘ１までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が継続して再生される。時刻ｔ１２＋Δｔには、音声チャンネル２において、楽曲Ａ第２データＡ２１が再生が開始されていることから、時刻ｔ１２＋Δｔから時刻ｔｘまでの期間では、楽曲Ａ第１データＡ１の音と楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミキシングされて、スピーカー４６から出力される。
【６１６２】
その後、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第２データＡ２（以下

、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ１３）、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。すなわち、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、時刻ｔ１２において送信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とすることが相違する。

【６１６３】

音出力ＬＳＩ９７は、時刻ｔ１３において、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）の再生を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を受信したタイミング（時刻ｔ１３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、時刻ｔ１３＋Δｔにおいて、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。遅延期間Δｔにおいては、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して再生されている。音声チャンネル２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の終端に達したときに（時刻ｔｘ２）、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が終了する。時刻ｔ１３＋Δｔから時刻ｔｘ２までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル２において１回目の楽曲Ａ第２データＡ２が継続して再生される。時刻ｔ１３＋Δｔには、音声チャンネル１において、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２１が再生が開始されていることから、時刻ｔ１３＋Δｔから時刻ｔｘ２までの期間では、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音と２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミキシングされて、スピーカー４６から出力される。このようにして、音声チャンネル２→音声チャンネル１→音声チャンネル２→.....というように再生先を音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で切り替えながら、楽曲Ａ第２データＡ２をリピート再生する。

【６１６４】

上記のようにして、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２をリピート再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ａ第２データＡ２のループ再生を終了する。

【６１６５】

次に、本変形例における音声発光制御装置９０において実行される具体的な処理の一例を説明する。本変形例における音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（以下、音光側ＭＰＵ９２と呼ぶ）は、第１１実施形態と同様なタイマ割り込み処理（図５９０）とＢＧＭ用処理（図５９１）とを実行する。本変形例における処理は、第１１実施形態と比較して、ＢＧＭ用処理（図５９１）のステップＳｑ０２０１において実行するＢＧＭ再生開始処理（図５９２）の点で同一であり、ステップＳｑ０２０２において実行するＢＧＭ連続再生処理の詳細な内容の点で相違する。

【６１６６】

＜音声発光制御装置において実行されるＢＧＭ連続再生処理＞

ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図５９１：Ｓｑ０２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６１６７】

図５９６は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０６０１

では、１回目第２データ再生処理を実行する。１回目第２データ再生処理では、先に説明した１回目の楽曲Ａ第２データＡ２と１回目の楽曲Ｂ第２データＢ２とを再生するための処理を実行する。１回目第２データ再生処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０６０１を実行した後、ステップＳｑ０６０２に進む。

【６１６８】

ステップＳｑ０６０２では、２回目以降第２データ再生処理を実行する。２回目以降第２データ再生処理では、先に説明した２回目以降の楽曲Ａ第２データＡ２と２回目以降の楽曲Ｂ第２データＢ２とを再生するための処理を実行する。２回目以降第２データ再生処理については後述する。ステップＳｑ０６０２を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【６１６９】

＜１回目第２データ再生処理＞

次に、１回目第２データ再生処理について説明する。１回目第２データ再生処理は、ＢＧＭ連続再生処理のサブルーチン（図５９６：Ｓｑ０６０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６１７０】

図５９７は、１回目第２データ再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０７０１では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０１と同一の処理である。ステップＳｑ０７０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０７０２に進む。

【６１７１】

ステップＳｑ０７０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０７０２を実行した後、ステップＳｑ０７０３に進む。

【６１７２】

一方、ステップＳｑ０７０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０７０２を実行することなく、ステップＳｑ０７０３に進む。

【６１７３】

ステップＳｑ０７０３では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０３と同一の処理である。ステップＳｑ０７０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０７０４に進む。

【６１７４】

ステップＳｑ０７０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０７０４を実行した後、本１回目第２データ再生処理を終了する。

【６１７５】
一方、ステップＳｑ０７０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０７０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０７０４を実行することなく、本１回目第２データ再生処理を終了する。
【６１７６】
＜２回目以降第２データ再生処理＞
次に、２回目以降第２データ再生処理について説明する。２回目以降第２データ再生処理は、ＢＧＭ連続再生処理のサブルーチン（図５９６：Ｓｑ０６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６１７７】
図５９８は、２回目以降第２データ再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０８０１では、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０８０１において、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０２に進む。
【６１７８】
ステップＳｑ０８０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０８０２を実行した後、ステップＳｑ０８０３に進む。
【６１７９】
一方、ステップＳｑ０８０１において、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０２を実行することなく、ステップＳｑ０８０３に進む。
【６１８０】
ステップＳｑ０８０３では、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０８０３において、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ

＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０４に進む。

【６１８１】

ステップＳｑ０８０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０８０４を実行した後、ステップＳｑ０８０５に進む。

【６１８２】

一方、ステップＳｑ０８０３において、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０４を実行することなく、ステップＳｑ０８０５に進む。

【６１８３】

ステップＳｑ０８０５では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０５と同一の処理である。ステップＳｑ０８０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０６に進む。

【６１８４】

ステップＳｑ０８０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０８０６を実行した後、ステップＳｑ０８０７に進む。

【６１８５】

一方、ステップＳｑ０８０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０６を実行することなく、ステップＳｑ０８０７に進む。

【６１８６】

ステップＳｑ０８０７では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第１１実施形態における図５９３のステップＳｑ０４０７と同一の処理である。ステップＳｑ０８０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０８に進む。

【６１８７】

ステップＳｑ０８０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０８０８を実行した後、本２回目以降第２データ再生処理を終了する。

【６１８８】

一方、ステップＳｑ０８０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ

２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０８を実行することなく、本２回目以降第２データ再生処理を終了する。

【６１８９】

＜音出力ＬＳＩにおいて実行される再生開始実行処理＞

図５９９は、音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。本再生開始実行処理は、第１１実施形態における音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理（図５９４）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本再生開始実行処理のステップＳｑ０９０５とステップＳｑ０９０７の内容が、第１１実施形態のステップＳｑ０５０５とステップＳｑ０５０７の内容と相違するだけで、本再生開始実行処理のステップＳｑ０９０１～ステップＳｑ０９０４、ステップＳｑ０９０６、ステップＳｑ０９０８は、第１１実施形態のステップＳｑ０５０１～ステップＳｑ０５０４、ステップＳｑ０５０６、ステップＳｑ０５０８と同一である。

【６１９０】

ステップＳｑ０９０５では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したか否かを判定する。第１１実施形態では、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２だけであるのに対して、本変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２とがあることから、ステップＳｑ０９０５では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【６１９１】

ステップＳｑ０９０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０９０６に進む。一方、ステップＳｑ０９０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２とのいずれも受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０９０８を実行することなく、ステップＳｑ０９０７に進む。

【６１９２】

ステップＳｑ０９０７では、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１または楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を受信したか否かを判定する。第１１実施形態では、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２だけであるのに対して、本変形例では、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２とがあることから、ステップＳｑ０９０７では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【６１９３】

ステップＳｑ０９０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１または楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０９０８に進む。一方、ステップＳｑ０９０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２とのいずれも受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０９０８を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

【６１９４】

以上のように構成された本変形例のパチンコ機では、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、キャラクター系ステージにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲Ａ第２データＡ

２と次の楽曲Ａ第２データＡ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。非キャラクター系ステージにおいても、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲Ｂ第２データＢ１と次の楽曲Ｂ第２データＢ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいて、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９５】

さらに、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行う構成とした。このため、前述した遅延期間Δｔにおいて、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、遅延期間Δｔの経過時に、音声チャンネル２で、楽曲Ａ第２データＡ２の音が再生される。遅延期間Δｔの経過時には、第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の未再生の部分の音が音声チャンネル１において続けて再生されることから、この未再生の音が再生されている期間は、音声チャンネル２において再生される楽曲Ａ第２データＡ２が重畳されることになる。この結果、楽曲Ａ第１データＡ１の音から楽曲Ａ第２データＡ２の音への切り替えが行われた直後においては、楽曲Ａ第１データＡ１の音と楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。同様に、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第２データＡ２と次の楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行うことから、楽曲Ａ第２データＡ２の音から次の楽曲Ａ第２データＡ２の音の切り替えが行われた直後においては、楽曲Ａ第２データＡ２の音と次の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。また、楽曲Ａ第２データＡ２の音から次の楽曲Ａ第２データＡ２の音の切り替えが行われた直後において、楽曲Ａ第２データＡ２の音と次の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスしていることから、第１１実施形態に比べて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に記録された音をより長く出力することができる。

【６１９６】

《１１－８－２》変形例２：

上記第１１実施形態およびその変形例では、キャラクター系ステージに対応した楽曲Ａと非キャラクター系ステージに対応した楽曲Ｂとを用意し、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間の移行時に、ＢＧＭとしての楽曲を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージに分類される各ステージ（戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージ）や、非キャラクター系ステージに分類される各ステージ（田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージ）に対応した楽曲を用意し、これら小分類のステージの間で移行があったときに、ＢＧＭとしての楽曲を切り替える構成としてもよい。この構成によれば、より緻密にＢＧＭとしての楽曲を切り替えることができる。

【６１９７】

《１１－８－３》変形例３：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２（または、楽曲Ｂ第１データＢ１および楽曲Ｂ第２データＢ２）は、楽曲に係る音が記録されたデータであるが、これに対して、変形例として、効果音や各種キャラクターの台詞等の音が記録されたデータであってもよい。この変形例によっても、音光側ＭＰＵ９２が、これらの音が記録された第１の音データが再生されている途中で、音出力ＬＳＩに対して、上記音が記録された第２の音データの再生の開始を指示する命令を送信することによって、第１の音データと第２の音データとの間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９８】
《１１－８－４》変形例４：
上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３との三つの部分に区分けされており、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２との二つの部分に区分けされていた。これに対して、変形例として、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２が複数に区分けされていない構成としてもよい。すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２は、一つの連続した音を記録した音データであって、データ管理上において複数の部分に区分けされていない構成としてもよい。この構成においては、音光側ＭＰＵ９２が、音データの再生中に次の音データ再生コマンドを音出力ＬＳＩ９７に送信するタイミングを次のように判定する。具体的には、音声発光制御装置９０側で、再生位置が当該タイミングに到達するまでの到達時間を予め記憶している構成とし、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が当該タイミングであるか否かの判定を行う構成とする。本変形例の構成によっても、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。同様に変形例として、楽曲Ｂ第１データＢ１および楽曲Ｂ第２データＢ２が複数に区分けされていない構成としてもよい。
【６１９９】
《１１－８－５》変形例５：
上記第１１実施形態およびその変形例では、音光側ＭＰＵ９２から音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１、または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２）を送信するタイミング（以下、送信タイミングとも呼ぶ）を、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミング、または楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミング（以下、終端タイミングとも呼ぶ）とした。これに対して、変形例として、送信タイミングは、終端タイミングと厳密に一致せずに、終端タイミングを含む所定期間内とする構成としてもよい。
【６２００】
図６００は、送信タイミングを規定する前記所定期間を示す説明図である。図６００（ａ）は送信タイミングが終端タイミングと一致する場合を示し、図６００（ｂ）は所定期間内で送信タイミングが最も早い場合を示し、図６００（ｃ）は所定期間内で送信タイミングが最も遅い場合を示している。先に説明したように、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミングから音を生成するまでに、遅延期間Δｔを必要とする。このため、送信タイミングをＴａとした時に、楽曲Ａ第２データＡ２が再生開始される時刻はＴａ＋Δｔとなる。この時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を再生可能な期間ＴＴの範囲内に収まるように、送信タイミングＴａを決定する必要がある。換言すれば、時刻Ｔａ＋Δｔが楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を再生可能な期間ＴＴの範囲内に収まるなら、送信タイミングＴａはいずれのタイミングとすることもできる。具体的には、図６００（ｂ）に示すように、時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の先端のタイミングとなったときに、送信タイミングＴａは所定期間内で送信タイミングが最も早くなる。図６００（ｃ）に示すように、時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端のタイミングとなったときに、送信タイミングＴａは所定期間内で最も遅くなる。すなわち、図６００（ｂ）に示した送信タイミングＴａ（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端から遅延時間Δｔだけ早いタイミング）から図６００（ｃ）に示した送信タイミングＴａ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端から遅延時間Δｔだけ早いタイミング）までの範囲内（これが所定期間内）であれば、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２はいずれのタイミングでも送信することができる。すなわち、所定期間の長さは、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の長さと一致

する。この構成によっても、楽曲Ａ第１データと楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０１】

《１１－８－６》変形例６：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１を備えずに、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３とを備える構成としてもよい。この構成によれば、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第２データＡ２と同一の構成となる。この構成において、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に記録された音データを、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された音データと相違する構成としてもよい。例えば、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に記録された音データを、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された音データと同じ楽曲Ａのメロディー部分であるが、例えばアップテンポにアレンジされた音となるように構成してもよい。この構成によれば、楽曲Ａの雰囲気を変えて、メロディー部分を繰り返し再生することができる。同様に、楽曲Ｂ第１データＢ１が、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１を備えずに、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３とを備える構成としてもよい。また、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１に記録された音データを、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２に記録された音データと相違する構成としてもよい。

【６２０２】

《１１－８－７》変形例７：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２として１種類が用意されているだけであったが、これに対して、変形例として、複数種類の楽曲Ａ第２データＡ２が用意された構成としてもよい。複数種類の楽曲Ａ第２データＡ２のそれぞれは、同じ楽曲Ａのメロディー部分であるが、楽曲のアレンジが互いに相違した構成とする。例えば、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２は通常のテンポのものであり、第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２はアップテンポのものとしてもよい。そして、遊技状態に応じて、使用する楽曲Ａ第２データＡ２を、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２と第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２との間で切り替えるように構成としてもよい。具体的には、例えば、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２を使用し、高確率遊技状態のときには、第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２を使用する構成としてもよい。この構成によれば、ステージのＢＧＭによって、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。換言すれば、遊技の進行状況に応じてＢＧＭや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が一層、可能となる。同様に、複数種類の楽曲Ｂ第２データＢ２が用意された構成としてもよい。

【６２０３】

《１１－８－８》変形例８：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２を備えない構成としてもよい。この変形例によれば、楽曲Ａ第１データに続いて楽曲Ａ第２データを１回だけ再生する構成とすることによって、楽曲Ａ第１データと楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０４】

《１１－８－９》変形例９：

上記第１１実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長および楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２のデータ長は、音出力ＬＳＩ９７において楽曲

Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミングから音を再生するまでに要する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められていた。その上で、第１１実施形態およびその変形例では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）が音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングと一致させることによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するようにしていた。これに対して、変形例として、音光側ＭＰＵ９２は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを調整することによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始することが可能な構成とした。すなわち、音光側ＭＰＵ９２は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを調整することによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態（以下、第１の状態と呼ぶ）と、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態（以下、第２の状態と呼ぶ）との両方をとり得る構成とした。第１の状態、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態は、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングから、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するまでの期間が、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に対応した再生時の時間的な長さを上回る場合である。第２の状態、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態は、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングから、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するまでの期間が、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に対応した再生時の時間的な長さ以下である場合である。

【６２０５】

第１の状態では、楽曲Ａ第２データＡ２が再生開始されるまでに、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端（または、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の終端）まで終了してしまい、楽曲Ａ第１データＡ１の再生と楽曲Ａ第２データＡ２の再生との間に無音の状態が発生してしまう。これに対して、第２の状態では、無音の状態となることなく楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。本変形例において、例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に第１の状態をとり、大当たりに当選する期待度が高くない場合に第２の状態をとる構成とすることで、遊技者に、無音状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、本変形例によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６２０６】

《１１－８－１０》変形例１０：

上記第１１実施形態およびその変形例では、演出データとして音データを例に挙げて説明したが、これに換えて、演出データを、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などの画像の変動表示パターンが記録されたデータとしてもよい。また、画像の変動表示パターンが記録されたデータに換えて、図柄表示装置４１に表示される種々の画像が記録されたデータとしてもよい。さらに、演出データをＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段の発光パターンが記録されたデータに換えることもできる。これらの変形例によっても、演出において、遊技者は演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０７】

《１１－８－１１》変形例１１：

上記第１１実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１１実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１０

０とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１１実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１１実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１１実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【６２０８】

《Ｙ》他の構成への適用：

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

【６２０９】

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

【６２１０】

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

【６２１１】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【６２１２】

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

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

【６２１３】

＜特徴ｇＡ群＞

特徴ｇＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【６２１４】

［特徴ｇＡ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、前記第１種入球手段への遊技球の入球数と前記第２種入球手段への遊技球の入球数との相対比である入球相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御する制御手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６２１５】

特徴ｇＡ１によれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第１種入球手段への遊技球の入球数と第２種入球手段への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも３段階に変更可能に制御するので、当該３段階の入球相対比を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ

、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２１６】
［特徴ｇＡ２］
特徴ｇＡ１に記載の遊技機であって、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２種入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記所定の抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間であり、
前記制御モードを切り替えることによって、前記入球相対比を変更する
ことを特徴とする遊技機。
【６２１７】
特徴ｇＡ２によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる３つの制御モードを切り替えることによって入球相対比を変更するので、比較的簡易な制御によって入球相対比の切り替えを実現することができる。
【６２１８】
＜特徴ｇＢ群＞
特徴ｇＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６２１９】
［特徴ｇＢ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
前記第２の経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する

第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、到達した遊技球を所定の流通方向に案内する補助手段（普通電動役物５３）と、
を備え、
前記第１の経路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に前記第１種入球手段が配置され、
前記第２の経路に振り分けられた遊技球が到達可能な位置に前記補助手段が配置され、
前記補助手段によって流通方向を案内された遊技球が入球可能な位置に前記第２種入球手段が配置される
ことを特徴とする遊技機。
【６２２０】
特徴ｇＢ１によれば、振分手段に到達した遊技球のうち、第１の経路に振り分けられた遊技球は第1種入球手段に入球し、第２の経路に振り分けられた遊技球のうち補助手段によって補助された遊技球は第２種入球手段に入球する。従って、振分手段に到達させるような流通態様で遊技球を流通させた場合、所定の抽選の当選確率を変更することによって、第１種入球手段への遊技球の入球頻度を所定の範囲内で一定に保ちつつ、第２種入球手段への遊技球の入球頻度を変更することができる。
【６２２１】
［特徴ｇＢ２］
特徴ｇＢ１に記載の遊技機であって、
前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記抽選実行手段は、前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選（電役開放抽選）を実行し、
前記補助手段は、
前記第２検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２２２】
特徴ｇＢ２によれば、振分手段が設けられた位置および第１検知位置を通過させないで第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第２種入球手段のみに遊技球を入球させることができる。従って、流通態様を変更することによって、第１種入球手段および第２種入球手段への入球頻度を変更することができる。
【６２２３】
＜特徴ｇＣ群＞
特徴ｇＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６２２４】
［特徴ｇＣ１］
遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第１の入球手段（第１実施形態における第１始動口３３ａ）と、
遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第２の入球手段（第１実施形態における第１始動口３３ｂ）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
前記振り分けられた遊技球を前記第１の入球手段に案内する第１案内経路（左側流路Ｒ１）と、
前記振り分けられた遊技球を前記第２の入球手段に案内する第２案内経路（右側流路Ｒ２）と、
を備え、

前記第１の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄とが同一である
ことを特徴とする遊技機。
【６２２５】
特徴ｇＣ１によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第１の入球手段に入球した場合も、第２の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄を変動させるので、各入球手段ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２２６】
［特徴ｇＣ２］
特徴ｇＣ１に記載の遊技機であって、
前記第１の入球手段および前記第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、第１の図柄を変動させる第１図柄変動手段と、
遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第３の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第３の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記第１の図柄とは異なる図柄である第２の図柄を変動させる第２図柄変動手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２２７】
特徴ｇＣ２によれば、遊技球の入球が第２の図柄を変動させる契機となる第３の入球手段を備えるので、遊技者に対して、第１の図柄の変動に関する期待感に加えて、第２の図柄の変動に関する期待感を付与することができる。さらに振分手段の役割に関して、遊技者に対して種々の推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２２８】
［特徴ｇＣ３］
特徴ｇＣ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段から前記第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上に配置され、当該経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する補助手段（普通電動役物５３）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６２２９】
特徴ｇＣ３によれば、第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上に第３の入球手段へ入球することを補助する補助手段を備えるので、振分手段によって振り分けられた遊技球が、第１案内経路と第２案内経路のいずれに振り分けられても同一の図柄（第１の図柄）を変動させる契機となる場合と、第２案内経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって第２の図柄を変動させる契機となる場合があり、補助手段の動作パターンによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を異なる態様にすることができる。
【６２３０】
［特徴ｇＣ４］
特徴ｇＣ３に記載の遊技機であって、
前記第２案内経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）を備え、
前記補助手段は、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記振分手段から前記第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する
ことを特徴とする遊技機。
【６２３１】
特徴ｇＣ４によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として振分手段から第２の入球手段へ遊技球が流通する経路上を流通する遊技球が第３の入球手

段に入球することを補助するので、遊技球を第２案内経路に流通させることを遊技者に促し、遊技球が所定の位置を通過した場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、遊技球を第２案内経路に流通させることを遊技者に促すことで、遊技者を遊技に集中させることができる。

【６２３２】

［特徴ｇＣ５］

特徴ｇＣ４に記載の遊技機であって、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記振分手段から前記第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第３の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【６２３３】

特徴ｇＣ５によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、振分手段から第２の入球手段への経路上を流通する遊技球が第３の入球手段に入球することを補助するので、所定の抽選における当選確率を制御することによって、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【６２３４】

［特徴ｇＣ６］

特徴ｇＣ４または特徴ｇＣ５に記載の遊技機であって、

前記第２案内経路上の所定の位置を通過したことを検知する前記検知手段を第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）とした場合に、

前記振分手段によって振り分けられる経路上の位置とは異なる特定の位置を通過したことを検知する前記第１の検知手段とは異なる第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、

前記補助手段は、

前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第３の入球手段へ入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【６２３５】

特徴ｇＣ６によれば、補助手段は、第２の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が第３の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第２の検知手段を経由させて遊技球を第３の入球手段に入球させることが可能となる。その結果、高い確率で第３の入球手段にのみ遊技球を入球させることができる遊技状態を作ることができる。

【６２３６】

［特徴ｇＣ７］

特徴ｇＣ６に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段は、

前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第３の入球手段へ入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【６２３７】

特徴ｇＣ７によれば、補助手段は、第２の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、第２の検知手段によって通過が検知さ

れた遊技球が第３の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第２の検知手段を経由させて遊技球を第３の入球手段に入球させることが可能となる。従って、所定の抽選の当選確率を低くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段および第２の入球手段に遊技球が入球し、第３の入球手段に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第１の図柄のみを変動させることができる。また、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段、第２の入球手段、および第３の入球手段に遊技球が入球し、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。さらに、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が第２の検出手段に遊技球の通過を検知させるよう遊技球を流通させた場合には、振分手段に遊技球が到達する確率は低く、第２の検知手段および補助手段を経由して遊技球は第３の入球手段に入球する確率が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。従って、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。その結果、２つの図柄の変動する割合が異なる３つの遊技状態を種々に組み合わせることによって、新たな遊技性を創出することができる。

【６２３８】

［特徴ｇＣ８］

特徴ｇＣ６に記載の遊技機であって、

前記遊技機を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、第２の制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３の制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、

前記第１の制御モードにおいては、

前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第２の制御モードにおいては、

前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、

前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第３の制御モードにおいては、

前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、

前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易である

ことを特徴とする遊技機。

【６２３９】

特徴ｇＣ８によれば、制御手段は、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【６２４０】

［特徴ｇＣ９］

特徴ｇＣ８に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動

時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間である
ことを特徴とする遊技機。
【６２４１】
特徴ｇＣ９によれば、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とを制御することによって、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、比較的容易な制御によって当該制御モードの切り替えを利用した新たな種々の遊技の流れの創出を実現することができる。
【６２４２】
＜特徴ｇＤ群＞
特徴ｇＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６２４３】
［特徴ｇＤ１］
遊技球が入球可能な所定の入球手段（第１実施形態における第２始動口３４）と、
特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、
を備える遊技機であって、
前記検知手段は、前記複数の経路のうちの一の経路上（右側流路Ｒ２）に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２４４】
特徴ｇＤ１によれば、補助手段が入球手段への遊技球の入球を補助するか否かの所定の抽選を実行する契機となる遊技球の通過を検知する検知手段が、振分手段によって振り分けられる複数の経路のうちの一の経路上に配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に注目をさせることができる。
【６２４５】
［特徴ｇＤ２］
特徴ｇＤ１に記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記一の経路に振り分けられた遊技球が、前記補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に配置された第１の入球手段（第１始動口３３ｂ）を備え、
前記補助手段によって補助された場合に遊技球が入球する前記入球手段は、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２始動口３４）である

ことを特徴とする遊技機。
【６２４６】
特徴ｇＤ２によれば、振分手段によって一の経路に振り分けられた遊技球が、補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に第１の入球手段が配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に期待感を付与することに加え、一の経路に振り分けられた場合には、遊技球が第１の入球手段に入球するのか、または、補助手段による補助によって第２の入球手段に入球するのかといった期待感を遊技者に付与することができ、振分手段に到達した遊技球の帰趨について、少なくとも２段階の期待感を付与することができる。
【６２４７】
［特徴ｇＤ３］
特徴ｇＤ１または特徴ｇＤ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記一の経路とは異なる経路（左側流路Ｒ１）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置された第３の入球手段（第１始動口３３ａ）と、
前記第１の入球手段および前記第３の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第１の図柄を変動させる第１図柄変動手段と、
前記第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第２の図柄を変動させる第２図柄変動手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２４８】
特徴ｇＤ３によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が第１の入球手段に入球した場合も、第３の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄である第１の図柄を変動させるので、振分手段によって振り分けられた先の入球手段ごとに、遊技球の入球を契機として異なる図柄が変動する一般的な構成の遊技機であると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２４９】
＜特徴ｇＥ群＞
［特徴ｇＥ１］
到達した遊技球を第１の経路（第１実施形態における左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける第１の振分手段（振分機構１２０）と、
前記第２の経路を流通する遊技球を第３の経路と第４の経路とに振り分ける第２の振分手段（普通電動役物５３）と、
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１始動口）と、
遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第２始動口）と、
を備え、
前記第１種入球手段は、前記第１の経路および前記第３の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
前記第２種入球手段は、前記第４の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
前記第２の振分手段は、遊技球を前記第４の経路に振り分ける確率を変更可能に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【６２５０】
特徴ｇＥ１によれば、２つの振分手段を備え、かつ、第２の振分手段が遊技球を第４の経路に振り分ける確率は変更可能であるので、第１の振分手段が到達した遊技球を第１の経路と第２の経路とに交互に振り分ける場合であっても、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を低く設定した場合には、第１の振分手段によって第１の経路に振り分けた遊技球

を第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させる。一方、第２の経路に振り分けた遊技球を、第２の振分手段によって高い確率で第３の経路に振り分け第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させることができる。すなわち、第１の振分手段に到達した遊技球を高い確率で第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させることができる。また、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を高く設定した場合には、第１の振分手段によって第１の経路に振り分けた遊技球を第１種入球手段に入球させ、第１の図柄を変動させる。一方、第２の経路に振り分けた遊技球を、第２の振分手段によって高い確率で第４の経路に振り分け第２種入球手段に入球させ、第２の図柄を変動させることができる。このように、第２の振分手段が第４の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率を変更することができる。

【６２５１】

［特徴ｇＥ２］

特徴ｇＥ１に記載の遊技機であって、

前記第２の振分手段（普通電動役物５３）は、前記第２の経路を流通する遊技球を前記第４の経路に振り分ける態様（開放状態）において、前記第１の振分手段を経由しないで流通する遊技球を前記第２種入球手段に案内する案内手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６２５２】

特徴ｇＥ２によれば、第２の経路を流通する遊技球を第４の経路に振り分ける態様において、第１の振分手段を経由しないで流通する遊技球を第２種入球手段に案内する案内手段を備える。従って、第４の経路に振り分ける態様である第２の振分手段に、第１の振分手段を経由しないで到達させる流通態様で遊技球を流通させることによって、遊技球が第２種入球手段に入球する確率を高めることができ、第１の図柄と第２の図柄との変動する比率として、第２の図柄が変動する比率を高めることができる。

【６２５３】

［特徴ｇＥ３］

特徴ｇＥ１または特徴ｇＥ２に記載の遊技機であって、

前記第２の経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記第２の振分手段は、前記所定の抽選の結果に基づいて、前記第２の経路を流通する遊技球を前記第３の経路または前記第４の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【６２５４】

特徴ｇＥ３によれば、第２の振分手段は、所定の抽選の結果に基づいて、第２の経路を流通する遊技球を第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定するので、遊技者は、第２の経路を流通する遊技球が第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けられるかを事前に認識することができない。よって、遊技者に対して、所定の抽選の結果、および、第２の経路を流通する遊技球が第３の経路または第４の経路のいずれの経路に振り分けられるかについて推測させるとともに、期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２５５】

＜特徴ｇＦ群＞

［特徴ｇＦ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１実施形態における第２始動口３４）と、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、
当該遊技機を制御する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、
前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、
制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、
前記第１制御モードは、
前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第２の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、
前記第３の制御モードは、
前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間である
ことを特徴とする遊技機。
【６２５６】
特徴ｇＦ１によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる３つの制御モードを切り替えることができるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。
【６２５７】
［特徴ｇＦ２］
特徴ｇＦ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第１始動口）と、
到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける第１の振分手段と、
を備え、
前記第２の入球手段は、前記第１の経路および前記第２の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、
前記検知手段は、前記第２の経路上の前記所定の位置を遊技球が通過したことを検知し、
前記補助手段は、前記第２の経路から前記２の入球手段まで遊技球が流通する経路上に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２５８】
特徴ｇＦ２によれば、振分手段が第１の経路と第２の経路とに交互に遊技球を振り分けるにもかかわらず、第２の入球手段は、第１の経路および第２の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置されているので、遊技者に対して、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。また、第２の経路に振り分

けられた遊技球を補助手段は第１の入球手段へ入球するのを補助するので、振分手段によって第２の経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって補助されるか否かについて遊技者に注目をさせることができるとともに、期待感を付与することができる。

【６２５９】

＜特徴ｇＧ群＞

特徴ｇＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【６２６０】

［特徴ｇＧ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１実施形態における第２始動口３４）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、

前記複数の経路のうちの一の経路上の位置である第１検知位置を通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２の検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）と、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、

を備え、

前記抽選実行手段は、

前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第１の検知手段または前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知した時点から前記所定の抽選を開始して抽選結果を出力する時点までの抽選実行時間がＴｐである抽選モードを備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記抽選結果が出力された時点から前記補助手段が前記補助可能な状態になる時点までの時間はＴｍであり、

１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助をする場合に、前記補助をする時間である補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードと、前記補助時間が前記第１補助時間Ｔｓ１よりも長い第２補助時間Ｔｓ２である補助モードとを備え、

遊技球が前記第１検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間をＴｒ１、遊技球が前記第２検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間をＴｒ２とし、

前記第１検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間をＴｆ１、前記第２検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間をＴｆ２とした場合に、

$Tp+Tm \leqq Tr1$

$Tp+Tm \leqq Tr2$

$Tr1+Tf1 \leqq Tp+Tm+Ts1 < Tr2+Tf2 \leqq Tp+Tm+Ts2$

であることを特徴とする遊技機。

【６２６１】

特徴ｇＧ１によれば、補助手段は、補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードと、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードとを備える。補助時間が第１補助時間

Ｔｓ１である補助モードである場合には、第１検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合、すなわち、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合には、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができるが、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合には、遊技球が入球手段に入球するよりも前に補助手段による補助が終了してしまうため、遊技球を入球手段に入球させることができない。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第１補助時間Ｔｓ１である補助モードの場合には、第１検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様の方が、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【６２６２】

一方、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードである場合には、第１検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合、および、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができる。しかしながら、第１検知位置を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分手段を通過するので、振分手段に到達した遊技球のうち、一の経路に振り分けられた遊技球しか第１検知位置を通過することができない。よって、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合における振分手段に到達した遊技球の個数に対する第１検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合は、第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合における第２検知位置に到達した遊技球の個数に対する当該第２検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第２補助時間Ｔｓ２である補助モードの場合には、第２検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様の方が、第１検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【６２６３】

従って、補助手段による補助モードを切り替えることによって、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させる流通態様の中で、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができるので、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２６４】

＜特徴ｇＨ群＞

特徴ｇＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【６２６５】

［特徴ｇＨ１］

到達した遊技球を第１の案内経路（第１実施形態の変形例５における左側流路Ｒ１）と第２の案内経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、

遊技球が入球可能な入球部（第１実施形態の変形例５における第１始動口３３ａ）と、

を備え、

前記第１の案内経路と、前記第２の案内経路とは、いずれも同一の前記入球部に遊技球を案内する

ことを特徴とする遊技機。

【６２６６】

特徴ｇＨ１によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、第１の案内経路に振り分けられた遊技球と、第２の案内経路に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部に案内されるので、遊技者に、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

【６２６７】

［特徴ｇＨ２］
特徴ｇＨ１に記載の遊技機であって、
前記第１の案内経路と前記第２の案内経路とがいずれも案内する前記入球部を第１の入球部とした場合において、遊技球が入球可能な入球部であって前記第１の入球部とは異なる第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第２の案内経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選を実行する抽選実行手段と、
前記第２の案内経路から前記第１の入球部まで遊技球が流通する経路上に配置された補助手段（普通電動役物５３）であって、前記所定の抽選に当選した場合に、当該補助手段に到達した遊技球が前記第２の入球部に入球することを補助する補助手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２６８】
特徴ｇＨ２によれば、第２の案内経路に振り分けられた遊技球の一部を第２の入球部に入球させることができる。よって、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第１の入球部への遊技球の入球数と第２の入球部への遊技球の入球数との相対比を制御することができる。
【６２６９】
［特徴ｇＨ３］
特徴ｇＨ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段が設けられた位置および前記第１検知位置とは異なる位置である第２検知位置を通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）を備え、
前記抽選実行手段は、前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、
前記補助手段は、
前記第２検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２７０】
特徴ｇＨ３によれば、振分手段が設けられた位置および第１検知位置を通過させないで第２検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第２の入球部のみに遊技球を入球させることができる。
【６２７１】
＜特徴ｇＩ群＞
特徴ｇＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６２７２】
［特徴ｇＩ１］
遊技球が流通する流通領域と、
前記流通領域に配置され、遊技球が流通可能な流通経路を変更する流通経路変更手段（第１実施形態の変形例３における普通電動役物５３）と、
を備え、
前記流通経路変更手段は、
第１の状態（閉鎖状態）のときには、遊技球が流通可能な第１の流通経路（右側流路Ｒ２から第２始動口３４までの経路）を遮蔽し、かつ、遊技球が流通可能な第２の流通経路（壁部Ｗから第２始動口３４までの経路）を分断し、
第２の状態（開放状態）のときには、前記第１の流通経路の前記遮蔽を解除し、かつ、前記第２の流通経路を形成する
ことを特徴とする遊技機。
【６２７３】

特徴ｇＩ１によれば、流通経路変更手段は、第１の状態から第２の状態に移行することによって、２つの流通経路を変更することができる。すなわち、流通経路変更手段は、１つの状態変化で２種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、第１の流通経路に遊技球を流通させる場合も、第２の流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、流通経路変更手段を利用した遊技を実行することができる。

【６２７４】

［特徴ｇＩ２］

特徴ｇＩ１に記載の遊技機であって、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【６２７５】

特徴ｇＩ２によれば、流通経路変更手段は所定の抽選に当選した場合に第１の状態から第２の状態に移行するので、遊技者に対して、所定の抽選の抽選結果について期待感を付与することができる。また、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第１の流通経路と第２の流通経路を変更する確率や頻度を制御することができる。

【６２７６】

［特徴ｇＩ３］

特徴ｇＩ２に記載の遊技機であって、

前記第１の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記第２の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２の検知手段（スルーゲート３５ｂ）とを備え、

前記抽選実行手段は、

前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第２の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【６２７７】

特徴ｇＩ３によれば、遊技球が第１の位置または第２の位置を通過した場合に所定の抽選が実行されるので、当該性質を利用して種々の遊技性を創出することができる。例えば、遊技の状態に応じて、第１の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することや、第２の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することによって、遊技者に対して遊技球の流通態様の変化を促す遊技性とし、遊技への積極的な参加を促すことができる。

【６２７８】

［特徴ｇＩ４］

特徴ｇＩ３に記載の遊技機であって、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第１の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記遮蔽が解除された前記第１の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【６２７９】

特徴ｇＩ４によれば、第１の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行し第１の流通経路の遮蔽が解除されたにも関わ

らず遮蔽が解除されている期間に遊技球を第１の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【６２８０】

［特徴ｇＩ５］

特徴ｇＩ３または特徴ｇＩ４に記載の遊技機であって、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記形成された前記第２の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第１の状態から前記第２の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【６２８１】

特徴ｇＩ５によれば、第２の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行し第２の流通経路が形成されたにも関わらず第２の流通経路が形成されている期間に遊技球を第２の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【６２８２】

［特徴ｇＩ６］

特徴ｇＩ１から特徴ｇＩ５に記載の遊技機であって、

前記流通領域の特定の位置に配置され、遊技球が入球可能な入球手段を備え、

前記特定の位置は、

前記第１の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、前記第２の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【６２８３】

特徴ｇＩ６によれば、第１の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、第２の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置に入球手段を備えるので、流通経路変更手段が第１の状態から第２の状態に移行した場合には、入球手段に遊技球が入球する可能性が高く、遊技者の期待感を高めることができる。

【６２８４】

＜特徴ｇＪ群＞

特徴ｇＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【６２８５】

［特徴ｇＪ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口３３ｂ）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第２始動口３４）と、

到達した遊技球を振り分ける振分手段（普通電動役物５３）であって、動作しない場合に、所定の位置を流通する遊技球を前記第１種入球手段に入球させ、動作した場合に、前記所定の位置を流通する遊技球を前記第２種入球手段に入球させる振分手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６２８６】

特徴ｇＪ１によれば、振分手段が動作するか否かによって振分手段に到達した遊技球が振り分けられた後に入球する入球手段が異なり、変動する図柄が異なるので、遊技者に対して、振分手段が動作するか否かに注目させることができる。

【６２８７】

［特徴ｇＪ２］

特徴ｇＪ１に記載の遊技機であって、
特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート３５ａ）と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、
を備え、
前記振分手段は、前記所定の抽選に当選した場合に動作する
ことを特徴とする遊技機。
【６２８８】
特徴ｇＪ２によれば、振分手段は、所定の抽選に当選した場合に動作するので、当該所定の抽選における当選確率を制御することによって、振分手段が動作する頻度を制御することが可能であり、その結果、第１の図柄と第２の図柄を変動させる割合を制御することができる。
【６２８９】
［特徴ｇＪ３］
特徴ｇＪ２に記載の遊技機であって、
前記特定の位置は、当該特定の位置を通過した遊技球が前記振分手段に到達可能な位置である
ことを特徴とする遊技機。
【６２９０】
特徴ｇＪ３によれば、特定の位置は、特定の位置を通過した遊技球が振分手段に到達可能な位置であるので、振分手段の動作に期待感を抱く遊技者に対して、特定の位置を遊技球が通過するか否かについても注目させることができる。従って、特定の位置を遊技球が通過するか否かに注目させ、その後、特定の位置を通過した遊技球が振分手段によってどのように振り分けられるかに注目させることができ、遊技球が流通する態様について段階的に遊技者に期待感を付与することができる。
【６２９１】
＜特徴ｇＫ群＞
特徴ｇＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６２９２】
［特徴ｇＫ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
遊技状態を制御する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６２９３】
特徴ｇＫ１によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２９４】
［特徴ｇＫ２］
特徴ｇＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の後に実行される遊技回が前記第２の遊技状態において実行される場合（高頻度サポートモードＡの第１始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりＡである場合）には特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６２９５】
特徴ｇＫ２によれば、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第２の遊技状態において実行される場合には特定の演出を実行するので、特定の演出を介して遊技者に対して第２の遊技状態が継続することを示唆することができる。また、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行され、実行されている遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者が認識した場合には、遊技者に対して当該特定の演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。
【６２９６】
［特徴ｇＫ３］
特徴ｇＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定の演出は、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出である
ことを特徴とする遊技機。
【６２９７】
特徴ｇＫ３によれば、第２の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第２の遊技状態において実行される場合には、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して安堵感や、より有利な遊技状態へ移行させることへの意欲を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２９８】
[特徴ｇＫ４]
特徴ｇＫ１から特徴ｇＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サ

ポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
　ことを特徴とする遊技機。
【６２９９】
　特徴ｇＫ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３００】
＜特徴ｇＬ群＞
　特徴ｇＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６３０１】
［特徴ｇＬ１］
　遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
　遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
　前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
　前記遊技回において前記第１の図柄および前記第２の図柄の各図柄の１回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、
　遊技状態を制御する制御手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記変動時間決定手段は、
　遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、
　前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第１始動口遊技回の変動時間の値）と、前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が外れである第１始動口遊技回の変動時間の値）とを、同一または略同一の値に決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６３０２】
　特徴ｇＬ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で、その特別情報に対応する遊技回の変動時間が同一または略同一であるので、特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果について注目させないようにすることができる。従って、例えば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、遊技球が第１種入球手段に入球したことに起因して実行される遊技回が、遊技者に対して不利な遊技回である場合には、当該遊技回における判定

の結果について遊技者に注目させないようにすることができるので、当該遊技回が実行されている期間における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【６３０３】

[特徴ｇＬ２]

特徴ｇＬ１に記載の遊技機であって、

前記変動時間を決定する際に用いられる変動時間乱数を取得する変動時間乱数取得手段と、

各変動時間乱数の値と、変動時間の時間的な長さを特定可能な情報である変動時間情報とが、対応して記録されている変動時間テーブルと、

を備え、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態である交互入球低確率遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードＢ）においては、

前記１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態である交互入球高確率遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる

ことを特徴とする遊技機。

【６３０４】

特徴ｇＬ２によれば、交互入球低確率遊技状態においては、１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるのに対して、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けない。このようにすることで、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果を遊技者に注目させる度合に差をつけることができる。交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるので、遊技者に判定の結果について注目させることができる。交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けないので、遊技者に判定の結果について注目させないようにすることができる。よって、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第１種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。

【６３０５】

また、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いるので、

遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【６３０６】

［特徴ｇＬ３］

特徴ｇＬ１または特徴ｇＬ２に記載の遊技機であって、

前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【６３０７】

特徴ｇＬ３によれば、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行されるよりも、第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている。よって、遊技者は第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回に期待し、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回には期待しない。しかし、交互入球低確率遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けるので、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることができる。一方、交互入球高確率遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けないので、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることを抑制することができる。よって、交互入球高確率遊技状態において、遊技者にとって有利でない遊技回の判定結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な遊技回の判定結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【６３０８】

[特徴ｇＬ４]

特徴ｇＬ１から特徴ｇＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、

前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６３０９】

特徴ｇＬ４によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３１０】

＜特徴ｇＭ群＞

特徴ｇＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【６３１１】

［特徴ｇＭ１］

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、

前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たした場合に特典を付与する特典付与手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記第１の図柄および前記第２の図柄の各図柄の１回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利であり、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第１始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第２始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【６３１２】

遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（以下、第１種遊技回とも呼ぶ）が、第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（第２種遊技回とも呼ぶ）よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第１種遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。

【６３１３】

特徴ｇＭ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第２種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第１種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第

２種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【６３１４】

［特徴ｇＭ２］

特徴ｇＭ１に記載の遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）においては、

前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第１始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第２始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【６３１５】

特徴ｇＭ２によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第２種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第１種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第２種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第１種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に上げることができる。

【６３１６】

［特徴ｇＭ３］

特徴ｇＭ１または特徴ｇＭ２に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、

前記遊技状態を、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードＢ）と、

遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、

に移行可能に制御する状態移行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６３１７】

遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態は、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを頻繁に想起させる状態であり、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態は、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態である。

【６３１８】
特徴ｇＭ３によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態に移行可能であり、それは、第１種遊技回が第２種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態へ移行可能であることを意味し、遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。
【６３１９】
＜特徴ｇＮ群＞
特徴ｇＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６３２０】
［特徴ｇＮ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第１始動口遊技回）において、第１の演出（敵側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と、
前記第２種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第２始動口遊技回）において、前記第１の演出とは異なる第２の演出（遊技者側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３２１】
特徴ｇＮ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第１の演出を実行し、第２種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第２の演出を実行するので、いずれの入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回であるかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。
【６３２２】
［特徴ｇＮ２］
特徴ｇＮ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２

始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されており、
前記第１の演出は、遊技者が不利な状況であることを示唆する演出であり、
前記第２の演出は、遊技者が有利な状況であることを示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【６３２３】
特徴ｇＮ２によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。
【６３２４】
[特徴ｇＮ３]
特徴ｇＮ１または特徴ｇＮ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６３２５】
特徴ｇＮ３によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３２６】
[特徴ｇＮ４]
特徴ｇＮ３に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【６３２７】
特徴ｇＮ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３２８】
＜特徴ｇＯ群＞
特徴ｇＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６３２９】
［特徴ｇＯ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における

第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、
遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＢ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【６３３０】
特徴ｇＯ１によれば、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。
【６３３１】
［特徴ｇＯ２］
特徴ｇＯ１に記載の遊技機であって、
前記第１種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第１始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第２種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第２始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６３３２】
特徴ｇＯ２によれば、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態においては、第１種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回が実行される確率が低く、換言すれば、遊技者にとって不利な状態となる確率が低い状態である。このような遊技状態において、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。
【６３３３】
［特徴ｇＯ３］

特徴ｇＯ１または特徴ｇＯ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、
遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率および遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
遊技球が前記第２種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６３３４】
特徴ｇＯ３によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。このように３つの遊技状態が切り替わる中、第１種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。
【６３３５】
[特徴ｇＯ４]
特徴ｇＯ３に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【６３３６】
特徴ｇＯ４によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３３７】
＜特徴ｇＰ群＞
特徴ｇＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【６３３８】
［特徴ｇＰ１］
遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、
遊技球の入球が前記第１の図柄とは異なる第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第２始動口）と、
前記第１種入球手段および前記第２種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、
前記演出実行手段は、
前記第１種入球手段に遊技球が連続して２回入球した場合には、当該連続した２回の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回（第１始動口遊技回）のうちの少なくとも１回の遊技回において、特定の演出（第１実施形態における連続演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６３３９】
特徴ｇＰ１によれば、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第１種入球手段に連続して２回入球した場合には特定の演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第１種入球手段に連続して２回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３４０】
［特徴ｇＰ２］
特徴ｇＰ１に記載の遊技機であって、
前記特定の演出（第１実施形態の連続演出）は、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第１種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードＡ）において、遊技球が前記第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球した場合の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出である
ことを特徴とする遊技機。
【６３４１】
特徴ｇＰ２によれば、特定の演出は、遊技球が第１種入球手段と第２種入球手段とに交互に入球した場合の第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であるので、確率の低い事象が起きたことを、より一層遊技者に認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心をさらに惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３４２】
［特徴ｇＰ３］
特徴ｇＰ１または特徴ｇＰ２に記載の遊技機であって、
前記特定の演出は、前記連続した２回の前記第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回を跨いだ一連の演出（連続演出）である
ことを特徴とする遊技機。
【６３４３】
特徴ｇＰ３によれば、特定の演出は、連続した２回の第１種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した２回の遊技回を跨いだ一連の演出であるので、特定の演出の内容として２回の遊技回を跨いだ流れのある演出を実行することができる。従って、発生する確率の低い事象が起きたことに対して、特別な状況であることをさらに遊技者に認識させることができる。
【６３４４】

[特徴ｇＰ４]
特徴ｇＰ１から特徴ｇＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第１種入球手段に連続して入球する確率を第１種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第１種入球手段と前記第２種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第２種入球手段に連続して入球する確率を第２種入球手段連続入球確率とした場合に、
前記制御手段は、
前記第１種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第１の遊技状態（低頻度サポートモード）と、
前記交互入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記第２種入球手段連続入球確率よりも高い第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）と、
前記第２種入球手段連続入球確率が、前記第１種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）と、
を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６３４５】
特徴ｇＰ４によれば、制御手段は、第１の遊技状態と第２の遊技状態と第３の遊技状態の３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該３つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３４６】
[特徴ｇＰ５]
特徴ｇＰ４に記載の遊技機であって、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモードＡ）よりも前記第３の遊技状態（高頻度サポートモードＢ）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【６３４７】
特徴ｇＰ５によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある３つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３４８】
＜特徴ｈＡ群＞
特徴ｈＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【６３４９】
［特徴ｈＡ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域（第２実施形態におけるクルーン２２０）を有する滞留手段と、
前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第１の方向と第２の方向とに振り分ける振分手段（非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
を備える遊技機であって、
前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第１の位置（第１通路検知センサーＳＰ１、第２通路検知センサーＳＰ２が設けられた位置）を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向（開放状態と閉鎖状態）を切り替える切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６３５０】
特徴ｈＡ１によれば、滞留手段から流出した遊技球を振り分ける振分手段は、第１の位置を遊技球が通過した場合に、振分方向を切替手段によって切り替えるので、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第１の位置に遊技球を通過させることによって、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、遊技者は、遊技球の振り分け方向を、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第１の位置に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、遊技球の振り分け方向について遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３５１】
［特徴ｈＡ２］
特徴ｈＡ１に記載の遊技機であって、
前記遊技球が前記滞留領域（クルーン２２０）に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第１の位置（第２通路検知センサーＳＰ２が設けられた位置）を通過するまでの時間の長さである第１位置通過時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機。
【６３５２】
特徴ｈＡ２によれば、滞留時間は第１位置通過時間よりも長いので、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第１の位置に遊技球を通過させるために、第１の位置に向けて遊技球を発射させても、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第１位置通過時間よりも短い場合には、第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、当該特徴ｈＡ２は、上述のように、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第１の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３５３】
［特徴ｈＡ３］
特徴ｈＡ１または特徴ｈＡ２に記載の遊技機であって、
前記切替手段は、前記第１の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記振分方向を前記第２の方向(開放状態）から前記第１の方向（閉鎖状態）に、特定の期間（第２実施形態の場合には０．２秒）、切り替える手段を備え、
遊技球が前記第１の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第２の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である
ことを特徴とする遊技機。
【６３５４】
特徴ｈＡ３によれば、有利である第１の方向に遊技球を流通させるためには、滞留手段から遊技球が流出するタイミングと、特定の期間とを考慮して、第１の位置に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。
【６３５５】
［特徴ｈＡ４］
特徴ｈＡ３に記載の遊技機であって、
前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間（クルーン流出時間）よりも短い

ことを特徴とする遊技機。
【６３５６】
特徴ｈＡ４によれば、特定の期間は滞留領域流出時間よりも短いので、第１の位置を通過させた遊技球を、滞留手段を経由させ、さらに当該遊技球を切替手段によって第１の方向に流通させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球１球だけを用いて第１の方向に当該遊技球を通過させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、滞留領域に滞留した後に切替手段を経由して第１の方向に流通させる遊技球と、第１の位置を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３５７】
［特徴ｈＡ５］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第１領域を備え、
前記第１領域は、当該第１領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である
ことを特徴とする遊技機。
【６３５８】
特徴ｈＡ５によれば、第１領域は、当該第１領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域であるので、特定の状態が遊技者に有利な状態である場合には、振分手段によって遊技球を第１の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。
【６３５９】
［特徴ｈＡ６］
特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第１領域と、
前記振分手段によって前記第１の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第２の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第２領域と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備え、
前記特典付与手段は、
前記第１領域または前記第２領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、
遊技球が前記第１領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が前記第２領域に流入した場合に付与する特典よりも有利である
ことを特徴とする遊技機。
【６３６０】
特徴ｈＡ６によれば、遊技球が第１領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が第２領域に流入した場合に付与する特典よりも有利であるので、振分手段によって遊技球を第１の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【６３６１】
＜特徴ｈＢ群＞
特徴ｈＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【６３６２】
［特徴ｈＢ１］
遊技球が流通可能な第１の通路と、
遊技球が入球可能な第１の入球領域と、
到達した遊技球の流通態様を変化させる流通態様変化手段（第２実施形態における非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
前記流通態様変化手段の状態を、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を前記第１の入球領域に送ることが不可能又は困難な第１の状態（開放状態）と、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を第１の入球領域に送ることが可能又は容易な第２の状態（閉鎖状態）との間で切り替えを行なう切替手段と、
を備える遊技機であって、
前記切替手段は、
前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードとして、
前記第１の通路（第１通路検知センサーＳＰ１）に遊技球を流通させないと、前記第１の入球領域に前記遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１のモード（第２実施形態における第１開閉シナリオ）と、
前記第１の通路（第１通路検知センサーＳＰ１）に遊技球を流通させなくても、前記第１の入球領域に前記遊技球を入球させることが可能又は容易な第２のモード（第２実施形態における第３開閉シナリオ）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３６３】
特徴ｈＢ１によれば、切替手段は、第１の通路に遊技球を流通させないと、第１の入球領域に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第１のモードと、第１の通路に遊技球を流通させなくても、第１の入球領域に遊技球を入球させることが可能又は容易な第２のモードとを備える。第１のモードが実行されている場合には、第１の入球領域に遊技球を入球させるために第１の通路に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第２のモードが実行されている場合には、第１の入球領域に遊技球を入球させるために第１の通路に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第１のモードが実行されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本特徴の遊技機によれば、切替手段の動作モードを第１のモードと第２のモードとの間で切り替えることによって、第１の入球領域に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３６４】
［特徴ｈＢ２］
特徴ｈＢ１に記載の遊技機であって、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段を備え、
前記切替手段は、
前記検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える
ことを特徴とする遊技機。
【６３６５】
特徴ｈＢ２によれば、切替手段は、検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、流通態様変化手段の状態を第１の状態から第２の状態に切り替えるので、切替手段の

動作モードが第１のモードまたは第２のモードのいずれの場合であっても、遊技球が所定の位置を通過するように操作する必要があり、遊技球を第１の入球領域に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【６３６６】

［特徴ｈＢ３］

特徴ｈＢ１または特徴ｈＢ２に記載の遊技機であって、

遊技球が流通可能な通路であって前記第１の通路とは異なる第２の通路と、

前記第１の通路上の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（第１通路検知センサーＳＰ１）と、

前記第２の通路上の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（第２通路検知センサーＳＰ２）と、

を備え、

前記切替手段は、

前記第１検知手段または前記第２検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態（開放状態）から前記第２の状態（閉鎖状態）に切り替え、

前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第２の状態を継続している期間を第２状態継続期間とした場合に、

前記第１のモードは、

前記第１の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第２の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが不可能または困難となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードである

ことを特徴とする遊技機。

【６３６７】

特徴ｈＢ３によれば、第１のモードの場合には、第２の通路に遊技球を流通させた場合でも切替手段は流通態様変化手段の状態を第１の状態から第２の状態に切り替えるにも関わらず、第２の通路を流通した遊技球が第２状態継続期間において流通態様変化手段に到達することが不可能または困難であるので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第１のモードの場合に第１の通路に遊技球を流通させることを促すことができる。さらに、第１の通路または第２の通路を遊技球が通過した場合に、遊技者に対して、流通態様変化手段の動作に注目させることができ、遊技者を遊技に集中させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３６８】

［特徴ｈＢ４］

特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が流通可能な通路であって前記第１の通路とは異なる第２の通路と、

前記第１の通路上の第１の位置を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段と、

前記第２の通路上の第２の位置を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段と、

を備え、

前記切替手段は、

前記第１検知手段または前記第２検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え、

前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第２の状態を継続している期間を第２状態継続期間とした場合に、

前記第２のモードは、

前記第１の通路を流通した遊技球が前記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第２の通路を流通した遊技球が前

記第２状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。
【６３６９】
特徴ｈＢ４によれば、第２のモードの場合には、第１の通路と第２の通路のいずれを遊技球が流通しても第２状態継続期間に遊技球を流通態様変化手段に到達させることができるので、第２のモードの場合には、遊技者は容易に第１の入球領域に遊技球を入球させることができる。
【６３７０】
＜特徴ｈＣ群＞
特徴ｈＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【６３７１】
［特徴ｈＣ１］
遊技球が入球可能な入球手段（大入賞口３６ａ）と、
遊技の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、特定の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第１開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点（ラウンド遊技の開始時点）から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第１の入球パターンである場合を第１の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第２の入球パターンである場合を第２の場合とした場合に、
前記特定の制御モード（第１開閉シナリオ）は、
前記第１の場合における前記第１の入球パターンと、前記第２の場合における前記第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、前記第１の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードである（高確率モードになる場合とならない場合とがある開閉シナリオである）
ことを特徴とする遊技機。
【６３７２】
特徴ｈＣ１によれば、特定の制御モードは、第１の場合における第１の入球パターンと、第２の場合における第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第１の場合における遊技者の有利の度合いと、第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードであるので、実行されている遊技の制御モードが特定の制御モードであると認識した遊技者に対して、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。
【６３７３】
［特徴ｈＣ２］
特徴ｈＣ１に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第１の制御モードとした場合に、
前記制御手段は、前記第１の制御モードとは異なる第２の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第２開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第３の入球パターンである場合を第３の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第４の入球パターンである場合を第４の場合とした場合に、
前記第２の制御モードは、
前記第３の場合における前記第３の入球パターンと、前記第４の場合における前記第４の入球パターンとが同じであれば、前記第３の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第４の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードである

ことを特徴とする遊技機。
【６３７４】
特徴ｈＣ２によれば、第１の制御モードと第２の制御モードとを備えるので、遊技者は制御モードが第１の制御モードであるのか第２の制御モードであるのかを判断する必要があり、遊技者を遊技に集中させることができる。また、第２の制御モードは、第３の場合における第３の入球パターンと、第４の場合における第４の入球パターンとが同じであれば、第３の場合における遊技者の有利の度合いと、第４の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードであるが、第１の制御モードは、第１の場合における第１の入球パターンと、第２の場合における第２の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第１の場合における遊技者の有利の度合いと、第２の場合における遊技者の有利の度合いとが異なるので、制御モードが第１の制御モードと第２の制御モードのいずれであるのか、また、第１の制御モードである場合には有利となるのか不利となるのかというように、段階的に期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３７５】
［特徴ｈＣ３］
特徴ｈＣ１または特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第１通路２１０及び第２通路３００）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、
前記特定の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第１開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なる
ことを特徴とする遊技機。
【６３７６】
特徴ｈＣ３によれば、特定の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なるので、複数の通路の通過態様を制御するために遊技者に技術介入をさせることができ、遊技者に遊技への積極的な参加を促すことができる。
【６３７７】
［特徴ｈＣ４］
特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第１通路２１０及び第２通路３００）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、
前記第２の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第２開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様に関わらず、遊技者の有利の度合いが同じである
ことを特徴とする遊技機。
【６３７８】
特徴ｈＣ４によれば、第２の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様にかかわらず、遊技者の有利の度合いが同じであるので、第２の制御モードを実行している場合には、複数の遊技球についての複数の通路の通過態様を検出する必要がなく、処理を簡易化することができる。
【６３７９】
［特徴ｈＣ５］
特徴ｈＣ２に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第１の制御モードとした場合に、

前記制御手段は、
前記第１の制御モードおよび前記第２の制御モードと異なる第３の制御モード（非Ｖ入賞口シャッター３５０の第３開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第５の入球パターンである場合を第５の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第６の入球パターンである場合を第６の場合とした場合に、
前記第３の制御モードは、
前記第５の場合における前記第５の入球パターンと、前記第６の場合における前記第６の入球パターンとが同じであれば、前記第５の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第６の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであり、かつ、前記第２の制御モードよりも遊技者にとって有利である制御モードである
ことを特徴とする遊技機。
【６３８０】
特徴ｈＣ５によれば、第３の制御モードは、第５の場合における第５の入球パターンと、第６の場合における第６の入球パターンとが同じであれば、第５の場合における遊技者の有利の度合いと、第６の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであるので、第１の制御モードよりも遊技者に付与する緊迫感を緩和することができる。さらに、第３の制御モードは、第２の制御モードよりも遊技者にとって有利であるので、第２の制御モードよりも遊技者に期待感を付与することができる。すな　わち、第１の制御モード、第２の制御モード、第３の制御モードは、それぞれ遊技者に付与する期待感と緊迫感とが異なるので、これら特性の異なる３つの制御モードを切り替えることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３８１】
＜特徴ｈＤ群＞
特徴ｈＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。
【６３８２】
［特徴ｈＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
予め定められた複数の種別の特典（第２実施形態における第１種大当たりと第２種大当たり）のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、
遊技の状態（第２実施形態においてはサポートモード）を制御する制御手段と、
を備え、
前記特典付与手段は、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、特定の条件を満たす第１の場合と前記特定の条件を満たさない第２の場合とで、前記特典の付与の態様（非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）を異なる態様に決定する手段と、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記特典の付与の態様を同じ態様に決定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。
【６３８３】
特徴ｈＤ１によれば、遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。また、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、特定の条件を満たす第１の場合と前記特定の条件を満たさない第２の場合とで、特典の付与の態様が異なるので、さらに、遊技者に対して特典の付与の態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、特典の付与の態様はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３８４】
［特徴ｈＤ２］
特徴ｈＤ１に記載の遊技機であって、
前記第１の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合であり、
前記第２の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合である
ことを特徴とする遊技機。
【６３８５】
特徴ｈＤ２によれば、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、特典の付与の態様が異なるので、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技の状態は何であったか、といったように、遊技者に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３８６】
［特徴ｈＤ３］
特徴ｈＤ１または特徴ｈＤ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態（抽選モード：低確率モードか高確率モードか）を決定するための処理を実行する遊技状態決定処理を実行する遊技状態決定処理実行手段を備え、
前記遊技状態決定処理実行手段は、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様（抽選モードを決定する態様）を異なる態様（異なる非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、
前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が前記第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と前記第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様を同じ態様（同じ非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３８７】
特徴ｈＤ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。さらに、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行時の遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、遊

技状態決定処理の処理態様が異なるので、さらに、遊技者に対して遊技状態決定処理の処理態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、遊技の状態は何であったか、特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態を決定するための処理の態様はどのようであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３８８】

＜特徴ｈＥ群＞

特徴ｈＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【６３８９】

［特徴ｈＥ１］

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが可能又は容易な第１の状態と、前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う振分手段（第２実施形態において非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、

を備える遊技機であって、

前記振分手段は、

起点となる時（ラウンド遊技が開始された時）から前記入球手段に入球した遊技球の数がＮ個（Ｎは２以上の整数）となったことを契機に、前記第２の状態から前記第１の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【６３９０】

特徴ｈＥ１によれば、振分手段は、起点となる時から入球手段に入球した遊技球の数がＮ個（Ｎは２以上の整数）となったことを契機に、第２の状態から第１の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第１の領域に振り分けることを所望する遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３９１】

［特徴ｈＥ２］

特徴ｈＥ１に記載の遊技機であって、

前記振分手段は、

前記起点となる時からＮ個目の遊技球が前記入球手段に入球した時点から特定の期間内に、前記起点となる時からＮ－１個目の遊技球が前記振分手段に到達した場合に、当該Ｎ－１個目の遊技球を前記第１の領域に振り分けることが可能または容易となるように、前記第１の状態と前記第２の状態との間で切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【６３９２】

特徴ｈＥ２によれば、遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、起点となる時からＮ－１個目の遊技球と、起点となる時からＮ個目の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、起点となる時からＮ個目の遊技球が入球手段に入球した時点から特定の期間内に、起点となる時からＮ－１個目の遊技球が振分手段に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、Ｎ－１個目の遊技球を第１の領域に振り分けることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【６３９３】

＜特徴ｈＦ群＞

特徴ｈＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第２実施形態の変形例５から抽出される。
【６３９４】
［特徴ｈＦ１］
遊技球が流通可能な第１の通路と、
遊技球が流通可能な第２の通路と、
前記第１の通路および前記第２の通路から送られてきた遊技球の流通態様を変更する流通態様変更手段であって、到達した遊技球を第１の領域に送ることが可能又は容易な第１の状態と、到達した遊技球を前記第１の領域に送ることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う流通態様変更手段（第２実施形態において非Ｖ入賞口シャッター３５０）と、
を備え、
前記流通態様変更手段は、
起点となる時から前記第１の通路にＪ個（Ｊは整数）の遊技球が入球した後に、前記第２の通路にＫ個（Ｋは整数）の遊技球が入球したことを契機に、前記第２の状態から前記第１の状態への切り替えを行う
ことを特徴とする遊技機。
【６３９５】
特徴ｈＦ１によれば、流通態様変更手段は、起点となる時から第１の通路にＪ個（Ｊは整数）の遊技球が入球した後に、第２の通路にＫ個（Ｋは整数）の遊技球が入球したことを契機に、第２の状態から第１の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第１の領域に送ることを所望する遊技者に対して、第１の通路にＪ個、第２の通路にＫ個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３９６】
［特徴ｈＦ２］
特徴ｈＦ１に記載の遊技機であって、
前記流通態様変更手段は、
前記起点となる時から前記第１の通路に入球したＪ個目の遊技球が前記流通態様変更手段に到達する時が、前記起点となる時から前記第２の通路に入球した遊技球の数がＫ個に到達した時点から所定期間内である場合に、前記起点となる時から前記第１の通路に入球したＪ個目の遊技球を前記第１の領域に送る
ことを特徴とする遊技機。
【６３９７】
特徴ｈＦ２によれば、遊技球を第１の領域に送ることを所望する遊技者に対して、起点となる時から第１の通路に入球したＪ個目の遊技球が流通態様変更手段に到達する時が、起点となる時から第２の通路に入球した遊技球の数がＫ個に到達した時点から所定期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。
【６３９８】
＜特徴ｉＡ群＞
特徴ｉＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。
【６３９９】
［特徴ｉＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記状態情報移行手段によって前記移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４００】
特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ１によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＡ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４０１】
［特徴ｉＡ２］
特徴ｉＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【６４０２】
特徴ｉＡ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＡ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ること

ができる。
【６４０３】
［特徴ｉＡ３］
特徴ｉＡ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４０４】
特徴ｉＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【６４０５】
［特徴ｉＡ４］
特徴ｉＡ３に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定されている状態で、前記状態情報移行手段によって前記第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４０６】
特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＡ４によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４０７】
［特徴ｉＡ５］

特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０１）と、
演算した前記状態判定値が、前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第１の値（図１３７における「０２Ｈ」）である場合に、前記状態情報が前記第１の状態以外の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第２の値（図１３７における「０３Ｈ」）に、前記状態判定値を書き換える状態判定値書換え手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２，Ｓｉ１１０３）と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図１４９の変動時間設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４０８】
特徴ｉＡ５によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。その上、状態判定値を切り替えてから遊技動作の態様の設定を行っていることから、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている場合に、処理が中断または停止してしまうことがなく、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４０９】
［特徴ｉＡ６］
特徴ｉＡ５に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４１０】
特徴ｉＡ６によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【６４１１】
＜特徴ｉＢ群＞
特徴ｉＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１から抽出される。
【６４１２】
［特徴ｉＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、前記状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時における前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図１７５の変動開始処理におけるステップＳｉ３７０９，Ｓｉ３７１０，Ｓｉ３７１２）と、
前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４１３】
特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＢ１によれば、状態情報移行手段によって状態情報が移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＢ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４１４】
［特徴ｉＢ２］
特徴ｉＢ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【６４１５】
特徴ｉＢ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＢ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４１６】
［特徴ｉＢ３］

特徴ｉＢ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４１７】
特徴ｉＢ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＢ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【６４１８】
さらに、特徴ｉＢ３によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＢ３によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＢ３によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４１９】
［特徴ｉＢ４］
特徴ｉＢ１から特徴ｉＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（図１３６における遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図１７７の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ３９０１）、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図１４９の変動時間設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４２０】
特徴ｉＢ４によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せず

に、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。

【６４２１】

［特徴ｉＢ５］

特徴ｉＢ４に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４２２】

特徴ｉＢ５によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【６４２３】

＜特徴ｉＣ群＞

特徴ｉＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１から抽出される。

【６４２４】

［特徴ｉＣ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

特定の場合であり、かつ、前記遊技回の開始時において前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後である場合に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段と、

前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４２５】

特定の場合に、第２の制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＣ１によれば、制御モード切替手段

によって制御モードが第２の制御モードから第１の制御モードへ切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第２の制御モードに基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＣ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【６４２６】

［特徴ｉＣ２］

特徴ｉＣ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、

前記制御モード切替手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第１の制御モードへの切り替えを実行させる第１切替手段（サポートモード擬似化処理：図１７５の変動開始処理におけるステップＳｉ３７０９，Ｓｉ３７１０，Ｓｉ３７１２）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第１の制御モードへの切り替えを実行させる第２切替手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４２７】

特徴ｉＣ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、制御モードは第１の制御モードに切り替えさせられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、制御モードの変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＣ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【６４２８】

さらに、特徴ｉＣ２によれば、第１切替手段によって、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に制御モードが第１の制御モードに切り替えられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず制御モードが第１の制御モードとなる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、第１切替手段によって制御モードが第１の制御モードに切り替えられたことで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＣ２によれば、第１切替手段によって制御モードが第１の制御モードに切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第２の制御モードに基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＣ２によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【６４２９】

［特徴ｉＣ３］
特徴ｉＣ１または特徴ｉＣ２に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、
前記制御モードに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４３０】
特徴ｉＣ３によれば、制御モードと、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。
【６４３１】
＜特徴ｉＤ群＞
特徴ｉＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態およびその変形例１から抽出される。
【６４３２】
［特徴ｉＤ１］
取得条件が成立したことを契機として第１の特別情報と第２の特別情報とを取得する情報取得手段と、
取得された前記第１の特別情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１の判定手段（図１４７の当たり判定処理のステップＳｉ１００２～Ｓｉ１００４）と、
取得された前記第２の特別情報が第２の条件を満たすか否かを判定する第２の判定手段（図１４６の転落判定処理のステップＳｉ０９０２，Ｓｉ０９０３）と、
前記第１の判定手段による前記判定の結果および前記第２の判定手段による前記判定の結果の少なくとも一方を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、
排他的な２つの状態である第１の状態（低頻度サポートモード）と第２の状態（高頻度サポートモード）とを特定可能な状態情報（サポートモードの情報）を記憶する状態記憶手段（高頻度サポートモードフラグ）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たすものである場合、前記第２の特別情報が前記第２の条件を満たすものである場合共に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第２の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第２の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第１の遊技動作設定手段と、
前記第２の特別情報が前記第２の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第２の遊技動作設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４３３】
第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合に、第１の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＤ１によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時に、第２の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＤ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【６４３４】
［特徴ｉＤ２］
特徴ｉＤ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第２の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【６４３５】
特徴ｉＤ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴ｉＤ２によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４３６】
さらに、特徴ｉＤ２によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たす遊技回、第２の特別情報が第２の条件を満たす遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、第１の特別情報が第１の条件を満たす遊技回か、第２の判定手段による判定の結果が第２の条件を満たす遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＤ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。
【６４３７】
［特徴ｉＤ３］
特徴ｉＤ１または特徴ｉＤ２に記載の遊技機であって、
前記第１の判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記第１の特別情報が前記第１の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技機は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記第１の判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを、前記第２の判定手段による前記判定の結果に基づいて決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４３８】
特徴ｉＤ３によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）となっているにもかかわらず、状態情報によって特定される状態が第

１の状態（低頻度サポートモード）となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＤ３によれば、第１の特別情報が第１の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時には、遊技動作の態様は第２の状態（高頻度サポートモード）に基づいて設定されることから、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＤ３によれば、遊技動作の態様の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【６４３９】

［特徴ｉＤ４］

特徴ｉＤ１から特徴ｉＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記第１の判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４４０】

特徴ｉＤ４によれば、状態情報と、第１および第２の判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【６４４１】

＜特徴ｉＥ群＞

特徴ｉＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【６４４２】

［特徴ｉＥ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第１の制御モードと前記第２の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第１の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第１の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第２の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、
前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とを少なくとも含む複数の状態情報を合わせて、前記遊技機の状態を示す総合状態情報（図１３６における遊技状態判定値）を生成する総合状態情報生成手段
を備え、
前記遊技回実行手段は、
特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、
前記遊技回の開始時に、前記総合状態情報生成手段によって生成された前記総合状態情報が、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第１の情報（潜伏確変状態：図１３６における「０２Ｈ」）である場合に、前記総合状態情報を、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第２の情報（高確率高頻度状態：図１３６における「０３Ｈ」）に書き換える総合状態情報書換え手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０２，Ｓｉ１１０３）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４４３】
総合状態情報に基づいて、例えば遊技機における特定の動作や表示等の態様が設定され、その態様の設定が、総合状態情報が第１の情報以外の情報（潜伏確変状態以外の状態を特定する情報）である場合に行われるように設計されている遊技機を考えてみる。この遊技機において、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態で、特定状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合、総合状態情報が第１の状態となって、このため、上述した設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＥ１によれば、総合状態情報書換え手段によって、総合状態情報は第１の情報（潜伏確変状態を特定する情報）から第２の情報に書き換えられることから、上記の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＥ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４４４】
［特徴ｉＥ２］
特徴ｉＥ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、
前記状態情報移行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４４５】
特徴ｉＥ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モー

ドで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＥ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４４６】

［特徴ｉＥ３］

特徴ｉＥ１または特徴ｉＥ２に記載の遊技機であって、

前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段（図１４９の変動時間設定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【６４４７】

特徴ｉＥ３によれば、総合状態情報に基づいて遊技動作の態様を設定する処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＥ３によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【６４４８】

［特徴ｉＥ４］

特徴ｉＥ１から特徴ｉＥ３までのいずれか一つにに記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４４９】

特徴ｉＥ４によれば、総合状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる

【６４５０】

＜特徴ｉＦ群＞

特徴ｉＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態およびその変形例１から抽出される。

【６４５１】

［特徴ｉＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第１の制御モードと前記第２の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第１の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶す

る第１の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第２の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、
前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段であって、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（潜伏確変状態：図１３６における「０２Ｈ」）に、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（高確率高頻度状態：図１３６における「０３Ｈ」）と同一の前記態様を設定する遊技動作設定手段（図１４９の変動時間設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４５２】
第１の状態情報が第１の制御モードを特定し、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態（いわゆる潜伏確変状態）に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている遊技機では、状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合に、潜伏確変状態となって遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＦ１によれば、潜伏確変状態となった場合に、高確率高頻度状態と同一の遊技動作の態様を設定することから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＦ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。
【６４５３】
［特徴ｉＦ２］
特徴ｉＦ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、
前記状態情報移行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４５４】
特徴ｉＦ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第

１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４５５】

［特徴ｉＦ３］

特徴ｉＦ１または特徴ｉＦ２に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４５６】

特徴ｉＦ３によれば、前記第１および第２の状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【６４５７】

＜特徴ｉＧ群＞

特徴ｉＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１６および変形例１７から抽出される。

【６４５８】

［特徴ｉＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

特定の場合に、前記制御モードが前記第１の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２の判定モードである特定状態（第３実施形態の変形例１６および変形例１７における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図１７８の当たり判定処理におけるステップＳｉ４００７）と、

前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態

様を設定する遊技動作設定手段と、
　設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、
　を備え、
　前記遊技動作設定手段は、
　前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として第１の態様を設定する第１遊技動作設定手段と、
　前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として前記第１の態様とは異なる第２の態様を設定する第２遊技動作設定手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【６４５９】
　特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様が設定され、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様とは異なる第２の態様に設定される。したがって、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に適した演出、および制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【６４６０】
［特徴ｉＧ２］
　特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、
　前記第２遊技動作設定手段は、
　前記制御モード切替手段によって移行される前の前記制御モードである前記第２の制御モードと、前記判定モードとに基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（第３実施形態の変形例１６から抽出される構成であり、図１８０の変動時間設定処理におけるステップＳｉ４２０５，Ｓｉ４２０６）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６４６１】
　特徴ｉＧ２によれば、制御モード切替手段によって移行される前の制御モードである第２の制御モードと前記判定モードとに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ２によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。
【６４６２】
［特徴ｉＧ３］
　特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、
　前記第２遊技動作設定手段は、
　前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段（第３実施形態の変形例１７から抽出される構成であり、変形例１７において引用する変形例１の図１７４に示される手順で実行される変動時間設定）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６４６３】

特徴ｉＧ３によれば、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、判定モードと制御モードに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ３によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。

【６４６４】

＜特徴ｉＨ群＞

特徴ｉＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１８から抽出される。

【６４６５】

［特徴ｉＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１４３の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

特定の場合に、前記制御モードが前記第１の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２の判定モードである特定状態（第３実施形態の変形例１６における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図１７８の当たり判定処理におけるステップＳｉ４００７）と、

前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合を第１の場合とし、前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合を第２の場合としたときに、前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第１の要素（変形例１８における変動時間）を同一にして、前記設定を行う第１の設定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６４６６】
特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＨ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した第１の場合と、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した第２の場合とで、遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第１の要素が同一となって、遊技動作の設定が行われる。このため、特徴ｉＨ１によれば、第１の要素を設定する制御ルーチンを第１の場合と第２の場合とで共通化することができるため、制御の簡易化を図ることができる。
【６４６７】
［特徴ｉＨ２］
特徴ｉＨ１に記載の遊技機であって、
第１の制御装置（主制御装置６０）と、
第２の制御装置（音声発光制御装置９０）と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記第１の場合と前記第２の場合とで、前記複数の要素のうちの少なくとも第２の要素（変形例１８における演出パターン）を相違させて、前記設定を行う第２の設定手段を備え、
前記第１の制御装置は、前記第１の設定手段を備え、
前記第２の制御装置は、前記第２の設定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４６８】
特徴ｉＨ２によれば、第１の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで共通する第１の要素の設定を行うことができ、第２の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで相違する第２の要素の設定を行うことができる。このために、第１の制御装置側では、第１の要素を設定する制御ルーチンを第１の場合と第２の場合とで共通化しながら、第２の制御装置側では、第１の場合と第２の場合とで第２の要素を相違したものとして遊技動作の態様を設定することができる。したがって、特徴ｉＨ２によれば、第１の場合に適した演出、および第２の場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。
【６４６９】
＜特徴ｊＡ群＞
特徴ｊＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６４７０】
［特徴ｊＡ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を少なくとも第１の遊技状態（低確率モード）と第２の遊技状態（高確率モード）の２種類の遊技状態に制御する手段を備え、前記第１の遊技状態は前記第２の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第２の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４７１】
特徴ｊＡ１によれば、遊技者にとって不利な第１の遊技状態で実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたということを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【６４７２】
[特徴ｊＡ２]
特徴ｊＡ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４７３】
特徴ｊＡ２によれば、特定の演出の内容として、第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する内容であるので、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。
【６４７４】
[特徴ｊＡ３]
特徴ｊＡ１または特徴ｊＡ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回実行手段が前記遊技回を実行中に、当該実行中の遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４７５】
特徴ｊＡ３によれば、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に第１の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし、特定の演出を実行した場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。
【６４７６】
[特徴ｊＡ４]
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報

に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、前記第１の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様（遊技者に最も有利な大当たり種別）で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４７７】
特徴ｊＡ４によれば、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることでき、遊技者に優越感を付与することができる。

【６４７８】
[特徴ｊＡ５]
特徴ｊＡ４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４７９】
特徴ｊＡ５によれば、第１の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、さらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【６４８０】
[特徴ｊＡ６]
特徴ｊＡ１から特徴ｊＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回であって前記特定の演出を実行する契機となった前記遊技回が終了した時点より後に実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４８１】
特徴ｊＡ６によれば、特定の演出を、当該特定の演出を実行する契機となった遊技回が終了した時点より後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【６４８２】
＜特徴ｊＢ群＞
特徴ｊＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６４８３】

［特徴ｊＢ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４８４】
特徴ｊＢ１によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が実行された遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出の内容に対して遊技者に注目させることができる。また、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４８５】
[特徴ｊＢ２]
特徴ｊＢ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、当該実行されている前記遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４８６】
特徴ｊＢ２によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、当該実行されている遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。
【６４８７】
[特徴ｊＢ３]
特徴ｊＢ１または特徴ｊＢ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合であって、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された遊技状態が前記複数種類の遊技状態のうちの特定の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４８８】
特徴ｊＢ３によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合であって、所定の条件を満

たした特別情報に対応する遊技回が特定の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の遊技状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを事後的に遊技者に認識させることができ、特定の遊技状態における遊技がどのように実行されたかの回想を遊技者に促し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４８９】

[特徴ｊＢ４]

特徴ｊＢ３に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記特定の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６４９０】

特徴ｊＢ４によれば、取得した特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者に対して、特定の付与態様で特典が付与されることへの期待感を付与することができる。

【６４９１】

[特徴ｊＢ５]

特徴ｊＢ４に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６４９２】

特徴ｊＢ５によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して、非常に大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【６４９３】

＜特徴ｊＣ群＞

特徴ｊＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６４９４】

［特徴ｊＣ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した時点より後であって、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４９５】
特徴ｊＣ１によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後であって、実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出によって、事後的に、遊技回における遊技状態が変化したことを遊技者に認識させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４９６】
[特徴ｊＣ２]
特徴ｊＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、前記遊技状態示唆演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４９７】
特徴ｊＣ２によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、遊技状態示唆演出を実行しないので、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。また、遊技回の遊技状態が変化したことを遊技者は遊技回の実行中には識別することができず、遊技回の実行中に、遊技者に対して遊技状態が変化したのか否かを推測させることができ、常に遊技に注目させることができ、より一層遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【６４９８】
[特徴ｊＣ３]
特徴ｊＣ１または特徴ｊＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後に実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【６４９９】
特徴ｊＣ３によれば、不利な遊技状態にも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことを、遊技状態示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識および回想させることができ、遊技者に対して優越感や満足感を付与することができる。
【６５００】
[特徴ｊＣ４]
特徴ｊＣ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５０１】
特徴ｊＣ４によれば、遊技回の遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすといった特殊な場合に遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大きな優越感を付与することができる。
【６５０２】
＜特徴ｊＤ群＞
特徴ｊＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５０３】
［特徴ｊＤ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における遊技状態を複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御し、複数種類の前記遊技状態として、最も有利な遊技状態である最有利状態（第４実施形態における高確率高頻度状態）と、最も不利な遊技状態である最不利状態（低確率低頻度状態）と、前記最有利状態よりも不利であり前記最不利状態よりも有利な遊技状態である中有利状態（低確率高頻度状態）との少なくとも３つの遊技状態に制御可能な手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記最有利状態および前記最不利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５０４】
特徴ｊＤ１によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、最有利状態および最不利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行するので、最も不利な状態である最不利状態となる前、すなわち中有利状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、達成感や優越感を付与することができる。
【６５０５】
[特徴ｊＤ２]
特徴ｊＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技状態が前記最有利状態から前記中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記特定の演出として、当該遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【６５０６】
特徴ｊＤ２によれば、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって、当該中有利

状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、特定の演出として、当該遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技示唆演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、遊技状態が最有利状態から中有利状態に変化していたこと、すなわち遊技状態が不利な状態に変化していたことを遊技者に回想させるとともに、不利な遊技状態に変化したにも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や優越感を遊技者に付与することができる。

【６５０７】

[特徴ｊＤ３]

特徴ｊＤ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

少なくとも前記最有利状態、前記中有利状態、および前記最不利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における前記遊技状態に関する示唆をする演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５０８】

特徴ｊＤ３によれば、少なくとも最有利状態、中有利状態、および最不利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における遊技状態に関する示唆をする演出を実行しないので、これらの遊技回の実行中には、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に中有利状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし特定の演出を実行した場合、または、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態を遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【６５０９】

[特徴ｊＤ４]

特徴ｊＤ１から特徴ｊＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記遊技状態が前記中有利状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５１０】

特徴ｊＤ４によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることでき、遊技者に優越感を付与することができる。

【６５１１】
＜特徴ｊＥ群＞
特徴ｊＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５１２】
［特徴ｊＥ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５１３】
特徴ｊＥ１によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行するので、示唆演出を認識した遊技者に対して、１つ前の当たり当選に対応する当たり種別を認識させることができる。例えば、先行当選遊技回において当たり当選に対応する当たり種別を演出として遊技者に示唆しない遊技機の場合、次に当たり当選したときに先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、事後的に先行当選遊技回における当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５１４】
［特徴ｊＥ２］
特徴ｊＥ１に記載の遊技回であって、
前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第１の当たり種別と第２の当たり種別とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、
前記第１の当たり種別は、前記第２の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、
前記演出実行手段は、
実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における当たり種別が前記第１の当たり種別である場合に、前記示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５１５】
特徴ｊＥ２によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第１の当たり種別である場合に、示唆演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に当たり当選したことを、示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識させること

で、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。
【６５１６】
[特徴ｊＥ３]
特徴ｊＥ１または特徴ｊＥ２に記載の遊技機であって、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、
前記遊技状態制御手段は、
前記当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回の後に実行する遊技回における遊技状態を制御し、
前記演出実行手段は、
前記遊技回において、実行中の遊技回における前記遊技状態が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【６５１７】
特徴ｊＥ３によれば、当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する遊技回における遊技状態を制御するので、先行当選遊技回における当たり種別がその後の遊技状態に影響を与える。しかしながら、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、先行当選遊技回の当たり種別がいずれであったのか、および、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して先行当選遊技回の当たり種別および実行中の遊技回における遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、このような状態で当たり当選し、示唆演出を実行した場合には、先行当選遊技回の当たり種別や、これまで実行されてきた遊技回の遊技状態、および遊技の内容を事後的に遊技者に回想させることができ、させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５１８】
＜特徴ｊＦ群＞
特徴ｊＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５１９】
［特徴ｊＦ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回における当たり種別と、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも１つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された前記遊技回以降に実行する演出（第４実施形態における特定の演出）を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５２０】
特徴ｊＦ１によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における

当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行された演出を認識した遊技者に、当該演出に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別について推測させることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【６５２１】

［特徴ｊＦ２］

特徴ｊＦ１に記載の遊技機であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第１の当たり種別（通常大当たり）と第２の当たり種別（確変大当たり）とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第１の当たり種別は、前記第２の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が前記第２の当たり種別の当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における前記当たり種別が前記第１の当たり種別である場合に、前記第２の当たり種別の当たり当選である前記遊技回以降に特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５２２】

特徴ｊＦ２によれば、実行された遊技回における判定の結果が第２の当たり種別の当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第１の当たり種別である場合に、第２の当たり種別の当たり当選である遊技回以降に特定の演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に有利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において確変大当たり）で当たり当選したことを、特定の演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

【６５２３】

＜特徴ｊＧ群＞

特徴ｊＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６５２４】

［特徴ｊＧ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と第２の遊技状態とに制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機

として実行する所定の演出（第４実施形態における特定の演出）を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５２５】
特徴ｊＧ１によれば、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を認識した遊技者は、当該所定の演出に基づいて当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。例えば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該所定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５２６】
［特徴ｊＧ２］
特徴ｊＧ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５２７】
特徴ｊＧ２によれば、条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技や演出に注目させることができる。
【６５２８】
［特徴ｊＧ３］
特徴ｊＧ１または特徴ｊＧ２に記載の遊技機であって、
前記第２の遊技状態（高確率モード）は前記第１の遊技状態（低確率モード）よりも遊技者に有利であり、
前記演出実行手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行した場合には、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として特定の演出を実行する手段と、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第２の遊技状態を維持した場合には、前記条件成立遊技回が実行されても前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６５２９】
特徴ｊＧ３によれば、有利な遊技状態である第２の遊技状態から、不利な遊技状態である第１の遊技状態に移行した後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。具体的には、第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５３０】
［特徴ｊＧ４］
特徴ｊＧ１から特徴ｊＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回において遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段を備え、
前記遊技回演出実行手段は、
前記遊技回演出として、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における前記遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５３１】
特徴ｊＧ４によれば、遊技回演出として、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行するので、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間は、遊技者は遊技状態の変化の態様を認識することができず、遊技状態の変化の態様を知りたいといった欲求を遊技者に惹起させることができる。そのような状態で、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を実行することによって、より一層、遊技者を所定の演出に注目させることができる。
【６５３２】
＜特徴ｊＨ群＞
特徴ｊＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５３３】
［特徴ｊＨ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、
前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間である特定期間（第４実施形態におけるオープニング期間およびエンディング期間）の時間的長さである特定時間を決定する特定時間決定手段とを備え、
前記特定時間決定手段は、
前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条

件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記特定時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５３４】
特徴ｊＨ１によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて特定時間を決定する。従って、例えば、特定時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を、当該遊技回が実行されているときに遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５３５】
［特徴ｊＨ２］
特徴ｊＨ１に記載の遊技機であって、
前記特定時間決定手段は、
前記特定期間のうち、前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである付与前時間を決定する付与前時間決定手段を備え、
前記付与前時間決定手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与前時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５３６】
特徴ｊＨ２によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与前時間を決定する。従って、例えば、付与前時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５３７】
［特徴ｊＨ３］
特徴ｊＨ１に記載の遊技機であって、
前記特定時間決定手段は、
前記特定期間のうち、前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段を備え、
前記付与後時間決定手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与後時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５３８】

特徴ｊＨ３によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５３９】

＜特徴ｊＩ群＞

特徴ｊＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６５４０】

［特徴ｊＩ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第１の遊技状態（低確率モード）と、前記第１の遊技状態より遊技者にとって有利な第２の遊技状態（高確率モード）とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第１特定遊技回とし、前記第１特定遊技回の次に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第２特定遊技回とした場合に、

前記演出実行手段は、

前記第１特定遊技回の後に実行された前記遊技回の前記遊技状態が前記第２遊技状態であり、前記第２特定遊技回の遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、特定の演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５４１】

特徴ｊＩ１によれば、第１特定遊技回の後に実行された遊技回の遊技状態が第２遊技状態であり、第２特定遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、特定の演出を実行する。すなわち、特別情報が所定の条件を満たした遊技回の後から、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技回が開始され、その後、遊技者にとって不利な遊技状態に移行し、その後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特

別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５４２】
［特徴ｊＩ２］
特徴ｊＩ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記第１の遊技状態である前記遊技回において前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５４３】
特徴ｊＩ２によれば、特定の演出として、第１の遊技状態である遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行するので、不利な遊技状態から特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に対して強く認識させることができ、より一層、優越感や期待感を付与することができる。
【６５４４】
［特徴ｊＩ３］
特徴ｊＩ１または特徴ｊＩ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記第２特定遊技回の終了した時点より後に実行する
ことを特徴とする遊技機。
【６５４５】
特徴ｊＩ３によれば、特定の演出を、第２特定遊技回の終了した時点より後に実行するので、第２特定遊技回の終了した後においても遊技者に優越感や期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。
【６５４６】
＜特徴ｊＪ群＞
特徴ｊＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５４７】
［特徴ｊＪ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回の遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
既に実行された前記遊技回である実行済遊技回の前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を、当該実行済遊技回が終了した時点より後に実行する遊技状態示唆演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５４８】
特徴ｊＪ１によれば、実行済遊技回の遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を、実行済遊技回が終了した時点より後に実行するので、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を事後的に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５４９】
［特徴ｊＪ２］

特徴ｊＪ１に記載の遊技機であって、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを契機として前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５５０】
特徴ｊＪ２によれば、特別情報が所定の条件を満たしたことを契機として遊技状態示唆演出を実行する手段を備えるので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感を遊技者に付与することができることに加え、どのような遊技状態を経て特別情報が所定の条件を満たすに至ったのかを遊技者に認識させることができるので、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。
【６５５１】
［特徴ｊＪ３］
特徴ｊＪ１または特徴ｊＪ２に記載の遊技機であって、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、
前記実行済遊技回の前記遊技状態が特定の条件を満たした場合（例えば、高確率モードから低確率モードに移行した場合）に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５５２】
特徴ｊＪ３によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の条件の設定の態様によって、遊技者に実行済遊技回の遊技状態を事後的に回想させるタイミングを制御することができる。たとえば、特定の条件を、実行済遊技回の遊技状態が遊技者にとって不利な遊技状態で特別状態が所定の条件を満たしたことといった条件に設定した場合には、遊技者にとって不利な遊技状態であったことを事後的に回想させることができ、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。
【６５５３】
［特徴ｊＪ４］
特徴ｊＪ３に記載の遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における前記遊技状態を、少なくとも第１の遊技状態と、前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能であり、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、
前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記特定の条件を満たした場合として、少なくとも前記遊技状態示唆演出を実行する直前の前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５５４】
特徴ｊＪ４によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合として、少なくとも遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、仮に、遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。
【６５５５】
＜特徴ｊＫ群＞
特徴ｊＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５５６】
［特徴ｊＫ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段は、
第１の判定モード（低確率モード）又は第２の判定モード（高確率モード）で前記判定を実行可能であり、
前記第１の判定モードで前記判定を実行する場合よりも、前記第２の判定モードで前記判定を実行する場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、
さらに前記遊技機は、
実行される遊技回での前記判定手段による前記判定に先立って、当該遊技回での前記判定モードを決定する判定モード決定手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記判定手段による前記判定の対象となっている遊技回である判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における前記判定モードが前記第２の判定モードであった場合において、前記判定対象遊技回における前記判定モードが前記第１の判定モードであり（第４実施形態において、判定対象遊技回で転落抽選に当選し）、かつ、前記判定対象遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５５７】
特徴ｊＫ１によれば、判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における判定モードが第２の判定モードであった場合において、判定対象遊技回における判定モードが第１の判定モードであり、かつ、判定対象遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者は、第２の判定モードから第１の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを認識する。よって、第２の判定モードから第１の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たすといった非常に希有な事象が発生したことに対する驚きを遊技者に付与することができるとともに、第１の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことに対して遊技者に優越感や達成感を付与することができる。

【６５５８】
［特徴ｊＫ２］
特徴ｊＫ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出として、前記判定モードが前記第１の判定モードの状態で特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５５９】
特徴ｊＫ２によれば、特定の演出として、判定モードが第１の判定モードの状態で特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行するので、第１の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者により一層意識させることができ、遊技者の優越感や達成感を助長することができる。

【６５６０】
［特徴ｊＫ３］
特徴ｊＫ１または特徴ｊＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記判定対象遊技回の終了した時点より後に実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【６５６１】

特徴ｊＫ３によれば、特定の演出を、判定対象遊技回の終了した時点より後に実行するので、判定対象遊技回において当該判定対象遊技回における判定の結果が報知された後、すなわち、判定対象遊技回が終了した後であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【６５６２】

＜特徴ｊＬ＞

特徴ｊＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６５６３】

［特徴ｊＬ１］

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定モードを、第１の判定モード又は前記第１の判定モード（低確率モード）で前記判定を実行するよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率高い第２の判定モード（高確率モード）に切り替える判定モード切替手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回が終了した後に特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するための時間である特定処理時間（第４実施形態におけるオープニング時間やエンディング時間）を決定する特定処理時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定処理時間決定手段は、

前記条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、前記判定モードが前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行したか否かに基づいて、前記特定処理時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５６４】

特徴ｊＬ１によれば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かに基づいて、特定処理時間を決定するので、たとえば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降に第１の判定モードから第２の判定モードに移行したか否かに応じて特定処理時間の長さを変えることによって、遊技者に対して、第１の判定モードから第２の判定モードに移行したか否かを認識させることができる。

【６５６５】

［特徴ｊＬ２］

特徴ｊＬ１に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段を備え、

前記特定処理時間は、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である

状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【６５６６】
特徴ｊＬ２によれば、特定処理時間は、特典付与用期間のうち、特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間を除いた期間の時間的長さであるので、例えば、特典付与用期間のうちの状態遷移処理期間を除いた期間を用いて、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の特典付与期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【６５６７】
［特徴ｊＬ３］
特徴ｊＬ２に記載の遊技機であって、
前記特定処理時間は、
前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【６５６８】
特徴ｊＬ３によれば、特定処理時間は、特典付与用期間の開始から状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間の時間的長さであるので、例えば、付与前期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【６５６９】
［特徴ｊＬ４］
特徴ｊＬ２に記載の遊技機であって、
前記特定処理時間は、
前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである
ことを特徴とする遊技機。
【６５７０】
特徴ｊＬ４によれば、特定処理時間は、状態遷移処理期間の終了から特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間の時間的長さであるので、例えば、付与後期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第２の判定モードから第１の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。
【６５７１】
＜特徴ｊＭ＞
特徴ｊＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５７２】
［特徴ｊＭ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも

遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
遊技球が流通可能な特定領域（第４実施形態におけるＶゾーン）と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態（高確率モード）に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５７３】

特徴ｊＭ１によれば、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技球が特定の領域を流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を第２の遊技状態に制御されることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５７４】

［特徴ｊＭ２］

特徴ｊＭ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が前記第１の遊技状態であった場合に、前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５７５】

特徴ｊＭ２によれば、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第１の遊技状態であった場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。すなわち、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第１の遊技状態であることで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球が特定の領域を流通し遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に遊技状態示唆演出を実行する。よって、遊技者の期待感が低下した状態において、遊技球が特定領域を通過し、かつ、遊技状態示唆演出を実行することで、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５７６】

［特徴ｊＭ３］

特徴ｊＭ１または特徴ｊＭ２に記載の遊技機であって、
前記特定期間は、前記特別情報が前記所定の条件を満たした前記遊技回の終了後に開始され、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした第１の遊技回の終了した後から、前記第１の遊技回より後に実行される遊技回であって当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第２の遊技回が終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、前記第２の遊技状態から前記第１の遊技状態に移行し、前記第２の遊技回の前記遊技状態が前記第１の遊技状態である場合に、前記第２の遊技回の終了後に開始される前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５７７】
特徴ｊＭ３によれば、第１の遊技回の終了した後から第２の遊技回の終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行し、第２の遊技回の遊技状態が第１の遊技状態である場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。よって、第１の遊技回から第２の遊技回までの間に第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、第２の遊技回において特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、第２の遊技回の終了後の特定の期間に遊技球が特定領域を通過してさらに期待感が上昇した状態において、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５７８】
＜特徴ｊＮ＞
特徴ｊＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５７９】
［特徴ｊＮ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
遊技球が流通可能な特定領域と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記条件成立遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、
前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（第４実施形態におけるエンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段とを備え、
前記遊技状態制御手段は、
前記特典付与用期間に含まれる期間であって前記付与後期間よりも前の期間である特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態に制御する手段を備え、
前記付与後時間決定手段は、
前記条件成立遊技回よりも一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態に基づいて、前記付与後時間を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５８０】
特徴ｊＮ１によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態を認識することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに特定の期間に遊技球が特定の領域を流通した場合には、その後の付与後期間に当該演出が実行されることとなり、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを当該演出によって助長することができる。
【６５８１】
［特徴ｊＮ２］
特徴ｊＮ１に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記付与後期間に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する演出である遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８２】
特徴ｊＮ２によれば、付与後期間に、遊技状態示唆演出を実行するので、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５８３】
＜特徴ｊＯ群＞
特徴ｊＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。
【６５８４】
［特徴ｊＯ１］
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、第１特定演出（第４実施形態の変形例１０におけるバトル演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８５】
特徴ｊＯ１によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した

遊技回において、第１特定演出を実行するので、第１特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回の遊技状態がどのようになっているのかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【６５８６】

［特徴ｊＯ２］

特徴ｊＯ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１特定演出を実行した前記遊技回以降の遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第２特定演出（第４実施形態の変形例１０における特定の演出）を実行する第２特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５８７】

特徴ｊＯ２によれば、第１特定演出を実行した遊技回以降の遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、第２特定演出を実行するので、第２特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特別情報が前記所定の条件を満たしたことに対する喜びに加え、遊技回の遊技状態が変化していたことを推測させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【６５８８】

［特徴ｊＯ３］

特徴ｊＯ２に記載の遊技機であって、

前記第２特定演出実行手段は、

前記第２特定演出として、前記第１特定演出が実行された遊技回において前記遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５８９】

特徴ｊＯ３によれば、第２特定演出として、第１特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行するので、第２特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第１特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを認識させ、第１特定演出が実行された以降の遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【６５９０】

［特徴ｊＯ４］

特徴ｊＯ１から特徴ｊＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が第２の遊技状態から第１の遊技状態に変化した場合に、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、前記第１特定演出を実行する手段を備え、

前記第１の遊技状態は、前記第２の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【６５９１】

特徴ｊＯ４によれば、第１特定演出を実行することによって遊技状態が不利な遊技状態に変化したにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に認識させることができ、遊技者に優越感や満足感を付与することができる。

【６５９２】

＜特徴ｋＡ群＞

特徴ｋＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。

【６５９３】

［特徴ｋＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３２１のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【６５９４】

特徴ｋＡ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報

に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【６５９５】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＡ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５９６】

また、特徴ｋＡ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【６５９７】

特徴ｋＡ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６５９８】

［特徴ｋＡ２］

特徴ｋＡ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【６５９９】

特徴ｋＡ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６００】

［特徴ｋＡ３］

特徴ｋＡ１または特徴ｋＡ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【６６０１】

特徴ｋＡ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６０２】

［特徴ｋＡ４］

特徴ｋＡ１または特徴ｋＡ２に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記遊技回における一期間（リーチ演出を行う期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【６６０３】

特徴ｋＡ４によれば、遊技回における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、遊技回における一期間が出現して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６０４】

［特徴ｋＡ５］

特徴ｋＡ１から特徴ｋＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６６０５】

特徴ｋＡ５によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６０６】

＜特徴ｋＢ群＞

特徴ｋＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例７から抽出される。

【６６０７】

［特徴ｋＢ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによ

って、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を表示する特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９７のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９８のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０６の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０７のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）

を備えることを特徴とする遊技機。

【６６０８】

特徴ｋＢ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて決定される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＢ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、記憶された数値情報の把握に必要となる特定の

演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に推定し、ひいては記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６０９】

また、特徴ｋＢ１によれば、遊技者は、特定の演出を実行する期間を推定するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【６６１０】

特徴ｋＢ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６６１１】

［特徴ｋＢ２］

特徴ｋＢ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６６１２】

特徴ｋＢ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６１３】

［特徴ｋＢ３］

特徴ｋＢ１または特徴ｋＢ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【６６１４】

特徴ｋＢ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいとい

った期待感を、遊技者に付与することができる。
【６６１５】
［特徴ｋＢ４］
特徴ｋＢ１から特徴ｋＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６１６】
特徴ｋＢ４によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６１７】
＜特徴ｋＣ群＞
特徴ｋＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６、又は第５実施形態の変形例１０から抽出される。
【６６１８】
［特徴ｋＣ１］
第１抽選処理を実行する第１抽選手段（変形例６にあっては、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される初回の図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０１、変形例１０にあっては、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選）と、
第１抽選処理を実行した後に、第２抽選処理を実行する第２抽選手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１９のエンディング演出設定処理のＳｋ５１０６およびＳｋ５１０７）と、
所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行されるエンディング演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１抽選処理において第１抽選結果（変形例６にあっては例えばノーマルリーチ、変形例１０にあっては例えば高出現確率）となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記第２抽選処理において前記第２抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６１９】
特徴ｋＣ１によれば、第１抽選処理において第１抽選結果となった場合に、第２抽選処理において第２抽選結果となる確率が所定の確率に決定され、第１抽選処理を実行した後に実行される第２抽選処理において第２抽選結果となった場合に、数値情報に対応した演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、第１抽選処理において第１抽選結果となったか否かを観察し、観察結果から、第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を推測し、第２抽選処理において第２抽選結果となって演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することが

できる。比較例の遊技機として、演出情報画像を予め決められた確率で表示させる構成を考えたとき、比較例の遊技機では、演出情報画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＣ１によれば、演出情報画像を表示させるか否かを決定する第２抽選処理において第２抽選結果となる確率が、第１抽選処理における抽選結果に基づいて決定されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６２０】

［特徴ｋＣ２］

特徴ｋＣ１に記載の遊技機であって、

前記抽選確率設定手段は、

前記第１抽選処理において第１抽選結果以外の抽選結果となった場合に、前記第２抽選処理において第２抽選結果となる確率を、前記所定の確率よりも低い確率に設定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６６２１】

特徴ｋＣ２によれば、第１抽選処理の抽選結果が第１抽選結果以外となった場合より第１抽選結果となった場合の方が、演出情報画像が出現する確率が高くなることから、第１抽選処理において第１抽選結果となって欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。

【６６２２】

［特徴ｋＣ３］

特徴ｋＣ１または特徴ｋＣ２に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が第３抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

前記第３抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

を備え、

前記数値情報記憶手段は、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した数値情報を、前記所定の数値情報として記憶する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６６２３】

特徴ｋＣ３によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現から、第３抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを把握することが可能となる。

【６６２４】

［特徴ｋＣ４］

特徴ｋＣ３に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記第３抽選処理において前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）において、前記演出情報画像の表示を行う
ことを特徴とする遊技機。
【６６２５】
特徴ｋＣ４によれば、特別情報が第３抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が第３抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６６２６】
＜特徴ｋＤ群＞
特徴ｋＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。
【６６２７】
［特徴ｋＤ１］
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
到達した遊技球を、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とに振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
到達した遊技球が前記振分手段によって前記第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種

フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【６６２８】
特徴ｋＤ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。振分先記憶手段によって、到達した遊技球が振分手段によって第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、到達した遊技球が振分手段によって第１経路および第２経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【６６２９】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＤ１によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６３０】
また、特徴ｋＤ１によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、到達した遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６３１】
［特徴ｋＤ２］
特徴ｋＤ１に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。

【６６３２】
特徴ｋＤ２によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選

処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６６３３】
［特徴ｋＤ３］
特徴ｋＤ１または特徴ｋＤ２に記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６３４】
特徴ｋＤ３によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＤ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６３５】
＜特徴ｋＥ群＞
特徴ｋＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。
【６６３６】
［特徴ｋＥ１］
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄Ｐ

Ｙ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたときの前記特別情報が前記第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、前記第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６６３７】
特徴ｋＥ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によるものか、第２入球手段への遊技球の入球によるものかを観察し、観察結果から、前記所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。
【６６３８】
比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＥ１によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によるものか、第２入球手段への遊技球の入球によるものかに応じた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６３９】
また、特徴ｋＥ１によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第２入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、特定の演出としての演出情報画像の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、第１入球手段よりも第２入球手段へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６６４０】
［特徴ｋＥ２］
特徴ｋＥ１に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【６６４１】
特徴ｋＥ２によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６４２】
＜特徴ｋＦ群＞
特徴ｋＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【６６４３】
［特徴ｋＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＸ）を表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６４４】

特徴ｋＦ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、所定の遊技条件が成立したか否かを観察する。その後、遊技者は、所定の期間において、演出情報画像が出現するか否かを観察して、演出情報画像の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、上記の観察の結果とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＦ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出としての演出情報画像の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６４５】

また、特徴ｋＦ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を推測するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【６６４６】

特徴ｋＦ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、演出情報画像が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６６４７】

［特徴ｋＦ２］

特徴ｋＦ１に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【６６４８】

特徴ｋＦ２によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高いことから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６４９】

［特徴ｋＦ３］

特徴ｋＦ１または特徴ｋＦ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制

御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【６６５０】
特徴ｋＦ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６６５１】
［特徴ｋＦ４］
特徴ｋＦ１から特徴ｋＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６５２】
特徴ｋＦ４によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６５３】
＜特徴ｋＧ群＞
特徴ｋＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。
【６６５４】
［特徴ｋＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３２１のエンディング演出設定処理）を備え、
前記遊技情報記憶手段は、
第１の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第１の遊技情報を記憶し、前記第１の遊技条件よりも遊技者に有利な第２の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第２の遊技情報を記憶する手段を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第１の遊技情報である場合よりも前記第２の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い
ことを特徴とする遊技機。

【６６５５】

特徴ｋＧ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【６６５６】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＧ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、

遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６５７】

また、特徴ｋＧ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【６６５８】

特徴ｋＧ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６６５９】

特徴ｋＧ１によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第１の遊技条件が成立した場合に記憶される第１の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第２の遊技条件が成立した場合に記憶される第２の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第２の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６６０】

＜特徴ｋＨ群＞

特徴ｋＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。

【６６６１】

［特徴ｋＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８

４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３２１のエンディング演出設定処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【６６６２】

特徴ｋＨ１によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【６６６３】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＨ１によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６６４】

また、特徴ｋＨ１によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【６６６５】

特徴ｋＨ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６６６６】
特徴ｋＨ１によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６６６７】
＜特徴ｋＩ群＞
特徴ｋＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【６６６８】
［特徴ｋＩ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図

２８９のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６６９】
特徴ｋＩ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別と設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した前記遊技回における演出の種別とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＩ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６７０】
また、特徴ｋＩ１によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６７１】
特徴ｋＩ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６７２】
特徴ｋＩ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【６６７３】
［特徴ｋＩ２］
特徴ｋＩ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６６７４】
特徴ｋＩ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高いことから、遊技

者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６７５】

［特徴ｋＩ３］

特徴ｋＩ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【６６７６】

特徴ｋＩ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６７７】

［特徴ｋＩ４］

特徴ｋＩ１から特徴ｋＩ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【６６７８】

特徴ｋＩ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６７９】

［特徴ｋＩ５］

特徴ｋＩ１から特徴ｋＩ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６６８０】

特徴ｋＩ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＩ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を

行うことを積極的に促すことができる。
【６６８１】
＜特徴ｋＪ群＞
特徴ｋＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１から抽出される。
【６６８２】
［特徴ｋＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９７のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９８のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９６１の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０７のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）
を備えることを特徴とする遊技機。

【６６８３】
特徴ｋＪ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＪ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６８４】
また、特徴ｋＪ１によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６８５】
特徴ｋＪ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６８６】
特徴ｋＪ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【６６８７】
［特徴ｋＪ２］
特徴ｋＪ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６８８】
特徴ｋＪ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出

である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６８９】

［特徴ｋＪ３］

特徴ｋＪ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６６９０】

特徴ｋＪ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６６９１】

［特徴ｋＪ４］

特徴ｋＪ１から特徴ｋＪ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【６６９２】

特徴ｋＪ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【６６９３】

［特徴ｋＪ５］

特徴ｋＪ１から特徴ｋＪ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６６９４】
特徴ｋＪ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＪ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６６９５】
＜特徴ｋＫ群＞
特徴ｋＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例２から抽出される。
【６６９６】
［特徴ｋＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１５のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６９７】
特徴ｋＫ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分

けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先と、設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け先とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＫ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６９８】

また、特徴ｋＫ１によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６６９９】

特徴ｋＫ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７００】

特徴ｋＫ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６７０１】

［特徴ｋＫ２］

特徴ｋＫ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも

前記第２経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６７０２】
特徴ｋＫ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７０３】
［特徴ｋＫ３］
特徴ｋＫ１または特徴ｋＫ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【６７０４】
特徴ｋＫ３によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７０５】
［特徴ｋＫ４］
特徴ｋＫ１から特徴ｋＫ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７０６】
特徴ｋＫ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＫ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７０７】
＜特徴ｋＬ群＞
特徴ｋＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例３から抽出される。
【６７０８】
［特徴ｋＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【６７０９】
特徴ｋＬ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＬ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７１０】
また、特徴ｋＬ１によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７１１】
特徴ｋＬ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを

観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７１２】

特徴ｋＬ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６７１３】

［特徴ｋＬ２］

特徴ｋＬ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７１４】

特徴ｋＬ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７１５】

［特徴ｋＬ３］

特徴ｋＬ１または特徴ｋＬ２に記載の遊技機であって、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【６７１６】

特徴ｋＬ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期

間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【６７１７】

［特徴ｋＬ４］

特徴ｋＬ１から特徴ｋＬ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

起点となる時から１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７１８】

特徴ｋＬ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＬ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７１９】

＜特徴ｋＭ群＞

特徴ｋＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例４から抽出される。

【６７２０】

［特徴ｋＭ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータと、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７２１】

特徴ｋＭ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演

出実行手段によって、所定の期間において、導出された程度パラメータと、定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した演出とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＭ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７２２】

また、特徴ｋＭ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７２３】

［特徴ｋＭ２］

特徴ｋＭ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７２４】

特徴ｋＭ２によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＭ２によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７２５】

［特徴ｋＭ３］

特徴ｋＭ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【６７２６】

特徴ｋＭ３によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特

定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７２７】

＜特徴ｋＮ群＞

特徴ｋＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例５から抽出される。

【６７２８】

［特徴ｋＮ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７２９】

特徴ｋＮ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。このため、遊技者は、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した演出から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＮ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間に

ついてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７３０】

また、特徴ｋＮ１によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７３１】

［特徴ｋＮ２］

特徴ｋＮ１に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７３２】

特徴ｋＮ２によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＭ２によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７３３】

［特徴ｋＮ３］

特徴ｋＮ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【６７３４】

特徴ｋＮ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【６７３５】

＜特徴ｋＯ群＞

特徴ｋＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１と第５実施形態の変形例３と第５実施形態の変形例５とから抽出される。

【６７３６】
［特徴ｋＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された前記遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７３７】
特徴ｋＯ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間との中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が第１の期間と第２の期間とを含む複数の演出期間の中から、いずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＯ１によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推

測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７３８】

また、特徴ｋＯ１によれば、第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【６７３９】

［特徴ｋＯ２］

特徴ｋＯ１に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７４０】

特徴ｋＯ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【６７４１】

［特徴ｋＯ３］

特徴ｋＯ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の期間であると決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７４２】
第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋＯ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７４３】
［特徴ｋＯ４］
特徴ｋＯ１または特徴ｋＯ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の演出期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の演出期間であると決定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７４４】
第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋＯ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が高い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、遊技回において実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７４５】
［特徴ｋＯ５］
特徴ｋＯ２から特徴ｋＯ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７４６】
特徴ｋＯ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＯ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７４７】
＜特徴ｋＰ群＞

特徴ｋＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１と第５実施形態の変形例３の変形例から抽出される。

【６７４８】

［特徴ｋＰ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技回における前記演出の種別毎の複数の期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７４９】

特徴ｋＰ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中から、特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中からいずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＰ１によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７５０】

［特徴ｋＰ２］

特徴ｋＰ１に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７５１】

特徴ｋＰ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【６７５２】

［特徴ｋＰ３］

特徴ｋＰ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７５３】

特徴ｋＰ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７５４】

［特徴ｋＰ４］
特徴ｋＰ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記実行期間決定手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７５５】
特徴ｋＰ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７５６】
［特徴ｋＰ５］
特徴ｋＰ２から特徴ｋＰ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７５７】
特徴ｋＰ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＰ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７５８】
＜特徴ｋＱ群＞
特徴ｋＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態から抽出される。
【６７５９】
［特徴ｋＱ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、

ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する第１演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理のステップＳｋ２８０６～ステップＳｋ２８１０）と、
前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む演出を、前記特定の演出として実行する第２演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理のステップＳｋ２８１３）と、
前記所定の期間において、前記第１演出実行手段と前記第２演出実行手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる選択実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７６０】
特徴ｋＱ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる選択実行手段によって、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される第１演出実行手段と、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が特定の演出として実行される第２演出実行手段とのうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定を推測（高い精度で、推測可能）するか、または、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することが可能となる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、特徴ｋＱ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７６１】
［特徴ｋＱ２］
特徴ｋＱ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０

３）と、
を備え、
前記選択実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記第１演出手段と前記第２演出手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７６２】
特徴ｋＱ２によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、第１演出手段と前記第２演出手段のうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察することによって、特定の演出が第１演出実行手段と第２演出実行手段のいずれによって実行されるかを予想することができる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。
【６７６３】
［特徴ｋＱ３］
特徴ｋＱ２に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（スーパーリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スペシャルリーチ）と、を少なくとも有し、
前記選択実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第１演出実行手段を実行させ、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第２演出実行手段を実行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７６４】
特徴ｋＱ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第１遊技回演出である場合に、第１演出実行手段によって特定の演出が実行され、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、第２演出実行手段によって特定の演出が実行される。翻って、第２演出実行手段によって実行される特定の演出は、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出であることから、当選確率の設定を高い精度で容易に推定することができる。したがって、当選確率の設定を容易に推定する面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７６５】
［特徴ｋＱ４］
特徴ｋＱ３に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、さらに、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも低い第３遊技回演出（ノーマルリーチ）を有し、
を備え、
前記選択実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出の場合に、前記第１演出実行手段を実行させる手段

を備え、
前記第１演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出である場合よりも前記第１遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６７６６】
特徴ｋＱ４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が第２遊技回演出よりも低い第１遊技回演出および第３遊技回演出である場合に、共に、第１演出実行手段によって特定の演出が実行され、第２遊技回演出である場合に、第２演出実行手段によって特定の演出が実行される。その上、演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第３遊技回演出である場合よりも第１遊技回演出である場合の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行される。したがって、第１～第３遊技回演出の中で期待度が最も低い第３遊技回演出の場合よりも、第１～第３遊技回演出の中で中間の期待度である第１遊技回演出の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行され、第１～第３遊技回演出の中で期待度が最も高い第２遊技回演出である場合に、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定が示される。したがって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別について、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高いほど、遊技者は、高い精度で容易に、当選確率の設定を推測することが可能となる。
【６７６７】
［特徴ｋＱ５］
特徴ｋＱ２から特徴ｋＱ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７６８】
特徴ｋＱ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＱ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７６９】
＜特徴ｋＲ群＞
特徴ｋＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例６から抽出される。
【６７７０】
［特徴ｋＲ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭ

ＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）と、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記所定の出現確率が、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８９のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【６７７１】

特徴ｋＲ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【６７７２】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＲ１によれば、所定の期間において、起点となる時から所定回数となったときの遊技回において実行される演出の種別に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７７３】
また、特徴ｋＲ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７７４】
特徴ｋＲ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。
【６７７５】
［特徴ｋＲ２］
特徴ｋＲ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行手段は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６７７６】
特徴ｋＲ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７７７】
［特徴ｋＲ３］
特徴ｋＲ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、
前記特定演出実行は、
前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６７７８】
特徴ｋＲ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７７９】
［特徴ｋＲ４］
特徴ｋＲ１から特徴ｋＲ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制

御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【６７８０】
特徴ｋＲ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６７８１】
［特徴ｋＲ５］
特徴ｋＲ１から特徴ｋＲ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７８２】
特徴ｋＲ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴ｋＲ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７８３】
＜特徴ｋＳ群＞
特徴ｋＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例７から抽出される。
【６７８４】
［特徴ｋＳ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８４のリーチ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２４０３～Ｓｋ２４０６、Ｓｋ２４０９～Ｓｋ２４１２およびＳｋ２４１４～Ｓｋ２４１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８６の通常大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２５０３～Ｓｋ２５０６、Ｓｋ２５０９～Ｓｋ２５１２およびＳｋ２５１４～Ｓｋ２５１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８７の確変大当たり時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２６０３～Ｓｋ２６０６、Ｓｋ２６０９～Ｓｋ２６１２およびＳｋ２６１４～Ｓｋ２６１６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８８の外れ時用演出パターン設定処理のステップＳｋ２７０１～Ｓｋ２７０３）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９７のノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３３０２～ステップＳｋ３３０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９８のスーパーリーチ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ３４０２～ステップＳｋ３４０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図２９６１の外れ時用演出パターンテーブル参照処理のステップＳｋ４２０２～ステップＳｋ４２０６と、ＭＰＵ９２によって実行される図３０７のエンディング演出処理のステップＳｋ４３０２～ステップＳｋ４３０６等）

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７８５】

特徴ｋＳ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＳ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７８６】

また、特徴ｋＳ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから

、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７８７】

特徴ｋＳ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６７８８】

［特徴ｋＳ２］

特徴ｋＳ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第１遊技回演出よりも高い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７８９】

特徴ｋＳ２によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７９０】

［特徴ｋＳ３］

特徴ｋＳ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出である場合よりも前記第２遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７９１】

特徴ｋＳ３によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第１遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７９２】

［特徴ｋＳ４］

特徴ｋＳ１から特徴ｋＳ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処

理）を備え、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【６７９３】
特徴ｋＳ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【６７９４】
［特徴ｋＳ５］
特徴ｋＳ１から特徴ｋＳ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６７９５】
特徴ｋＳ５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴ｋＳ５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６７９６】
＜特徴ｋＴ群＞
特徴ｋＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。
【６７９７】
［特徴ｋＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、
遊技球を発射する発射手段と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、

ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、
起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記所定の出現確率が、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１５のエンディング演出設定処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【６７９８】
特徴ｋＴ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【６７９９】
比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴ｋＴ１によれば、所定の期間において、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８００】
また、特徴ｋＴ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６８０１】
特徴ｋＴ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６８０２】
［特徴ｋＴ２］
特徴ｋＴ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
を備え、
前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、
さらに、
前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段
を備え、
前記振分手段は、
前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、
前記特定演出実行手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６８０３】
特徴ｋＴ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【６８０４】
［特徴ｋＴ３］
特徴ｋＴ１または特徴ｋＴ２に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である
ことを特徴とする遊技機。
【６８０５】
特徴ｋＴ３によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。
【６８０６】
［特徴ｋＴ４］
特徴ｋＴ１から特徴ｋＴ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８０７】
特徴ｋＴ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特

徴ｋＴ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６８０８】

＜特徴ｋＵ群＞

特徴ｋＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例９から抽出される。

【６８０９】

［特徴ｋＵ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図２８２の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構２５０）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がＮ個（Ｎは１以上の整数）となったときに、当該Ｎ個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている初回変動第１図柄フラグおよび初回変動第２図柄フラグと、音声発光制御基板９１側のＭＰＵ９２と、ＭＰＵ９２によって実行される図３１０の入球時の更新処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８１０】

特徴ｋＵ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたか

を観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＵ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からＮ個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８１１】

また、特徴ｋＵ１によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このＮ個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６８１２】

特徴ｋＵ１の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がＮ個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６８１３】

［特徴ｋＵ２］

特徴ｋＵ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、

遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第１入球手段へ至る第１経路と、前記第２入球手段へ至る第２経路とを備え、

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第１経路である場合よりも前記第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８１４】

特徴ｋＵ２によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第１入球手段へ至る第１経路である場合よりも、第１入球手段よりも付与される特典が有利な第２入球手段へ至る第２経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度

の面からも、起点となる時からＮ個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第２経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。
【６８１５】
［特徴ｋＵ３］
特徴ｋＵ１または特徴ｋＵ２に記載の遊技機であって、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【６８１６】
特徴ｋＵ３によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【６８１７】
［特徴ｋＵ４］
特徴ｋＵ１から特徴ｋＵ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
起点となる時から１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８１８】
特徴ｋＵ４によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴ｋＵ４によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。
【６８１９】
＜特徴ｋＶ群＞
特徴ｋＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１０から抽出される。
【６８２０】
［特徴ｋＶ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、
を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、
所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記所定の出現確率が前記程度パラメータに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８２１】
特徴ｋＶ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、所定の期間において、予め定められた出現確率で実行する比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴ｋＶ１によれば、特定の演出は程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行されることから、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を感じる。このため、特徴ｋＶ１の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。
【６８２２】
［特徴ｋＶ２］
特徴ｋＶ１に記載の遊技機であって、
前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８２３】
特徴ｋＶ２によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、所定の期間における上記特定の演出の出現確率の程度を推測することができる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出の出現確率を推測することができる。
【６８２４】
［特徴ｋＶ３］
特徴ｋＶ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理を備え、
前記程度パラメータ導出手段は、
抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、
前記程度パラメータ演出実行手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８２５】
特徴ｋＶ３によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起

点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＶ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６８２６】

［特徴ｋＶ４］

特徴ｋＶ３に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【６８２７】

特徴ｋＶ４によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【６８２８】

＜特徴ｋＷ群＞

特徴ｋＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１１とから抽出される。

【６８２９】

［特徴ｋＷ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８３０】

特徴ｋＷ１によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が

実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴ｋＷ１によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を感じる。出現期間が変われば、通常、出現頻度が変わるため、遊技者は、特定の演出の出現し易さについてもランダム性を感じる。このため、特徴ｋＷ１の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。

【６８３１】

［特徴ｋＷ２］

特徴ｋＷ１に記載の遊技機であって、

起点となる時から所定の期間内において、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８３２】

特徴ｋＷ２によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する期間を予測することができる。

【６８３３】

［特徴ｋＷ３］

特徴ｋＷ２に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６８３４】

特徴ｋＷ３によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴ｋＷ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６８３５】

［特徴ｋＷ４］

特徴ｋＷ３に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７４の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第１の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定

された遊技回の終了後における第２の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。
【６８３６】
特徴ｋＷ４によれば、遊技回における演出を実行するための第１の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第２の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第２の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第１の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。
【６８３７】
＜特徴ｌＡ群＞
特徴ｌＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６８３８】
［特徴ｌＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８３９】
特徴ｌＡ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴ｌＡ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＡ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【６８４０】
［特徴ｌＡ２］

特徴ｌＡ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

【６８４１】
特徴ｌＡ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＡ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８４２】
［特徴ｌＡ３］
特徴ｌＡ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【６８４３】
特徴ｌＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化

と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６８４４】

［特徴ｌＡ４］

特徴ｌＡ２または特徴ｌＡ３に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８４５】

特徴ｌＡ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＡ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６８４６】

［特徴ｌＡ５］

特徴ｌＡ１から特徴ｌＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８４７】

特徴ｌＡ５によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【６８４８】

＜特徴ｌＢ群＞
特徴ｌＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６８４９】
［特徴ｌＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを第１の条件（当たり抽選において大当たりに当選すること）とし、前記第１の条件が成立した第１の結果と、前記第１の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２の条件（外れリーチを発生すると判定されること）が成立した第２の結果と、前記第２の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第３の条件（転落抽選において当選すること）が成立した第３の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出を実行する結果告知演出手段と、
前記結果告知演出の前に所定演出を実行する手段であって、前記所定演出として、前記第１の結果と前記第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出（生死バトル演出）と、前記第１の結果と前記第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出（優勢バトル演出）と、のうちのいずれか一方を実行する所定演出実行手段と、
を備える遊技機。
【６８５０】
特徴ｌＢ１によれば、遊技回において、特別情報が所定の条件を満たすといった第１の条件が成立した第１の結果と、第１の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２の条件が成立した第２の結果と、第２の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第３の条件が成立した第３の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出が実行されるが、この結果告知演出の前に所定演出が実行される。所定演出としては、第１の結果と第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出と、第１の結果と第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出と、のうちのいずれか一方が実行される。従来、３つの結果を示唆演出する場合には、第１の結果、第２の結果、および第３の結果の内のいずれかに該当することを示唆することが一般的であるが、この場合には、示唆演出が一種類に限られてしまう。これに対して、特徴ｌＢ１によれば、第１の結果と第３の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第１示唆演出と、第１の結果と第２の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第２示唆演出と、いった２種類の示唆演出を実行することができる。したがって、特徴ｌＢ１によれば、遊技回において結果告知演出の前に行う所定演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【６８５１】
［特徴ｌＢ２］
特徴ｌＢ１に記載の遊技機であって、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を

前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第１示唆演出を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第２示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６８５２】

特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられ、第１の移行モードで移行が行われる遊技回において第１示唆演出が実行され、第２の移行モードで移行が行われる遊技回において第２示唆演出が実行される。このため、特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく第１示唆演出と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく第２示唆演出と、の２通りで示唆演出がなされる。したがって、特徴ｌＢ２によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を一層図ることができるという効果を奏する。

【６８５３】

［特徴ｌＢ３］

特徴ｌＢ２に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【６８５４】

特徴ｌＢ３によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＢ３によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測するこ

とが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【６８５５】
［特徴１Ｂ４］
特徴１Ｂ３に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８５６】
特徴１Ｂ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｂ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【６８５７】
［特徴１Ｂ５］
特徴１Ｂ３または特徴１Ｂ４に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８５８】

特徴ｌＢ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＢ５によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６８５９】

［特徴ｌＢ６］

特徴ｌＢ１から特徴ｌＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８６０】

特徴ｌＢ６によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、演出の態様についての幅を広げることができる。

【６８６１】

＜特徴ｌＣ群＞

特徴ｌＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６８６２】

［特徴ｌＣ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、

遊技者にとっての有利度合いを変化させることのできる所定の動作を実行可能な所定動作実行手段（電動役物３４ａ、電動役物駆動部３４ｂ）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、第２の動作態様から、前記第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる手段であって、前記動作態様を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時

とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有する動作態様移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第１演出（生死バトル演出）を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第１演出よりも遊技者にとって有利度合いが高いことを示唆する第２演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８６３】
特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。そして、第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、早くに有利度合いが低い第１の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが低い側の第１演出が実行され、第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、遅くに有利度合いが低い第１の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが高い側の第２演出が実行される。このため、特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作によって遊技者が得られる有利度合いに適合して、遊技者にとっての有利度合いが相違する第１演出と第２演出とを切り替えて行うことができる。したがって、特徴ｌＣ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【６８６４】
［特徴ｌＣ２］
特徴ｌＣ１に記載の遊技機であって、
前記所定動作実行手段は、
遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有し、前記第１の制御モードを実行するによって前記第１の動作態様を実現し、前記第２の制御モードによって前記第２の動作態様を実現する制御手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８６５】
特徴ｌＣ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードを第２の制御モードから第１の制御モードに切り替えることによって、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様を、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行することができる。したがって、特徴ｌＣ２によれば、制御性に優れている。
【６８６６】
［特徴ｌＣ３］

特徴１Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様から前記第１の動作態様に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８６７】
特徴１Ｃ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様は、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第１の動作態様となったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｃ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【６８６８】
［特徴１Ｃ４］
特徴１Ｃ２または特徴１Ｃ３に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８６９】
特徴１Ｃ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決

定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様は第２の動作態様に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第２の動作態様を継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｃ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６８７０】

＜特徴１Ｄ群＞

特徴１Ｄ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６８７１】

［特徴１Ｄ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）と、

前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図３６３の遊技状態移行処理におけるステップＳｌ１６０６）と、

第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第２の条件が成立したとき（

モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段と、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、
前記第１の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図３７３の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳｌ２６０３～Ｓｘ２６０８）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８７２】
特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＤ１によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８７３】
また、特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため

、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＤ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８７４】

さらに、特徴ｌＤ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回において、第１の示唆演出手段による示唆演出と第２の示唆演出手段による示唆演出との２通りで演出がなされる。したがって、特徴ｌＤ１によれば、特定の場合に係る遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【６８７５】

［特徴ｌＤ２］

特徴ｌＤ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【６８７６】

特徴ｌＤ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＤ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８７７】

［特徴ｌＤ３］

特徴ｌＤ１または特徴ｌＤ２に記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８７８】
特徴ｌＤ３によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。
【６８７９】
＜特徴ｌＥ群＞
特徴ｌＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６８８０】
［特徴ｌＥ１］
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
所定の移行条件が成立したことを契機として、前記判定モードを前記第１の判定モードから前記第２の判定モードに移行させるとともに、前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに移行させる判定モード・制御モード移行手段と、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行させる判定モード移行手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４）と、
前記判定モード・制御モード移行手段によって前記判定モードが前記第１の判定モードから前記第２の判定モードに移行された時を起点として、前記起点からの前記遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、前記制御モードとして前記第２の制御モードを継続させる所定回数前処理手段と、
前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記判定モードが前記第２の判定モードである場合に、前記制御モードとして前記第２の制御モードを継続させ、前記判定モードが前記第２の制御モードから前記第１の判定モードに移行した場合に、前記制御モードを前記第２の制御モードから前記第１の制御モードに移行させる所定回数後処理手段と、

を備え、
前記演出実行手段は、
前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードとして前記第２の制御モードが継続している場合に、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（転落抽選に当選した遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、所定内容の演出（生死バトル演出）を行う第１演出手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（外れの遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を行う第２演出手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８８１】
特徴１Ｅ１によれば、判定モードが第２の判定モードに移行された時を起点として、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第２の制御モードを継続している場合に、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、所定内容の演出が実行される。一方、特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、前記所定内容とは相違する内容の演出が実行される。したがって、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回において、所定内容の演出と所定内容とは相違する内容の演出との２通りで演出を行うことができることから、演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。
【６８８２】
［特徴１Ｅ２］
特徴１Ｅ１に記載の遊技機であって、
前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードが前記第２の制御モードに維持されている場合に、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（大当たりに当選したとき）前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第２の判定モードから前記第１の判定モードに移行させる手段
を備え、
前記第１演出手段は、
前記所定内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【６８８３】
特徴１Ｅ２によれば、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第２の制御モードに維持されている場合に、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回の開始時と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回の開始時に、判定モードは第２の判定モードから第１の判定モードに移行されるとともに、当該遊技回において、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは

、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＥ２によれば、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになり、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８８４】

［特徴ｌＥ３］

特徴ｌＥ１または特徴ｌＥ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出手段は、

前記所定内容とは相違する内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと（外れ）、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【６８８５】

特徴ｌＥ３によれば、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＥ３によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８８６】

＜特徴ｌＦ群＞

特徴ｌＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６８８７】

［特徴ｌＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情

報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図３６３の遊技状態移行処理におけるステップＳｌ１６０６）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【６８８８】
特徴ｌＦ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＦ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＦ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＦ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８８９】
［特徴ｌＦ２］
特徴ｌＦ１に記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）と、
第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、

前記第１の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図３７３の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳｌ２６０３～Ｓｘ２６０８）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８９０】
特徴ｌＦ２によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴ｌＤ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴ｌＦ２によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴ｌＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８９１】
［特徴ｌＦ３］
特徴ｌＦ１または特徴ｌＦ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【６８９２】
特徴ｌＦ３によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＦ３によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。
【６８９３】

［特徴１Ｆ４］
特徴１Ｆ１から特徴１Ｆ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、
前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８９４】
特徴１Ｆ４によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。
【６８９５】
＜特徴１Ｇ群＞
特徴１Ｇ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例２から抽出される。
【６８９６】
［特徴１Ｇ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、
第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、
第１の条件（当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後となったこと）が成立したことを契機として、記憶された前記状態情報を前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行させる第１状態情報移行手段と、
前記第１状態情報移行手段による移行がなされた後に、第２の条件（当たり抽選において大当たりに当選したこと）が成立した時の前記遊技回を特定遊技回とし、前記特定遊技回で、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる第２状態情報移行手段と、
を備え、
前記第２状態情報移行手段は、
前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記特定遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記特定遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、前記状態情報を移行させることを前記第１の移行モードと前記第２の移行モードとのいずれを採用して行うかを、前記第１状態情報移行手段による移行がなされてから前記特定遊技回までに実行された前記遊技回の実行回数に基づいて決定する移行モード決定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６８９７】
特徴１Ｇ１によれば、第１の条件が成立したことを契機として、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移

行され、その移行の後に、第２の条件が成立した時の特定遊技回で、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴ｌＧ１によれば、特定遊技回において、状態情報が移行された後の第１の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第１の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＧ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。さらに、特徴ｌＧ１によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行されてからの遊技回の実行回数に基づいて、特定遊技回において採用される移行モードが、第１の移行モードと第２の移行モードとのいずれであるかが決定されることから、ストーリー性が豊かな遊技、例えばストーリ性豊かな演出を行うことができ、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６８９８】

［特徴ｌＧ２］

特徴ｌＧ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【６８９９】

特徴ｌＧ２によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴ｌＧ２によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【６９００】

［特徴ｌＧ３］

特徴ｌＧ２に記載の遊技機であって、

前記第２の条件は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである

ことを特徴とする遊技機。

【６９０１】

特徴ｌＧ３によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回が特定遊技回として状態情報の移行が行われる。したがって、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回おいて、遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９０２】

［特徴ｌＧ４］

特徴ｌＧ３に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００４，Ｓｘ１００５，Ｓｘ１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６９０３】
特徴ｌＧ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる特定遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｌＧ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。
【６９０４】
［特徴ｌＧ５］
特徴ｌＧ３または特徴ｌＧ４に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、
前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、
前記遊技回実行手段は、
前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳｌ１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４によるＮＯ判定）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６９０５】
特徴ｌＧ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回（＝特定遊技回）であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場

合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｇ５によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６９０６】

＜特徴１Ｈ群＞

特徴１Ｈ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６９０７】

［特徴１Ｈ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３５３の遊技回制御処理）と、

第１の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第１の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第２の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第１の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第１の移行モードを実行可能とし、第２の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第２の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図３５８の当たり判定処理におけるステップＳｌ１１０４、Ｓｘ１１１０～Ｓｘ１１１６）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、所定内容の演出（生死バトル演出）を実行し、前記第２の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９０８】

特徴１Ｈ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第１の移行モードと、遊技回の終了時となる第２の移行モードと、の間で切り替えられ、第１の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容の演出が実行され、第２の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容とは相違する内容の演出が実行される。このため

、特徴ｌＨ１によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定内容の演出と、所定内容とは相違する内容の演出との２通りで遊技がなされる。したがって、特徴ｌＨ１によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【６９０９】

＜特徴ｍＡ群＞

特徴ｍＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【６９１０】

［特徴ｍＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第３遷移モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：１２８．０秒）よりも長い時間に

設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９１１】
特徴ｍＡ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。
【６９１２】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第２遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第３遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第２遷移モードが終了し、その後に第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【６９１３】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９１４】
［特徴ｍＡ２］
特徴ｍＡ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９１５】
特徴ｍＡ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９１６】
［特徴ｍＡ３］
特徴ｍＡ１または特徴ｍＡ２に記載の遊技機であって、
前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９１７】
特徴ｍＡ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が

第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【６９１８】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【６９１９】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【６９２０】

［特徴ｍＡ４］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９２１】

特徴ｍＡ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【６９２２】

［特徴ｍＡ５］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９２３】

特徴ｍＡ５によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【６９２４】

先に、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも短い時間（例えば０．７Ｔ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【６９２５】

まず、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第２遷移モードが開始され、その後、第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、まだ第３遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第２遷移モード及び第３遷移モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目と３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【６９２６】

次に、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第２遷移モードは開始されず、第３遷移モードも開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、第３遷移モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、まだ第３遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける３回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の４回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第２遷移モード及び第３遷移モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の２回目と４回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【６９２７】

このように、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを第３遷移モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【６９２８】

次に、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから

終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも長い時間（例えば１．３Ｔ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【６９２９】

まず、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第２遷移モードが開始され、その後、第３遷移モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、既に第３遷移モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。

【６９３０】

次に、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第２遷移モードは開始されず、第３遷移モードも開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、第３遷移モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、第２遷移モードが開始され、その後第３遷移モードが開始されることになる。

【６９３１】

このように、本特徴によれば、第１遷移モードのインターバル期間の長さを第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第１状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、第３遷移モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第１遷移モードの実行中において第１状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第１遷移モードの実行中における第２遷移モード及び第３遷移モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【６９３２】

［特徴ｍＡ６］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による前記第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９３３】

特徴ｍＡ６によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

【６９３４】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを第３遷移モードが開始されてから終了する

までに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第１の判定が実行され、第１の所定情報が第１の条件を満たすと判定された場合には、第１遷移モードが実行され、当該第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、第２遷移モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から第３遷移モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該第３遷移モードが継続しており、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該第３遷移モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第２の入球手段に入球しても第２遷移モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【６９３５】

これに対して、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第３遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても第３遷移モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６９３６】

［特徴ｍＡ７］

特徴ｍＡ１から特徴ｍＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、

前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（１３５．０秒）以上の長さ（１４０．０秒）に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９３７】

特徴ｍＡ７によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第１遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第１遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第１遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において第２遷移モード及び第３遷移モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【６９３８】

＜特徴ｍＢ群＞

特徴ｍＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【６９３９】

［特徴ｍＢ１］

遊技球が入球可能な第１入球領域（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１入球領域に入球したことに基づいて第１抽選（普図抽選）を実行する第１抽選実行手段と、

前記第１抽選の実行に基づいて第１識別情報（普通図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第１変動手段と、

遊技球が入球可能な第２入球領域（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第２入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第１遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１抽選の結果が第１所定抽選結果（普図当たり）であった場合に、前記第１遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２入球領域（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２抽選（特図抽選）を実行する第２抽選実行手段と、
前記第２抽選の実行に基づいて第２識別情報（特別図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第２変動手段と、
遊技球が入球可能な第３入球領域（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が前記第３入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第３入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第２遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２抽選の結果が第２所定抽選結果（特図小当たり）であった場合に、前記第２遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第３入球領域に入球したことに基づいて特定利益（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の付与を決定する決定手段と、
前記特定利益の付与の開始後、所定終了条件が成立した場合に前記特定利益の付与を終了させる手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移手段の前記入球可能状態への遷移（図３９２の時刻ｔ３）から前記特定利益の付与の終了（図３９２の時刻ｔ１０）までの１サイクルを１特別遊技回と定義した場合に、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１抽選の結果に基づいて、１回の前記第１所定抽選結果に対して複数回の前記第１遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、
前記第１遷移手段が第１タイミングで前記入球可能状態に遷移することに基づく前記１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで前記第１遷移手段が前記入球可能状態に遷移するように制御する手段と、
前記第１識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段と、
を備え、
前記制限手段は、前記第１タイミングから、前記第２タイミング以降に発生する前記１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備え、
前記特定利益の前記所定終了条件は、遊技者に有利な第１状態（ラウンド遊技）が複数回実行されることによって成立し、
前記第１状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第１時間から最も長い第２時間の間で変化可能であり、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１タイミングの後に実行される前記１特別遊技回の、前記特定利益の複数回の前記第１状態が全て前記第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に前記第１遷移手段を前記入球可能状態に遷移させ得ることを特徴とする遊技機。

【６９４０】

特徴ｍＢ１によれば、遊技球が第１入球領域に入球して第１抽選が実行され、第１抽選の結果が第１所定抽選結果となって第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２入球領域に入球して第２抽選が実行され、第２抽選の結果が第２所定抽選結果となって第２遷移モードが実行される。そして、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３入球領

域に入球して、特定利益の付与が決定される。
【６９４１】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１抽選の結果に基づいて、１回の第１所定抽選結果に対して複数回の第１遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、第１遷移手段が第１タイミングで入球可能状態に遷移することに基づく１特別遊技回が実行され、当該１特別遊技回が終了した後の第２タイミングで第１遷移手段が入球可能状態に遷移するように制御する手段と、を備える。したがって、第１抽選における１回の第１所定抽選結果に対して複数回の１特別遊技回を実行させることが可能となる。
【６９４２】
さらに、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段を備え、制限手段は、第１タイミングから、第２タイミング以降に発生する１特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備える。したがって、１特別遊技回が終了するよりも前に第１識別情報の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、１特別遊技回が終了していないにもかかわらず第１抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、第１抽選の結果が、遊技者に有利な第１所定抽選結果となったにもかかわらず、既に実行されている１特別遊技回が終了していないために、遊技球が第２入球領域に入球しても第２遷移モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【６９４３】
さらに、本特徴によれば、特定利益の所定終了条件は、遊技者に有利な第１状態が複数回実行されることによって成立し、第１状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第１時間から最も長い第２時間の間で変化可能であり、第１遷移モード実行手段は、第１タイミングの後に実行される１特別遊技回の、特定利益の複数回の第１状態が全て第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に第１遷移手段を入球可能状態に遷移させ得る。したがって、１特別遊技回の、特定利益の複数回の第１状態が全て第２時間で実行された場合であっても、当該１特別遊技回の終了後に遊技球を第２入球領域に入球させることが可能となり、再び１特別遊技回を実行させることが可能となる。この結果、特定利益の複数回の第１状態の長さがどのような長さになったかにかかわらず、特別遊技回を複数回確実に実行させることが可能となる。
【６９４４】
［特徴ｍＢ２］
特徴ｍＢ１に記載の遊技機であって、
前記第１状態の回数に関する情報（ラウンド遊技の残りの回数）を表示する回数表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９４５】
特徴ｍＢ２によれば、第１状態の回数に関する情報を表示する回数表示手段を備えるので、第１状態の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９４６】
［特徴ｍＢ３］
特徴ｍＢ１または特徴ｍＢ２に記載の遊技機であって、
前記特定利益の付与の終了時に（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、特定の画像（エンディング画像）を表示する特定画像表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９４７】
特徴ｍＢ３によれば、特定利益の付与の終了時に、特定の画像を表示する特定画像表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与が終了したことを認識させることができる

とともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【６９４８】

［特徴ｍＢ４］

特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定利益の付与の終了時に（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９４９】

特徴ｍＢ４によれば、特定利益の付与の終了時に、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与によって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【６９５０】

［特徴ｍＢ５］

特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記決定手段は、複数種類の前記特定利益（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードＡまたはＢ）の中から一の前記特定利益の付与を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９５１】

特徴ｍＢ５によれば、決定手段は、複数種類の特定利益の中から一の特定利益の付与を決定する手段を備えるので、遊技者に、特定利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定利益が付与されるならば、どの種類の特定利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【６９５２】

［特徴ｍＢ６］

特徴ｍＢ１から特徴ｍＢ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１状態（ラウンド遊技）において所定識別情報（装飾図柄）の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９５３】

特徴ｍＢ６によれば、第１状態において所定識別情報の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備えるので、遊技者に、第１状態において所定識別情報の変動表示が開始されたといった驚きの感情を抱かせることができるとともに、所定識別情報が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようになるのかといった大きな期待感を付与することができる。

【６９５４】

＜特徴ｍＣ群＞

特徴ｍＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【６９５５】

［特徴ｍＣ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球し、取得された前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たして前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、
前記第１遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球して前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第２遷移モードの実行中に遊技球が前記第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が前記第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）に入球して前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第３遷移モードが終了した後においても、前記第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態に遷移して遊技球が前記第２の入球手段に入球可能となる場合がある
ことを特徴とする遊技機。

【６９５６】

特徴ｍＣ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行され、第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【６９５７】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが１回実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９５８】
［特徴ｍＣ２］
特徴ｍＣ１に記載の遊技機であって、
前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９５９】
特徴ｍＣ２によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【６９６０】
また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。
【６９６１】
これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。
【６９６２】
［特徴ｍＣ３］
特徴ｍＣ１または特徴ｍＣ２に記載の遊技機であって、
前記第３遷移モード実行手段は、
前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９６３】
特徴ｍＣ３によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移し

たタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【６９６４】

＜特徴ｍＤ群＞

特徴ｍＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【６９６５】

［特徴ｍＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備える遊技機であって、

遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている状況において、

前記第１遷移モードが開始されてから、

当該第１遷移モードが開始されたことによって前記第１状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移し、

前記第１状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移したことによって遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球し、
遊技球が前記第１の入球手段（普図始動ゲート３５）に入球したことによって取得された前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たして前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が実行され、
前記第１遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球して前記第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第２遷移モードの実行中に遊技球が前記第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）に入球し、
当該第３の入球手段に入球した遊技球が前記第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）に入球して前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、
前記第３遷移モードが終了するまでに要する時間を特定所要時間（図３９２の時刻ｔ２から時刻ｔ１０までの時間）と定義した場合に、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、前記特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６９６６】

特徴ｍＤ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。

【６９６７】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【６９６８】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９６９】

［特徴ｍＤ２］

特徴ｍＤ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６９７０】

特徴ｍＤ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行さ

れることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９７１】

［特徴ｍＤ３］

特徴ｍＤ１または特徴ｍＤ２に記載の遊技機であって、

前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９７２】

特徴ｍＤ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【６９７３】

また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【６９７４】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【６９７５】

［特徴ｍＤ４］

特徴ｍＤ１から特徴ｍＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９７６】

特徴ｍＤ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおい

ても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【６９７７】

＜特徴ｍＥ群＞

特徴ｍＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【６９７８】

［特徴ｍＥ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９７９】

特徴ｍＥ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【６９８０】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【６９８１】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９８２】

［特徴ｍＥ２］

特徴ｍＥ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与

モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９８３】
特徴ｍＥ１によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９８４】
［特徴ｍＥ３］
特徴ｍＥ１または特徴ｍＥ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９８５】
特徴ｍＥ３によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【６９８６】
［特徴ｍＥ４］
特徴ｍＥ１から特徴ｍＥ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９８７】
特徴ｍＥ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【６９８８】
＜特徴ｍＦ群＞
特徴ｍＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【６９８９】
［特徴ｍＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９９０】
特徴ｍＦ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【６９９１】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段

に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９９２】

特徴ｍＦ１によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９９３】

［特徴ｍＦ２］

特徴ｍＦ１に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６９９４】

特徴ｍＦ２によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【６９９５】

［特徴ｍＦ３］

特徴ｍＦ１または特徴ｍＦ２に記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９９６】
特徴ｍＦ３によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【６９９７】
＜特徴ｍＧ群＞
特徴ｍＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【６９９８】
［特徴ｍＧ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与するモードである特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９９９】
特徴ｍＧ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【７０００】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【７００１】

［特徴ｍＧ２］

特徴ｍＧ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７００２】

特徴ｍＧ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【７００３】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７００４】

［特徴ｍＧ３］

特徴ｍＧ１または特徴ｍＧ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７００５】

特徴ｍＧ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７００６】

［特徴ｍＧ４］

特徴ｍＧ１から特徴ｍＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７００７】
特徴ｍＧ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７００８】
＜特徴ｍＨ群＞
特徴ｍＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７００９】
［特徴ｍＨ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０１０】
特徴ｍＨ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【７０１１】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまうことによって遊技者にとって不利な状況となってしまう遊技機において、遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【７０１２】
具体的には、例えば、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してもその後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となる遊技機において、特典付与モードが所定の長さよりも長くなってしまい、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了しておらず、その後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【７０１３】
［特徴ｍＨ２］
特徴ｍＨ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０１４】
特徴ｍＨ２によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。
【７０１５】
しかしながら、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、当該

遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【７０１６】

［特徴ｍＨ３］

特徴ｍＨ１または特徴ｍＨ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０１７】

特徴ｍＨ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【７０１８】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０１９】

［特徴ｍＨ４］

特徴ｍＨ１から特徴ｍＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０２０】

特徴ｍＨ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０２１】

［特徴ｍＨ５］

特徴ｍＨ１から特徴ｍＨ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小

当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７０２２】
特徴ｍＨ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７０２３】
＜特徴ｍＩ群＞
特徴ｍＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７０２４】
［特徴ｍＩ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記

特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０２５】
特徴ｍＩ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【７０２６】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【７０２７】
先に、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも短い時間（例えば０．７Ｔ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。
【７０２８】
まず、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目と３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、２回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。
【７０２９】
次に、比較例の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける２回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の３回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第２の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第１遷移モードにおける３回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の４回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の２回目と４回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、３回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球したとしても開始されることはない。
【７０３０】
このように、本特徴とは異なり、第１遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与

モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【７０３１】

次に、第１遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばＴ）よりも長い時間（例えば１．３Ｔ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【７０３２】

まず、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。

【７０３３】

次に、本特徴の構成において、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の１回目の入球可能状態において遊技球が第２の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第１遷移モードにおける１回目のインターバル期間が終了し、第１状態遷移手段の２回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。

【７０３４】

このように、本特徴によれば、第１遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第１状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、特典付与モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第２の入球手段に入球したにもかかわらず、特典付与モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第１遷移モードの実行中において第１状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第１遷移モードの実行中における特典付与モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【７０３５】

［特徴ｍＩ２］

特徴ｍＩ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０３６】

特徴ｍＩ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【７０３７】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行

されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０３８】

［特徴ｍＩ３］

特徴ｍＩ１または特徴ｍＩ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０３９】

特徴ｍＩ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０４０】

［特徴ｍＩ４］

特徴ｍＩ１から特徴ｍＩ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０４１】

特徴ｍＩ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態

様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７０４２】

＜特徴ｍＪ群＞

特徴ｍＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７０４３】

［特徴ｍＪ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による前記第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０４４】

特徴ｍＪ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【７０４５】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

【７０４６】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第１の判定が実行され、第１の所定情報が第

１の条件を満たすと判定された場合には、第１遷移モードが実行され、当該第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、特典付与モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から特典付与モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該特典付与モードが継続しており、遊技球が第２の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第２の入球手段に入球しても特典付与モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【７０４７】

これに対して、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による第１の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても特典付与モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【７０４８】

［特徴ｍＪ２］

特徴ｍＪ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０４９】

特徴ｍＪ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【７０５０】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０５１】

［特徴ｍＪ３］

特徴ｍＪ１または特徴ｍＪ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０５２】

特徴ｍＪ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０５３】
［特徴ｍＪ４］
特徴ｍＪ１から特徴ｍＪ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０５４】
特徴ｍＪ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【７０５５】
＜特徴ｍＫ群＞
特徴ｍＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【７０５６】
［特徴ｍＫ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第１状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、
前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（１３５．０秒）以上の長さ（１４０．０秒）に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７０５７】

特徴ｍＫ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【７０５８】

そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードにおいて第１状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第１判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第１遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第１遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第１遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において特典付与モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【７０５９】

［特徴ｍＫ２］
特徴ｍＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７０６０】

特徴ｍＫ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。

【７０６１】

この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回

実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０６２】

［特徴ｍＫ３］

特徴ｍＫ１または特徴ｍＫ２に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０６３】

特徴ｍＫ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０６４】

［特徴ｍＫ４］

特徴ｍＫ１から特徴ｍＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０６５】

特徴ｍＫ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手

段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７０６６】

＜特徴ｍＬ群＞

特徴ｍＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７０６７】

［特徴ｍＬ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第１遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される

ことを特徴とする遊技機。

【７０６８】

特徴ｍＬ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【７０６９】

そして、本特徴によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第１遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０７０】

［特徴ｍＬ２］

特徴ｍＬ１に記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０７１】
特徴ｍＬ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７０７２】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０７３】
［特徴ｍＬ３］
特徴ｍＬ１または特徴ｍＬ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０７４】
特徴ｍＬ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０７５】
［特徴ｍＬ４］
特徴ｍＬ１から特徴ｍＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０７６】
特徴ｍＬ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【７０７７】
＜特徴ｍＭ群＞
特徴ｍＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【７０７８】
［特徴ｍＭ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記第１遷移モードの実行中の期間のうち、前記第１状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）において前記特典付与モードを実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０７９】
特徴ｍＭ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【７０８０】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードの実行中の期間のうち、第１状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間において特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、第１遷移モードに含まれるインターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにインターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０８１】
［特徴ｍＭ２］
特徴ｍＭ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０８２】
特徴ｍＭ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７０８３】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０８４】
［特徴ｍＭ３］
特徴ｍＭ１または特徴ｍＭ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０８５】
特徴ｍＭ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０８６】
［特徴ｍＭ４］
特徴ｍＭ１から特徴ｍＭ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第

２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７０８７】
特徴ｍＭ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７０８８】
＜特徴ｍＮ群＞
特徴ｍＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７０８９】
［特徴ｍＮ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合

に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでの間に、前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を複数回実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０９０】
特徴ｍＮ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【７０９１】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードが開始されてから終了するまでの間に、特典付与モードを複数回実行可能な手段を備えるので、第１遷移モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、第１遷移モードが開始された場合には、遊技者に、特典付与モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０９２】
［特徴ｍＮ２］
特徴ｍＮ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０９３】
特徴ｍＮ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７０９４】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０９５】
［特徴ｍＮ３］
特徴ｍＮ１または特徴２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０９６】
特徴ｍＮ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入

球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０９７】

［特徴ｍＮ４］

特徴ｍＮ１から特徴ｍＮ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、

前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、

遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、

前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、

前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、

遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７０９８】

特徴ｍＮ４によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７０９９】

＜特徴ｍＯ群＞

特徴ｍＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７１００】

［特徴ｍＯ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１

所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）を示唆する演出（図）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１０１】
特徴ｍＯ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【７１０２】
そして、本特徴によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様を示唆する演出を実行する手段を備えるので、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１０３】
［特徴ｍＯ２］
特徴ｍＯ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モードにおける前記第１状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第１遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される
ことを特徴とする遊技機。
【７１０４】
特徴ｍＯ２によれば、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第１遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１０５】
［特徴ｍＯ３］
特徴ｍＯ１または特徴ｍＯ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、

前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１０６】
特徴ｍＯ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７１０７】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１０８】
［特徴ｍＯ４］
特徴ｍＯ１から特徴ｍＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１０９】
特徴ｍＯ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１１０】
［特徴ｍＯ５］
特徴ｍＯ１から特徴ｍＯ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１１１】
特徴ｍＯ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【７１１２】
＜特徴ｍＰ群＞
特徴ｍＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【７１１３】
［特徴ｍＰ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記特典付与モードとして、前記第１遷移モードにおける所定のタイミング（普通電動役物３４ｂが開放するタイミング）までに終了しない場合がある不定特典付与モード（変形例におけるＶ入賞大当たり用特電開閉シナリオＡに基づく特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１１４】
特徴ｍＰ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態

様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。
【７１１５】
そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに終了しない場合がある不定特典付与モードを実行可能な手段を備える。
【７１１６】
本特徴の構成を、例えば、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【７１１７】
特に、不定特典付与モードが所定のタイミングまでに終了するか否かが遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に依存する構成の場合、遊技者に、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に対して興味や関心を抱かせることができる。
【７１１８】
［特徴ｍＰ２］
特徴ｍＰ１に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記第１遷移モードにおける前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１１９】
特徴ｍＰ２によれば、特典付与モード実行手段は、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【７１２０】
［特徴ｍＰ３］
特徴ｍＰ１または特徴ｍＰ２に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１２１】
特徴ｍＰ３によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７１２２】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対し

て強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１２３】
［特徴ｍＰ４］
特徴ｍＰ１から特徴ｍＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１２４】
特徴ｍＰ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１２５】
［特徴ｍＰ５］
特徴ｍＰ１から特徴ｍＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１２６】
特徴ｍＰ５によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球

手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。

【７１２７】

＜特徴ｍＱ群＞

特徴ｍＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。

【７１２８】

［特徴ｍＱ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、

遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、

前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かを判定する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（特図始動口３４ａ）と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、

前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第２の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が入球可能な状態となる特典付与入球手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特典付与モードの実行中において、所定のタイミング（普通電動役物３４ｂが次に開放するタイミング）までに所定個数の遊技球を前記特典付与入球手段に入球させることを促す演出（図４１７（Ａ）に示す入球促進演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１２９】

特徴ｍＱ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【７１３０】

そして、本特徴によれば、演出実行手段は、特典付与モードの実行中において、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることを促す演出を実行可能な手段を備える。

【７１３１】

本特徴の構成を、例えば、第１遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることによって当該特典付与モードを当該所定のタイミングまでに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【７１３２】
［特徴ｍＱ２］
特徴ｍＱ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出（図４１７（Ｃ）に示す消滅演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１３３】
特徴ｍＱ２によれば、演出実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出を実行可能な手段を備えるので、遊技者に、所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特典付与モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。
【７１３４】
［特徴ｍＱ３］
特徴ｍＱ１または特徴ｍＱ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与モード実行手段は、
前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第２の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１３５】
特徴ｍＱ３によれば、特典付与モード実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第２の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。
【７１３６】
［特徴ｍＱ４］
特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１３７】
特徴ｍＱ４によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７１３８】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１３９】
［特徴ｍＱ５］
特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１４０】
特徴ｍＱ５によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１４１】
［特徴ｍＱ６］
特徴ｍＱ１から特徴ｍＱ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球したことに基づいて第２の所定情報を取得する第２所定情報取得手段と、
前記第２の所定情報が第２の条件を満たすか否かの判定である第２の判定を実行する第２判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
前記第２の所定情報が前記第２の条件を満たすと判定された場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記特典付与入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１４２】
特徴ｍＱ６によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第３遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第１遷移モードの実行中に入球可能状態となった第２の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第３遷移モードを実行させることが可能となる。
【７１４３】

＜特徴ｍＲ群＞
特徴ｍＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその各変形例から抽出される。
【７１４４】
［特徴ｍＲ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（普図始動ゲート３５）と、
遊技球が前記第１の入球手段に入球したことに基づいて第１の所定情報を取得する第１所定情報取得手段と、
前記第１の所定情報が第１の条件を満たすか否かの判定である第１の判定を実行する第１判定手段（普図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（特電始動口）と、
遊技球が前記第２の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第２の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第１状態遷移手段（普通電動役物３４ｂ）と、
前記第１の所定情報が前記第１の条件を満たすと判定された場合に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第１遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第１遷移モード実行手段と、
遊技球が入球可能な第３の入球手段（第１大入賞口５７ａ）と、
遊技球が前記第３の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第３の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第２状態遷移手段（第１特別電動役物５７ｂ）と、
遊技球が前記第２の入球手段（特電始動口）に入球した場合に、前記第２状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第２遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）を実行する第２遷移モード実行手段と、
前記第３の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４の入球手段（Ｖ入賞口５７ａｖ）と、
遊技球が入球可能な第５の入球手段（第２大入賞口５８ａ）と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第５の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第３状態遷移手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
遊技球が前記第４の入球手段に入球した場合に、前記第３状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第３遷移モード実行手段と、
遊技球が前記第５の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備える遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、
前記第１遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記第２遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第３遷移モード（Ｖ入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１４５】
特徴ｍＲ１によれば、遊技球が第１の入球手段に入球し、取得された第１の所定情報が第１の条件を満たして第１遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第１遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球して第２遷移モードが実行され、第２遷移モードの実行中に遊技球が第３の入球手段に入球し、当該第３の入球手段に入球した遊技球が第４の入球手段に入球して第３遷移モードが実行される。

【７１４６】
そして、本特徴によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第２遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第３遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第２遷移モードが終了し、その後に第３遷移モードが終了した後においても、第１遷移モードが継続しており、当該第１遷移モードの継続中に第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球可能となる場合がある。
【７１４７】
この場合において、遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行される場合がある。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１４８】
［特徴ｍＲ２］
特徴ｍＲ１に記載の遊技機であって、
前記第１遷移モード実行手段は、前記第１遷移モードの実行中において、前記第３遷移モードが終了した後に、前記第１状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１４９】
特徴ｍＲ２によれば、第１遷移モード実行手段は、第１遷移モードの実行中において、第３遷移モードが終了した後に、第１状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球することが可能となる。そして、第３遷移モードが終了した後に遊技球が第２の入球手段に入球すれば、再び第２遷移モードが実行され、その後、再び第３遷移モードが実行されることになる。すなわち、第１遷移モードが実行されると、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されることになる。第３遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第１遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１５０】
［特徴ｍＲ３］
特徴ｍＲ１または特徴ｍＲ２に記載の遊技機であって、
前記第２遷移モードの実行中又は前記第３遷移モードの実行中に遊技球が前記第２の入球手段（特図始動口３４ａ）に入球した場合には、前記第２の所定情報の取得を回避する又は前記第２の判定の実行を回避する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１５１】
特徴ｍＲ３によれば、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報の取得を回避する又は第２の判定の実行を回避する手段を備えるので、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球しても、その後に第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第２の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第２遷移モード及び第３遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。
【７１５２】
また、仮に、本特徴とは異なり、第２遷移モードの実行中又は第３遷移モードの実行中に遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても第２の所定情報の取得及び第２の判

定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合には、第２の所定情報が複数保留されてしまい、第１遷移モードにおける第１状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第２遷移モード及び第３遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【７１５３】

これに対して、本特徴によれば、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移において複数の遊技球が第２の入球手段に入球した場合であっても、第１状態遷移手段の入球可能状態への１回の遷移に対して、第２遷移モード及び第３遷移モードの実行回数を１回ずつとする遊技性を実現することができる。

【７１５４】

［特徴ｍＲ４］

特徴ｍＲ１から特徴ｍＲ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３遷移モード実行手段は、

前記第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モード（Ｖ入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１５５】

特徴ｍＲ４によれば、第３遷移モード実行手段は、第３遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第３遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第３遷移モードが実行された場合には、当該第３遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第３遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第１状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第３遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第２の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第３遷移モードが終了しておらず、第２の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第２遷移モードが実行されず、第３遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【７１５６】

＜特徴ｎＡ群＞

特徴ｎＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【７１５７】

［特徴ｎＡ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第８実施形態における検出センサ２０５）と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記抽選の結果が特定の抽選結果（第８実施形態における小当たりｃ）であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回において、特定の演出（特定示唆演出）を実行す

る手段と、
前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における前記遊技球の流通態様が特定の流通態様（止め打ちが行われている流通態様）であった場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆）を実行しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１５８】
特徴ｎＡ１によれば、抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における遊技球の流通態様が特定の流通態様であった場合に、特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行しないので、遊技者が特定の演出の実行を所望する場合には、当該遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることを抑制することができる。その結果、例えば、遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることが、当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、当該予定しない遊技者への特定の付与を抑制することができる。
【７１５９】
［特徴ｎＡ２］
特徴ｎＡ１に記載の遊技機であって、
２つの前記特定抽選結果遊技回（小当たりｃである遊技回）として、第１の特定抽選結果遊技回と、前記第１の特定抽選結果遊技回よりも後に実行される第２の特定抽選結果遊技回とを定義した場合に、
前記演出実行手段は、
前記第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第１の流通態様（流通頻度）と、前記第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第２の流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１６０】
特徴ｎＡ２によれば、第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における流通態様と、第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における流通態様とに基づいて、第２の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、第１の特定抽選結果遊技回において実行された特定の演出を認識した遊技者による遊技球の発射操作の態様と、第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回における遊技者による遊技球の発射操作の態様との比較によって、特定抽選結果遊技回とそれ以外の遊技回とで遊技球の発射操作を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定の演出を実行するか否かを決定することができる。
【７１６１】
［特徴ｎＡ３］
特徴ｎＡ１または特徴ｎＡ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の特定抽選結果遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第１流通遊技球数（流通頻度）と、
前記第２の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第１の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領

域の特定の位置を流通する遊技球の数である第２流通遊技球数（流通頻度）と、
　に基づいて、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【７１６２】
　特徴ｎＡ３によれば、単位時間当たりに遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数に関する第１流通遊技数と第２流通遊技数とに基づいて、第２の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、遊技領域の特定の位置に遊技球を流通に関し、遊技者による発射操作の態様を精度良く検出することができる。
【７１６３】
［特徴ｎＡ４］
　特徴ｎＡ３に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、
　前記第１流通遊技球数よりも前記第２流通遊技球数の方が所定数以上少ない場合に、前記第２の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【７１６４】
　特徴ｎＡ４によれば、特定抽選結果遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通するようにし、かつ、特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通しないようにする遊技球の発射操作をした場合に、特定の演出を実行しないようにすることができる。
【７１６５】
＜特徴ｎＢ群＞
　特徴ｎＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７１６６】
［特徴ｎＢ１］
　遊技球を発射する発射手段と、
　前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
　所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
　前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第８実施形態における検出センサ２０５）と、
　演出を実行する演出実行手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記演出実行手段は、
　前記特別情報に関する特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりｃ）であって、前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（止め打ちが行われていない場合）に、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、
　前記特別情報に関する前記特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりｃ）であって、前記流通態様が前記特定の流通条件を満たさない場合（止め打ちが行われている場合）に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行しない手段と
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７１６７】
　特徴ｎＢ１によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の条件を満たした場合であるにも関わらず、特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。
【７１６８】
［特徴ｎＢ２］
　特徴ｎＢ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
第１の期間における前記流通態様（小当たりｃに当選した遊技回の流通頻度）と、第２の期間における前記流通態様（小当たりｃ以外の遊技回の流通頻度）とに基づいて、前記特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１６９】
特徴ｎＢ２によれば、第１の期間における流通態様と、第２の期間における流通態様とに基づいて、特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備えるので、少なくとも２つの期間における遊技者による遊技球の発射操作の変化に基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することができる。
【７１７０】
［特徴ｎＢ３］
特徴ｎＢ１または特徴ｎＢ２に記載の遊技機であって、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の条件として、前記抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりｃ）である場合に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１７１】
特徴ｎＢ３によれば、特定の抽選結果である場合に特定の演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、特定の抽選結果を所望する遊技者に対して期待感を付与することができる。さらに、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような流通態様で遊技球の発射操作を実行するように促すことができる。
【７１７２】
［特徴ｎＢ４］
特徴ｎＢ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回に対応する前記抽選の結果に応じて前記流通態様が変化する場合に、前記特定の流通条件を満たさないと判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１７３】
特徴ｎＢ４によれば、遊技者が遊技回に対応する抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をした場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をしないように促すことができる。
【７１７４】
＜特徴ｎＣ群＞
特徴ｎＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７１７５】
［特徴ｎＣ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
特定の処理を実行する処理実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度である流通頻度に基づいて、前記特定の処理（第８実施形態における特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１７６】
特徴ｎＣ１によれば、流通頻度に基づいて特定の処理を実行するか否かを決定する。流通頻度は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射操作を反映した処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１７７】
［特徴ｎＣ２］
特徴ｎＣ１に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記特定処理実行手段は、
遊技回において前記特定の処理を実行し、
既に前記特定の処理を実行した前記遊技回における前記流通頻度に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【７１７８】
特徴ｎＣ２によれば、既に特定の処理を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、未実行遊技回が実行されることを契機として特定の処理を実行するか否かを決定する。従って、特定の処理を実行したことによる遊技者の発射操作、すなわち、特定の処理を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、その後に特定の処理を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１７９】
＜特徴ｎＤ群＞
特徴ｎＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７１８０】
［特徴ｎＤ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する記憶手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７１８１】
特徴ｎＤ１によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する記憶手段を備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいた処理を実行可能である。例えば、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択すること等が可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１８２】
［特徴ｎＤ２］
特徴ｎＤ１に記載の遊技機であって、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である前記流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１８３】
特徴ｎＤ２によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１８４】
［特徴ｎＤ３］
特徴ｎＤ１または特徴ｎＤ２に記載の遊技機であって、
特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１８５】
特徴ｎＤ３によれば、例えば、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することが可能であり、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定することができる。
【７１８６】
＜特徴ｎＥ群＞
特徴ｎＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７１８７】
［特徴ｎＥ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１８８】
特徴ｎＥ１によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、これから実行する遊技回における演出を当該情報を用いて決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。
【７１８９】
［特徴ｎＥ２］
特徴ｎＥ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１９０】
特徴ｎＥ２によれば、記記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、流通数とを対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１９１】
［特徴ｎＥ３］
特徴ｎＥ１または特徴ｎＥ２に記載の遊技機であって、
特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１９２】
特徴ｎＥ３によれば、遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間とに基づいて、例えば、特定の演出を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１９３】
＜特徴ｎＦ群＞
特徴ｎＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【７１９４】
［特徴ｎＦ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において特定の演出（特定示唆演出）を実行する演出実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態の変形例４における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１９５】
特徴ｎＦ１によれば、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、当該情報を利用して、特定の演出を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、これから実行する演出を決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。
【７１９６】
［特徴ｎＦ２］
特徴ｎＦ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第８実施形態の変形例４）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１９７】
特徴ｎＦ２によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。従って、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、特定の演出を実行したことによる遊技者による遊技球の発射操作を考慮した処理を決定することができなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。
【７１９８】
［特徴ｎＦ３］
特徴ｎＦ１または特徴ｎＦ２に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、実行する遊技回において前記特定の演出を実行するか否かを決定する手段（第８実施形態の変形例４）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【７１９９】
特徴ｎＦ３によれば、特定の演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定の演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定の演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御をすることができる。
【７２００】
＜特徴ｎＧ群＞
特徴ｎＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２０１】
［特徴ｎＧ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域の特定の位置における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第８実施形態における検出センサ２０５）と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技の状態である遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
前記遊技状態が第１の遊技状態（低頻度サポートモード）から第２の遊技状態（高頻度サポートモード）に移行した場合に、検出した前記特定の位置における遊技球の前記流通態様に基づいて、特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２０２】
特徴ｎＧ１によれば、第２の遊技状態に移行した場合に、検出した流通態様に基づいて特定の演出を実行するか否かを判定するので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して特定の位置における遊技球の流通態様を意識させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７２０３】
［特徴ｎＧ２］
特徴ｎＧ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては、検出した前記流通態様に関わらず、前記特定の演出を実行するか否かを判定しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２０４】
特徴ｎＧ２によれば、第１の遊技状態においては、検出した流通態様に関わらず、特定の演出を実行するか否かを判定しないので、第１の遊技状態における処理を簡易化することができる。
【７２０５】
［特徴ｎＧ３］
特徴ｎＧ１または特徴ｎＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第２の遊技状態（高頻度サポートモード）において既に実行された遊技回である実行済遊技回に対応する前記抽選の結果と、前記実行済遊技回が実行されていた期間における前記流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第２の遊技状態において前記特定の演出を実行するか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【７２０６】
特徴ｎＧ３によれば、第２の遊技状態において既に実行された実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における流通態様とに基づいて、第２の遊技状態において特定の演出を実行するか否かを判定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における遊技者の遊技球の発射操作との相関に応じて特定の演出を実行するか否かを判定することができ、抽選結果に対する遊技者の心理を考慮して演出を決定することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７２０７】
＜特徴ｎＨ群＞
特徴ｎＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２０８】
［特徴ｎＨ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技者に視認可能に駆動する駆動手段（第８実施形態の変形例１における可動役物ＭＹ）と、
を備える遊技機であって、
前記駆動手段は、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（遊技者が止め打ちを行っていない場合）には、前記抽選の結果（小当たりｃ）に基づいて駆動し、
前記特定の流通条件を満たさない場合（遊技者が止め打ちを行っている場合）には駆動しない
ことを特徴とする遊技機。
【７２０９】
特徴ｎＨ１によれば、駆動手段は、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合には、抽選の結果に基づいて駆動し、特定の流通条件を満たさない場合には駆動しない。遊技者は、抽選の結果について知りたいと所望するので、駆動手段を抽選の結果に基づいて駆動させるために、流通態様が特定の流通条件を満たすように遊技球の発射操作をする。すなわち、特徴ｎＨ１によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を遊技者に対して促すことができる。さらに、抽選の結果に基いて駆動手段が駆動するので、遊技者が視覚的に認識することを容易にし、抽選の結果についての期待感を遊技者に付与しやすくすることができる。
【７２１０】
［特徴ｎＨ２］
特徴ｎＨ１に記載の遊技機であって、
前記駆動手段は、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動する手段と、
前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しない手段と、
を備える

ことを特徴とする遊技機。
【７２１１】
特徴ｎＨ２によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動し、抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しないので、駆動手段を駆動させるか否かによって、抽選結果が特定の抽選結果であるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。
【７２１２】
＜特徴ｎＩ群＞
特徴ｎＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２１３】
［特徴ｎＩ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
所定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
既に実行された遊技回である実行済遊技回のうち、前記処理実行手段が特定の処理（特定示唆演出）を実行した前記実行済遊技回における前記流通態様に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第８実施形態における変形例４）
ことを特徴とする遊技機。
【７２１４】
特徴ｎＩ１によれば、特定の処理を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の処理を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の処理を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。
【７２１５】
［特徴ｎＩ２］
特徴ｎＩ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出手段は、
前記特定の処理として、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２１６】
特徴ｎＩ２によれば、特定の演出を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の演出を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の演出を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。

【７２１７】
［特徴ｎＩ３］
特徴ｎＩ１または特徴ｎＩ２に記載の遊技機であって、
前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である
ことを特徴とする遊技機。
【７２１８】
遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、特徴ｎＩ３によれば、特定の処理を実行したことによって遊技球の発射強度の操作として遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることを可能にする。
【７２１９】
＜特徴ｎＪ群＞
特徴ｎＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２２０】
［特徴ｎＪ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
特定の遊技回（第８実施形態における小当たりｃである遊技回）以外の遊技回における流通態様（流通頻度）に基づいて、前記特定の遊技回における演出を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【７２２１】
特徴ｎＪ１によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通態様に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、遊技者による遊技球の発射操作の態様に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７２２２】
［特徴ｎＪ２］
特徴ｎＪ１に記載の遊技機であって、
前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である
ことを特徴とする遊技機。
【７２２３】
特徴ｎＪ２によれば、遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、遊技者の発射操作と相関する遊技球の発射強度に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７２２４】
［特徴ｎＪ３］

特徴ｎＪ１または特徴ｎＪ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度に基づいて、前記特定の遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定する手段と、
前記前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、前記特定の遊技回において特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２２５】
特徴ｎＪ３によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、特定の遊技回において特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の遊技回以外の遊技回において所定以上の流通頻度を保つように遊技球の発射操作を行うことを促すことができる。
【７２２６】
＜特徴ｎＫ群＞
特徴ｎＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２２７】
［特徴ｎＫ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第８実施形態の変形例５における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得するよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段（第８実施形態における変形例５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２２８】
特徴ｎＫ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【７２２９】
［特徴ｎＫ２］
特徴ｎＫ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第８実施形態における変形例５）

ことを特徴とする遊技機。
【７２３０】
特徴ｎＫ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【７２３１】
［特徴ｎＫ３］
特徴ｎＫ１または特徴ｎＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は（第８実施形態における変形例５）、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２３２】
特徴ｎＫ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。
【７２３３】
＜特徴ｎＬ群＞
特徴ｎＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２３４】
［特徴ｎＬ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第８実施形態の変形例６における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第８実施形態における変形例６）
ことを特徴とする遊技機。

【７２３５】
特徴ｎＬ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。
【７２３６】
［特徴ｎＬ２］
特徴ｎＬ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第８実施形態における変形例６）
ことを特徴とする遊技機。
【７２３７】
特徴ｎＬ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【７２３８】
［特徴ｎＬ３］
特徴ｎＬ１または特徴ｎＬ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第８実施形態における変形例６）は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２３９】
特徴ｎＬ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、遊技者に対して、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。
【７２４０】
＜特徴ｎＭ群＞
特徴ｎＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２４１】
［特徴ｎＭ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結

果取得手段（第８実施形態の変形例７における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第８実施形態の変形例７）
ことを特徴とする遊技機。
【７２４２】
特徴ｎＭ１によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出よって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。また、所定期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、特定抽選結果遊技回で実行する演出を決定することができる。
【７２４３】
［特徴ｎＭ２］
特徴ｎＭ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する手段を備える（第８実施形態の変形例７）
ことを特徴とする遊技機。
【７２４４】
特徴ｎＭ２によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。
【７２４５】
［特徴ｎＭ３］
特徴ｎＭ１または特徴ｎＭ２に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第８実施形態の変形例７）は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行する手段と、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２４６】
特徴ｎＭ３によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回において特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射

操作を促すことができる。
【７２４７】
＜特徴ｎＮ群＞
特徴ｎＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。
【７２４８】
［特徴ｎＮ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な特定入球口（第８実施形態における第２大入賞口２１２ａ）と、
前記特定入球口への遊技球の入球が可能または容易となる第１の状態と、前記特定入球口への遊技球の入球が不可能または困難となる第２の状態との間で状態が遷移する状態遷移手段（第８実施形態における第２開閉扉２１２ｂ）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第１案内流路（第８実施形態における流路２１５）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第２案内流路（第８実施形態における流路２１７）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を前記第１案内流路または前記第２案内流路に振り分ける振分手段（第１振分弁２１８、第２振分弁２１９）と、
前記特定入球口に入球した遊技球が入球可能な第１の入球口（第１Ｖ入賞口Ｖ１）と、
前記特定入球口に入球した遊技球のみ入球可能な第２の入球口（第２Ｖ入賞口Ｖ２）と、
を備え、
前記振分手段によって前記第１案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第２案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第１の入球口に入球する可能性が高く、
前記振分手段によって前記第２案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第１案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第２の入球口に入球する可能性が高く、
遊技球が前記第１の入球口に入球する方が、遊技球が前記第２の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、
遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第１の入球口に到達する時点までの時間である第１の時間の方が、遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第２の入球口に到達する時点までの時間である第２の時間よりも長くなるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【７２４９】
特徴ｎＮ１によれば、遊技球が第１の入球口に入球する方が、遊技球が第２の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が特定入球口に入球した時点から第１の入球口に到達する時点までの時間である第１の時間の方が、遊技球が特定入球口に入球した時点から第２の入球口に到達する時点までの時間である第２の時間よりも長いので、振分手段によって遊技球が第１の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第１の入球口に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、振分手段によって遊技球が第２の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第２の入球口に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。
【７２５０】
［特徴ｎＮ２］

特徴ｎＮ１に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記状態遷移手段は、
前記抽選の結果が第１の抽選結果(第８実施形態における小当たりｃ）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移する手段と、
前記抽選の結果が第２の抽選結果（第８実施形態における小当たりｃ以外の小当たり）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移する手段と、
を備え、
前記振分手段は、
前記抽選の結果が前記第１の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第１の案内流路に振り分ける手段と、
前記抽選の結果が前記第２の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第２の案内流路に振り分ける手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７２５１】

特徴ｎＮ２によれば、抽選結果によって、特定入球口から入球した遊技球の振り分けられる案内流路が異なるため、抽選結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、抽選結果に加え、振り分け手段による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２５２】

［特徴ｎＮ３］

特徴ｎＮ２に記載の遊技機であって、
前記抽選の結果が前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知されるよりも前に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第１の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが可能であり、
前記抽選の結果が前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知された後に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第１の抽選結果または前記第２の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第１の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが不可能となるように構成されている（第８実施形態における遅延機構２０２を備える）
ことを特徴とする遊技機。

【７２５３】

特徴ｎＮ３によれば、抽選の結果が第１の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させて特定入球口に遊技球を入球させ、抽選の結果が第２の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに特定入球口に遊技球を入球させないといった、遊技者による、抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替えを抑制することができる。

【７２５４】

＜特徴ｏＡ群＞

特徴ｏＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７２５５】

［特徴ｏＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

移動する第１の移動体（第１種花びらＰ１または第２種花びらＰ２）を表示する第１移動体表示手段と、

前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成される第２の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する手段であって、前記特定識別情報に向かって移動する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記第２の移動体の表示を行う第２移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記第２の移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【７２５６】

特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体が表示され、第１の移動体が特定識別情報に到達したとしても、特定識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ１によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。また、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴ｏＡ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２５７】

［特徴ｏＡ２］

特徴ｏＡ１に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化さ

せ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２５８】
特徴ｏＡ２によれば、第２の移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ２によれば、第２の移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に第２の移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【７２５９】
［特徴ｏＡ３］
特徴ｏＡ１または特徴ｏＡ２に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記保留識別情報に対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２６０】
特徴ｏＡ３によれば、第２の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＡ３によれば、第２の移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に第２の移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【７２６１】
＜特徴ｏＢ群＞
特徴ｏＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７２６２】
［特徴ｏＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４８９の遊技回制御処理）と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定識別情報に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記特定識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記遊技回の終了が発生しない場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させる手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、ステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５、ステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２６３】
特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達した時に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、上記到達した時を起点とする所定期間において遊技回の終了が発生しない場合に、所定期間後に特定識別情報の表示態様を変化させる構成とした。このため、特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。したがって、特徴ｏＢ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴ｏＢ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７２６４】
［特徴ｏＢ２］
特徴ｏＢ１に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記移動体表示手段は、
前記保留識別情報を表示するための所定の表示位置に前記保留識別情報が存在するか否

かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する前記移動体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２６５】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＢ２によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【７２６６】
［特徴ｏＢ３］
特徴ｏＢ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２６７】
特徴ｏＢ３によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。また、移動体が保留識別情報に到達した時を起点とする所定期間において、保留識別情報のシフトが発生しない場合に、保留識別情報の表示態様が変化することから、保留識別情報の表示態様を正確に表示することが可能となる。
【７２６８】
［特徴ｏＢ４］
特徴ｏＢ２または特徴ｏＢ３に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。
【７２６９】
特徴ｏＢ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＢ４によれば、移動体が保留識別情報に到達し前記所定期間において遊技回の終了が発生しない場合にも、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達し所定期間経過し遊技回が終了しなかったけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【７２７０】
＜特徴ｏＣ群＞
特徴ｏＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７２７１】
［特徴ｏＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。

【７２７２】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＣ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【７２７３】
また、特徴ｏＣ１によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴ｏＣ１によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＣ１によれば、遊技者は、例え、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＣ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７２７４】
［特徴ｏＣ２］
特徴ｏＣ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２７５】
特徴ｏＣ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【７２７６】
［特徴ｏＣ３］
特徴ｏＣ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記

所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２７７】
特徴ｏＣ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＣ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【７２７８】
＜特徴ｏＤ群＞
特徴ｏＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７２７９】
［特徴ｏＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を、前記規定数と同じ数の表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記各表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記各表示位置に向かって移動する複数の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記各移動体が前記各表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７２８０】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＤ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る各移動体は、各表示位置に保留識別情報が存在するか否かに

かかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【７２８１】

［特徴ｏＤ２］

特徴ｏＤ１に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２８２】

特徴ｏＤ２によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＤ２によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【７２８３】

［特徴ｏＤ３］

特徴ｏＤ１または特徴ｏＤ２に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２８４】

特徴ｏＤ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を

下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＤ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【７２８５】

＜特徴ｏＥ群＞

特徴ｏＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７２８６】

［特徴ｏＥ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を所定の表示位置に表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記特定識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

前記移動体表示手段は、

前記移動体の移動時の軌道を特定する手段であって、前記表示位置に到達する目標到達軌道（目標保留到達軌道）と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から前記表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道（目標保留外軌道）と、のうちのいずれかを特定する移動体軌道特定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２８７】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＥ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に特定識別情報としての保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、特定識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【７２８８】

また、特徴ｏＥ１によれば、移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、上記移動体の移動時の軌道は、表示位置に到達する目標到達軌道と、表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る。このため、特徴ｏＥ１によれば、移動体が表示されても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＥ

１によれば、遊技者は、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示されたけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＥ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２８９】

［特徴ｏＥ２］

特徴ｏＥ１に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２９０】

特徴ｏＥ２によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＥ２によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【７２９１】

［特徴ｏＥ３］

特徴ｏＥ１または特徴ｏＥ２に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２９２】

特徴ｏＥ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＥ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【７２９３】

＜特徴ｏＦ群＞

特徴ｏＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１から抽出される。

【７２９４】

［特徴ｏＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、前記移動体が前記表示位置を通り抜けるか又は消えて前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行なわない第２のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させる第３のモードと、を有し、前記第１ないし第３のモードのうちのいずれかを実行する手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）と花びら表示変更処理（図５２５））と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２９５】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＦ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【７２９６】

また、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示位置に到達した時に、当該到達した表示位置に保留識別情報が存在する場合に、移動体が表示位置を通り抜けるか又は消えて保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第１のモードと、移動体が表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させることを行なわない第２のモードと、移動体

が前記表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させる第３のモードと、のうちのいずれかを取り得る。このため、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示されても、第１～第３のモードの３通りがあり得る。このため、特徴ｏＦ１によれば、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示位置に到達したけど、表示位置を通り抜けるか又は消えてしまい、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＦ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２９７】

［特徴ｏＦ２］

特徴ｏＦ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段

を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２９８】

特徴ｏＦ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【７２９９】

［特徴ｏＦ３］

特徴ｏＦ２に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３００】

特徴ｏＦ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＦ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【７３０１】

［特徴ｏＦ４］

特徴ｏＦ１から特徴ｏＦ３までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３０２】
特徴ｏＦ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＦ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【７３０３】
＜特徴ｏＧ群＞
特徴ｏＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７３０４】
［特徴ｏＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備え、
前記保留表示手段は、
前記移動体の表示が開始されたタイミングでは前記表示位置に前記保留識別情報を表示せずに、前記移動体が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に前記保留識別情報を表示する場合がある
ことを特徴とする遊技機。

【７３０５】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＧ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、移動体の表示が開始されたタイミングで表示位置に保留識別情報が存在しなくても、移動体は表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。
【７３０６】
また、特徴ｏＧ１によれば、移動体の表示が開始されたタイミングでは表示位置に保留識別情報を表示せずに、移動体が表示位置に到達するまでに、表示位置に保留識別情報を表示する場合があることから、移動体への期待感が、遊技者に、保留情報識別情報の表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。これらの結果、特徴ｏＧ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３０７】
［特徴ｏＧ２］
特徴ｏＧ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、
記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３０８】
特徴ｏＧ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。
【７３０９】
［特徴ｏＧ３］
特徴ｏＧ２に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、
前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３１０】
特徴ｏＧ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＧ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。
【７３１１】
［特徴ｏＧ４］
特徴ｏＧ１から特徴ｏＧ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記表示態様変化手段は、
前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３１２】
特徴ｏＧ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＧ４によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
【７３１３】
＜特徴ｏＨ群＞
特徴ｏＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７３１４】
［特徴ｏＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５０７の遊技回演出設定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４８９の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機であって、

前記判定結果報知手段は、
表示位置に向かって移動する第１の移動体（第４種花びらＰ４）を表示し、１回の前記遊技回の途中で、停止表示された前記図柄に前記第１の移動体が到達する場合に、前記図柄の変動表示を再開する変動再開手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５０８の演出パターン設定処理のステップＳｏ２３０５）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３１５】
特徴ｏＨ１によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第１の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、第１の移動体が図柄の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄が大当たり当選しない図柄となった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、特徴ｏＨ１によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第１の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄が大当たり当選しない図柄となって一旦、落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、特徴ｏＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３１６】
［特徴ｏＨ２］
特徴ｏＨ１に記載の遊技機であって、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成され、前記保留識別情報に向かって移動する第２の移動体（第３種花びらＰ３）を表示する第２移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３１７】
特徴ｏＨ２によれば、図柄に作用する第１の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が保留識別情報に到達した場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＨ２によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、図柄の変動表示が再開するかな、それとも保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【７３１８】
従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴ｏＨ２によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る第２の移動体と、第２の移動体と略同一の絵柄の第１の移動

体とが表示されていることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＨ２によれば、遊技の興趣向上を一層、図ることができる。

【７３１９】

［特徴ｏＨ３］

特徴ｏＨ２に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０５）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３１０、ステップＳｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４１０、ステップＳｏ３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３２０】

特徴ｏＨ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＨ３によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【７３２１】

［特徴ｏＨ４］

特徴ｏＨ２または特徴ｏＨ３に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３２２】

特徴ｏＨ４によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴ｏＨ４によ

れば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴ｏＨ４によれば、遊技者は、例え、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【７３２３】

＜特徴ｏＩ群＞

特徴ｏＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７３２４】

［特徴ｏＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定期間の間、常時、１または複数の作用体（第１種～第４種花びらＰ１～Ｐ４）を表示する手段であって、前記作用体の内の少なくとも１つは前記特定識別情報に向かって進行する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記作用体の表示を行う作用体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【７３２５】

特徴ｏＩ１によれば、所定期間の間、常時、１または複数の作用体が表示されており、作用体の内の少なくとも一つが特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＩ１によれば、作用体は所定期間の間、常時、表示されていることから、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しい。このため、特徴ｏＩ１によれば、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｏＩ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３２６】

［特徴ｏＩ２］

特徴ｏＩ１に記載の遊技機であって、

前記作用体表示手段は、

複数の前記作用体（花びらＰ１～Ｐ４）を繰り返し表示する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３２７】

特徴ｏＩ２によれば、複数の作用体が繰り返し表示されることから、遊技者に対して、繰り返し、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
［特徴ｏＩ３］
特徴ｏＩ１に記載の遊技機であって、
前記作用体表示手段は、
前記特定識別情報の表示位置を少なくとも含む予め定められた表示領域（表示面４１ａ）内に前記作用体（チョウ）が前記所定の期間の間、常時、存在するように、前記作用体の表示を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３２８】
特徴ｏＩ３によれば、所定期間の間、常時、表示領域内に作用体が存在するように、作用体が表示されることから、遊技者に対して、所定期間の間、常に、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【７３２９】
［特徴ｏＩ４］
特徴ｏＩ１から特徴ｏＩ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報である
ことを特徴とする遊技機。
【７３３０】
特徴ｏＩ４によれば、作用体が保留識別情報に到達して、当該保留識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【７３３１】
［特徴ｏＩ５］
特徴ｏＩ１から特徴ｏＩ３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５０７の遊技回演出設定処理）
を備え、
前記特定識別情報は、前記図柄である
ことを特徴とする遊技機。
【７３３２】
特徴ｏＩ５によれば、作用体が図柄に到達して、例えば、図柄の変動表示が再開されるというように、図柄の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。
【７３３３】
＜特徴ｏＪ群＞
特徴ｏＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態およびその変形例から抽出される。
【７３３４】
［特徴ｏＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記特定識別情報に向かって進行する作用体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する作用体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、
前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる第１態様と、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様とのうちのいずれか一方を行う演出態様選択手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）と花びら表示変更処理（図５２５））と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３３５】
特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることがあり得る。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで必ず、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴ｏＪ１によれば、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しいことから、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【７３３６】
また、特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させないことがあり得る。このため、特徴ｏＪ１によれば、作用体が特定識別情報に到達したけど、遊技者に落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴ｏＪ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３３７】
［特徴ｏＪ２］
特徴ｏＪ１に記載の遊技機であって、
前記演出態様選択手段は、
前記作用体と略同一の絵図によって構成され、前記特定識別情報から外れた位置に向かって進行する前記作用体としての第２作用体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３３８】
特徴ｏＪ２によれば、第２作用体を表示させることによって、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【７３３９】
［特徴ｏＪ３］
特徴ｏＪ１または特徴ｏＪ２に記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、
前記保留識別情報に対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、
前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、
が設定され、
前記演出態様選択手段は、

前記作用体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３３０７～Ｓｏ３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳｏ３４０７～Ｓｏ３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３４０】

特徴ｏＪ３によれば、作用体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴ｏＪ３によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【７３４１】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【７３４２】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【７３４３】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【７３４４】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【７３４５】

＜特徴ｐＡ群＞

特徴ｐＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３４６】

［特徴ｐＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と、

演出態様がそれぞれ異なる、第１演出モード（キャラクター系ステージ）と第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行

させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３４７】
特徴ｐＡ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＡ１によれば、演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【７３４８】
また、特徴ｐＡ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３４９】
［特徴ｐＡ２］
特徴ｐＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出（スペシャルリーチが発生した際の画面演出）を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３５０】
特徴ｐＡ２によれば、特定条件が成立した場合に、遊技回において所定の演出が実行される。このために、遊技者に対して、特定条件が成立したことを所定の演出によって告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７３５１】
［特徴ｐＡ３］
特徴ｐＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３５２】
特徴ｐＡ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、前記所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、前記所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１

回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合であることから、遊技者は、特別情報が所定の条件を満たさないことの雪辱を果たす（特別情報が所定の条件を満たす）こともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７３５３】

［特徴ｐＡ４］

特徴ｐＡ３に記載の遊技機であって、

前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。

【７３５４】

特徴ｐＡ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＡ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３５５】

［特徴ｐＡ５］

特徴ｐＡ４に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、

前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる

ことを特徴とする遊技機。

【７３５６】

特徴ｐＡ５によれば、特定条件が成立した場合の遊技回においてキャラクターが登場する所定の演出が実行され、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、再び、前記キャラクターが登場する前記所定の演出が実行される。このため、遊技者は、不利な結果となるキャラクターによって、所定の演出に対する感情移入がより高まることになる。したがって、特徴ｐＡ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３５７】

［特徴ｐＡ６］

特徴ｐＡ５に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３５８】

特徴ｐＡ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する前記動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演

出モードの中の個別演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３５９】

［特徴ｐＡ７］

特徴ｐＡ６に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【７３６０】

特徴ｐＡ７によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＡ７によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３６１】

＜特徴ｐＢ群＞

特徴ｐＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３６２】

［特徴ｐＢ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。
【７３６３】
特徴ｐＢ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＢ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＢ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３６４】
［特徴ｐＢ２］
特徴ｐＢ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである
ことを特徴とする遊技機。
【７３６５】
特徴ｐＢ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【７３６６】
［特徴ｐＢ３］
特徴ｐＢ２に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【７３６７】
特徴ｐＢ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７３６８】
［特徴ｐＢ４］
特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定

条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７３６９】
　特徴ｐＢ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【７３７０】
［特徴ｐＢ５］
　特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、
　前記演出モード移行手段は、
　前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７３７１】
　特徴ｐＢ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【７３７２】
［特徴ｐＢ６］
　特徴ｐＢ１から特徴ｐＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記演出モード設定手段は、
　前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７３７３】
　特徴ｐＢ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＢ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７３７４】
＜特徴ｐＣ群＞
　特徴ｐＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７３７５】
［特徴ｐＣ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
　記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段

と、
対応するキャラクターが設定されている第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段（図５４３における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３７６】
特徴ｐＣ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続している第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＣ１によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＣ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３７７】
［特徴ｐＣ２］
特徴ｐＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３７８】
特徴ｐＣ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへ

の移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ２によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７３７９】

［特徴ｐＣ３］

特徴ｐＣ２に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３８０】

特徴ｐＣ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７３８１】

［特徴ｐＣ４］

特徴ｐＣ３に記載の遊技機であって、

前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。

【７３８２】

特徴ｐＣ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＣ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３８３】

［特徴ｐＣ５］

特徴ｐＣ４に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３８４】

特徴ｐＣ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶さ

れている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３８５】

［特徴ｐＣ６］

特徴ｐＣ５に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【７３８６】

特徴ｐＣ６によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３８７】

＜特徴ｐＤ群＞

特徴ｐＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３８８】

［特徴ｐＤ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行する演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３８９】
特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＤ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３９０】
［特徴ｐＤ２］
特徴ｐＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７３９１】
特徴ｐＤ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＤ２によれば、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあ

えて登場するといった演出を行うことになることから、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。この結果、特徴ｐＤ２によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３９２】

［特徴ｐＤ３］

特徴ｐＤ１または特徴ｐＤ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たすと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において、登場する前記キャラクターが有利な結果となり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において登場する前記キャラクターが不利な結果となる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３９３】

特徴ｐＤ３によれば、前記特定条件が、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む条件と等価となる。このために、特徴ｐＤ３によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになる。このため、特徴ｐＤ３によれば、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によっても遊技者に付与することができる。

【７３９４】

［特徴ｐＤ４］

特徴ｐＤ１から特徴ｐＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定条件は、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となり、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである（スペシャルリーチ・外れ）

ことを特徴とする遊技機。

【７３９５】

特徴ｐＤ４によれば、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となり、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である特定条件が成立した遊技回の終了以後に、第２演出モードから、前記所定の演出において不利な結果となったキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへの移行が行われることになる。ここで、所定の条件を満たす可能性の程度にかかわらず、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となったときはいつも、上記演出モードの移行が行われる遊技機を考えた場合、上記演出モードの移行が高頻度で発生するから、遊技者にとって煩わしく感じてしまうという課題があった。これに対して、特徴ｐＤ４によれば、上記の特定条件が成立した場合に限り、上記の演出モードの移行が行われることから、演出モードが頻繁に切り替わる課題を解消することができる。したがって、特徴ｐＤ４によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７３９６】

＜特徴ｐＥ群＞

特徴ｐＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３９７】

［特徴ｐＥ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段と（図５４３における「原則」）、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３９８】

特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第２演出モードへ移行されるか、第１演出モードのまま継続されるかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出では不利な結果が告知されるようなことがないことから、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第１演出モードが継続されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＥ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３９９】

［特徴ｐＥ２］
特徴ｐＥ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４００】
特徴ｐＥ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、第１特別演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＥ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７４０１】
［特徴ｐＥ３］
特徴ｐＥ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４０２】
特徴ｐＥ３によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されること認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７４０３】
［特徴ｐＥ４］
特徴ｐＥ３に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第１特別演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４０４】
特徴ｐＥ４によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において第１特別演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、第１特別演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、第１特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果た

すこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７４０５】
［特徴ｐＥ５］
特徴ｐＥ４に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）
を備え、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第３の程度未満であり、かつ前記第３の程度より低い第４の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【７４０６】
特徴ｐＥ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、第１特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第４の程度は、特徴ｐＥ２における第２の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。
【７４０７】
＜特徴ｐＦ群＞
特徴ｐＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７４０８】
［特徴ｐＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となった前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第１演出モード移行手段と（図５４４における「原則」）、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第２特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第２演出モード移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４０９】
特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第１特別演出において対決を行ったキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するか、第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。
【７４１０】
これに対して、特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第１特別演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出ではキャラクターが不利な結果となるようなことがないことから、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＦ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４１１】
［特徴ｐＦ２］
特徴ｐＦ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４１２】
特徴ｐＦ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、キャラクターの対決によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＦ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７４１３】
［特徴ｐＦ３］
特徴ｐＦ２に記載の遊技機であって、
前記第１演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４１４】
特徴ｐＦ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになることから、遊技者は、その移行を認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＦ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７４１５】
［特徴ｐＦ４］
特徴ｐＦ３に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であること（スペシャルリーチ）であり、
前記第１移行制限手段は、
設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となる前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行することによって、前記演出モード移行手段による前記移行を制限する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４１６】
特徴ｐＦ４によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）の中に、所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であるという特別情報が存在する場合に、設定されている

演出モードが、第１特別演出におい不利な結果となるキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。特徴ｐＦ４によれば、遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、特徴ｐＦ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第３の程度は、特徴ｐＦ２における第１の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

【７４１７】

＜特徴ｐＧ群＞

特徴ｐＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４１８】

［特徴ｐＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６８の遊技回演出設定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示の背景となる演出についての演出モードを、複数種類の演出モードのうちから設定する手段であって、特定の前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報に基づいて、前記演出モードの設定を行う演出モード設定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４１９】

特徴ｐＧ１によれば、演出モード設定手段によって、変動表示の背景となる演出についての演出モードが、複数種類の演出モードのうちから設定されるが、詳しくは、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報に基づいて、前記演出モードの設定が行われる。情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）によれば、遊技者にとっての今後の有利度合を計ることができる。このために、特徴ｐＧ１によれば、今後の有利度合についての期待感や緊迫感を、変動表示の背景となる演出によって、遊技者に対して抱かせることができる。したがって、特徴ｐＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４２０】

［特徴ｐＧ２］

特徴ｐＧ１に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記遊技回において、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果

となる演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４２１】
特徴ｐＧ２によれば、変動表示の背景となる演出についての演出モードの設定を、キャラクターに対応するキャラクター系演出モードと、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちから設定することができる。また、判定手段による判定の結果を、所定の演出によって、遊技者に報知することができる。このため、特徴ｐＧ２によれば、演出モードに従う演出や、キャラクターが対決する演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｐＧ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７４２２】
［特徴ｐＧ３］
特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記キャラクター系演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４２３】
特徴ｐＧ３によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＧ３によれば、演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【７４２４】
また、特徴ｐＧ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記非キャラクター系演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、そのキャラクター系演出モードを継続することになることから、遊技者は、そのキャラクター系演出モードが継続することを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７４２５】
［特徴ｐＧ４］

特徴ｐＧ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４３における「例外２」）、
を備え、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である（スペシャルリーチ）ことであり、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【７４２６】
特徴ｐＧ４によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行することによって、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行が制限される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７４２７】
［特徴ｐＧ５］
特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４２８】
特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例

えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＧ５によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。

【７４２９】

また、特徴ｐＧ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができる。さらに、特徴ｐＧ５によれば、所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＧ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４３０】

＜特徴ｐＨ群＞

特徴ｐＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４３１】

［特徴ｐＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の個別演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、当該所定の演出が実行された前記遊技回の次の遊技回において、設定されている演出モードを、不利な結果が告知された前記キャラクター以外のキャラクターに対応する前記演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４３２】

特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、所定の演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される。こうした構成を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたにもかかわらず、当該対決・結果告知演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される場合があることから、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターに対応する演出モードが設定されることがないことによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４３３】

［特徴ｐＨ２］

特徴ｐＨ１に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４３４】

特徴ｐＨ２によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続しているキャラクター系演出モードにおいて、所定の知演出で不利な結果となったキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ２によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４３５】

［特徴ｐＨ３］

特徴ｐＨ１または特徴ｐＨ２に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４３６】

特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ３によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ３によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４３７】

＜特徴ｐＩ群＞

特徴ｐＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４３８】

［特徴ｐＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、
前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードに前記複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応する前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図５７２のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４３９】
特徴ｐＩ１によれば、演出モード設定手段によって設定された演出モードに複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応するキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が、特別演出実行手段によって実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、特別演出と設定される演出モードとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４４０】
［特徴ｐＩ２］
特徴ｐＩ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４４１】
特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＩ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさ

せることを防止することができる。また、移行されたキャラクター系演出モードの中の演出モードに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＩ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７４４２】

［特徴ｐＩ３］

特徴ｐＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４４３】

特徴ｐＩ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＩ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＩ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４４４】

＜特徴ｐＪ群＞

特徴ｐＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４４５】

［特徴ｐＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数

のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前回の前記遊技回に係る前記判定手段の判定結果（当たり抽選における外れ）と、前記前回の遊技回において実行された前記特別演出が示す前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度（スペシャルリーチ発生）とに基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５７８の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図５７２のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４４６】
特徴ｐＪ１によれば、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回において実行された特別演出が示す特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４４７】
［特徴ｐＪ２］
特徴ｐＪ１に記載の遊技機であって、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段
を備え、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４４８】
特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が

成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＪ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、前回の遊技回の遊技結果とに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＪ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７４４９】

［特徴ｐＪ３］

特徴ｐＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４５０】

特徴ｐＪ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＪ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＪ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４５１】

＜特徴ｐＫ群＞

特徴ｐＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７４５２】
［特徴ｐＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）に基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５７８の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図５７２のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４５３】
特徴ｐＫ１によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報と呼ぶ）に基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における判定手段が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、保留情報に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＫ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４５４】
［特徴ｐＫ２］
特徴ｐＫ１に記載の遊技機であって、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段
を備え、
前記複数の演出モードの中に、演出態様がそれぞれ異なる、複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４５５】
特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＫ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、保留情報に対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＫ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【７４５６】
［特徴ｐＫ３］
特徴ｐＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４５７】
特徴ｐＫ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待

感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＫ４によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＫ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４５８】

＜特徴ｐＬ群＞

特徴ｐＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４５９】

［特徴ｐＬ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４３における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図５４３における「例外１」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４６０】

特徴ｐＬ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＬ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、

特徴ｐＬ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４６１】

また、特徴ｐＬ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＬ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７４６２】

［特徴ｐＬ２］

特徴ｐＬ１に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

ことを特徴とする遊技機。

【７４６３】

特徴ｐＬ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【７４６４】

［特徴ｐＬ３］

特徴ｐＬ２に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【７４６５】

特徴ｐＬ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７４６６】

［特徴ｐＬ４］

特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４６７】
特徴ｐＬ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【７４６８】
［特徴ｐＬ５］
特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４６９】
特徴ｐＬ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【７４７０】
＜特徴ｑＡ群＞
特徴ｑＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７４７１】
［特徴ｑＡ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４７２】
特徴ｑＡ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始

する。しかしながら、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＡ１によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＡ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４７３】

［特徴ｑＡ２］

特徴ｑＡ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【７４７４】

特徴ｑＡ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【７４７５】

［特徴ｑＡ３］

特徴ｑＡ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【７４７６】

特徴ｑＡ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【７４７７】

［特徴ｑＡ４］

特徴ｑＡ１から特徴ｑＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７４７８】

特徴ｑＡ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７４７９】

［特徴ｑＡ５］

特徴ｑＡ１から特徴ｑＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７４８０】
特徴ｑＡ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７４８１】
＜特徴ｑＢ群＞
特徴ｑＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７４８２】
［特徴ｑＢ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出データは、第１部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記演出データの実行位置が前記第２部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ３）、前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７４８３】
特徴ｑＢ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、１回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、２回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、１回目の指示を受けて、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、２回目の指示を受けて、１回目の演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、２回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該２回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＢ１によれば、演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、演出データの第２部分が実行され、演出が途

切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４８４】

［特徴ｑＢ２］

特徴ｑＢ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【７４８５】

特徴ｑＢ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【７４８６】

［特徴ｑＢ３］

特徴ｑＢ１または特徴ｑＢ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７４８７】

特徴ｑＢ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７４８８】

［特徴ｑＢ４］

特徴ｑＢ１または特徴ｑＢ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７４８９】

特徴ｑＢ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演

出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７４９０】
＜特徴ｑＣ群＞
　特徴ｑＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７４９１】
［特徴ｑＣ１］
　遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
　前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
　第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
　前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
　を備える遊技機であって、
　前記演出制御手段は、
　前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
　前記演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【７４９２】
　特徴ｑＣ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＣ１によれば、第２演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第１演出データが実行されている途中であることから、当該第１演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４９３】
［特徴ｑＣ２］
　特徴ｑＣ１に記載の遊技機であって、
　前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える
　ことを特徴とする遊技機。
【７４９４】
　特徴ｑＣ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【７４９５】
［特徴ｑＣ３］
　特徴ｑＣ１または特徴ｑＣ２に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７４９６】
特徴ｑＣ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データに切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【７４９７】
［特徴ｑＣ４］
特徴ｑＣ１または特徴ｑＣ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７４９８】
特徴ｑＣ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７４９９】
＜特徴ｑＤ群＞
特徴ｑＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５００】
［特徴ｑＤ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記演出データが実行されている途中で（図５８７における時刻ｔ３）、前記演出手段に対して、前記演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５０１】
特徴ｑＤ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、１回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、２回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、１回目の指示を受けて、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、２回目の指示を受けて、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、２回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該２回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＤ１によれば、２回目の指示がなされるタイミングは、１回目の演出データが実行されている途中であることから、当該１回目の演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分の演出が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５０２】
［特徴ｑＤ２］
特徴ｑＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５０３】
特徴ｑＤ２によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【７５０４】
［特徴ｑＤ３］
特徴ｑＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャン

ネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５０５】
特徴ｑＤ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分の演出が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７５０６】
＜特徴ｑＥ群＞
特徴ｑＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５０７】
［特徴ｑＥ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端以降から前記第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図５８７における時刻ｔ２＋Δｔ）、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５０８】
特徴ｑＥ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が開始され、第１演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＥ１によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備え、演出実行手段において、第１演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで第２演出データの実行を開始することから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行されることになる。ここで、比較例として、第１演出データが、第２部分を備えずに第１部分の終端が第１演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間におい

ては、第１演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第１演出データの実行を終えてから第２演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＥ１によれば、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５０９】

［特徴ｑＥ２］

特徴ｑＥ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【７５１０】

特徴ｑＥ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【７５１１】

［特徴ｑＥ３］

特徴ｑＥ２に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【７５１２】

特徴ｑＥ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【７５１３】

［特徴ｑＥ４］

特徴ｑＥ１から特徴ｑＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５１４】

特徴ｑＥ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７５１５】

［特徴ｑＥ５］

特徴ｑＥ１から特徴ｑＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５１６】
特徴ｑＥ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７５１７】
＜特徴ｑＦ群＞
特徴ｑＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５１８】
［特徴ｑＦ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出データは、第１部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記演出データの実行位置が前記第１部分の終端以降から前記第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図５８７における時刻ｔ３＋Δｔ）、前記演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５１９】
特徴ｑＦ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて２回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＦ１によれば、演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備え、演出実行手段において、１回目の演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで２回目の演出データの実行が開始されることから、遅延期間において、１回目の演出データの第２部分が実行されることになる。ここで、比較例として、演出データが、第２部分を備えずに第１部分の終端が演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実

行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、１回目の演出データの実行を終えてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＦ１によれば、遅延期間において、１回目の演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５２０】

［特徴ｑＦ２］

特徴ｑＦ１に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【７５２１】

特徴ｑＦ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【７５２２】

［特徴ｑＦ３］

特徴ｑＦ１または特徴ｑＦ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５２３】

特徴ｑＦ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７５２４】

［特徴ｑＦ４］

特徴ｑＦ１または特徴ｑＦ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５２５】

特徴ｑＦ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データ

の第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【７５２６】

＜特徴ｑＧ＞

特徴ｑＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【７５２７】

［特徴ｑＧ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、

第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、

前記第１演出データを実行している途中で（図５８７における時刻ｔ２＋Δｔ）、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７５２８】

特徴ｑＧ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が開始され、第１演出データが実行されている途中で、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指令を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、第１演出データの実行が終了した後に、第２演出データの実行の指令を演出制御手段から受けて第２演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、第１演出データの実行が既に終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴ｑＧ１によれば、演出実行手段において、第２演出データの実行が開始されるのは第１演出データが実行されている途中のタイミングであり、第２演出データの実行が開始されるまで、第１演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴ｑＧ１によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、第１演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５２９】

［特徴ｑＧ２］

特徴ｑＧ１に記載の遊技機であって、

前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５３０】
特徴ｑＧ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【７５３１】
［特徴ｑＧ３］
特徴ｑＧ１または特徴ｑＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５３２】
特徴ｑＧ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【７５３３】
［特徴ｑＧ４］
特徴ｑＧ１または特徴ｑＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５３４】
特徴ｑＧ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７５３５】
＜特徴ｑＨ群＞
特徴ｑＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５３６】
［特徴ｑＨ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記演出データを実行している途中で（図５８７における時刻ｔ３＋Δｔ）、前記演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７５３７】
特徴ｑＨ１によれば、演出実行手段によって、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データが実行されている途中で、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて２回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、１回目の演出データの実行が終了した後に、２回目の演出データの実行の指示を演出制御手段から受信して２回目の演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、１回目の演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴ｑＨ１によれば、演出実行手段において、２回目の演出データの実行が開始されるのは１回目の演出データが実行されている途中のタイミングであり、２回目の演出データの実行が開始されるまで、１回目の演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴ｑＨ１によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、１回目の演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５３８】
［特徴ｑＨ２］
特徴ｑＨ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７５３９】
特徴ｑＨ２によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの実行が継続して行われ、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７５４０】
［特徴ｑＨ３］
特徴ｑＨ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７５４１】

特徴ｑＨ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【７５４２】

＜特徴ｑＩ群＞

特徴ｑＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【７５４３】

［特徴ｑＩ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）とを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７＋音声データ用ＲＯＭ９８）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記第１演出データに続いて前記第２演出データの実行を、前記演出実行手段に対して指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）を実行する特定演出データ実行手段と、
前記演出制御手段から前記第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７５４４】

特徴ｑＩ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、演出制御手段から第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第１演出データの実行が開始され、演出実行手段に備えられる特定演出データ実行手段によって、第１演

出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データの実行が開始される。そして、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、演出制御手段から第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＩ１によれば、第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データが実行されることから、演出制御手段に備えられる第２指示手段が第１演出データの実行が終了したときに第２演出データの実行を指示する構成とした場合に、上記遅延期間において、特定演出データが実行されることになる。ここで、比較例として、演出実行手段が、第１演出データの実行が終了したときに特定演出データの実行を行わない構成を考えてみる。比較例によれば、第１演出データの実行が終了した後に、第２演出データの実行を行った場合に、上記遅延期間においては、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第１演出データの実行を終えてから第２演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＩ１によれば、遅延期間において、特定演出データ実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５４５】

［特徴ｑＩ２］

特徴ｑＩ１に記載の遊技機であって、

前記特定演出データは、前記第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）である

ことを特徴とする遊技機。

【７５４６】

特徴ｑＩ２によれば、第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。

【７５４７】

［特徴ｑＩ３］

特徴ｑＩ１または特徴ｑＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記第２演出データ実行手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５４８】

特徴ｑＩ３によれば、特定の実行手段で第１演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが実行される。この結果、第１演出データから第２演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７５４９】

［特徴ｑＩ４］

特徴ｑＩ１または特徴ｑＩ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５５０】
特徴ｑＩ４によれば、特定の実行手段で第１演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７５５１】
＜特徴ｑＪ群＞
特徴ｑＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５５２】
［特徴ｑＪ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）を用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７＋音声データ用ＲＯＭ９８）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出を実行させる第１の指示を行う第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記第１の指示に従って実行される前記演出が終了する場合に、前記演出を実行させる第２の指示を行う第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１の指示または前記第２の指示を受けた場合に、前記演出データを実行する演出データ実行手段と、
前記演出データの実行が終了した場合に、前記演出データに続いて特定演出データ（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）を実行する特定演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５５３】

特徴ｑＪ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出を実行させる第１の指示が演出実行手段に対してなされ、次いで、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出を実行させる第２の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段は、第１の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。そして、演出実行手段は、第２の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。演出実行手段において、演出の実行の指示を受けたときから演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＪ１によれば、演出データを繰り返し実行する際に、演出データに続いて特定演出データが実行開始されることから、遅延期間において、特定演出データが実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５５４】

［特徴ｑＪ２］

特徴ｑＪ１に記載の遊技機であって、

前記特定演出データは、前記演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データである

ことを特徴とする遊技機。

【７５５５】

特徴ｑＪ２によれば、演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。

【７５５６】

［特徴ｑＪ３］

特徴ｑＪ１または特徴ｑＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５５７】

特徴ｑＪ３によれば、繰り返される演出データの実行が、同一の特定の実行手段によって行われる。この結果、演出データを容易に繰り返し実行することができる。

【７５５８】

［特徴ｑＪ４］

特徴ｑＪ１または特徴ｑＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記演出データ実行手段は、

ｎ回目（ｎは正の整数）の前記演出データの実行を前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行い、ｎ＋１回目の前記演出データの実行を前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５５９】

特徴ｑＪ４によれば、特定の実行手段でｎ回目（ｎは正の整数）の演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延

期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段でｎ＋１回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段においてｎ＋１回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、ｎ回目の演出データからｎ＋１回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出とｎ＋１回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【７５６０】

＜特徴ｑＫ群＞

特徴ｑＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。

【７５６１】

［特徴ｑＫ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、

特定部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と前記特定部分に関連する関連部分（楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１）とを備える第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と、前記特定部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）を備える第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第１演出データの実行が終了する場合に、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第２演出データの実行が終了する場合に、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第３指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７５６２】

特徴ｑＫ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。さらに、演出実行手段において前記第２演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第３指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データを実行し、第２演出データの実行の指示を繰り返し受けることによって、第２演出データを繰り返し実行する。これにより、１回の第１演出データの実行と、複数回の第２演出データとの実行とがなされる。この結果、第１演出データと第２演出データとの双方に備えられる特定部分を３回以上、繰り返し実行することができる。例えば、第１演出データの関連部分を楽曲のイントロ部分とし、第１演出データの特定部分を楽曲のメロディー部分とした場合に、特徴ｑＫ１によれば、イントロ部分を再生し、続いて、メロディー部分を３回以上、繰り返し再生することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５６３】

［特徴ｑＫ２］
特徴ｑＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出データは、さらに、当該第１演出データの最も終端側に位置し、前記特定部分と前記関連部分とのいずれでもない付加部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）を備え、
前記第２演出データは、さらに、当該第２演出データの前記特定部分に対して時間軸方向に連続し、前記特定部分ではない付加部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１演出データの備える前記付加部分の始端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して前記第２演出データの実行を指示する手段を備え、
前記第３指示手段は、
前記演出実行手段における前記第２演出データの実行位置が当該第２演出データの備える前記付加部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ３）、前記演出実行手段に対して前記第２演出データの実行を指示する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５６４】
特徴ｑＫ２によれば、演出実行手段において、１回目に第２演出データの実行の指示を受けてから１回目の第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＫ２によれば、第１演出データは、最も終端側に付加部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。また、ｎ（ｎは複数）回目に第２演出データの実行の指示を受けてからｎ回目の第２演出データの実行が開始されるまでの間にも、遅延期間が発生することがある。特徴ｑＫ２によれば、第２演出データは、特定部分に対して時間軸方向に連続する付加部分を備えることから、遅延期間において、第２演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。これらの結果、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＫ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５６５】
［特徴ｑＫ３］
特徴ｑＫ２に記載の遊技機であって、
前記特定部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第１演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分であり、
前記第２演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。
【７５６６】
特徴ｑＫ３によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。また、特徴ｑＫ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【７５６７】
＜特徴ｑＬ群＞
特徴ｑＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５６８】
［特徴ｑＬ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選

（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出制御手段からの制御信号に基づいて演出を実行する手段であって、前記第１演出データと前記第２演出データとを前記演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記第１演出データを実行する第１演出実行手段を備え、
前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングから、当該演出実行手段において前記第２演出データの実行が開始されるまでの期間（遅延期間Δｔ）が所定時間を上回る場合に、前記第１演出データと前記第２演出データとの双方が実行されない特定状態（無音状態）となり、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく前記第２演出データを実行し得る、
ことを特徴とする遊技機。

【７５６９】
特徴ｑＬ１によれば、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングから、演出実行手段において前記第２演出データの実行が開始されるまでの期間が、所定時間を上回る場合に、第１演出データと第２演出データとの双方が実行されない特定状態となり得る。一方、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく第２演出データが実行され得る。このため、上記期間が所定時間、例えば、第２部分に対応した時間的な長さを上回るような長時間となる場合に特定状態となり、上記期間が所定時間以下となる場合には、上記特定状態とならない。これによって、第２演出データの実行を開始させるタイミングを調整することによって特定状態の出現を制御することができる。例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に、第２演出データの実行を開始させるタイミングを遅くして、前記期間が前記所定時間を上回る構成とし、大当たりに当選する期待度が高くない場合に、第２演出データの実行を開始させるタイミングを早くして、前記期間が前記所定時間以下となる構成とすることで、遊技者に、特定状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、特徴ｑＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５７０】
［特徴ｑＬ２］
特徴ｑＬ１に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７５７１】
特徴ｑＬ２によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第１演出データの

実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＬ２によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＬ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５７２】

［特徴ｑＬ３］

特徴ｑＬ２に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【７５７３】

特徴ｑＬ３によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【７５７４】

［特徴ｑＬ４］

特徴ｑＬ３に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【７５７５】

特徴ｑＬ４によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【７５７６】

［特徴ｑＬ５］

特徴ｑＬ２から特徴ｑＬ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５７７】

特徴ｑＬ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【７５７８】

［特徴ｑＬ６］

特徴ｑＬ２から特徴ｑＬ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５７９】
特徴ｑＬ６によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【７５８０】
＜特徴ｑＭ群＞
特徴ｑＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態と第１１実施形態の変形例とから抽出される。
【７５８１】
［特徴ｑＭ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための第１実行手段（音声チャンネル１）と第２実行手段（音声チャンネル２）とを備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１実行手段を用いて前記第１演出データを実行する旨を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で（図５８７における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２実行手段を用いて前記第２演出データを実行する旨を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【７５８２】
特徴ｑＭ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始することになるが、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所

定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＭ１によれば、第２演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第１演出データが実行されている途中であることから、当該第１演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＭ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５８３】

また、特徴ｑＭ１によれば、前述した遅延期間において、第１実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記第１実行手段とは相違する第２実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が第１実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、第２実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【７５８４】

［特徴ｑＭ２］

特徴ｑＭ１に記載の遊技機であって、

前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【７５８５】

特徴ｑＭ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【７５８６】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【７５８７】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【７５８８】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【７５８９】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【７５９０】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【７５９１】

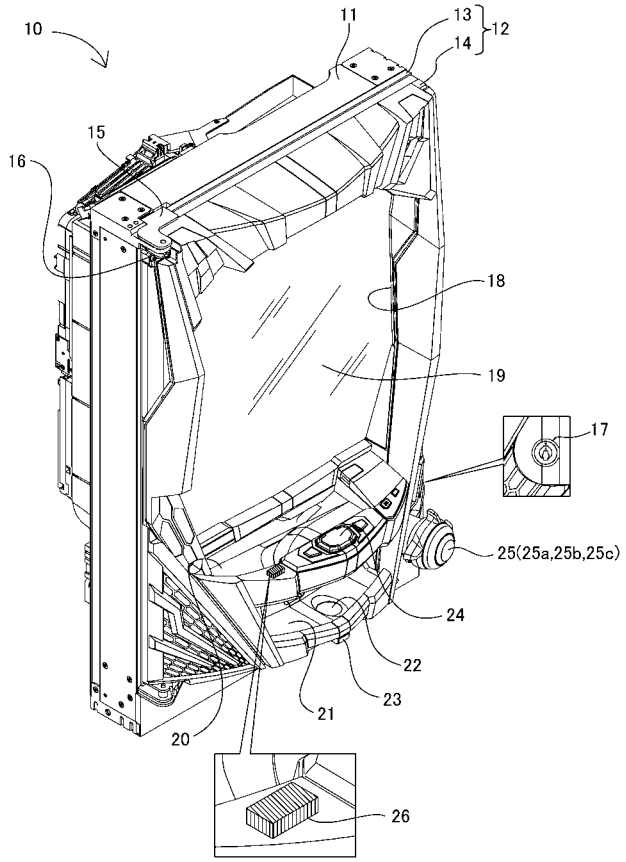
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【７５９２】

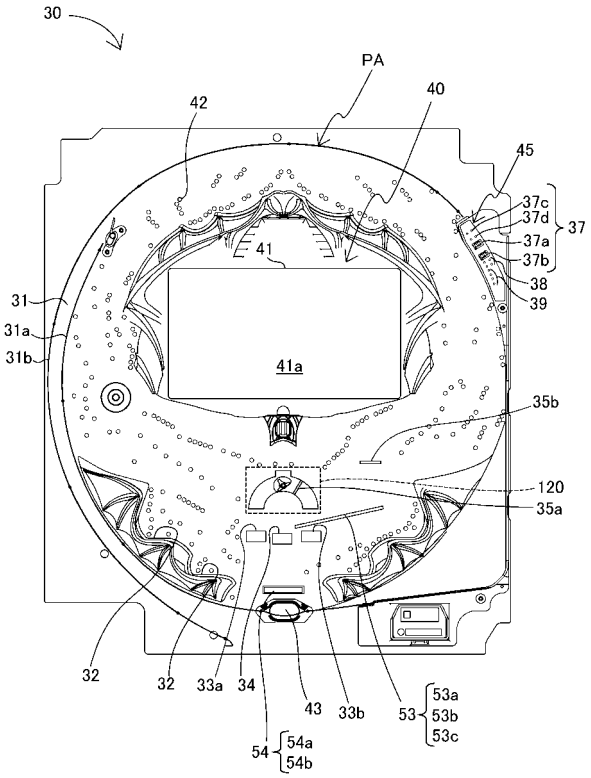
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備

える遊技機。
【７５９３】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【７５９４】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【符号の説明】
【７５９５】
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

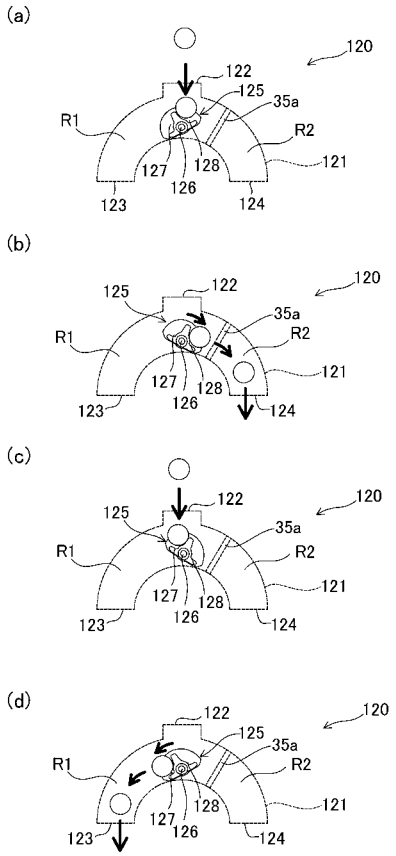
【図１】


10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25(25a,25b,25c)
26

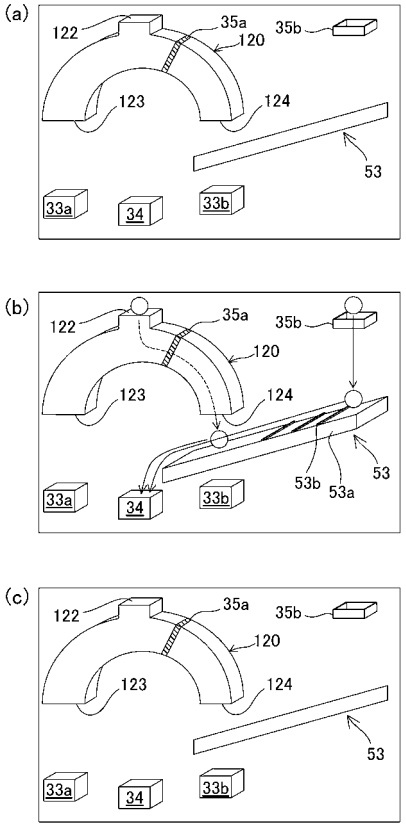
【図２】


30
PA
40
42
45
37
37c
37d
37a
37b
38
39
41
41a
31
31a
31b
35b
120
35a
32
32
33a
34
43
33b
53
53a
53b
53c
54
54a
54b

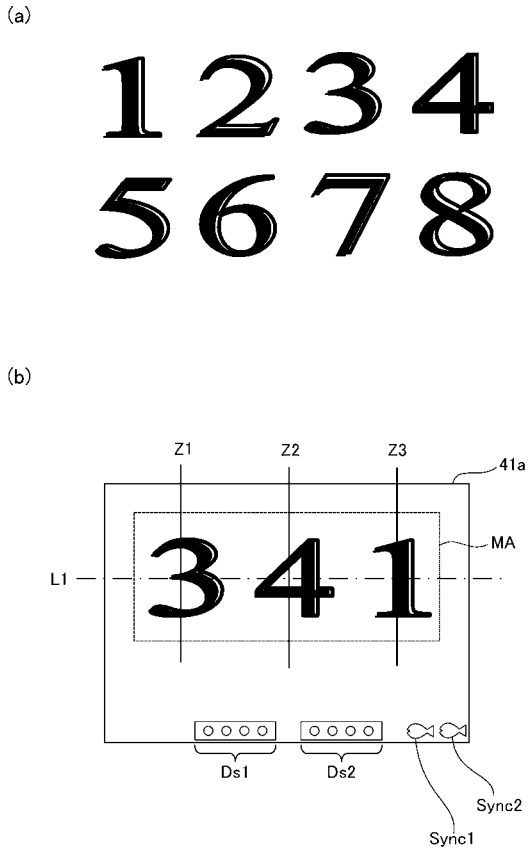
【図３】


(a)
(b)
(c)
(d)
120
122
125
35a
R1
R2
121
127
128
126
123
124

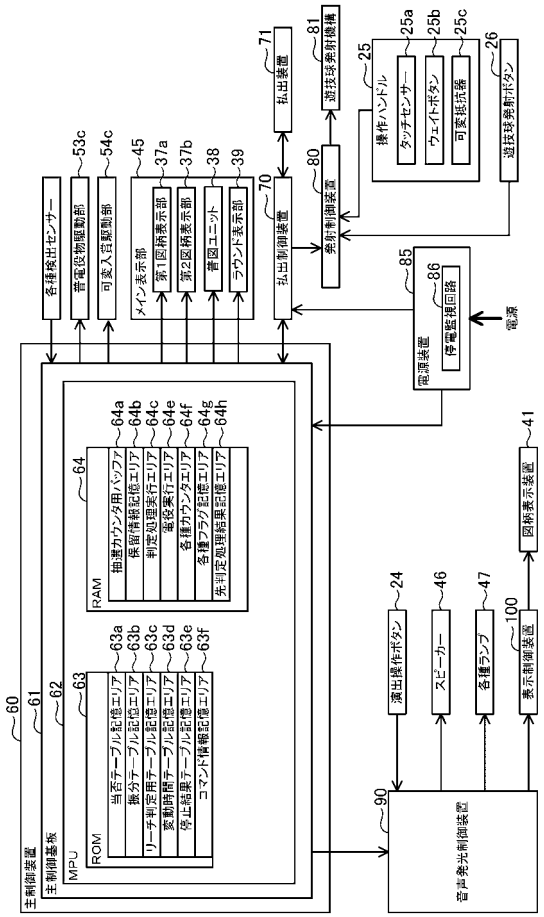
【図４】


(a)
(b)
(c)
122
35a
35b
120
123
124
53
53b
53a
33a
34
33b

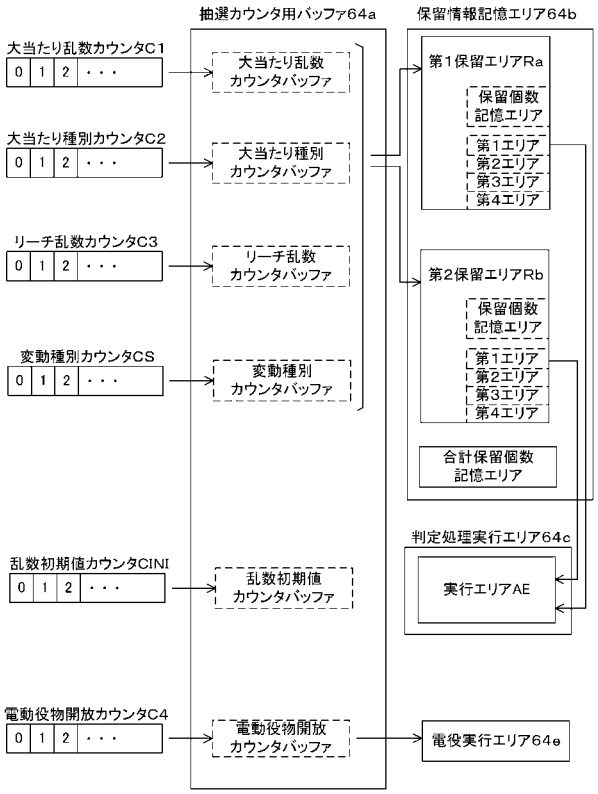
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図９】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図１０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～4	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
5～19	8R確変大当たりA (高頻度サポートモードA:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりA (高頻度サポートモードA:遊技回100回終了まで)

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～9	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
10～19	8R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりB (高頻度サポートモードB:遊技回100回終了まで)

【図１１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0,1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

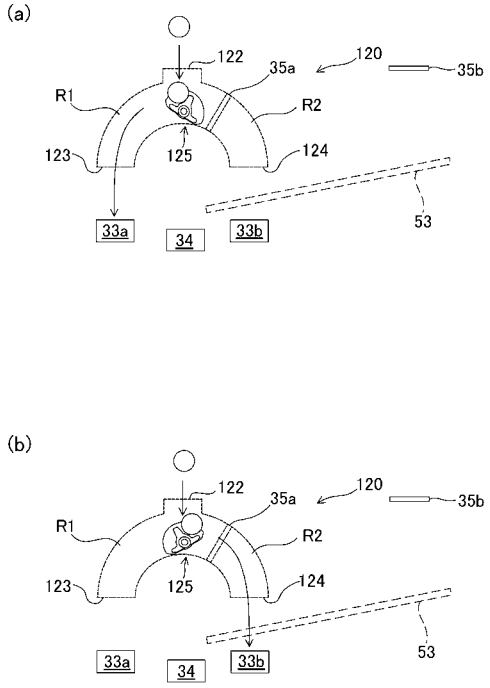
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図１２】

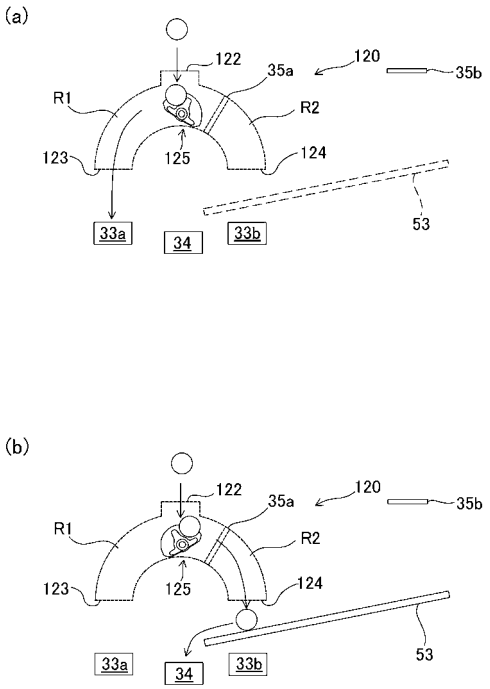
各サポートモードの詳細

サポートモードの種類	電役開放抽選の当選確率	変動時間	開放時間
低頻度サポートモード	1/233	10秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードA	231/233	0.05秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードB	231/233	0.05秒	6秒 又は 遊技球1個が入球したら閉鎖

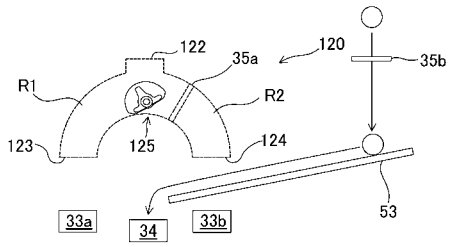
【図１３】



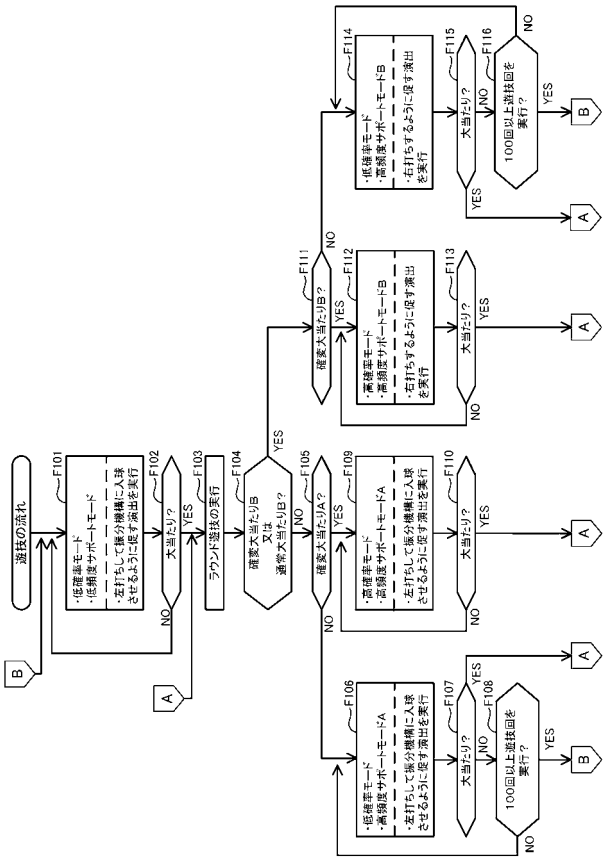
【図１４】



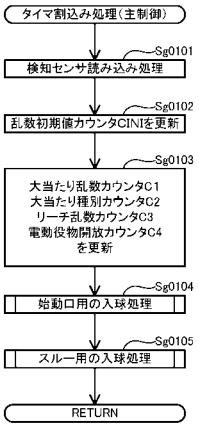
【図１５】



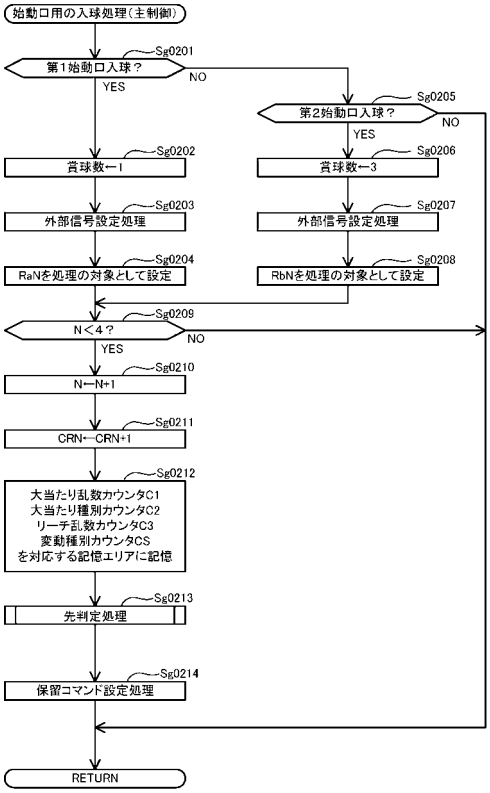
【図１６】



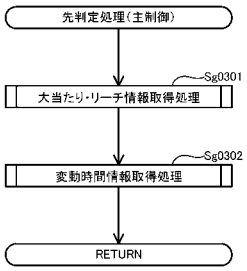
【図１７】



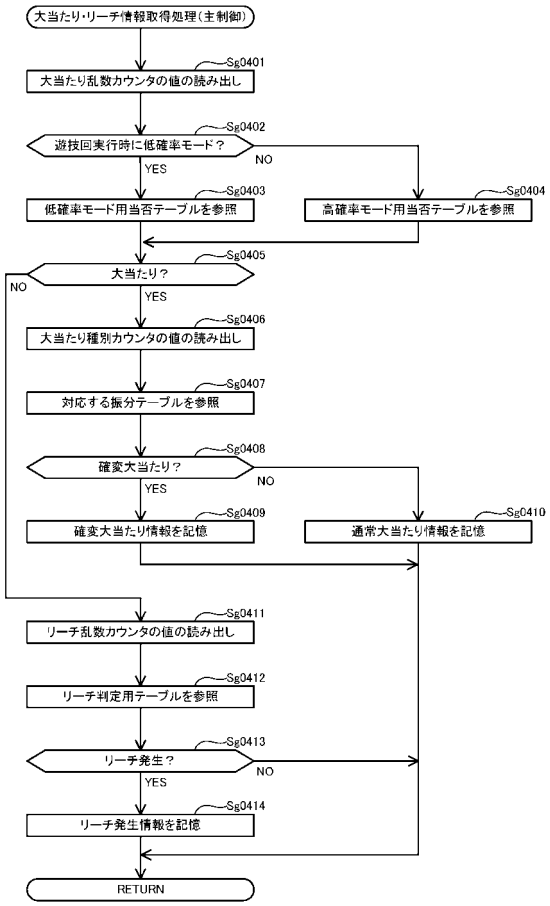
【図１８】



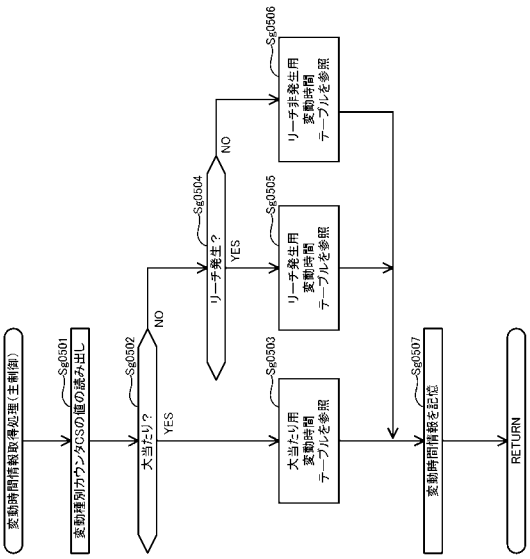
【図１９】



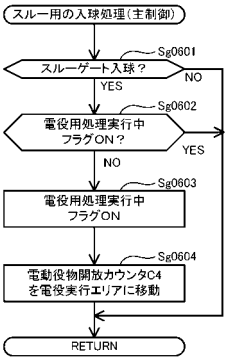
【図２０】



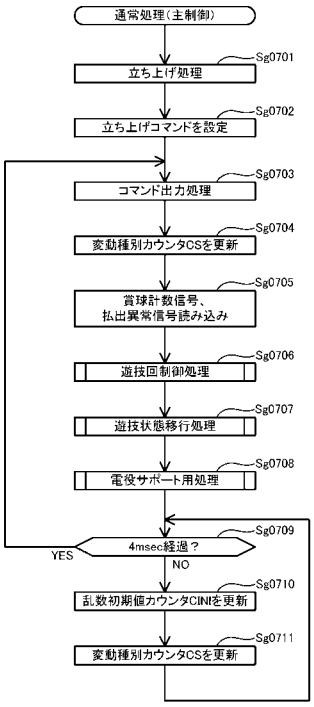
【図２１】



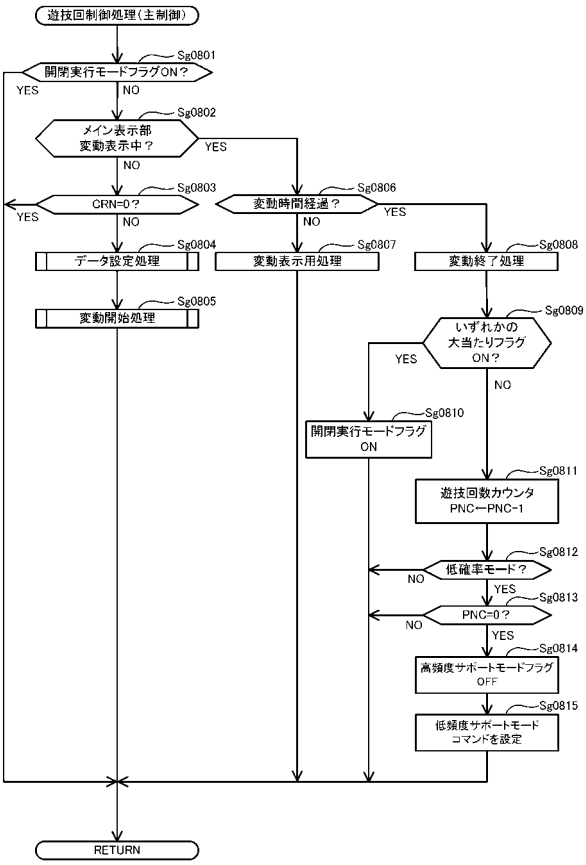
【図２２】



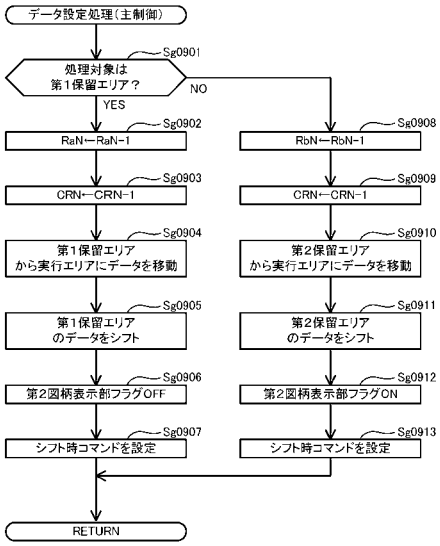
【図２３】



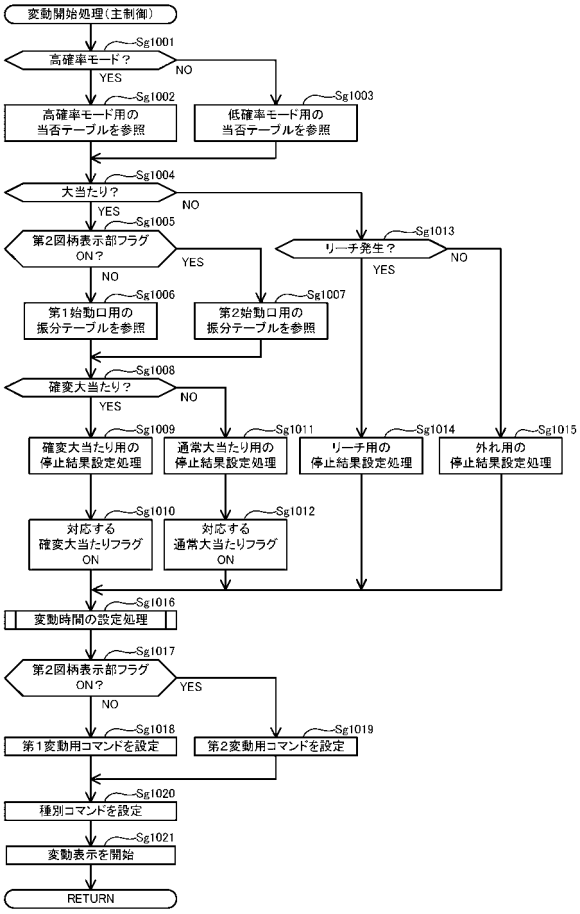
【図２４】



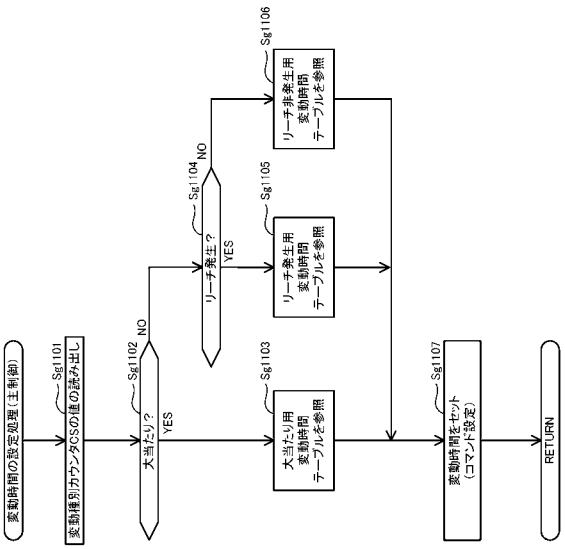
【図２５】



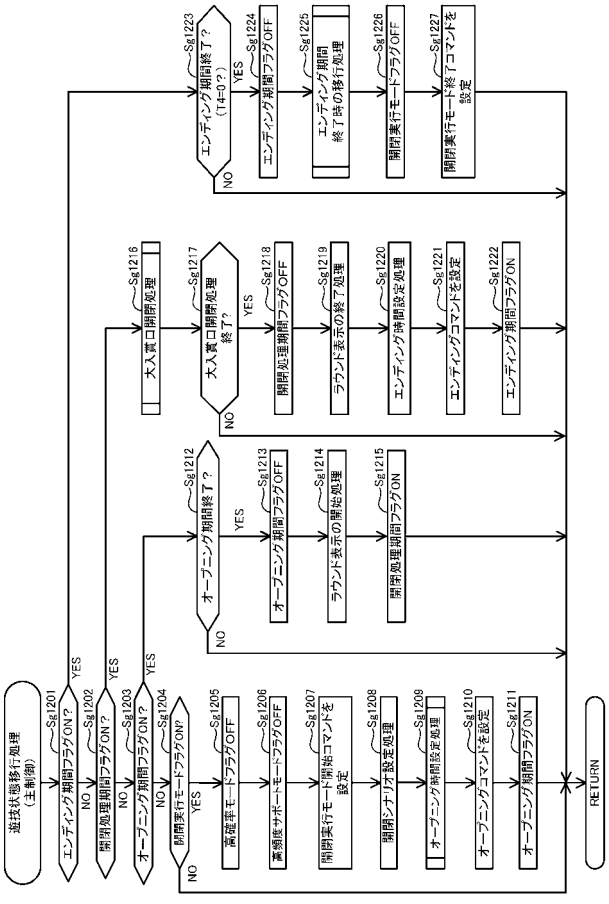
【図２６】



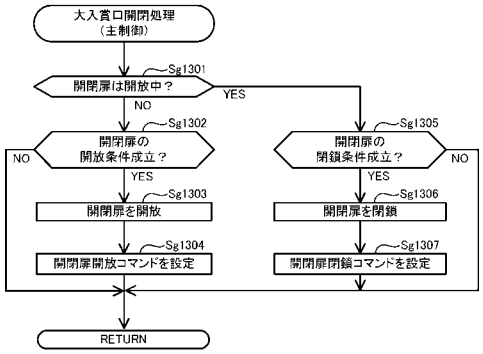
【図２７】



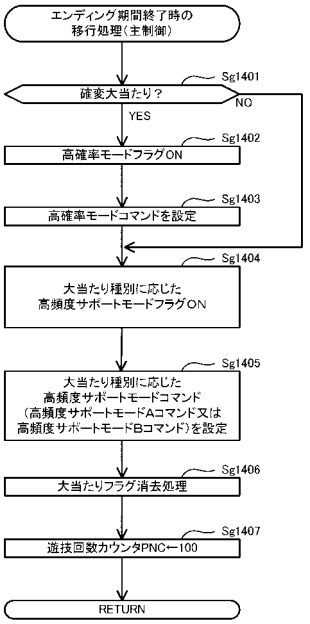
【図２８】



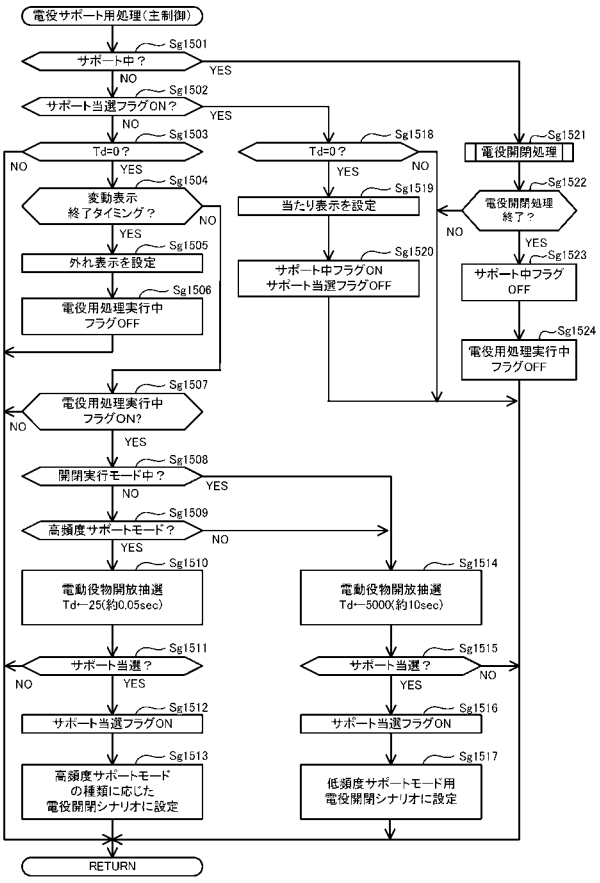
【図２９】



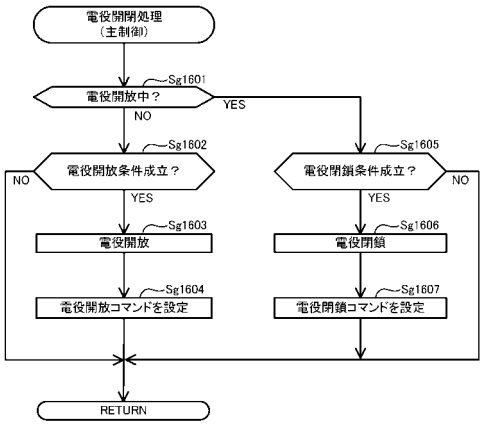
【図３０】



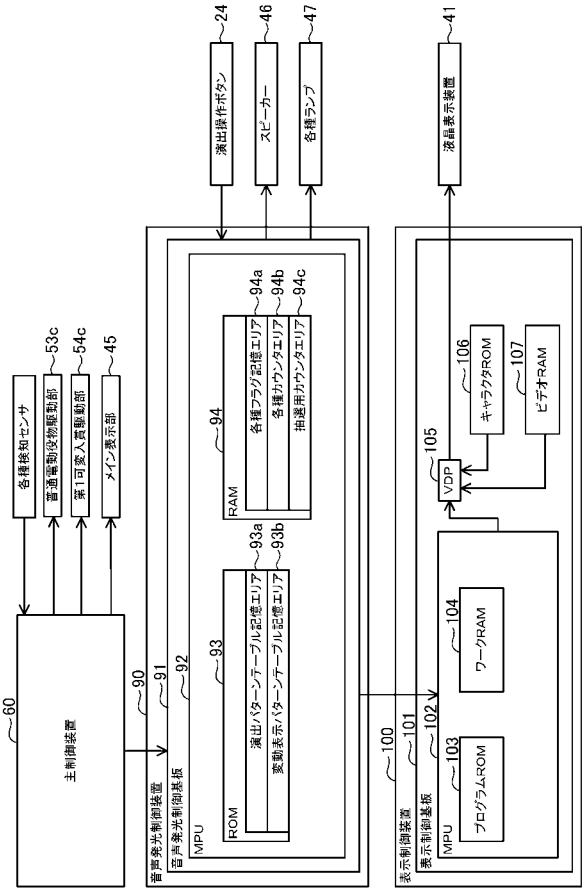
【図３１】



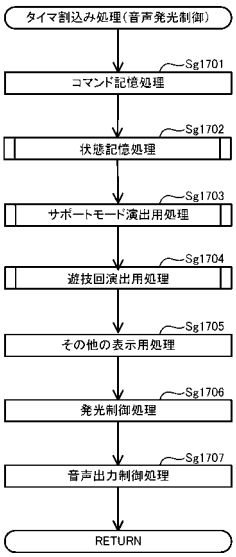
【図３２】



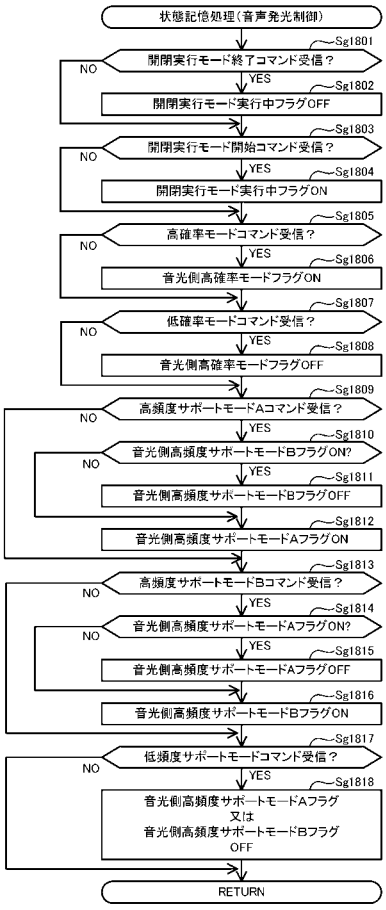
【図３３】



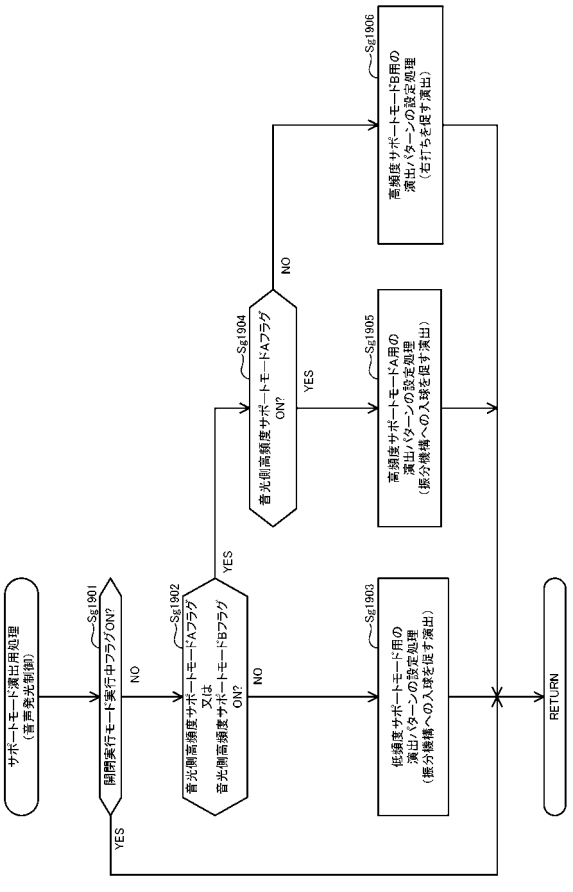
【図３４】



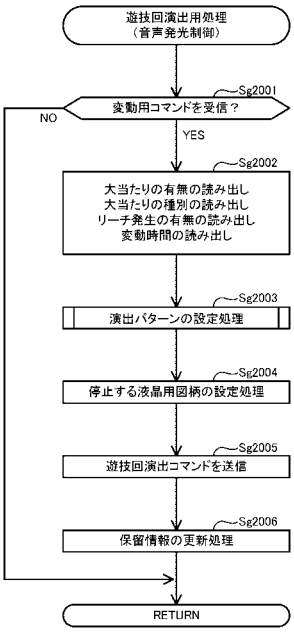
【図３５】



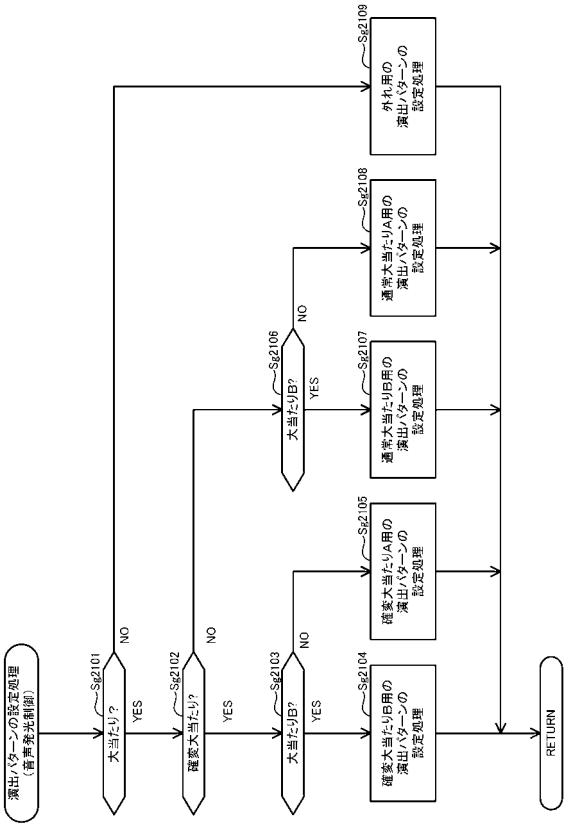
【図３６】



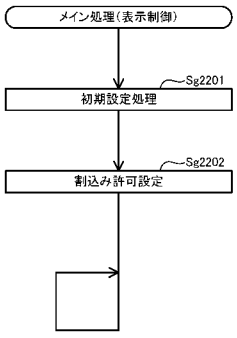
【図３７】



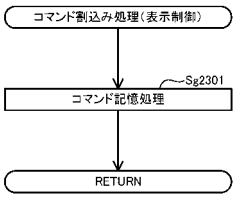
【図３８】



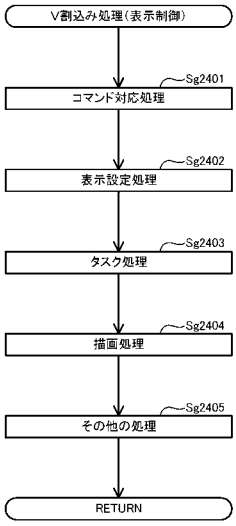
【図３９】



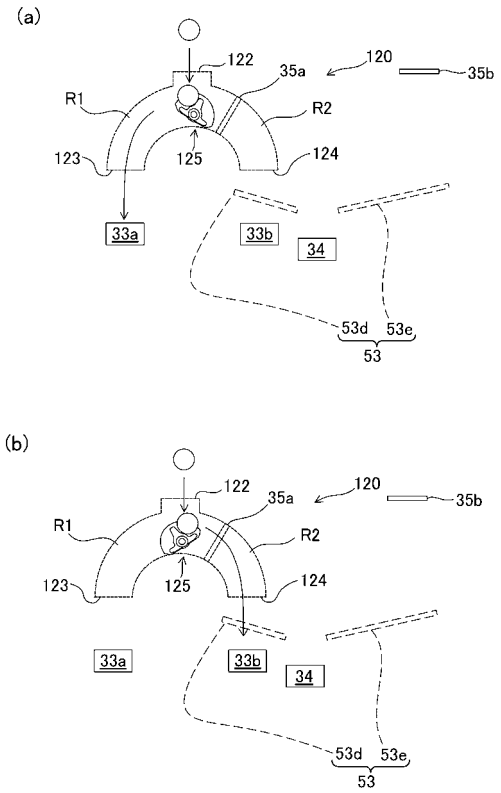
【図４０】



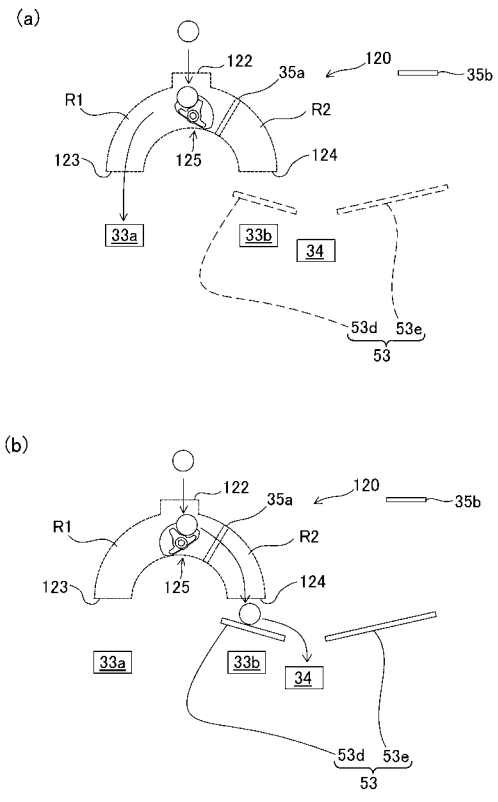
【図４１】



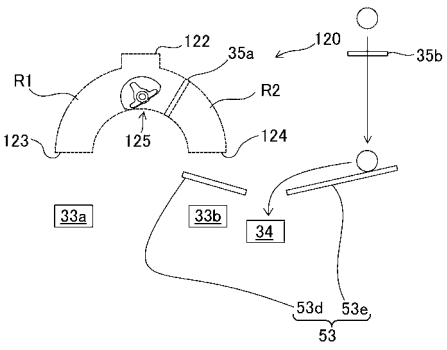
【図４２】



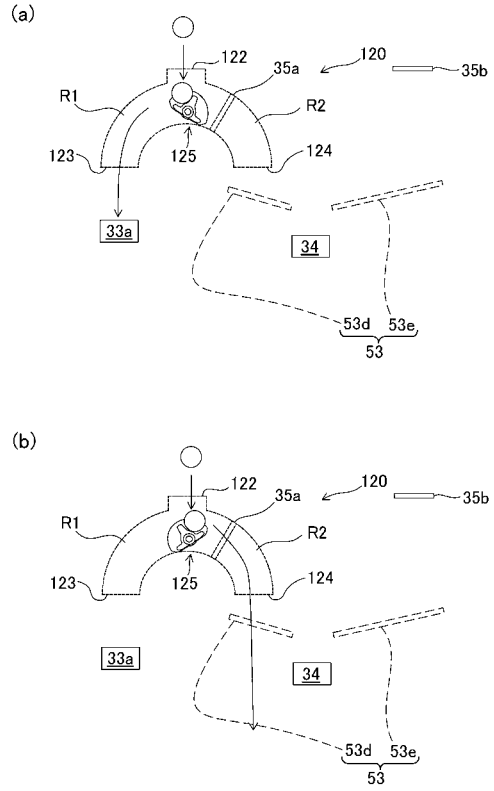
【図４３】



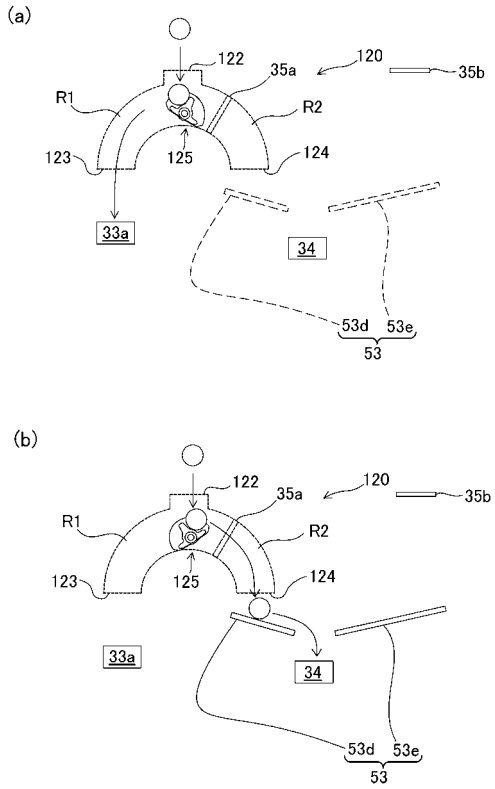
【図４４】



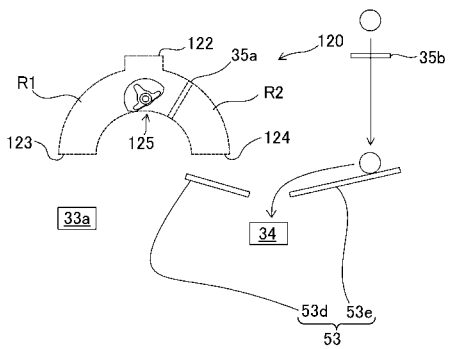
【図４５】



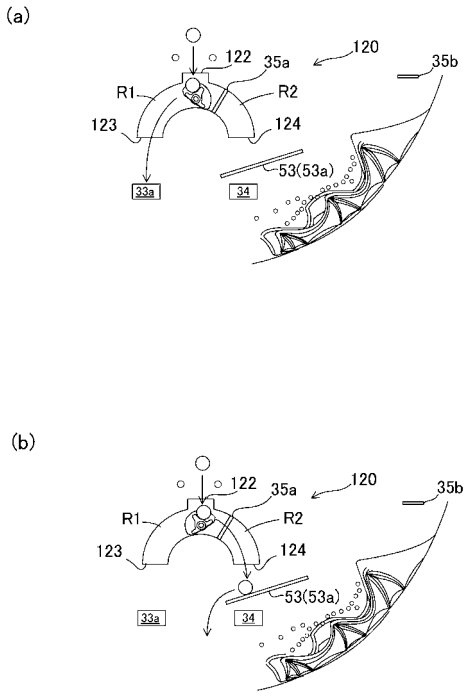
【図４６】



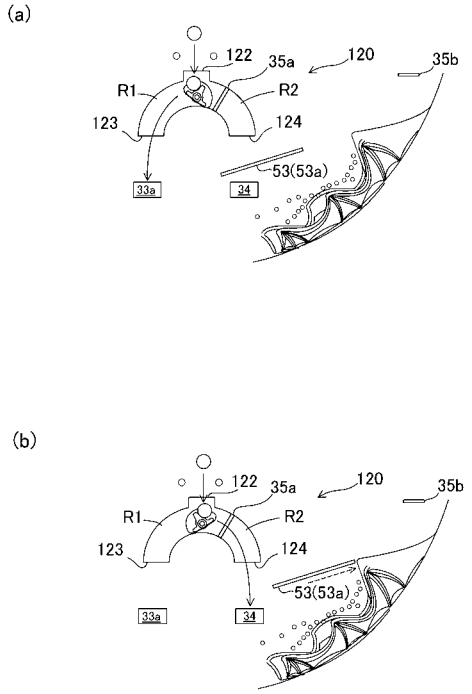
【図４７】



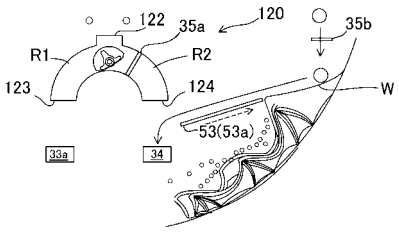
【図４８】



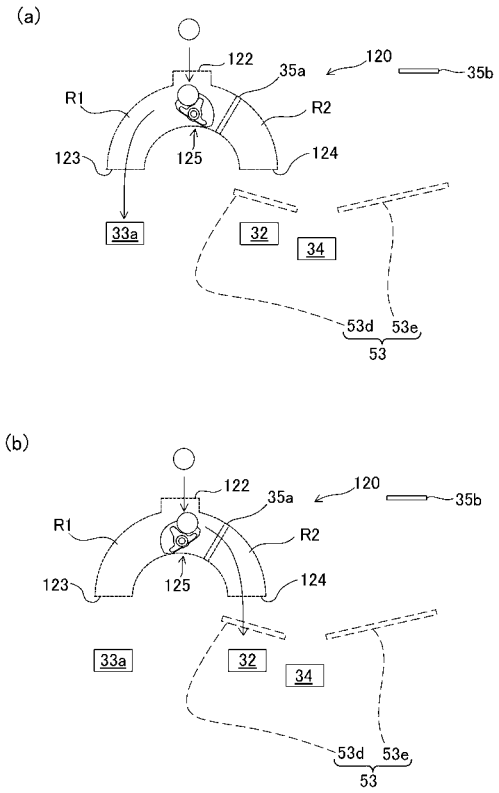
【図４９】



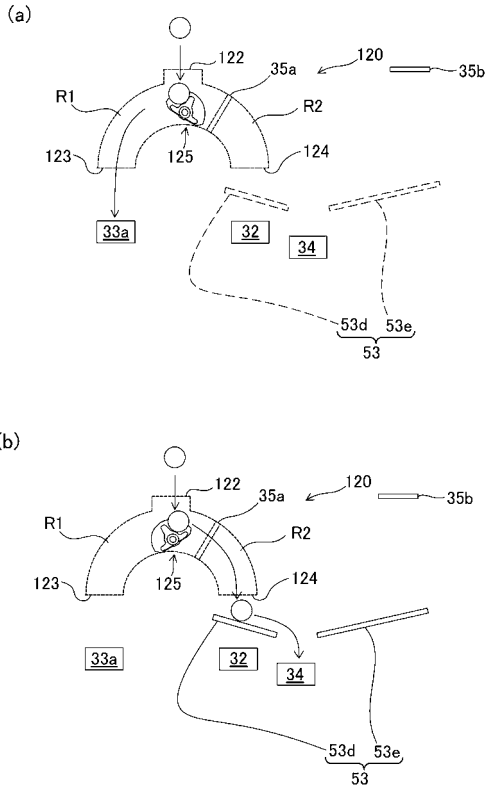
【図５０】



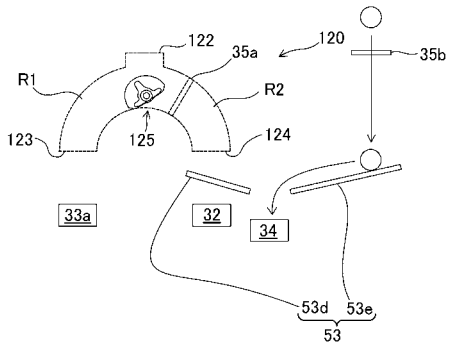
【図５１】



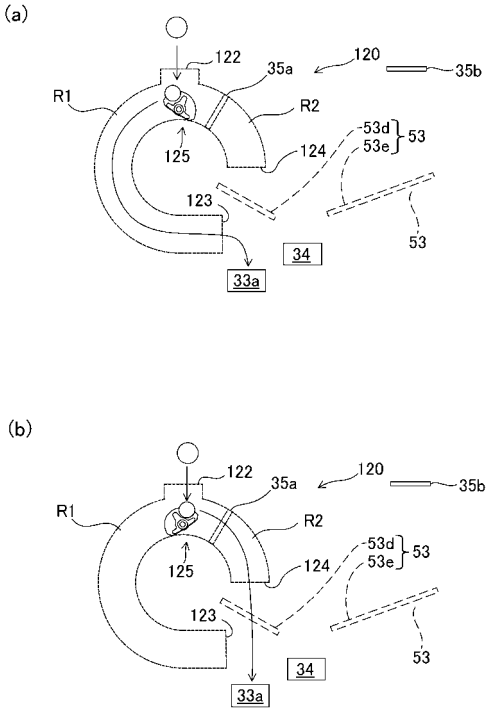
【図５２】



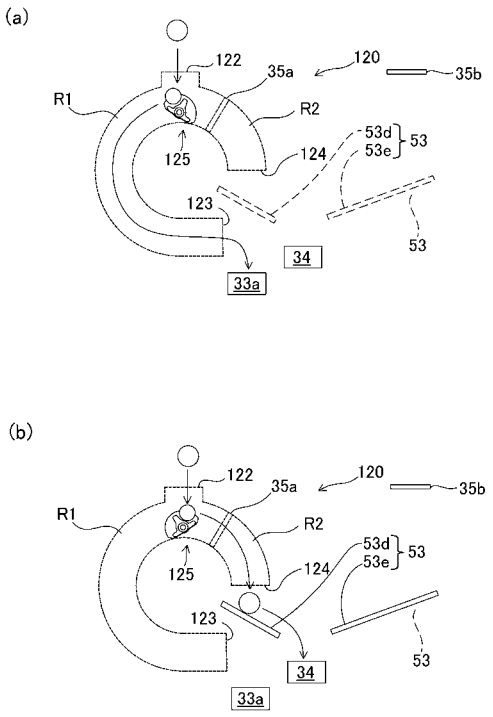
【図５３】



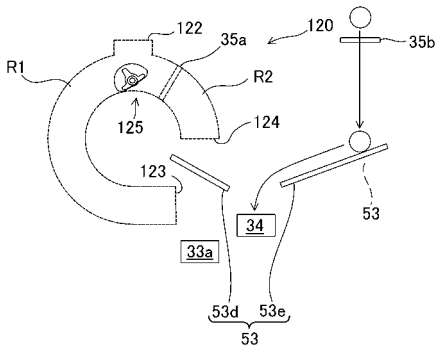
【図５４】



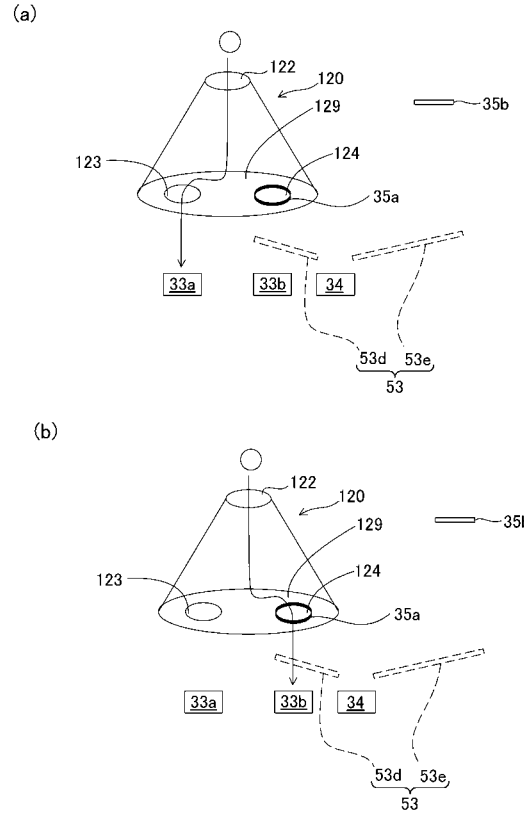
【図５５】



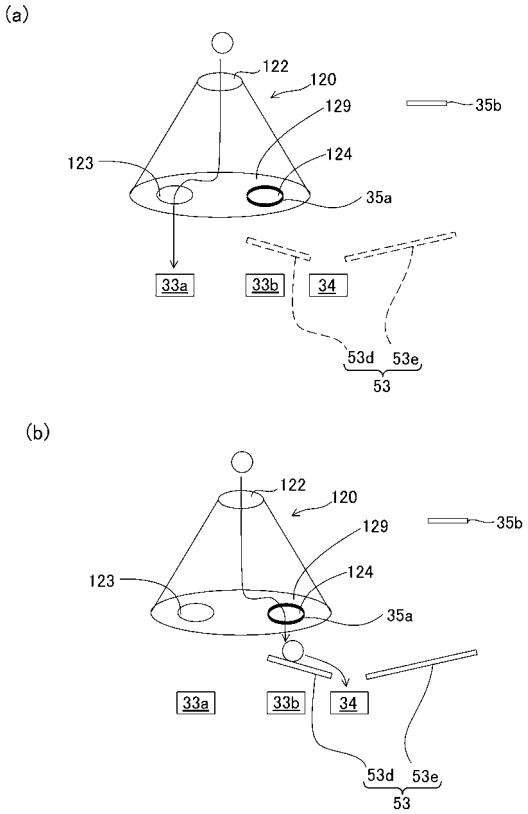
【図５６】



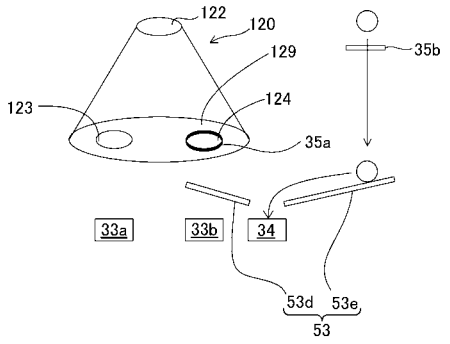
【図５７】



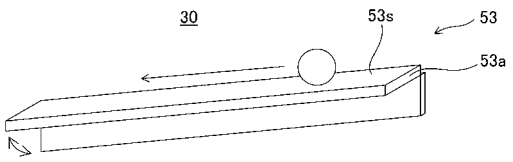
【図５８】



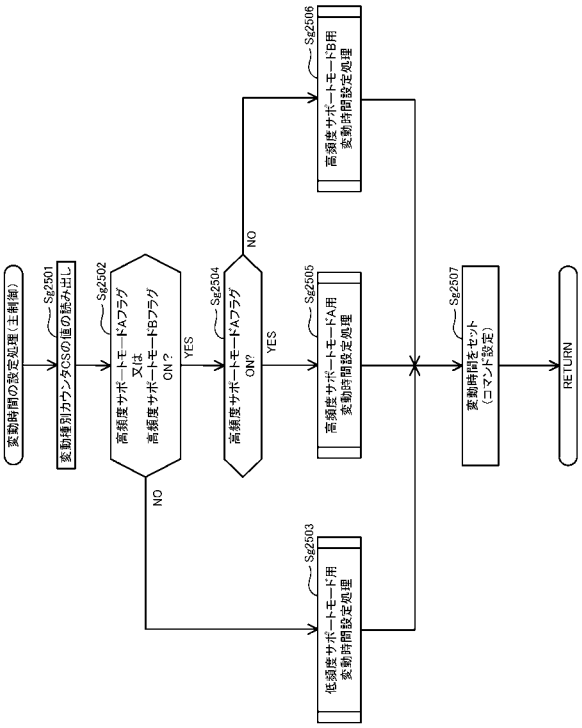
【図５９】



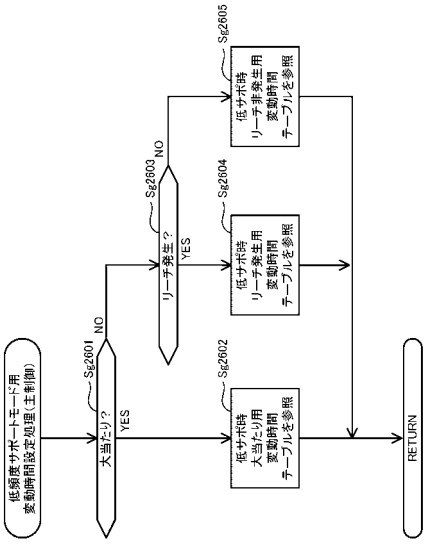
【図６０】



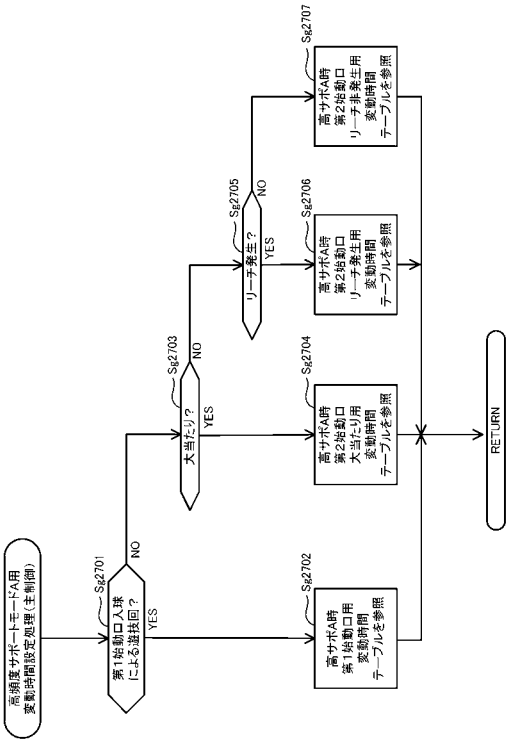
【図６１】



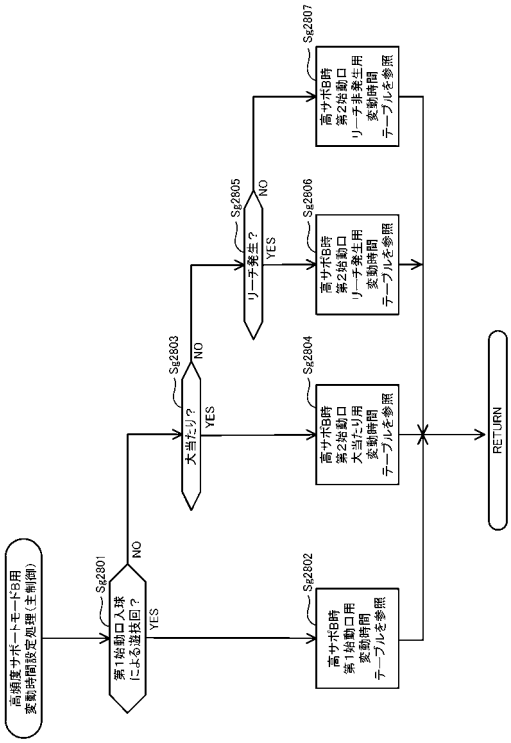
【図６２】



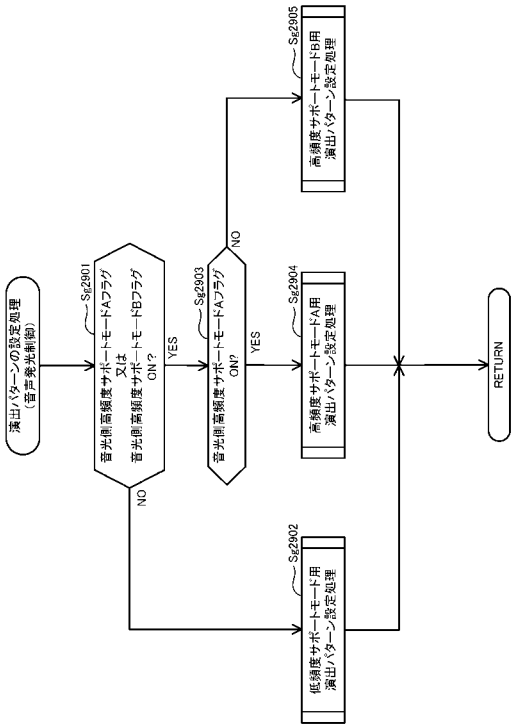
【図６３】



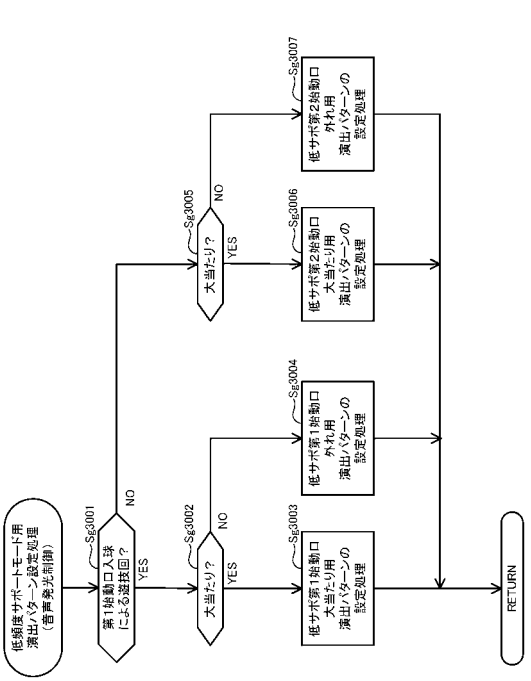
【図６４】



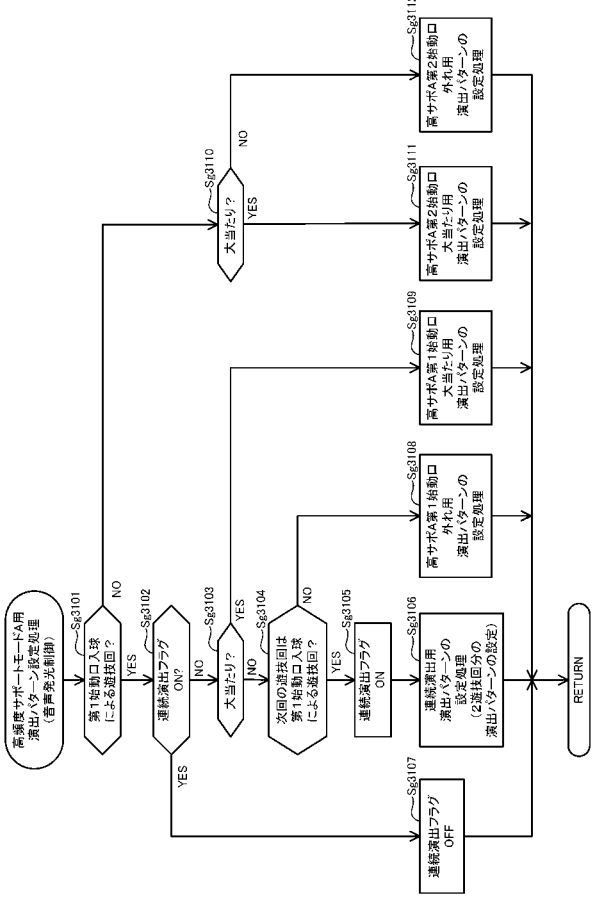
【図６５】



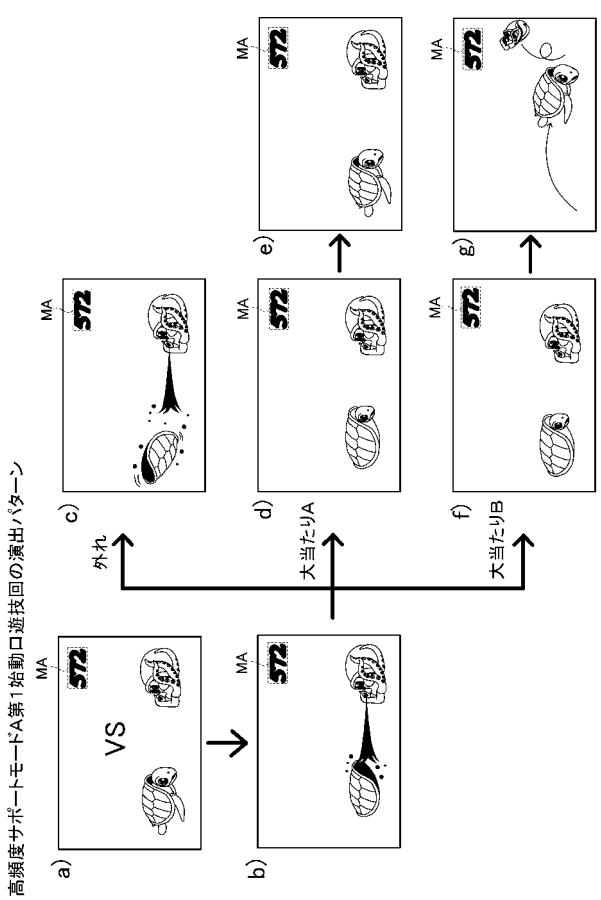
【図６６】



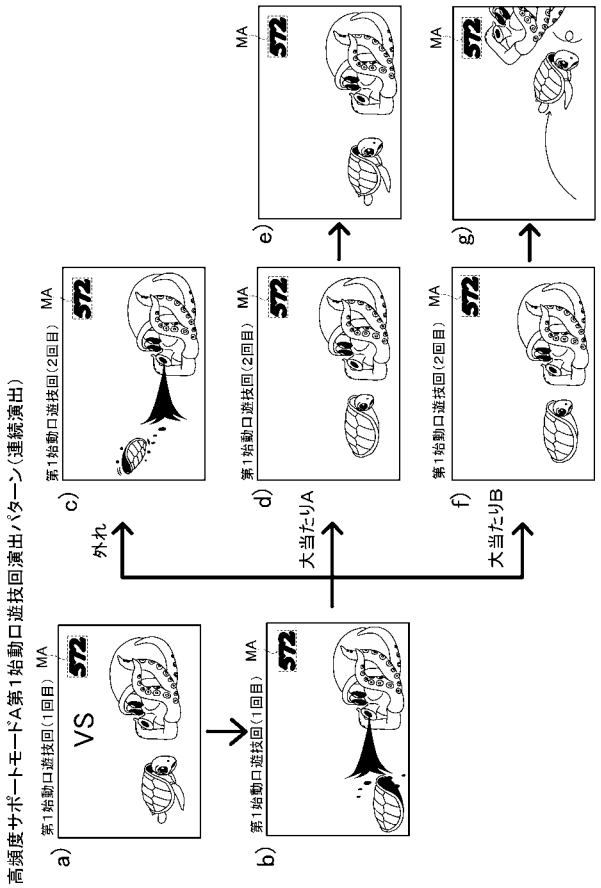
【図６７】



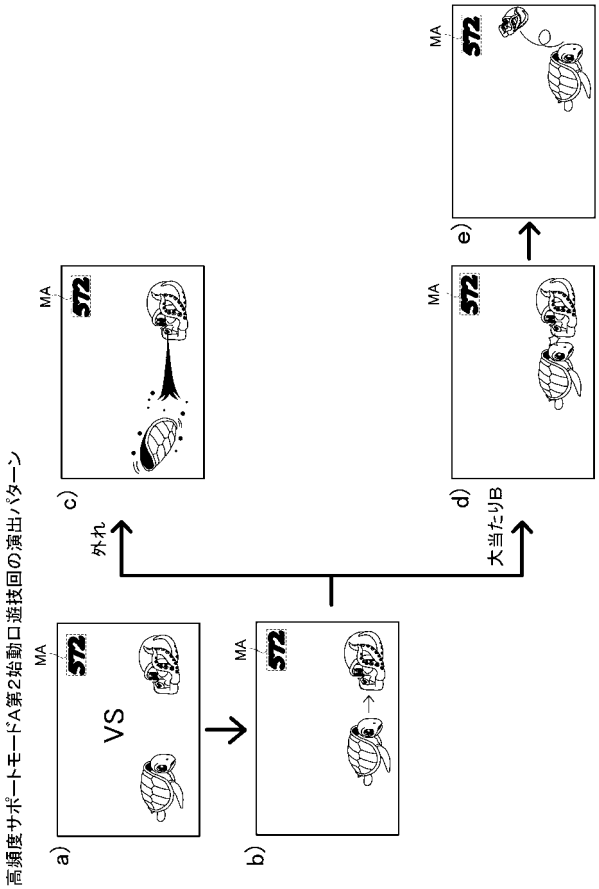
【図６８】



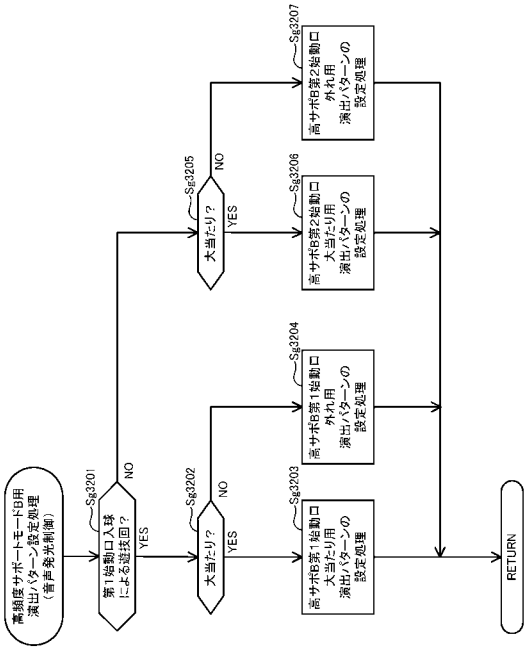
【図６９】



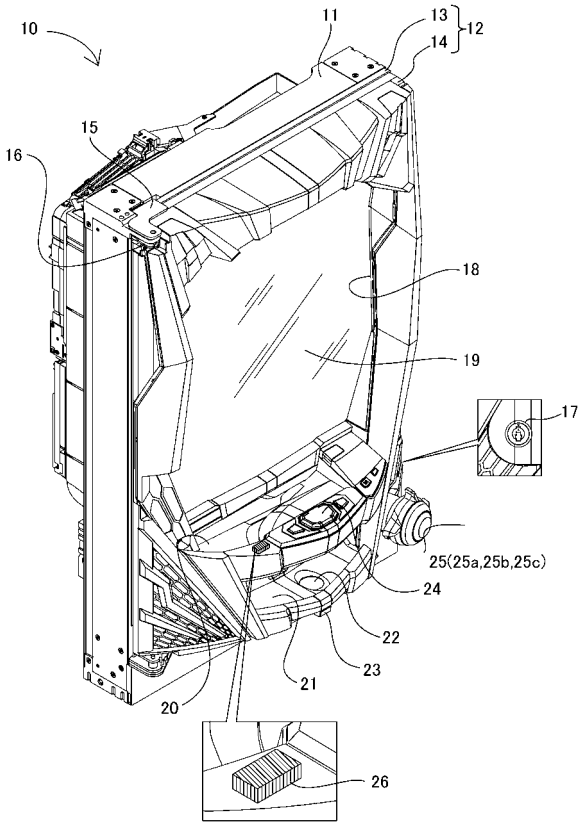
【図７０】



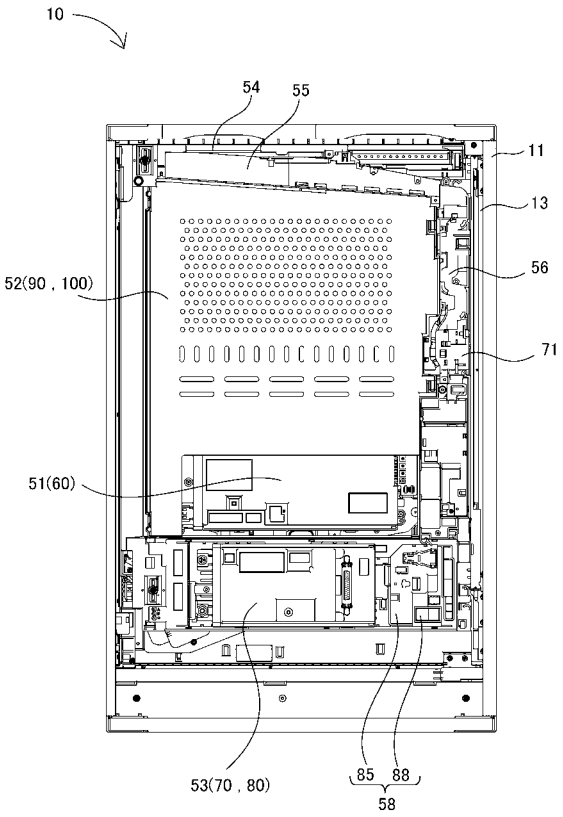
【図７１】



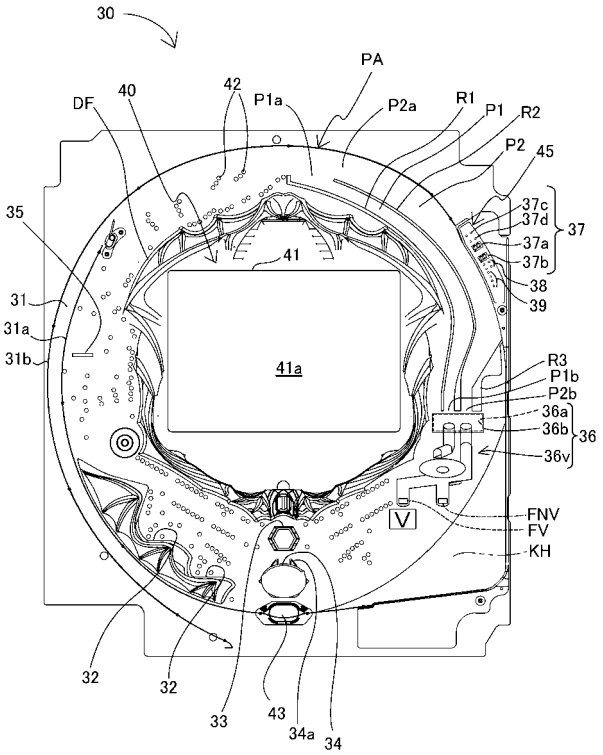
【図７２】



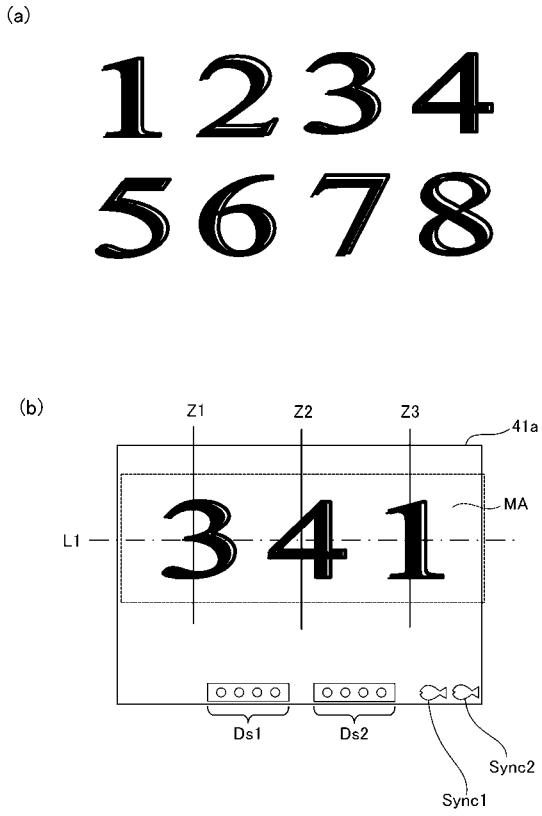
【図７３】



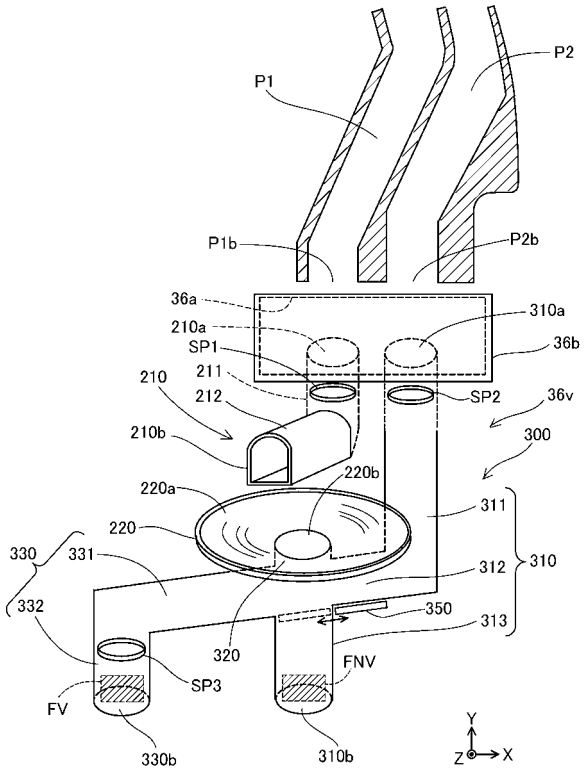
【図７４】



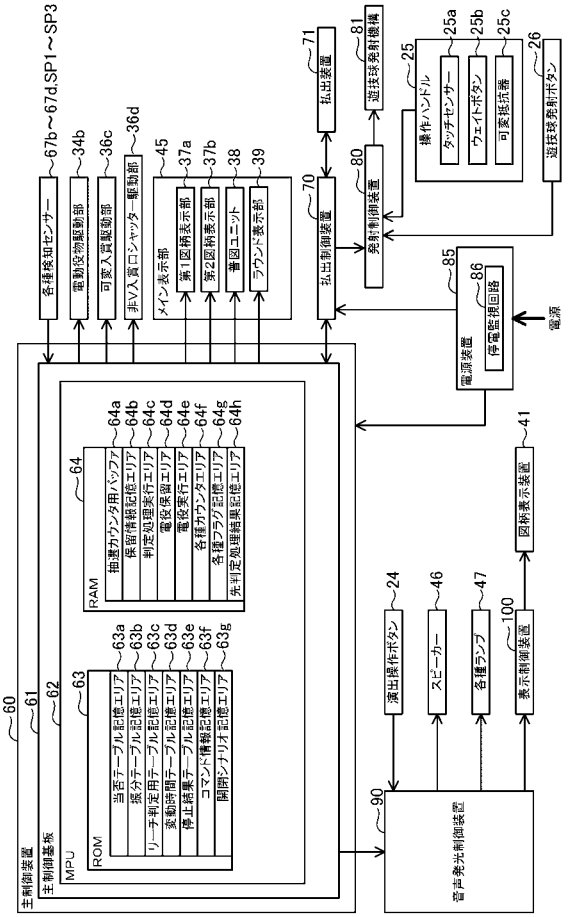
【図７５】



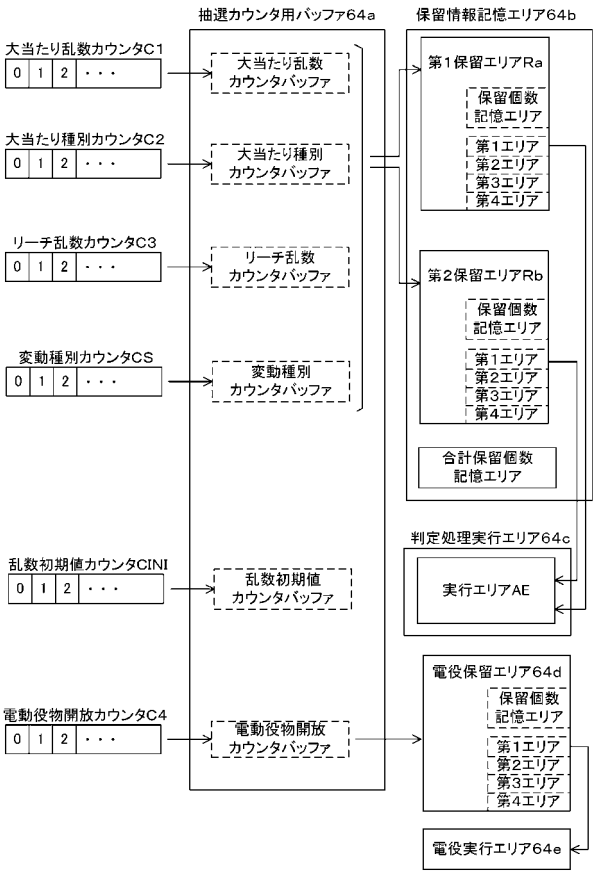
【図７６】



【図７７】



【図７８】



【図７９】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８０】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８１】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

【図８２】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

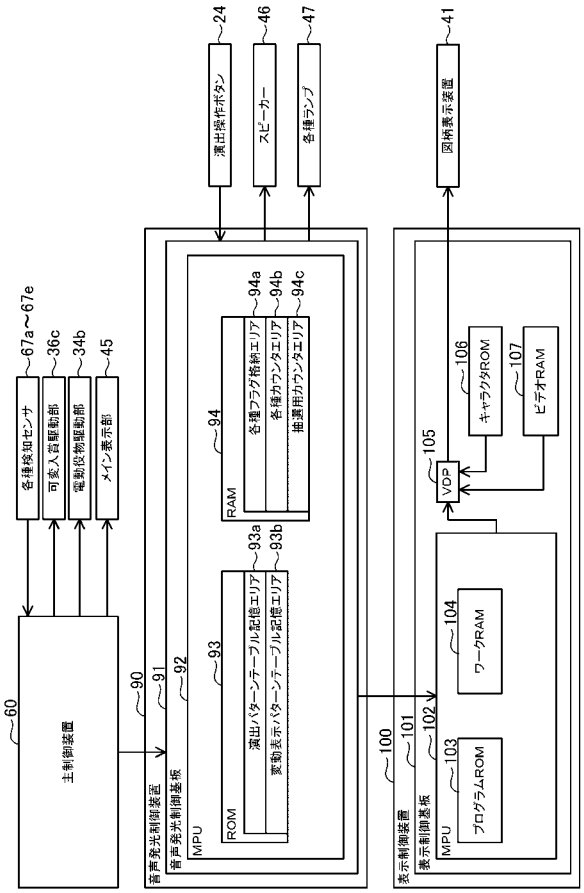
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

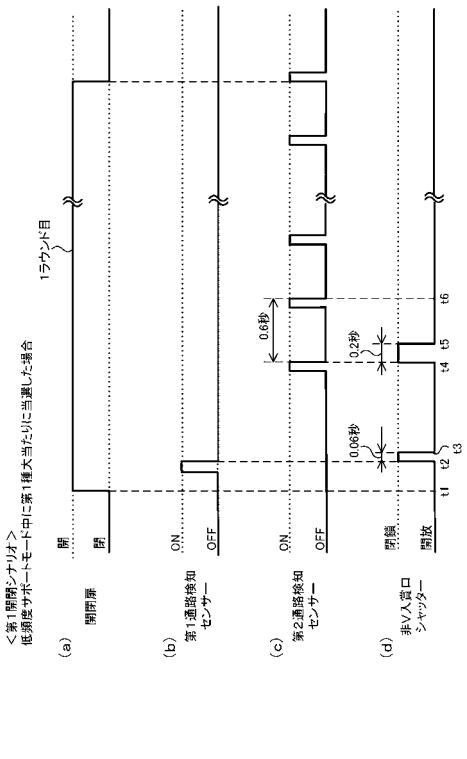
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

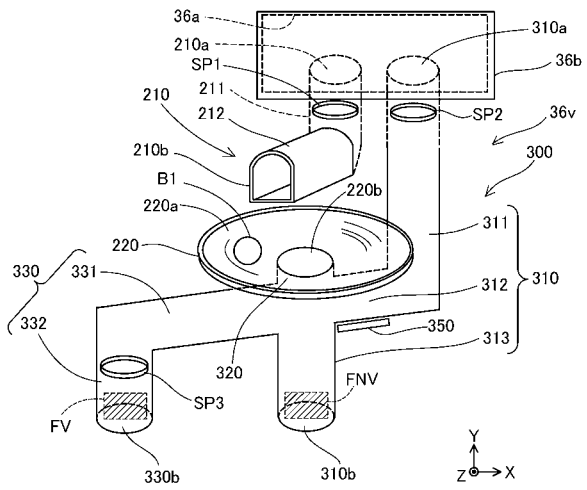
【図８３】



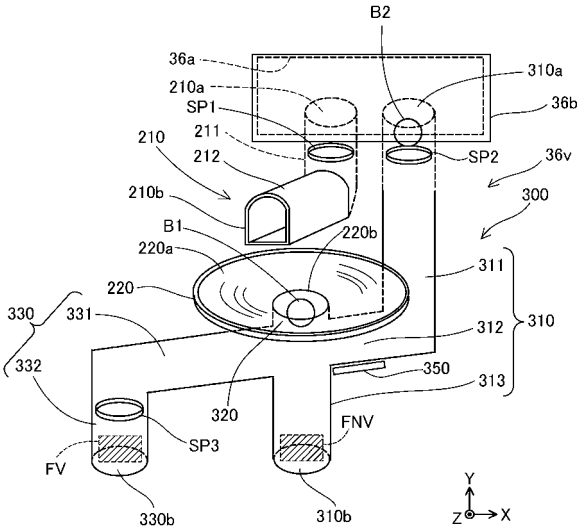
【図８４】



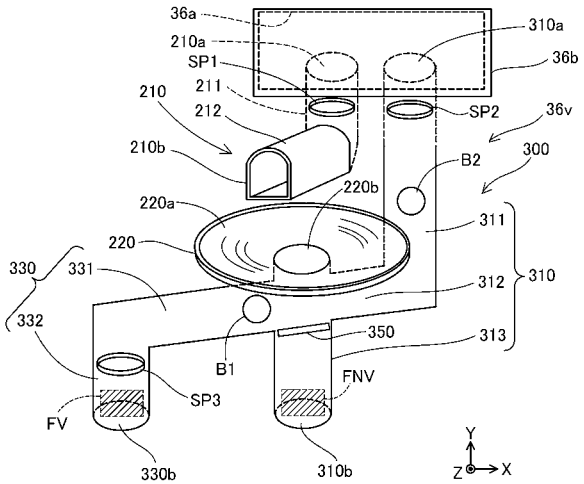
【図８５】



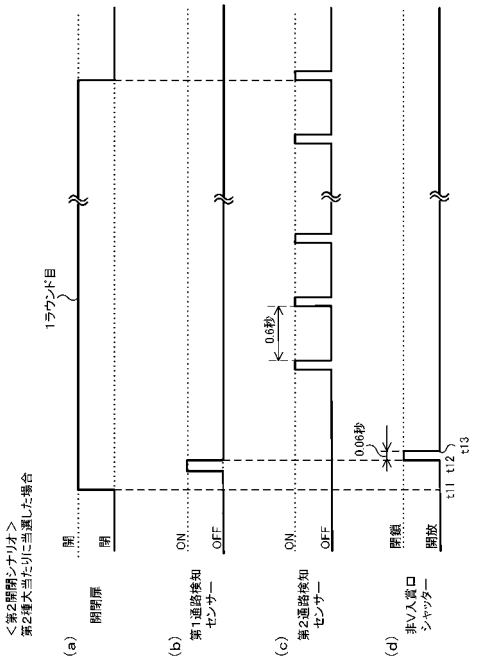
【図８６】



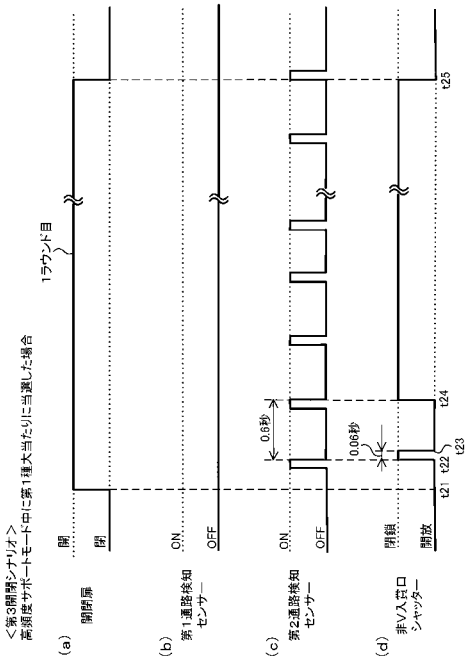
【図８７】



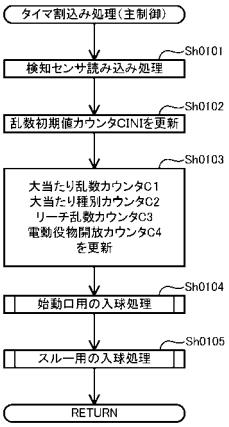
【図８８】



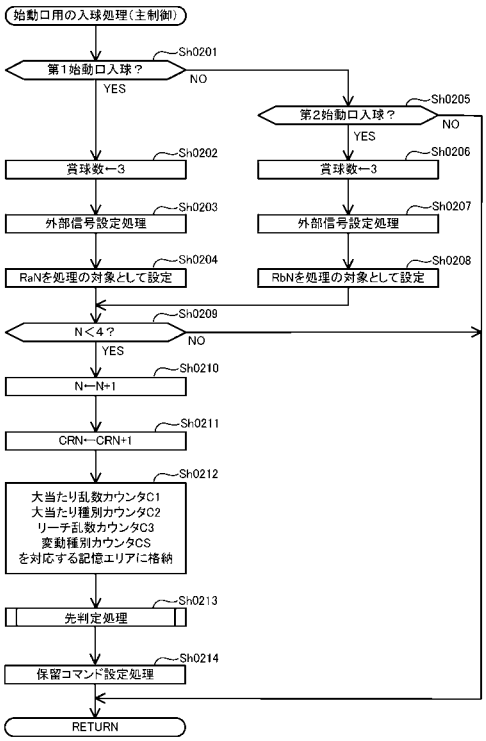
【図８９】



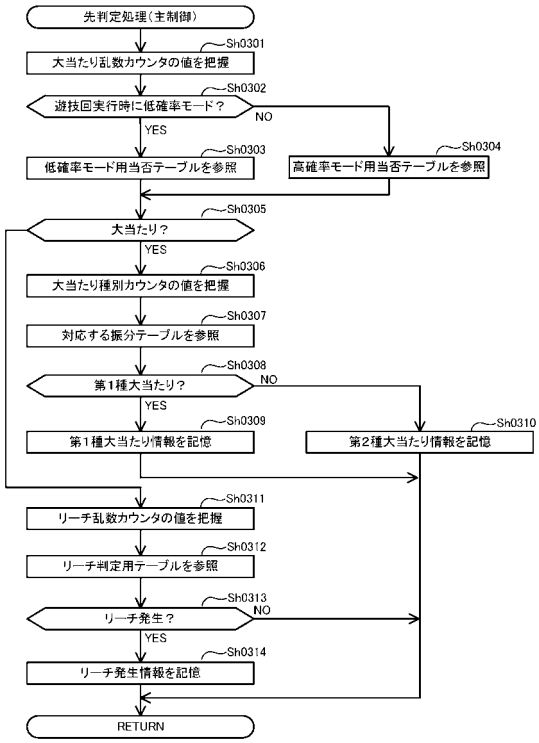
【図９０】



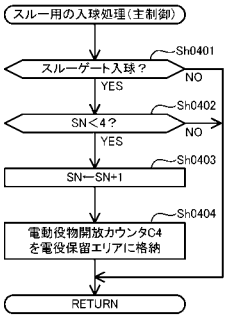
【図９１】



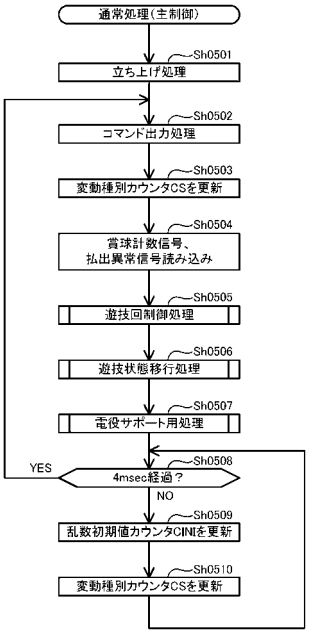
【図９２】



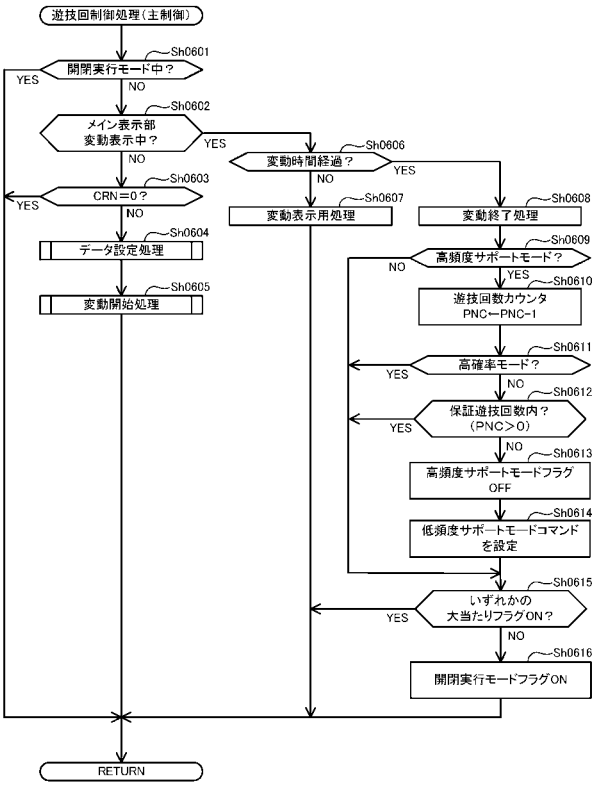
【図９３】



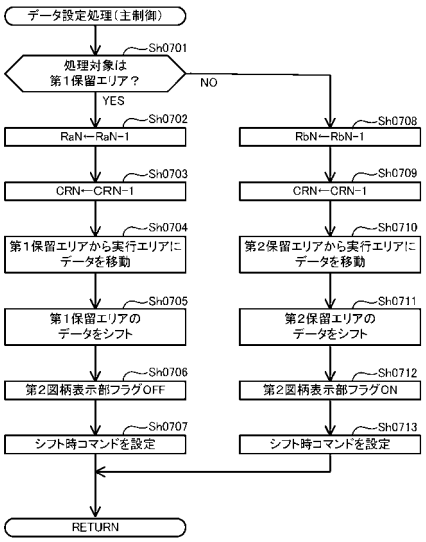
【図９４】



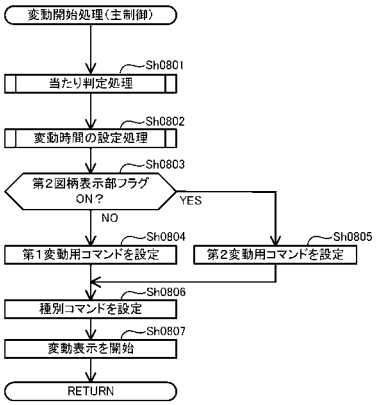
【図９５】



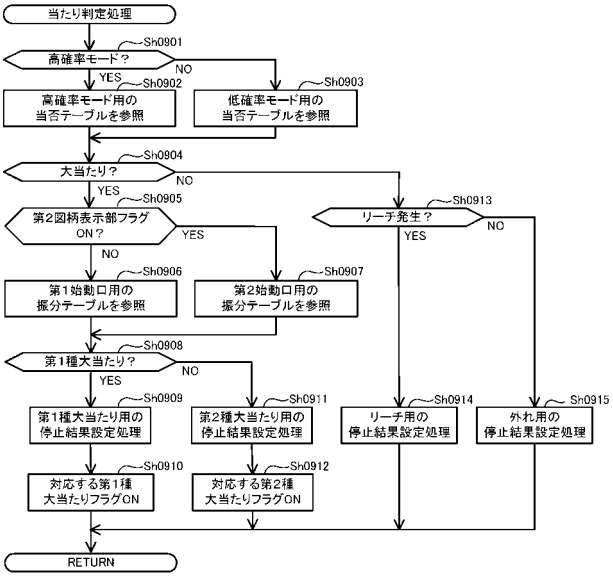
【図９６】



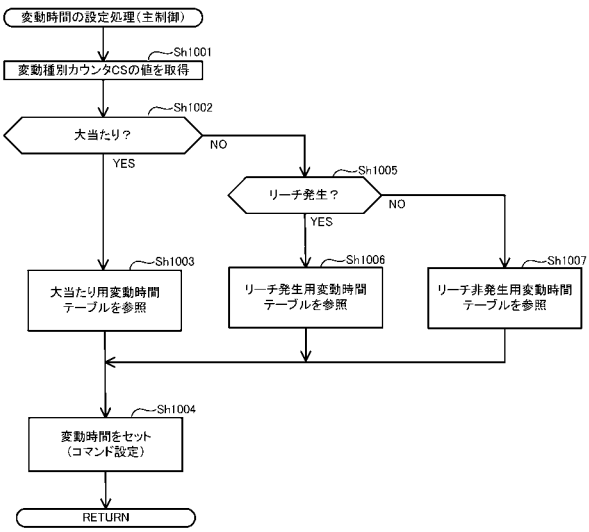
【図９７】



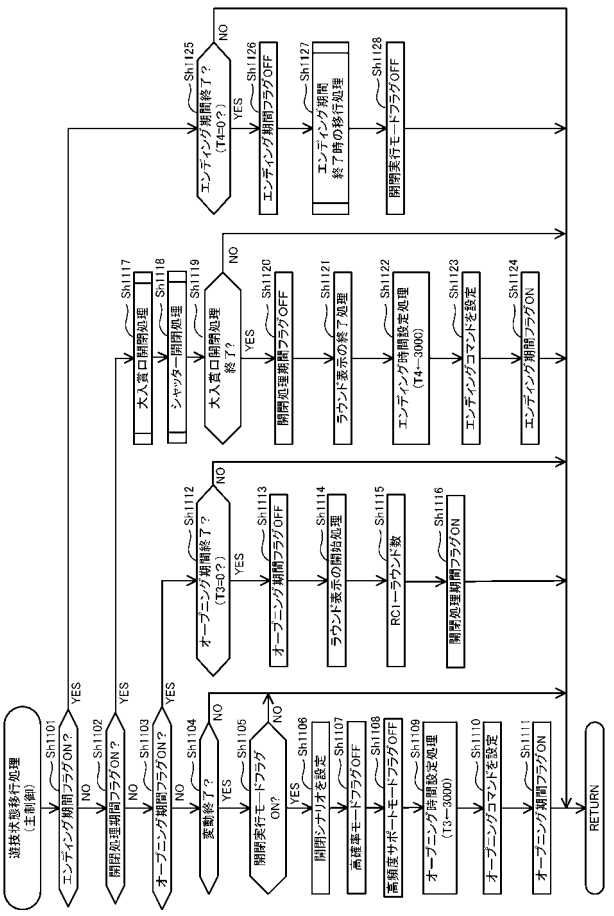
【図９８】



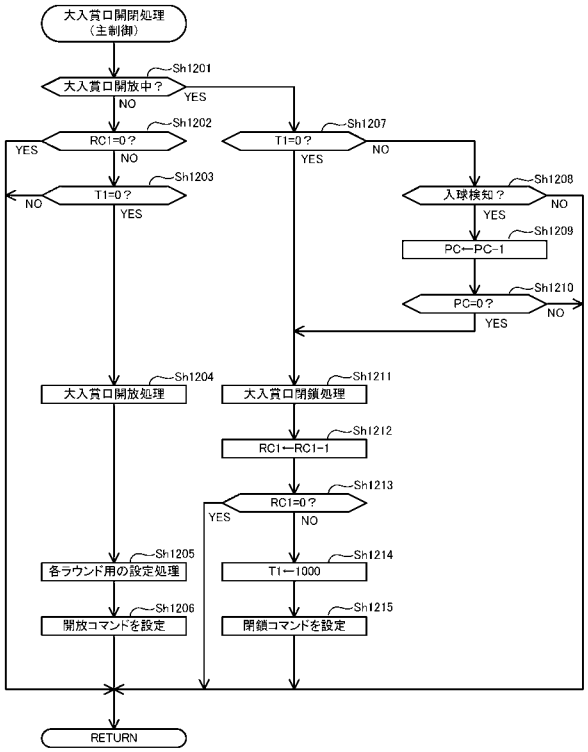
【図９９】



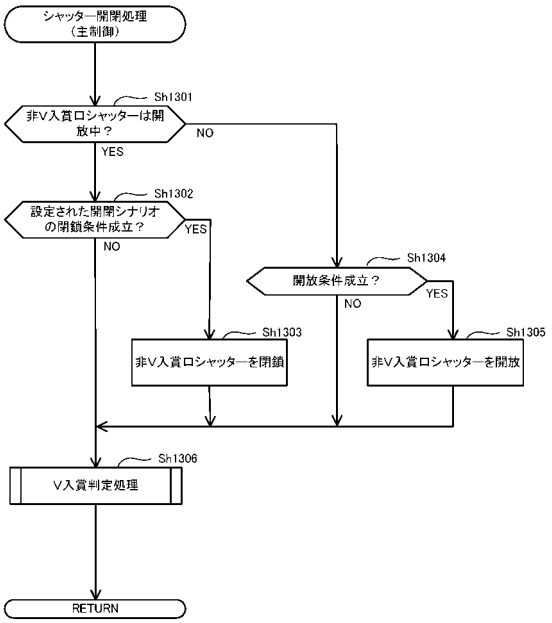
【図１００】



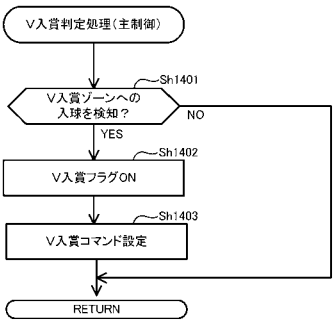
【図１０１】



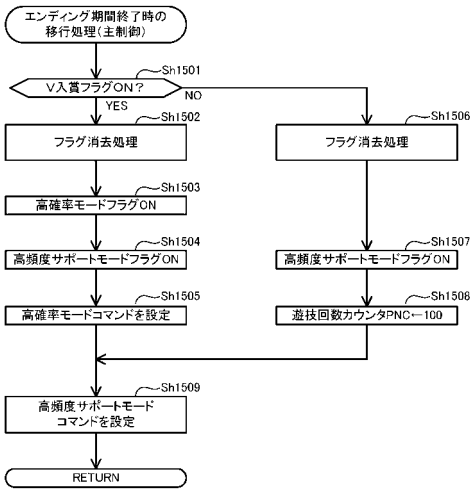
【図１０２】



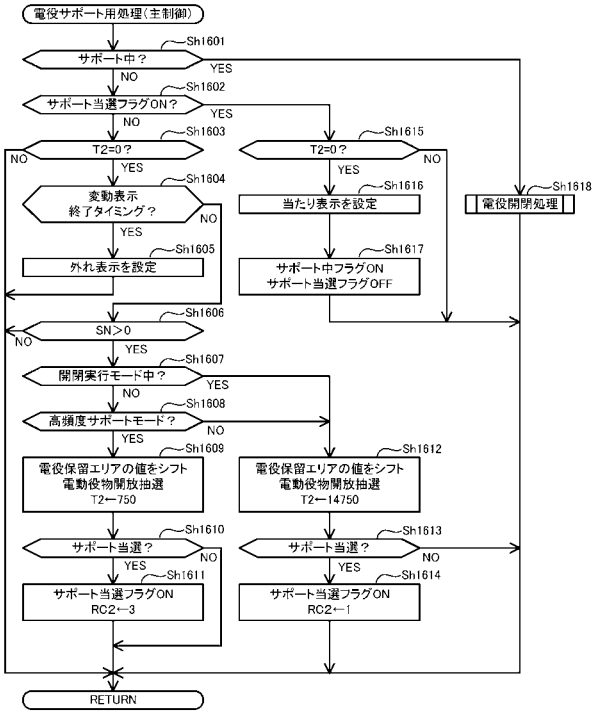
【図１０３】



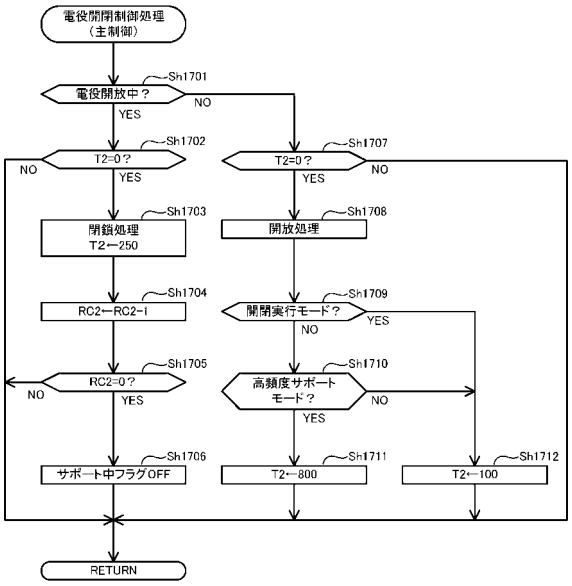
【図１０４】



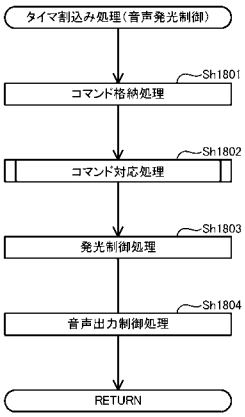
【図１０５】



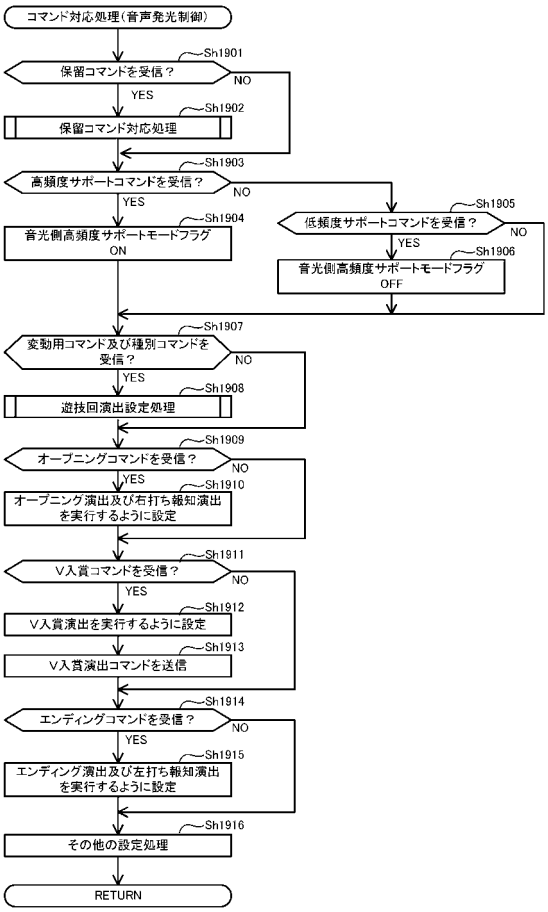
【図１０６】



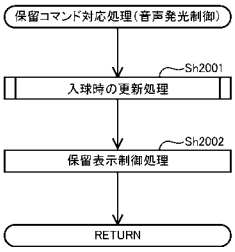
【図１０７】



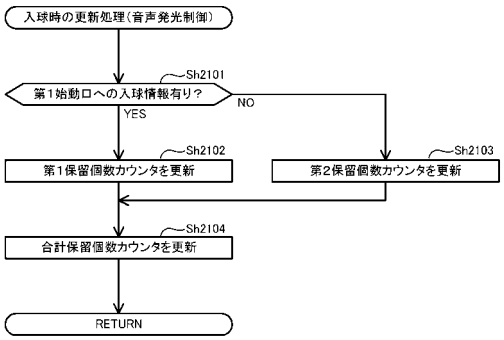
【図１０８】



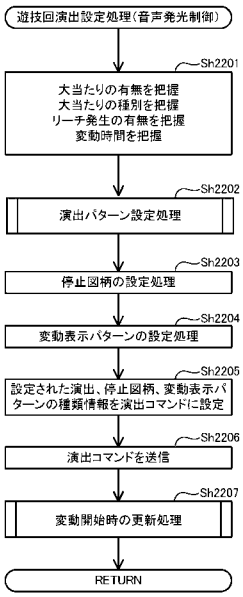
【図１０９】



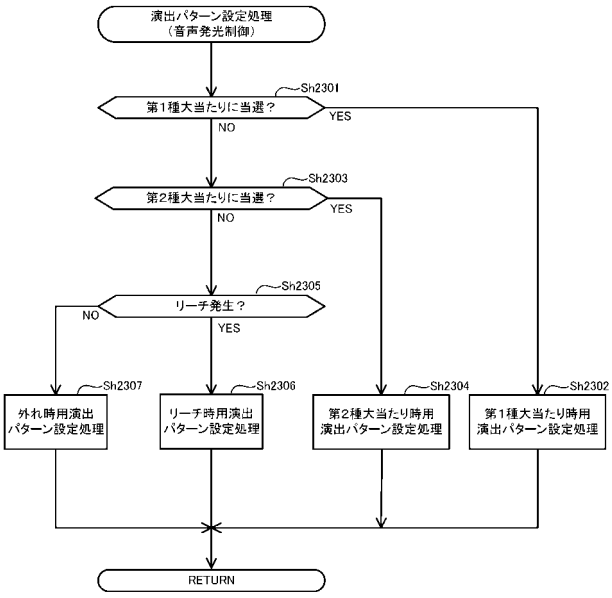
【図１１０】



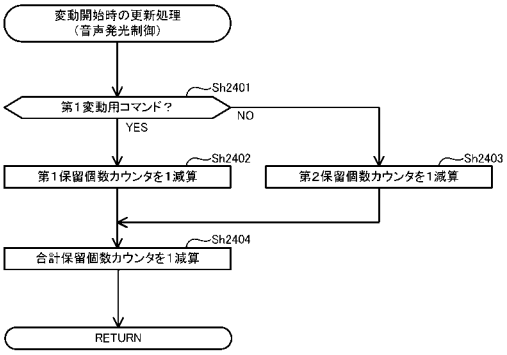
【図１１１】



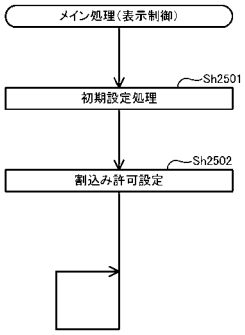
【図１１２】



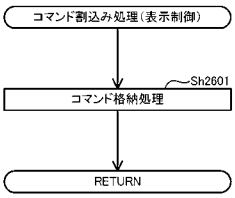
【図１１３】



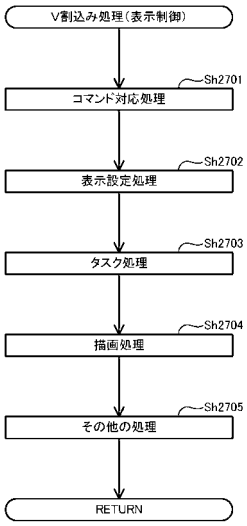
【図１１４】



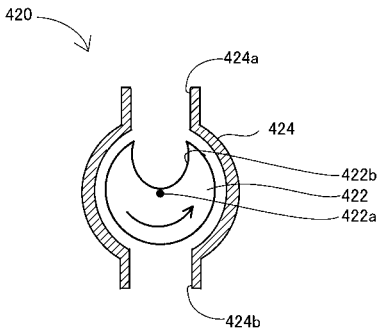
【図１１５】



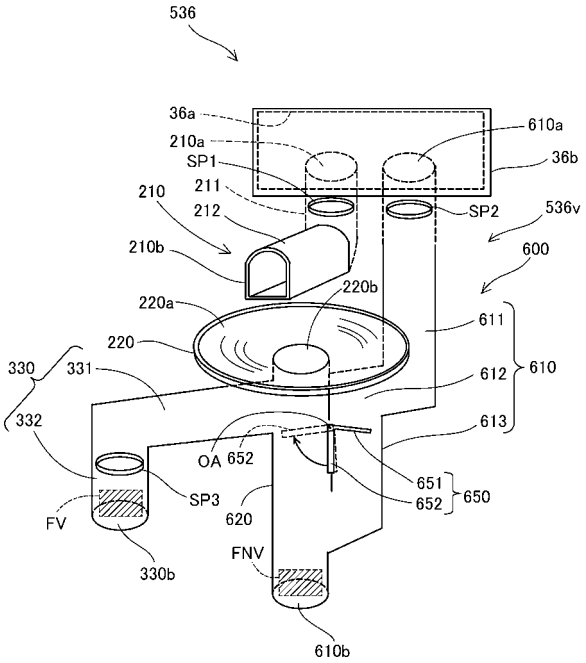
【図１１６】



【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

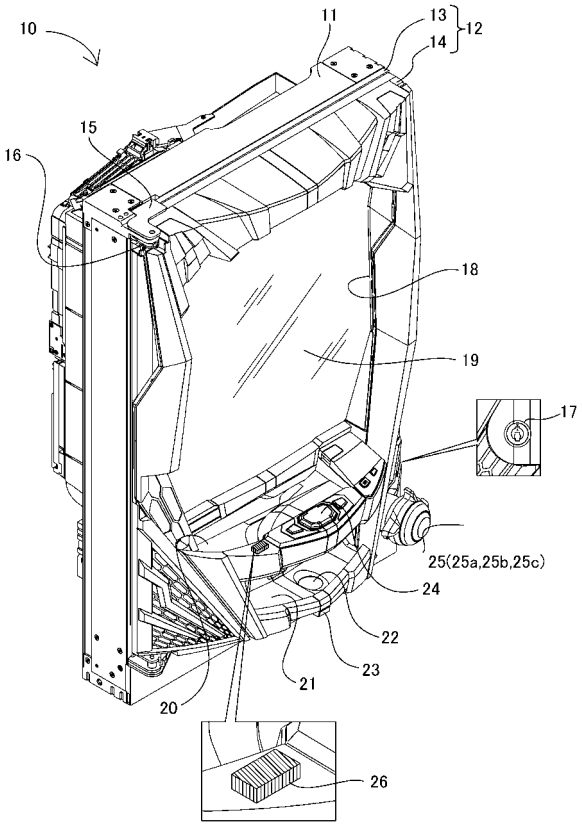
大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

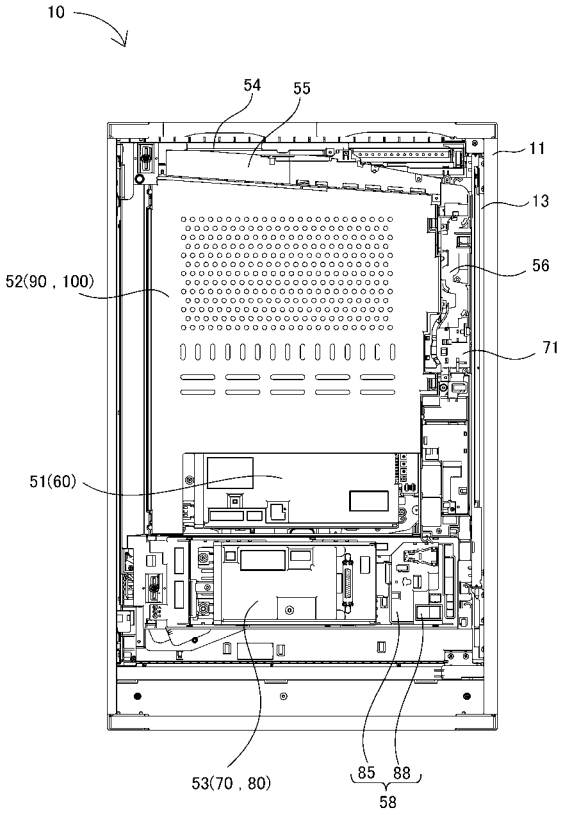
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R第3種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

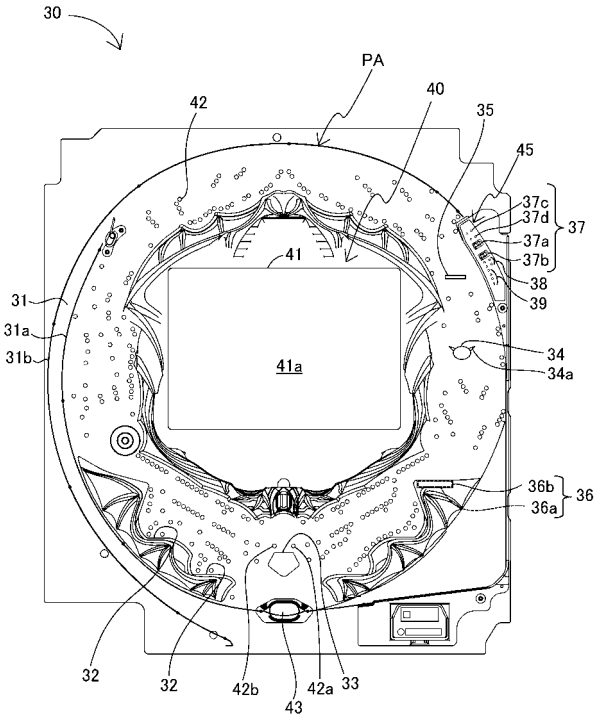
【図１２０】



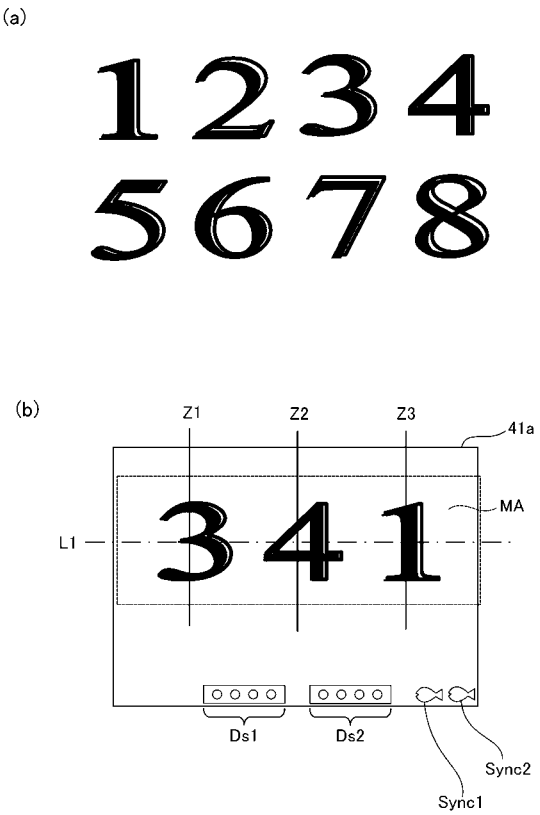
【図１２１】



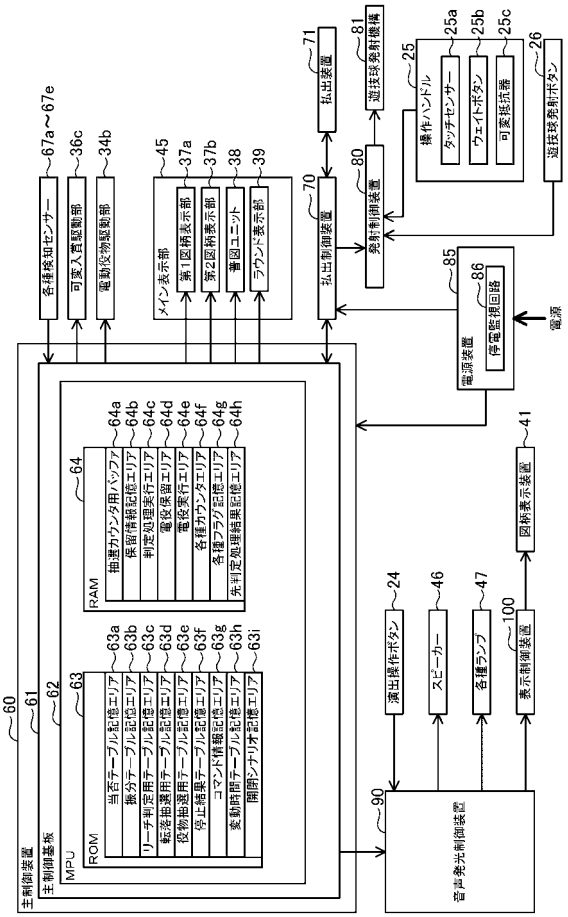
【図１２２】



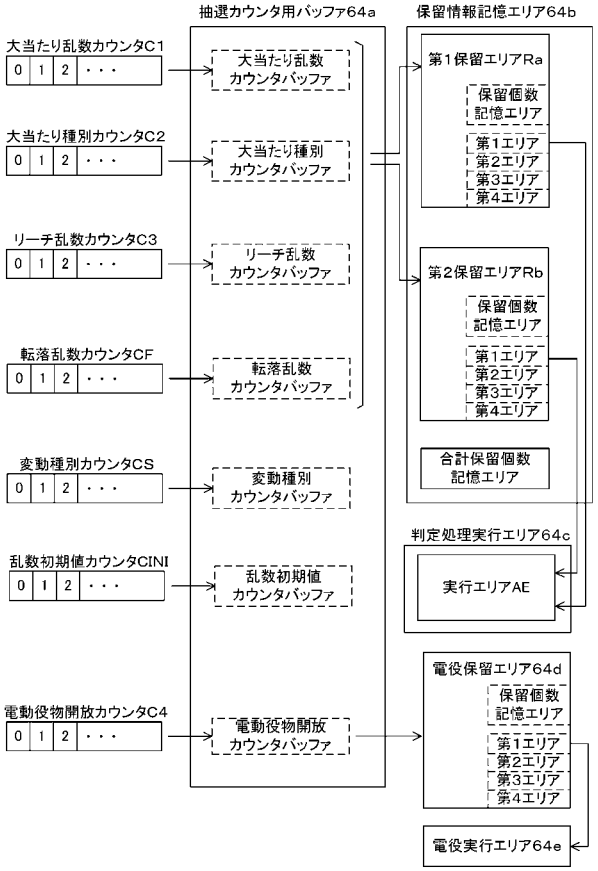
【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１２７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図１２８】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0～99)	転落抽選結果
0～2	当選(転落)
3～99	外れ(継続)

【図１２９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

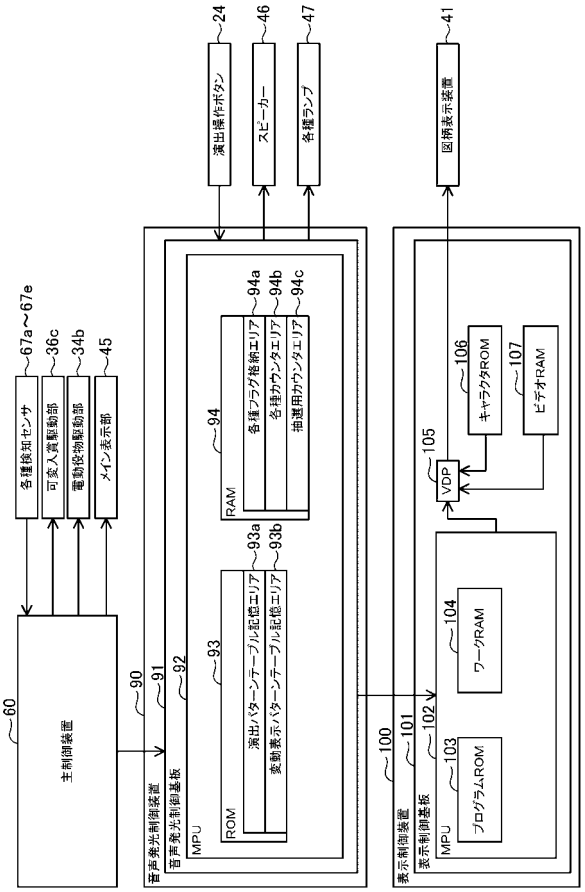
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

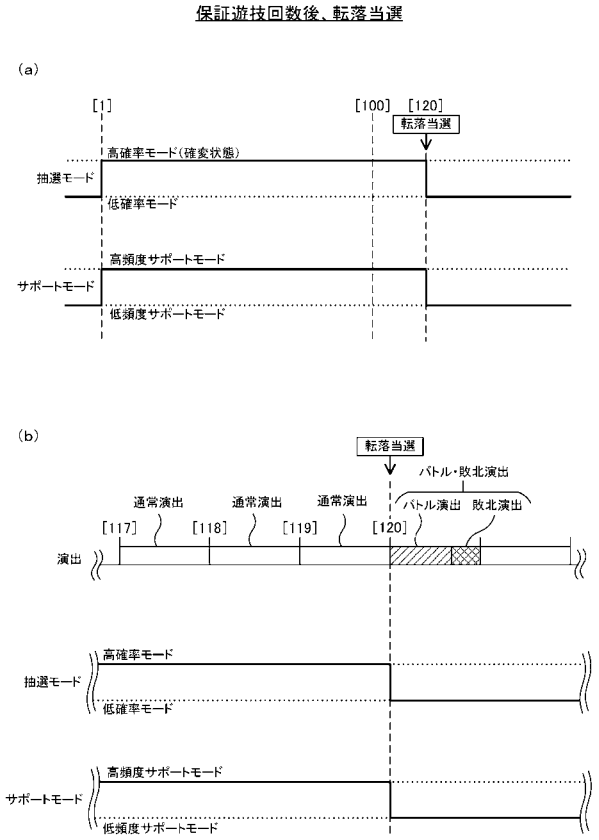
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

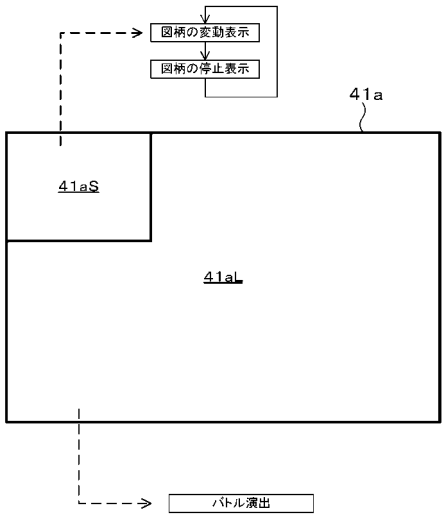
【図１３０】



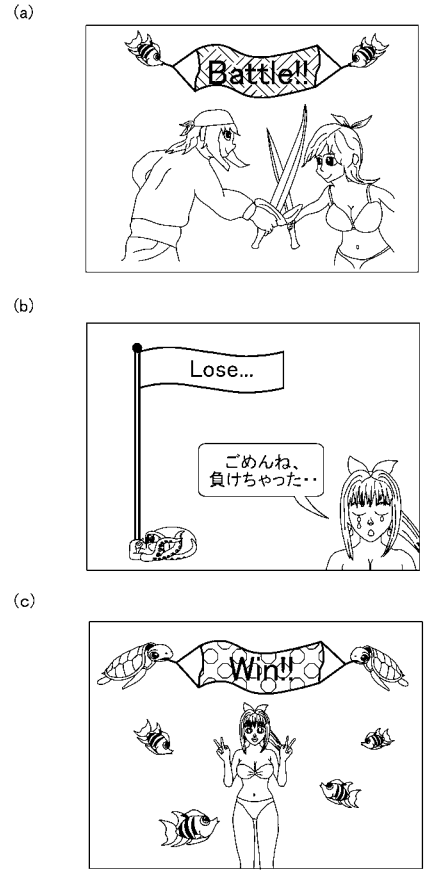
【図１３１】



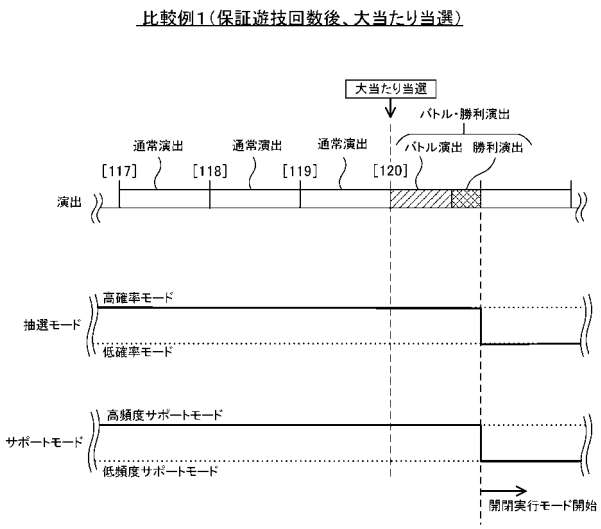
【図１３２】



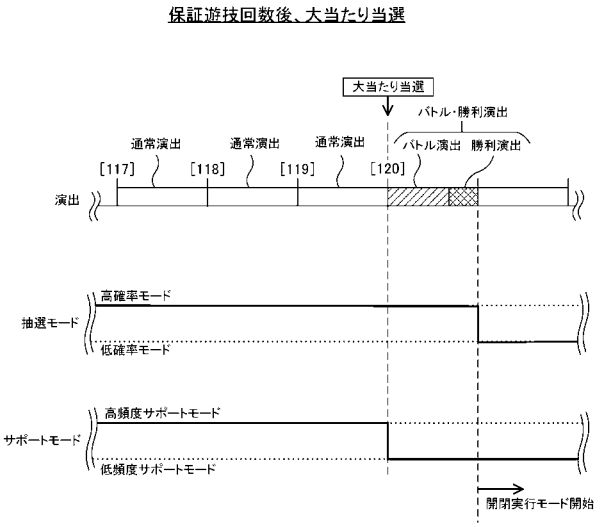
【図１３３】



【図１３４】



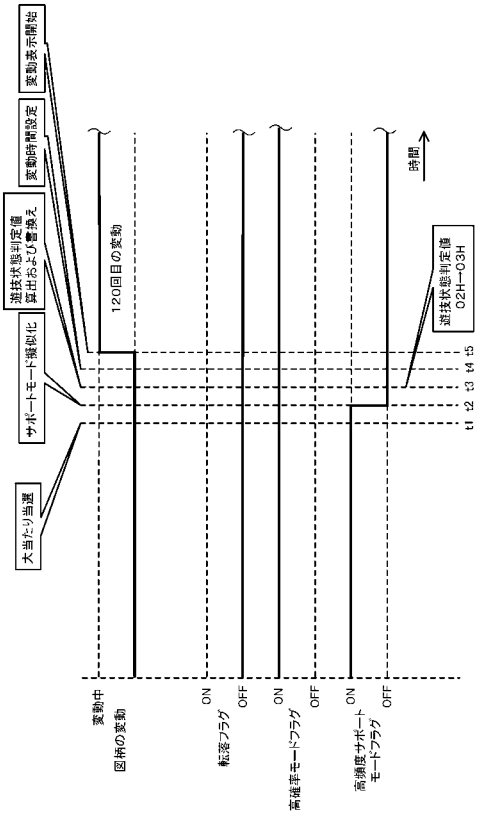
【図１３５】



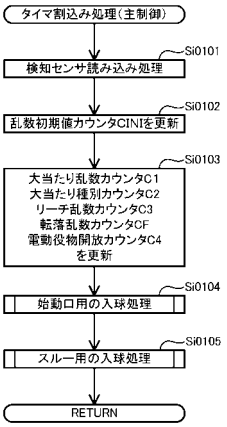
【図１３６】

転落フラグ	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	遊技状態判定値	遊技状態判定値の算出時における遊技状態
00H	00H	00H	00H	低確率低頻度状態（通常状態）
00H	00H	01H	01H	低確率高頻度状態（時短状態）
00H	02H	00H	02H	高確率低頻度状態（潜伏確変状態）
00H	02H	01H	03H	高確率高頻度状態（確変状態）
10H	00H	01H	11H	保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態（転落時短状態）
10H	00H	00H	10H	保証遊技回数後の転落による低確率低頻度状態（転落通常状態）

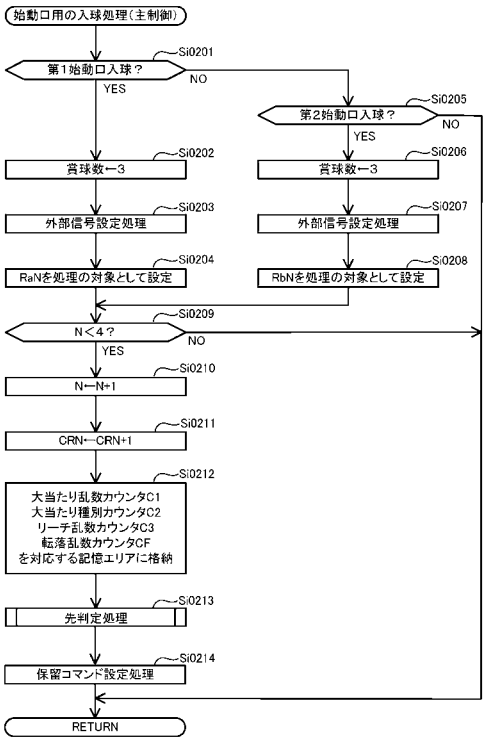
【図１３７】



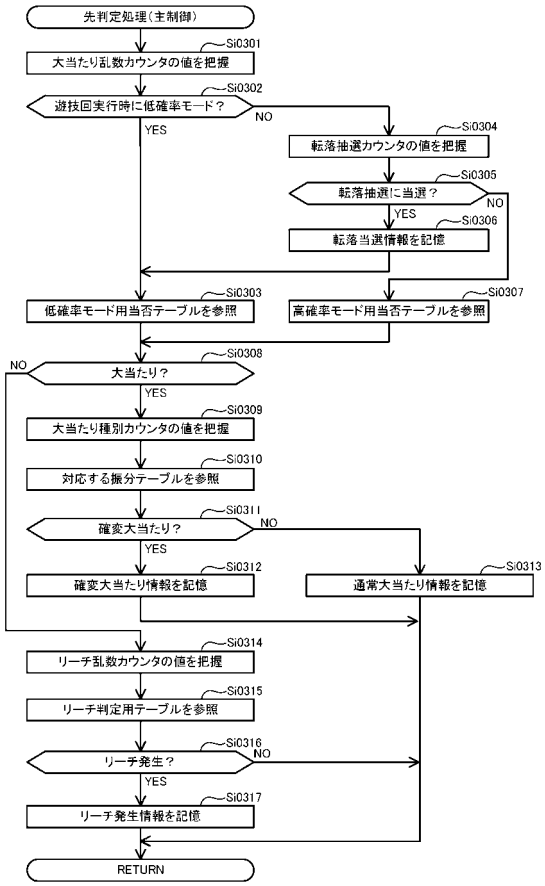
【図１３８】



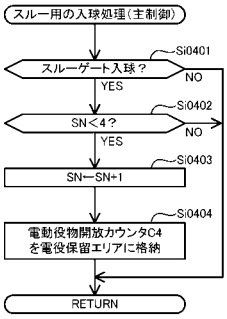
【図１３９】



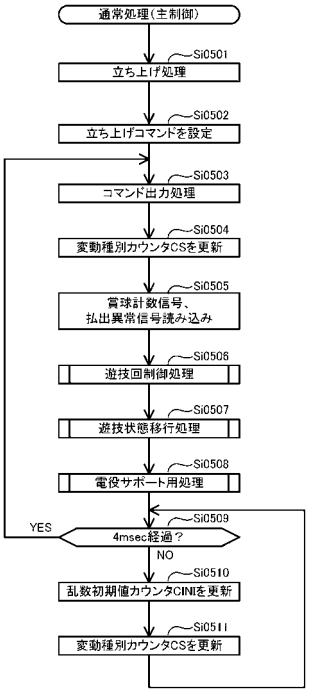
【図１４０】



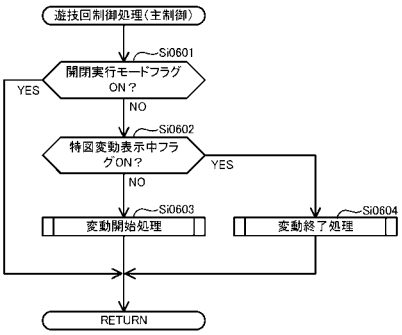
【図１４１】



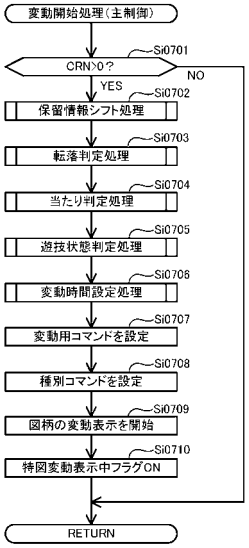
【図１４２】



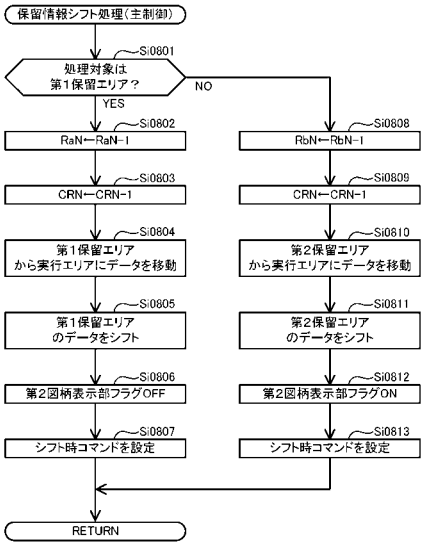
【図１４３】



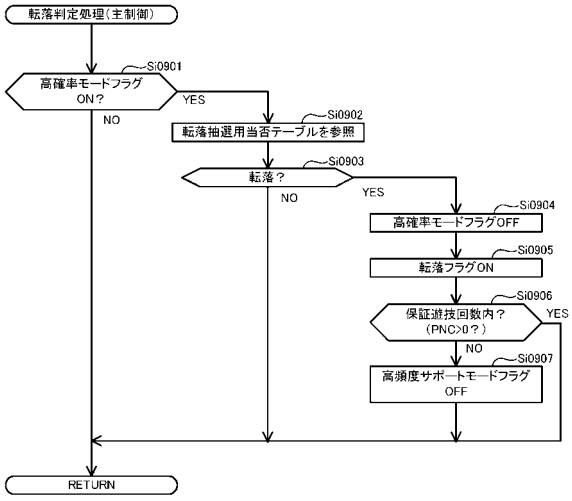
【図１４４】



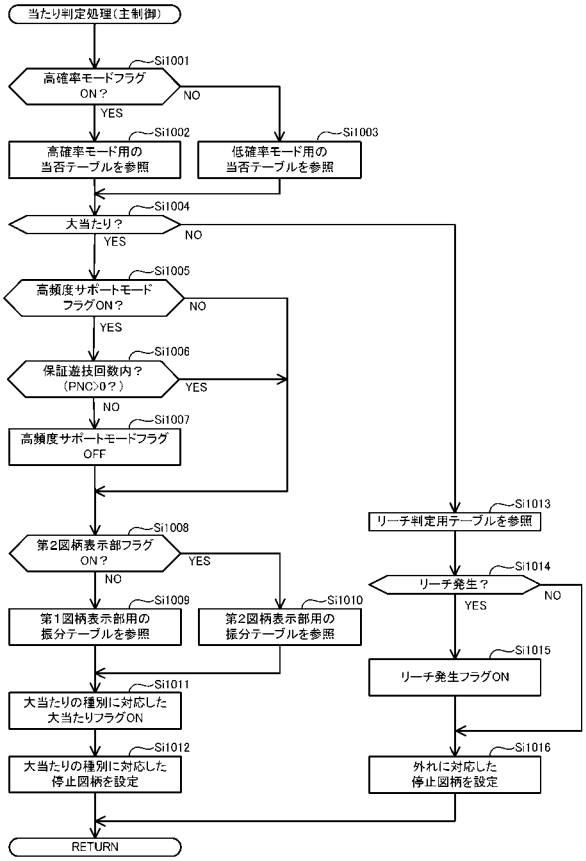
【図１４５】



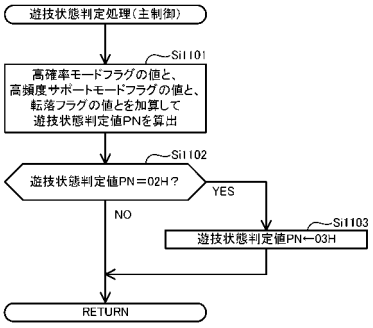
【図１４６】



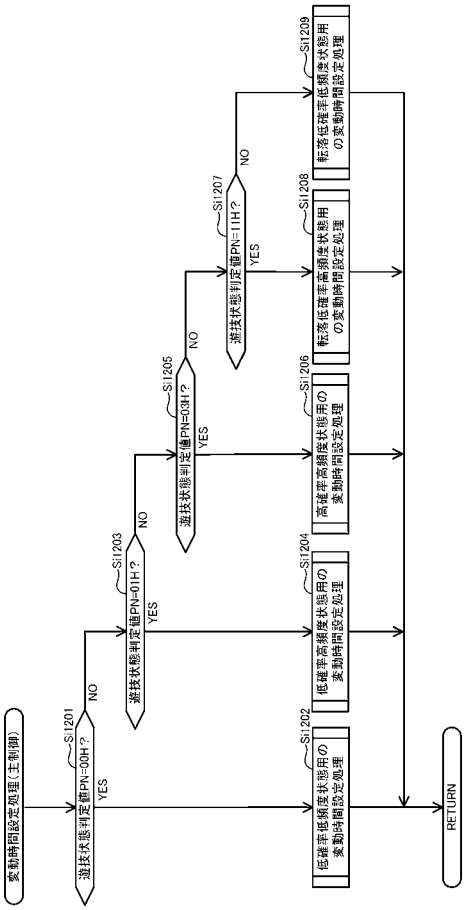
【図１４７】



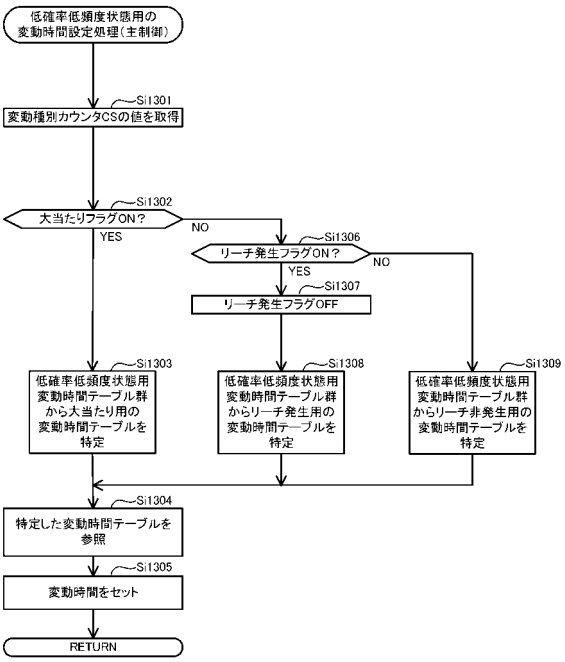
【図１４８】



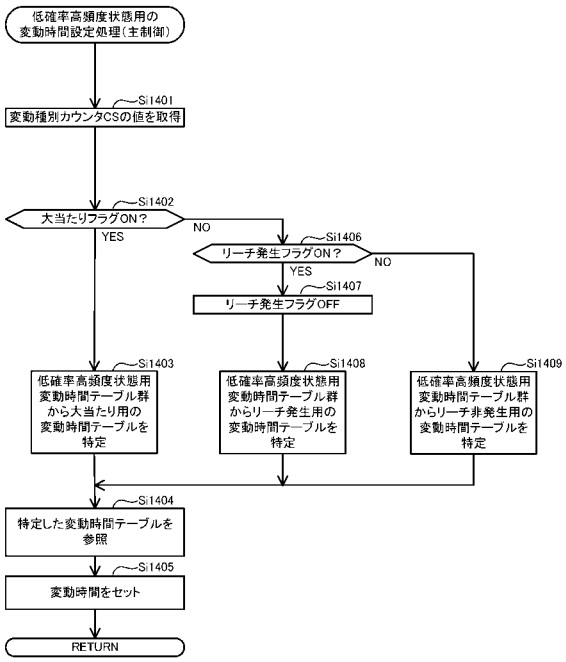
【図１４９】



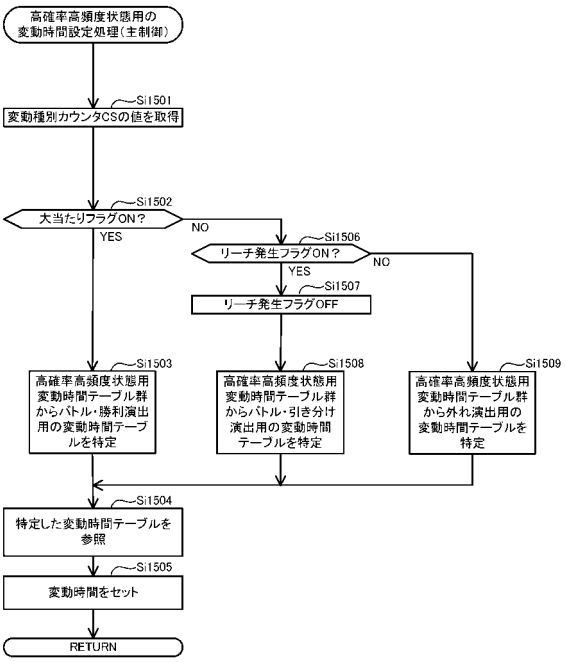
【図１５０】



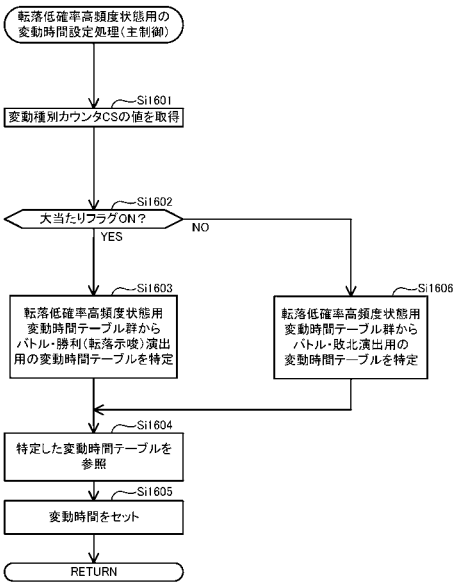
【図１５１】



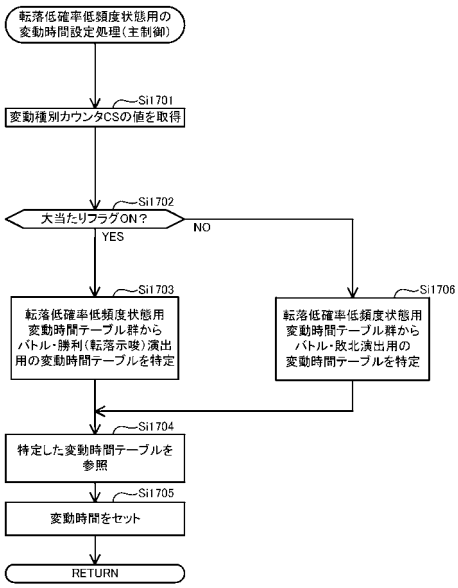
【図１５２】



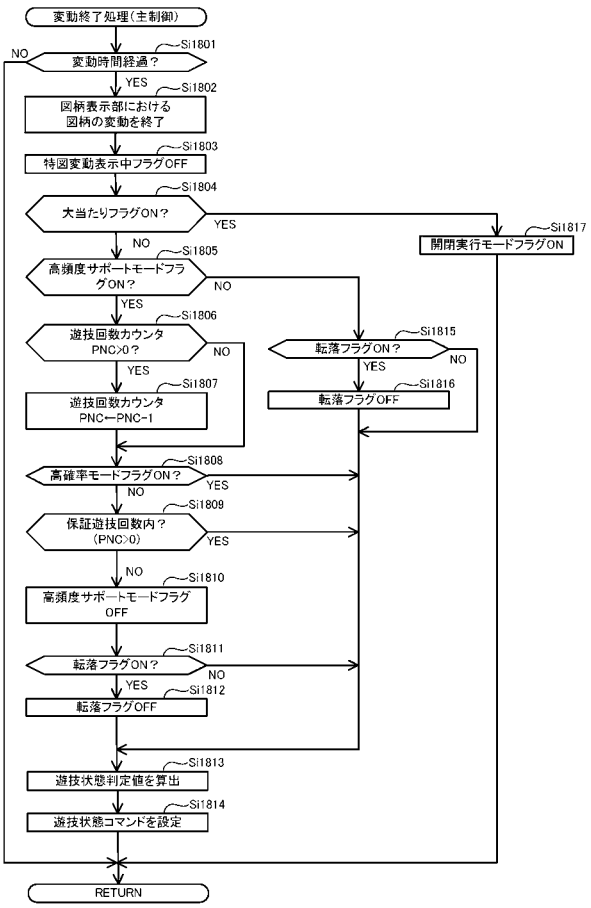
【図１５３】



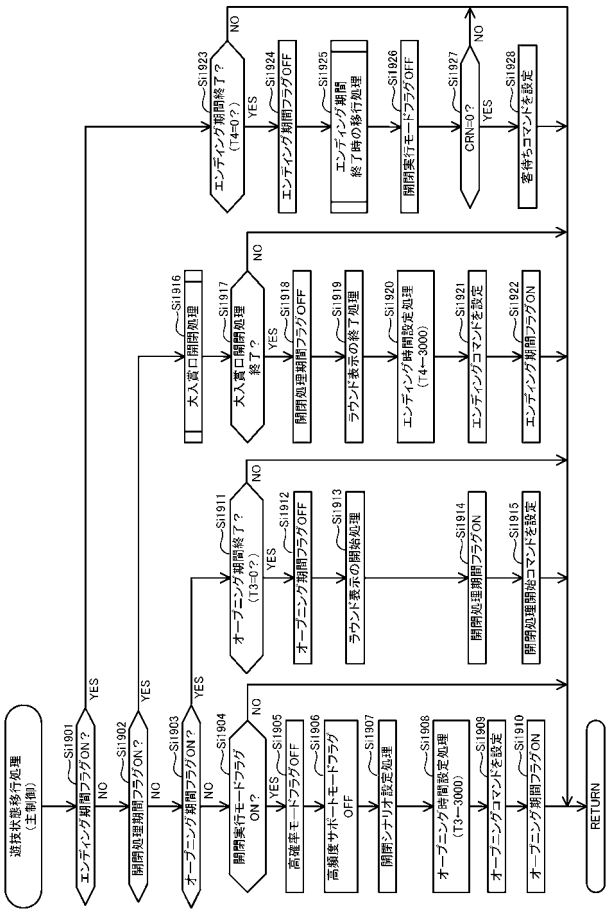
【図１５４】



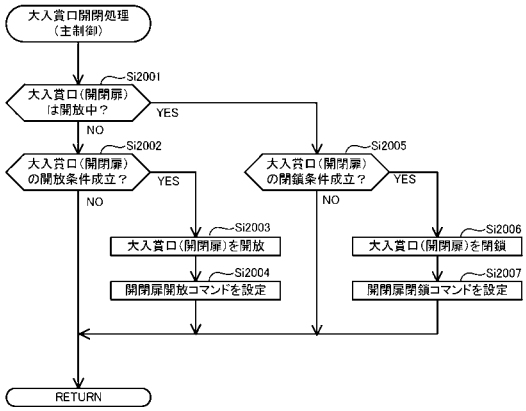
【図１５５】



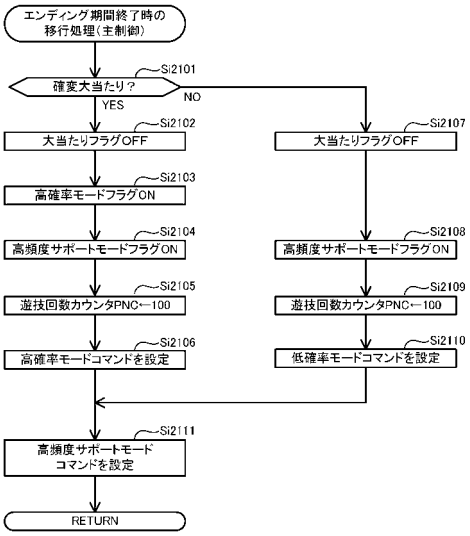
【図１５６】



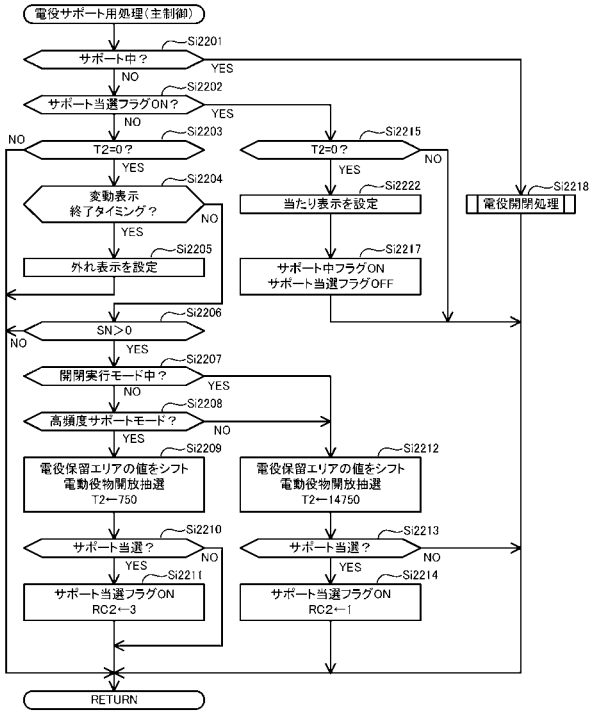
【図１５７】



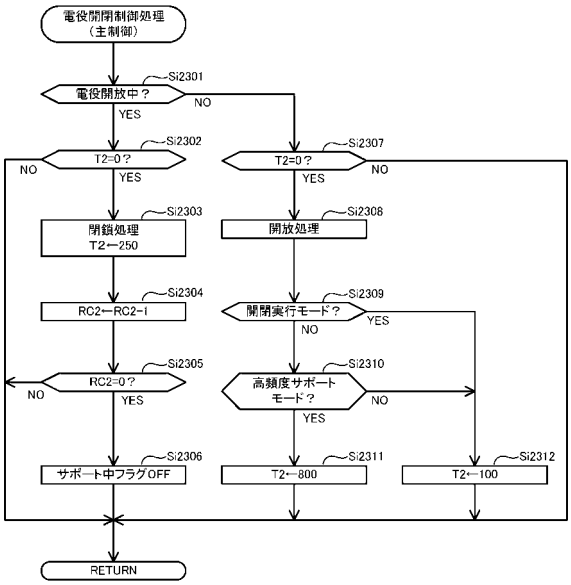
【図１５８】



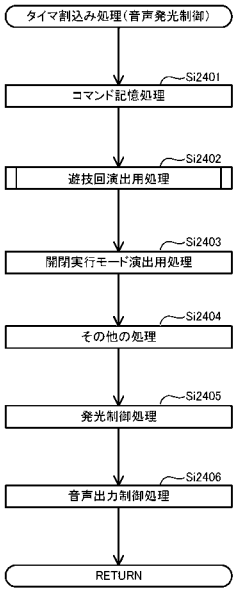
【図１５９】



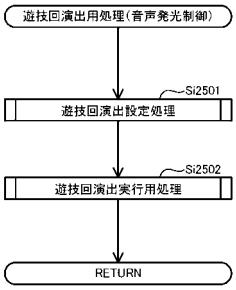
【図１６０】



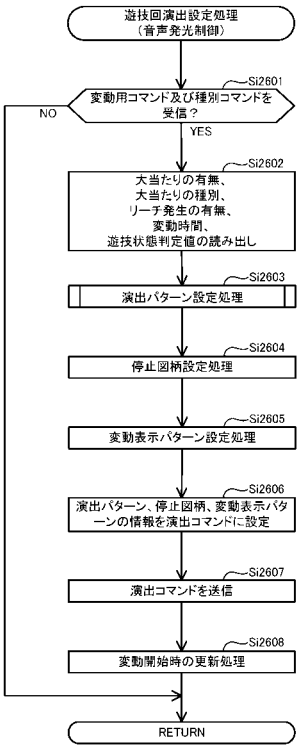
【図１６１】



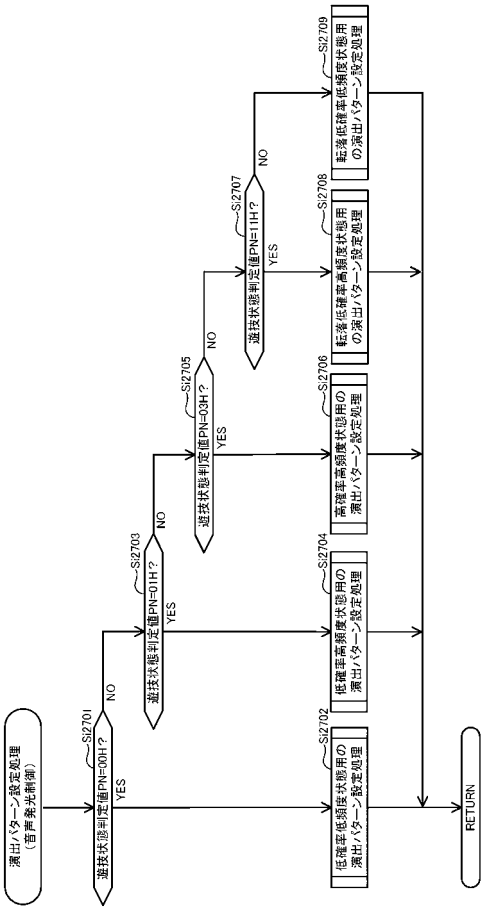
【図１６２】



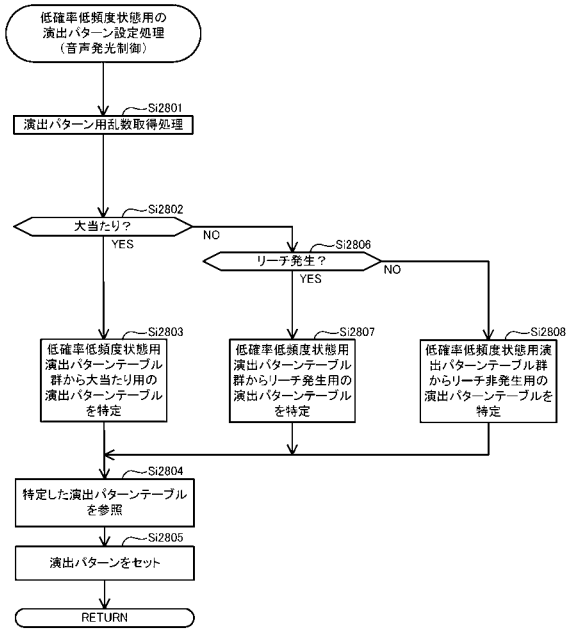
【図１６３】



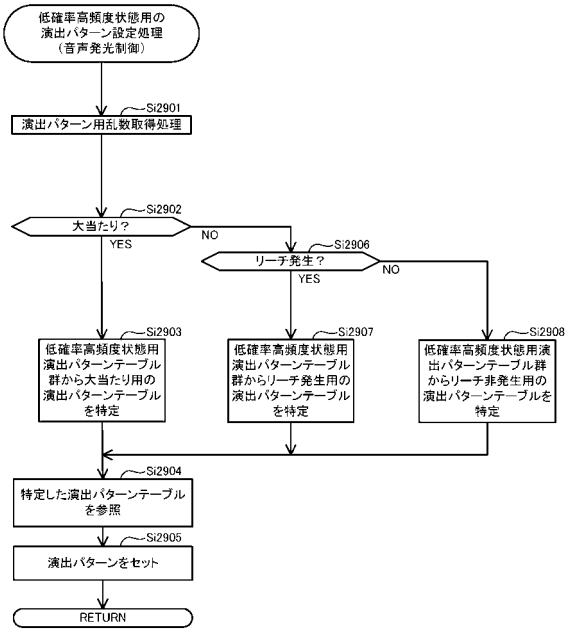
【図１６４】



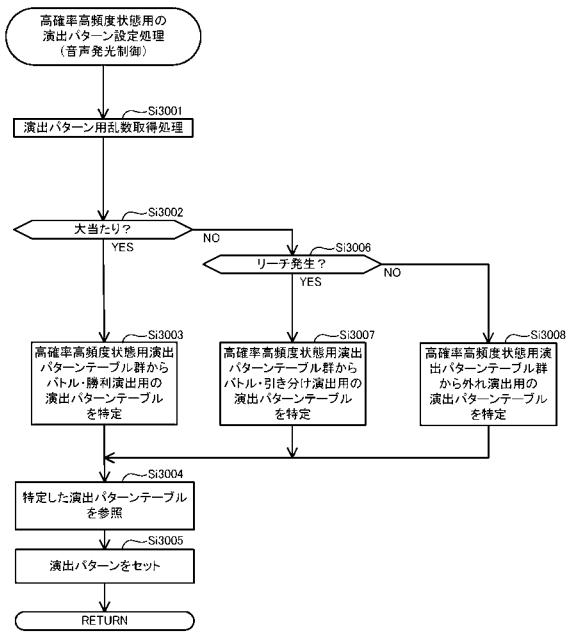
【図１６５】



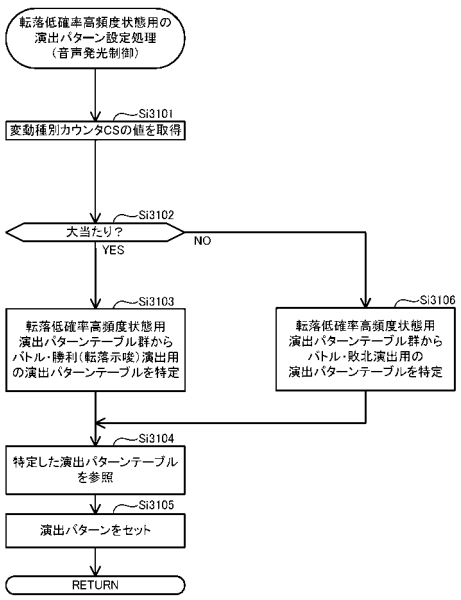
【図１６６】



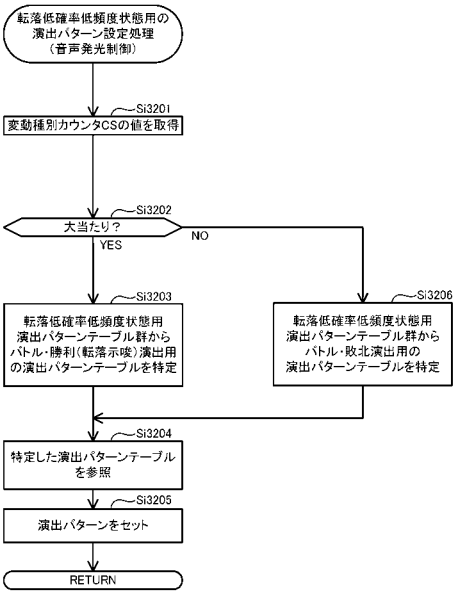
【図１６７】



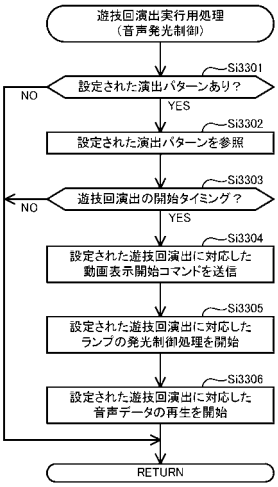
【図１６８】



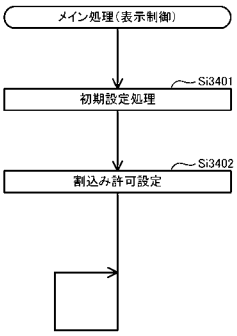
【図１６９】



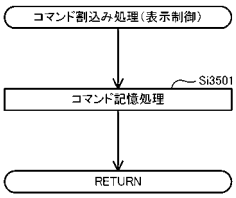
【図１７０】



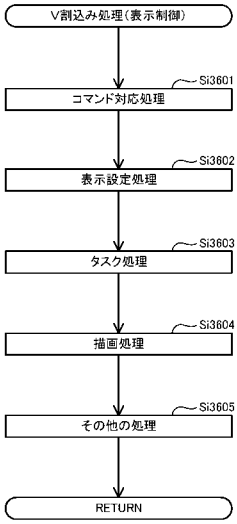
【図１７１】



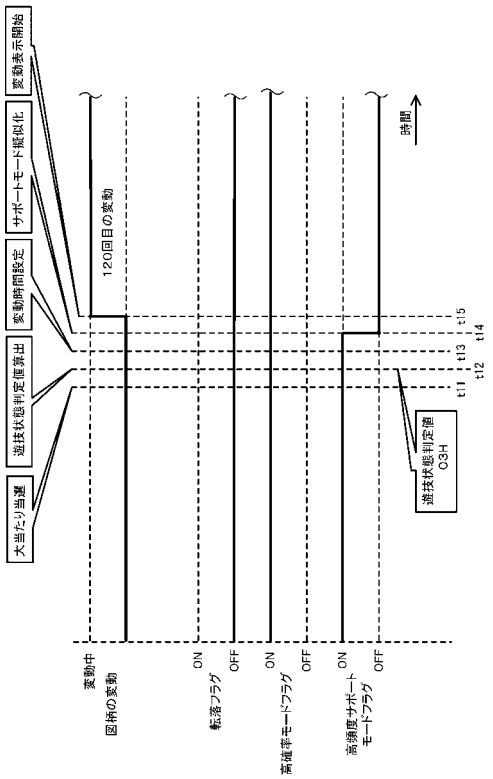
【図１７２】



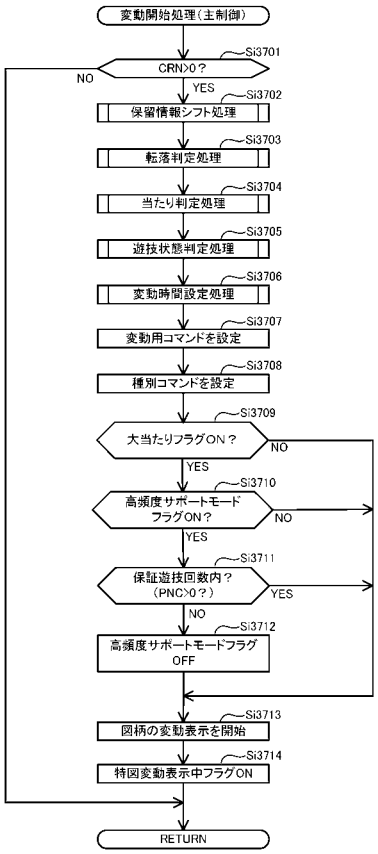
【図１７３】



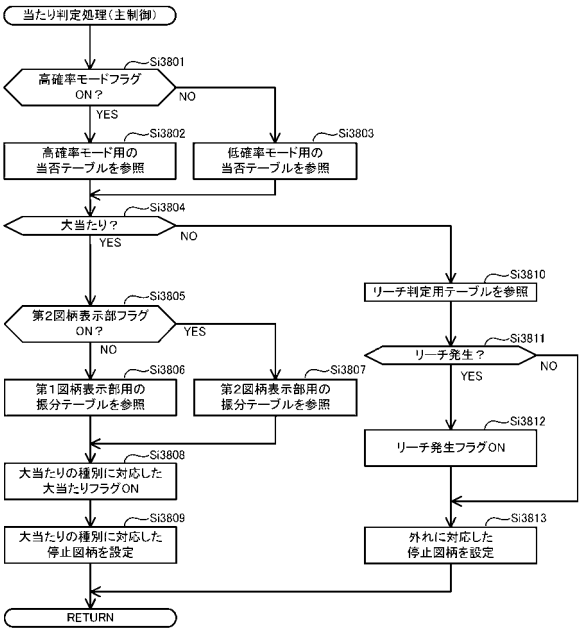
【図１７４】



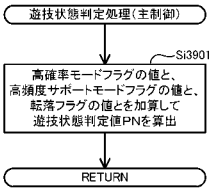
【図１７５】



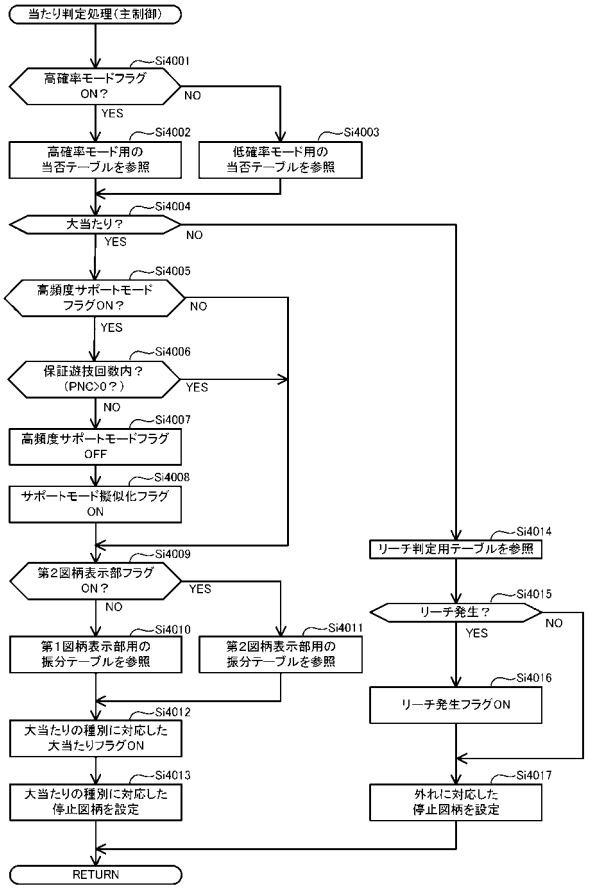
【図１７６】



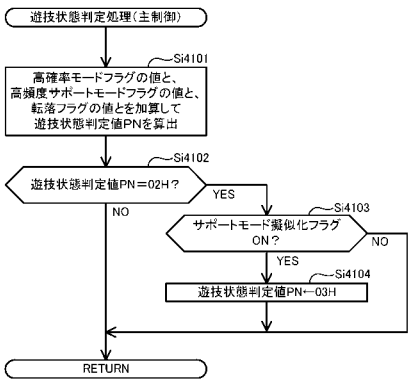
【図１７７】



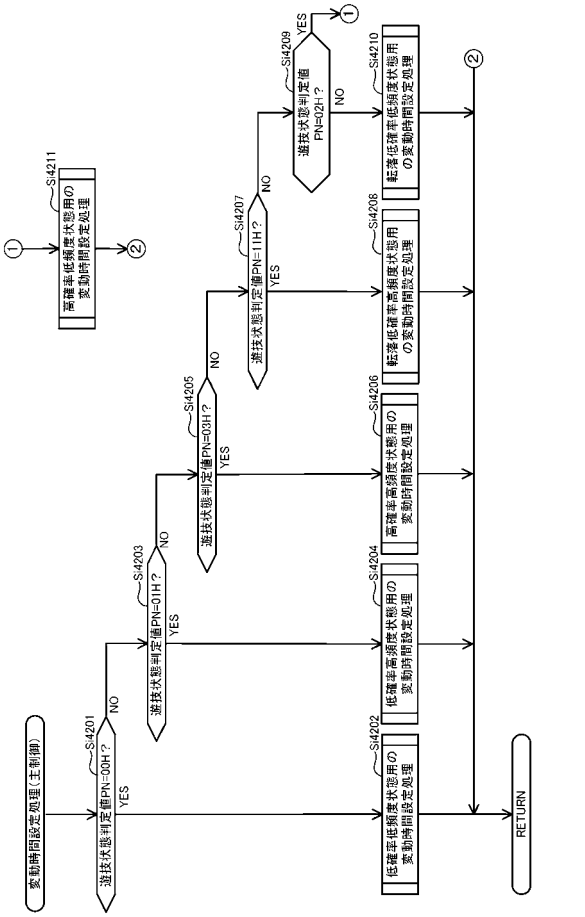
【図１７８】



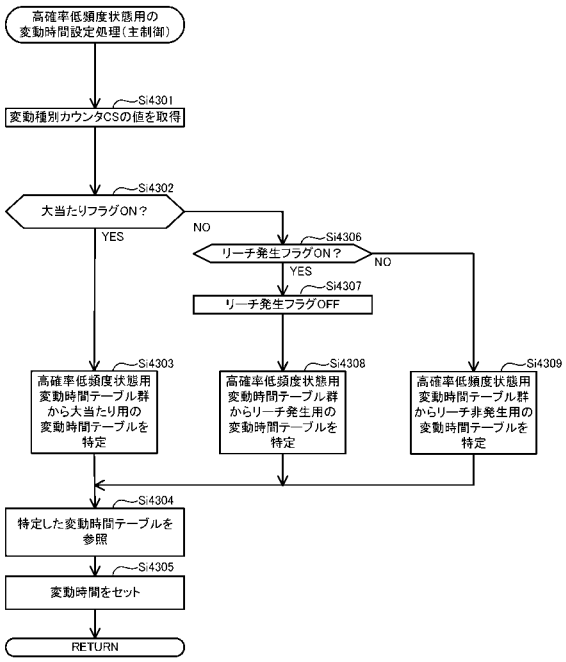
【図１７９】



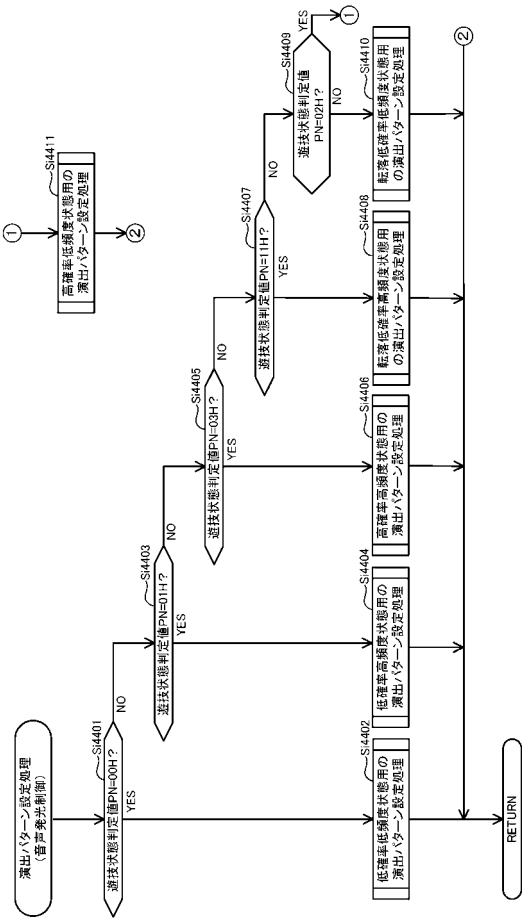
【図１８０】



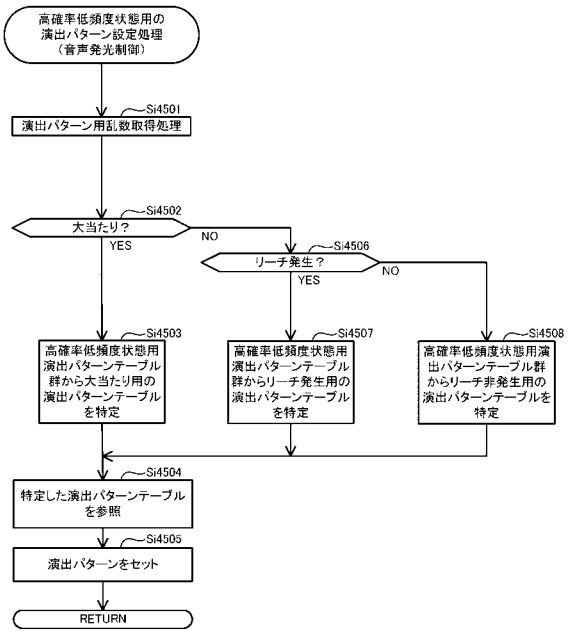
【図１８１】



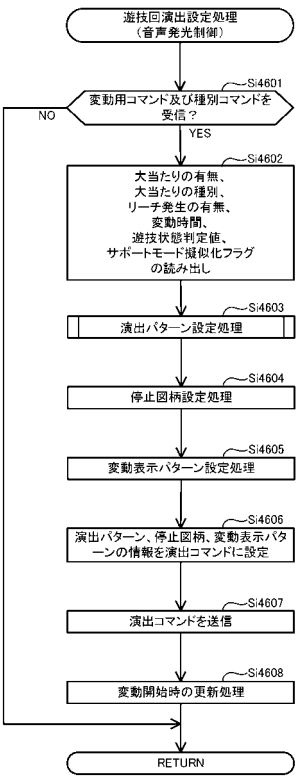
【図１８２】



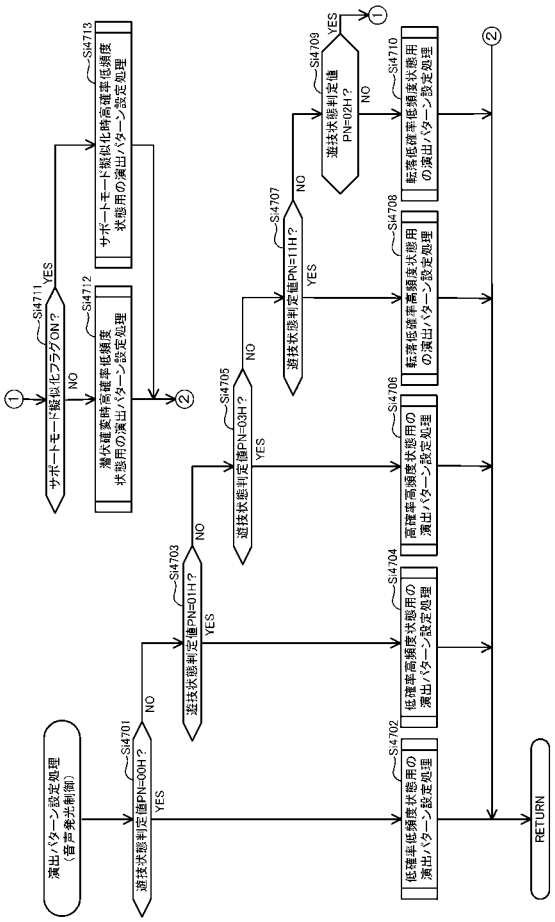
【図１８３】



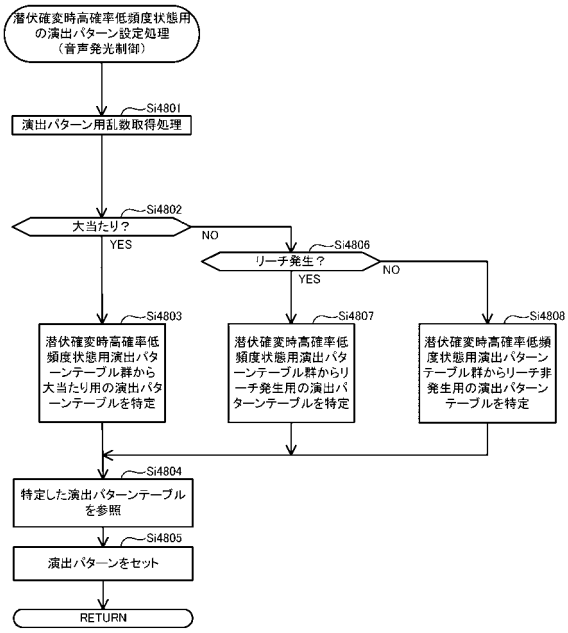
【図１８４】



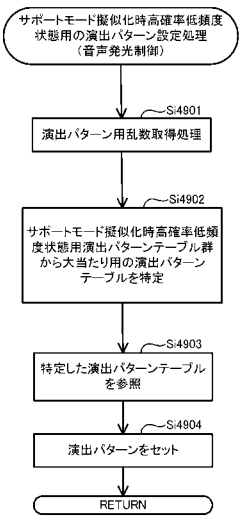
【図１８５】



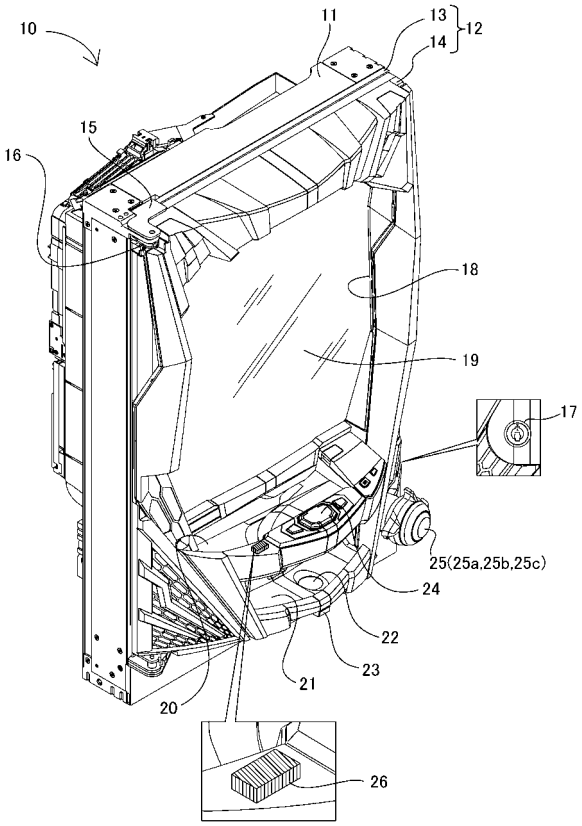
【図１８６】



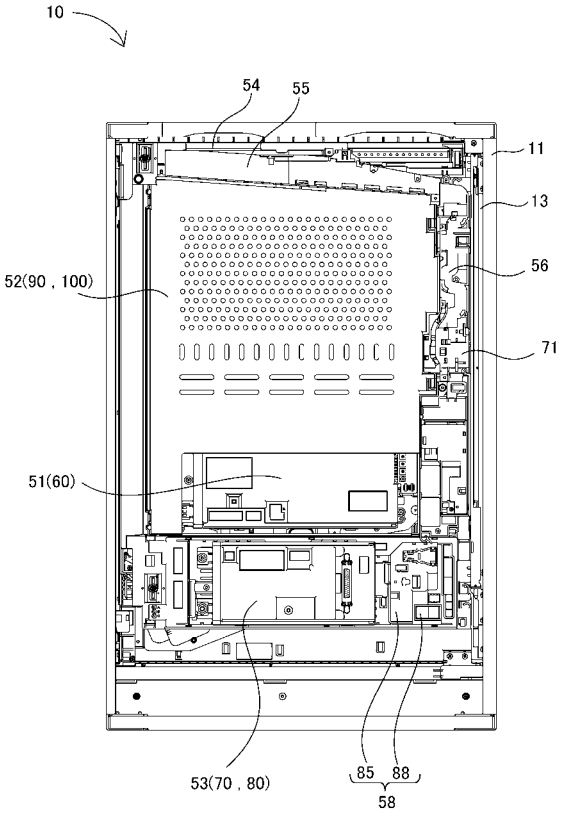
【図１８７】



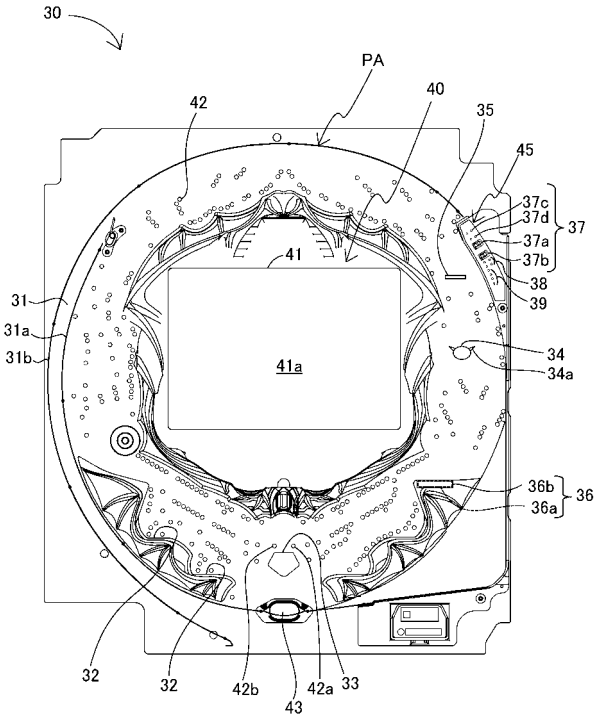
【図１８８】



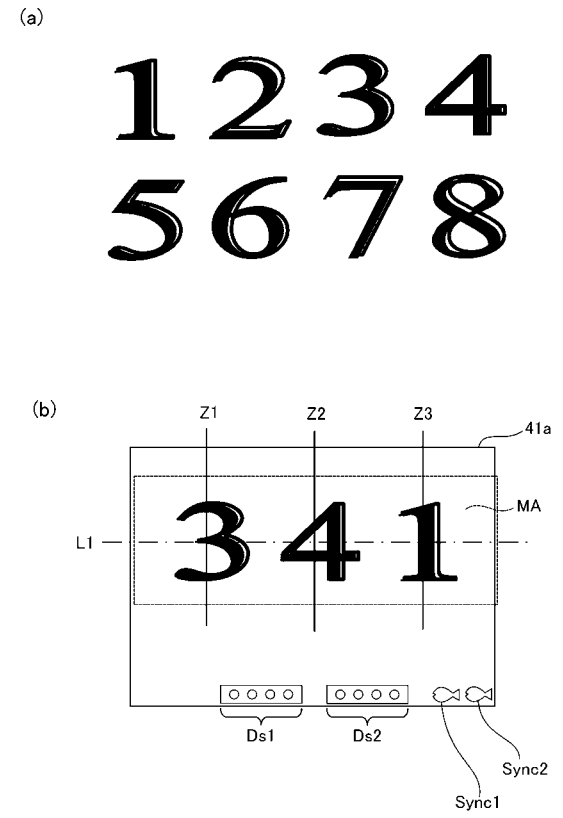
【図１８９】



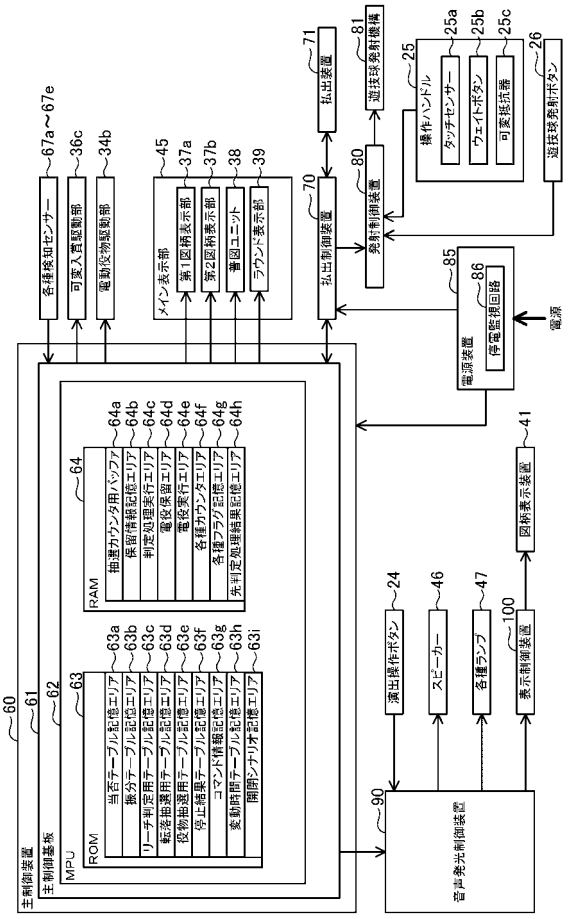
【図１９０】



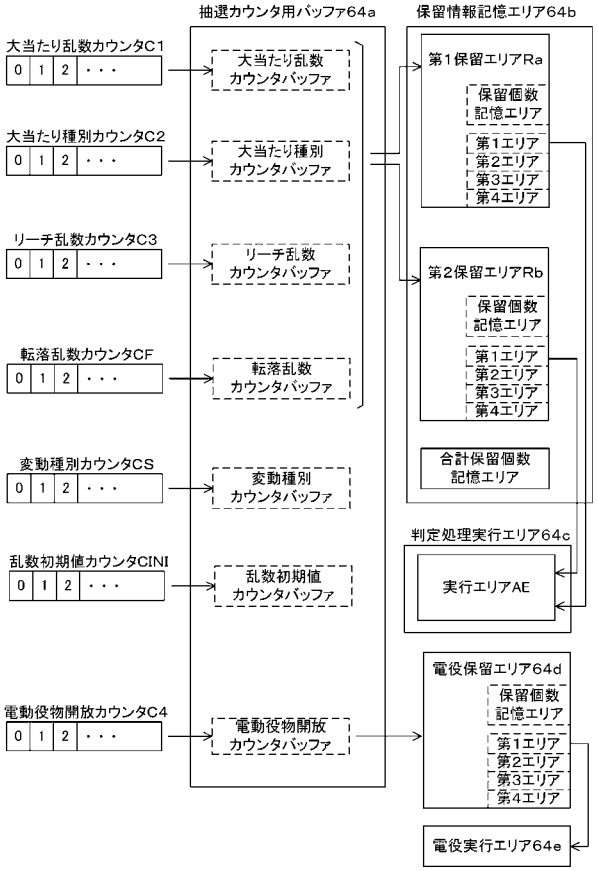
【図１９１】



【図１９２】



【図１９３】



【図１９４】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１９５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果
0～9	16R確変大当たり
10～64	8R確変大当たり
65～74	16R通常大当たり
75～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図１９６】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0～199)	転落抽選結果
0～1	当選(転落)
2～199	外れ(非転落)

【図１９７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

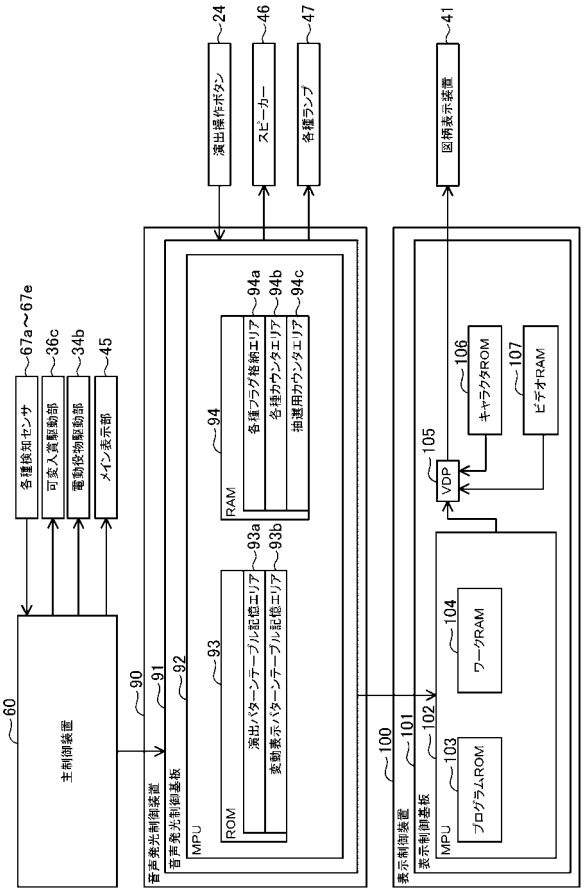
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

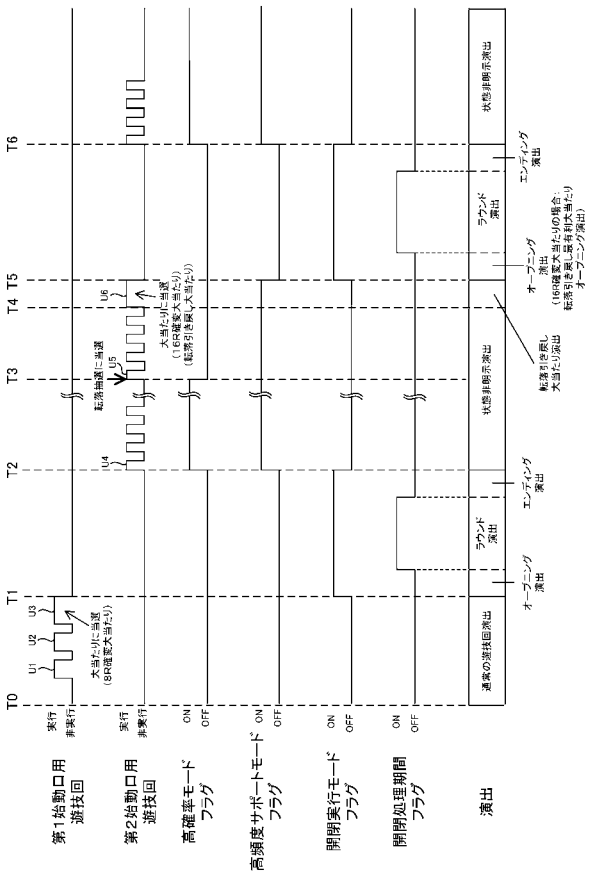
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図１９８】

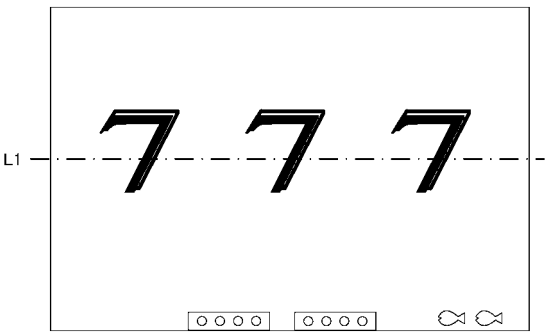


【図１９９】

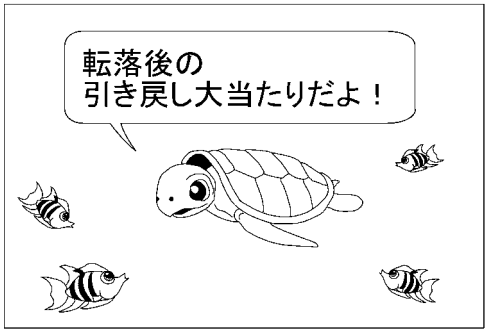


【図２００】

(a)



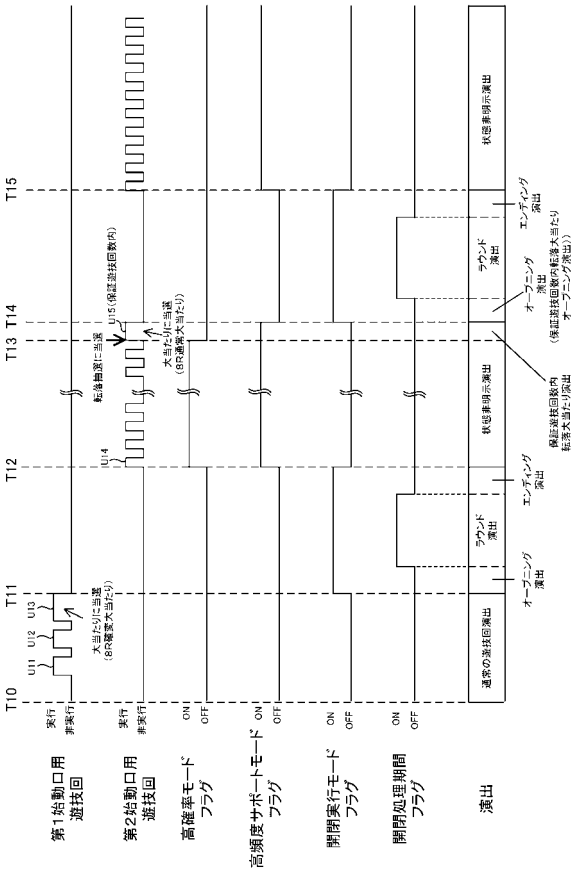
(b)



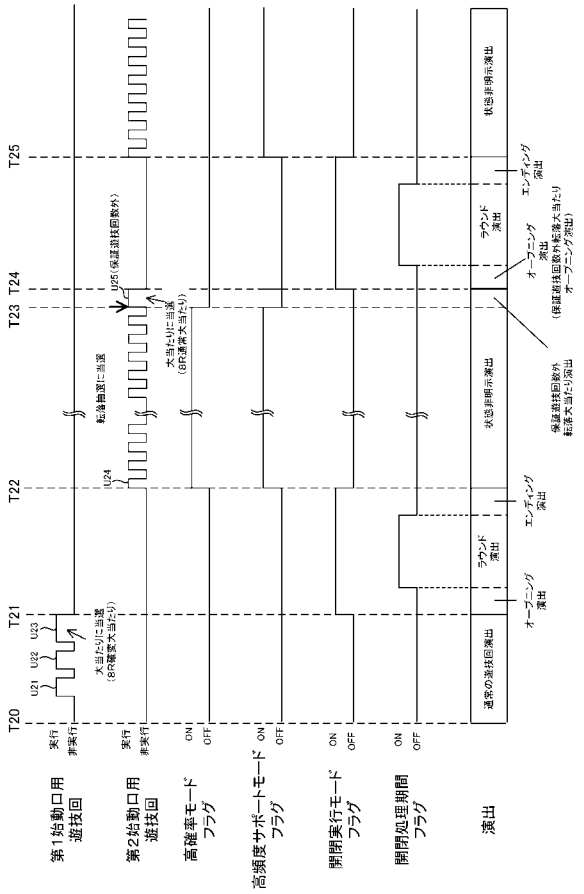
【図２０１】



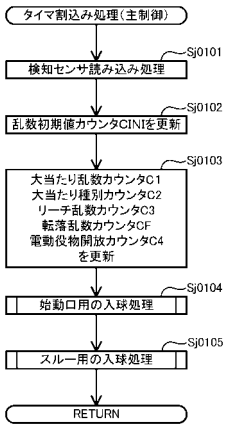
【図２０２】



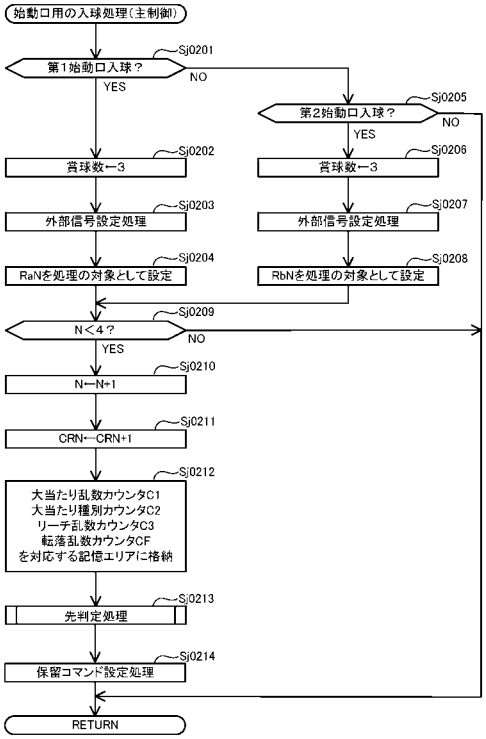
【図２０３】



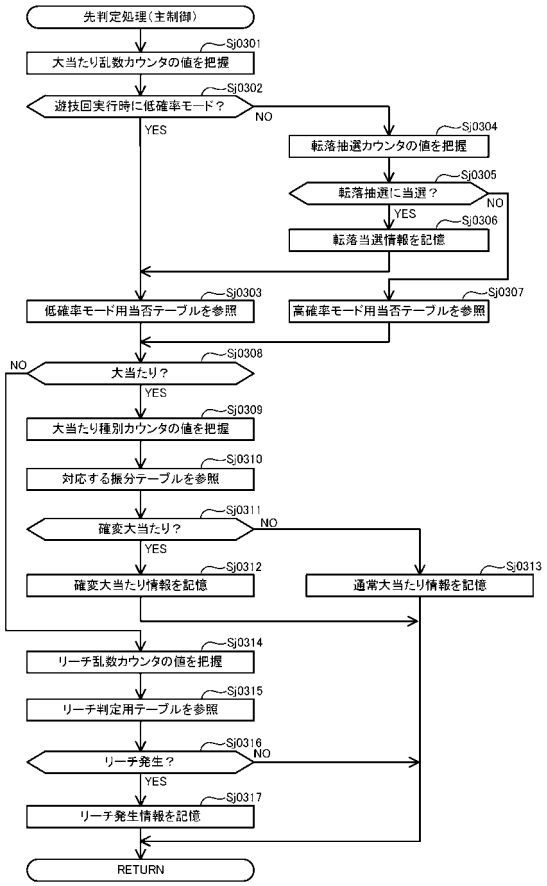
【図２０４】



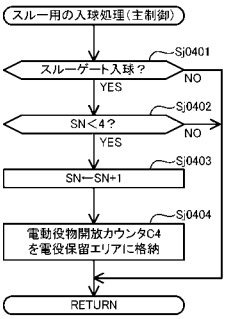
【図２０５】



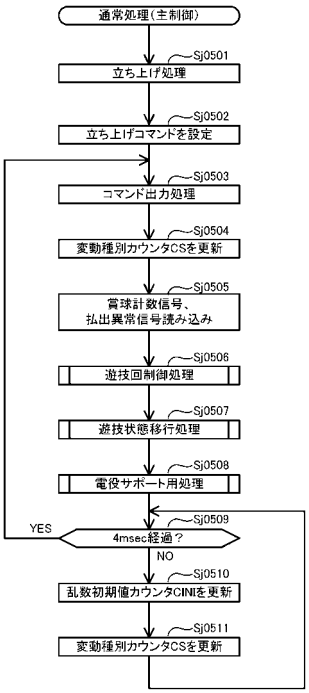
【図２０６】



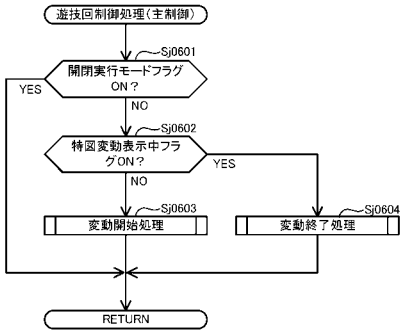
【図２０７】



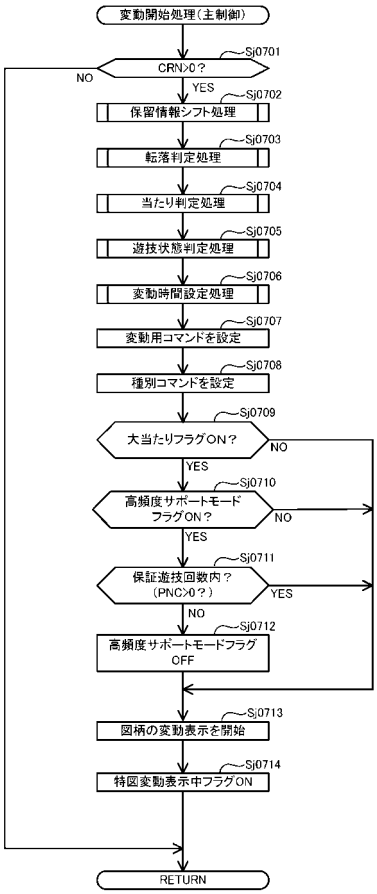
【図２０８】



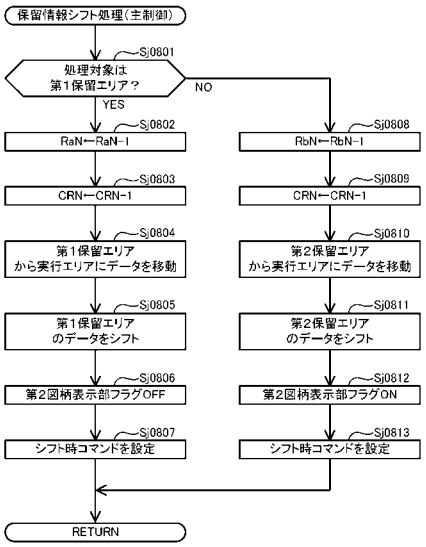
【図２０９】



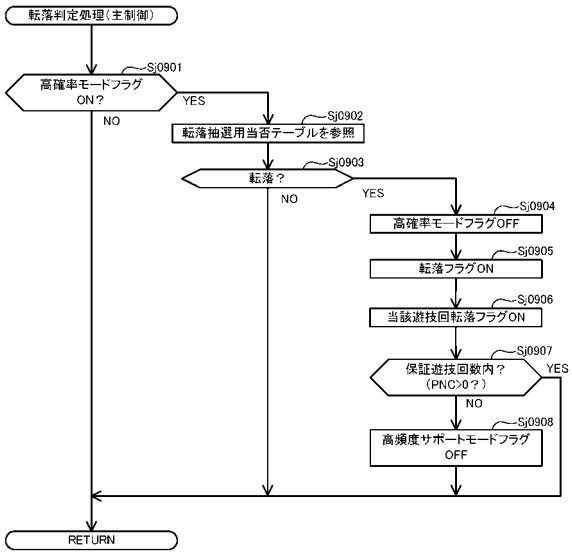
【図２１０】



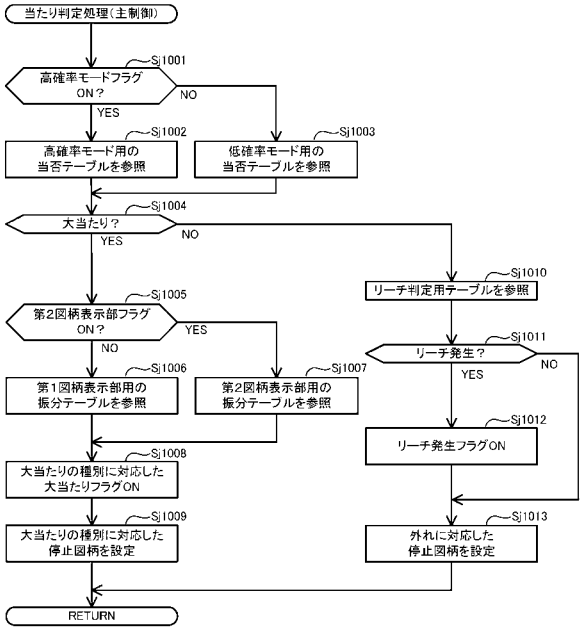
【図２１１】



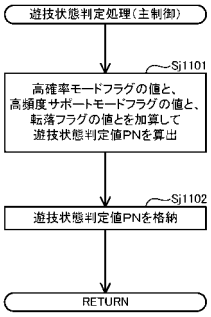
【図２１２】



【図２１３】



【図２１４】



【図２１５】

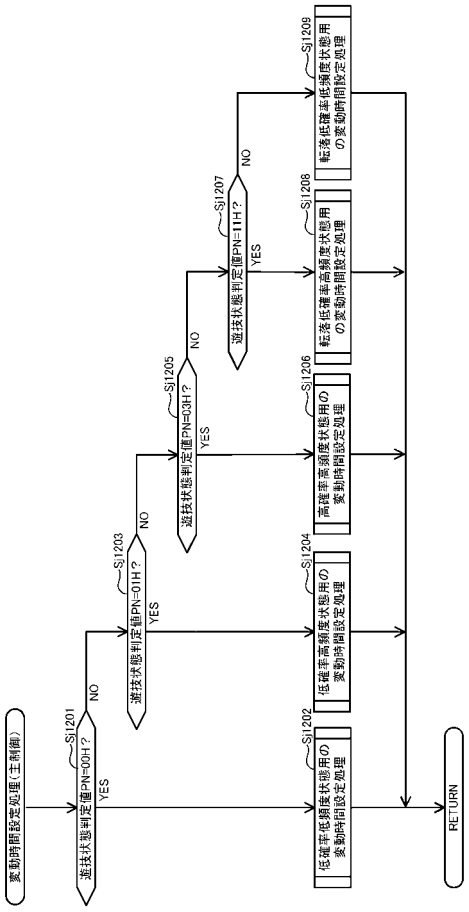
(a)

フラグ	フラグの状態	
	OFF	ON
高確率モードフラグ	00H	02H
高頻度サポートモードフラグ	00H	01H
転落フラグ	00H	10H

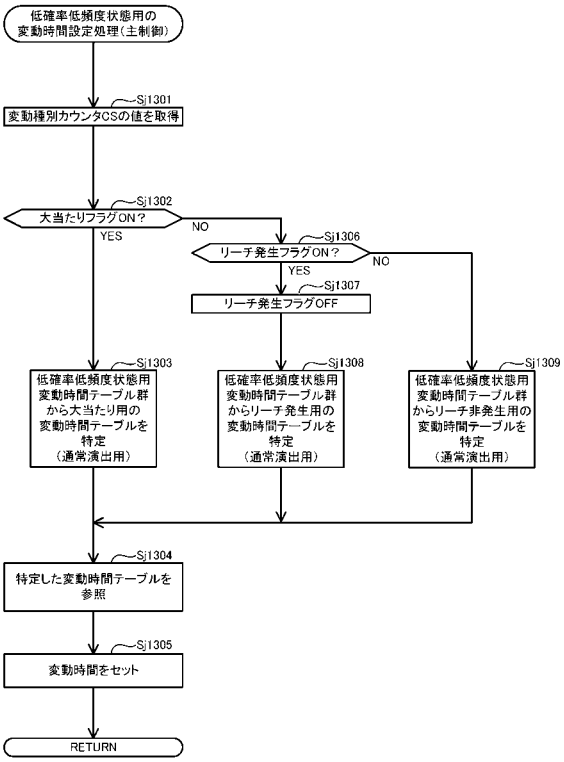
(b)

遊技状態判定値の算出時における遊技状態	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	転落フラグ	遊技状態判定値
低確率低頻度状態（通常状態）	00H	00H	00H	00H
低確率高頻度状態（時短状態）	00H	01H	00H	01H
高確率高頻度状態（確変状態）	02H	01H	00H	03H
保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態（転落時短状態）	00H	01H	10H	11H
保証遊技回数外の転落による低確率低頻度状態（転落通常状態）	00H	00H	10H	10H

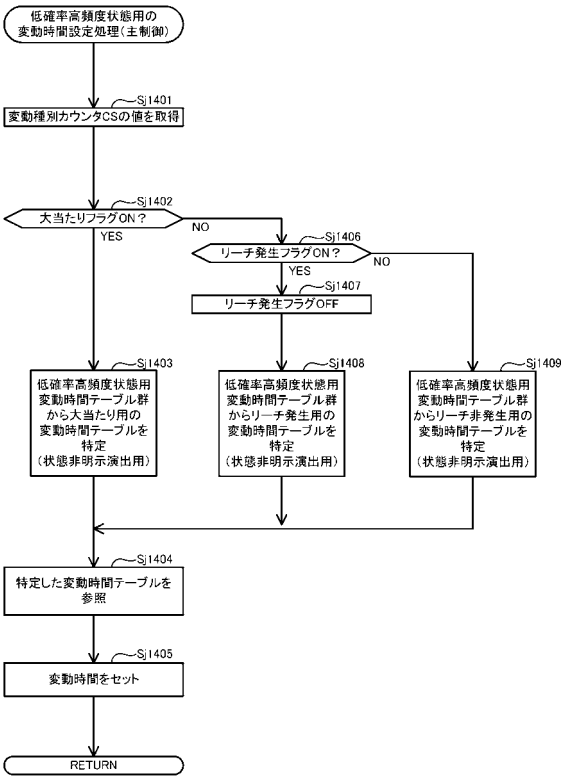
【図２１６】



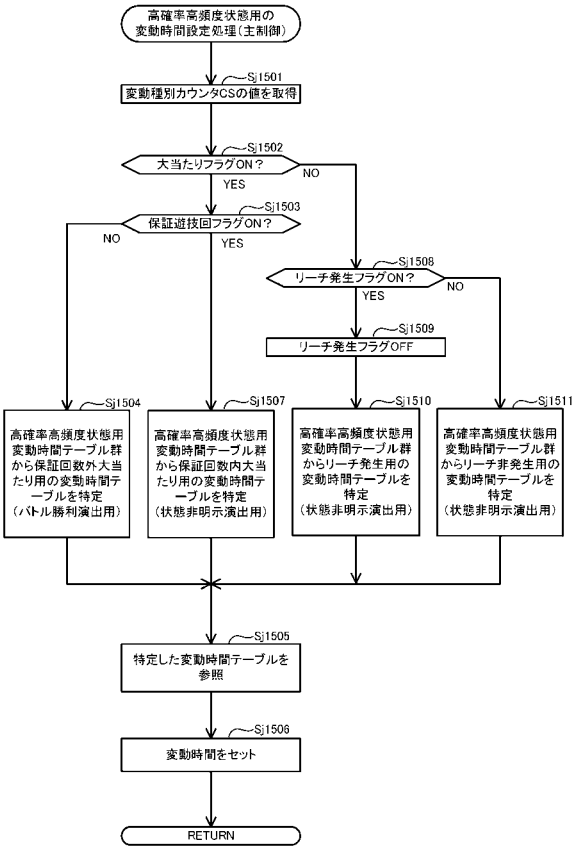
【図２１７】



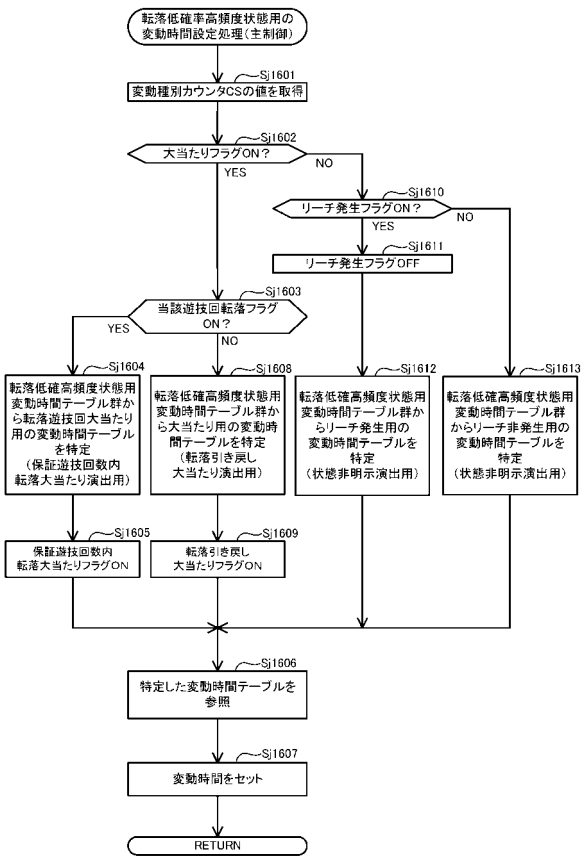
【図２１８】



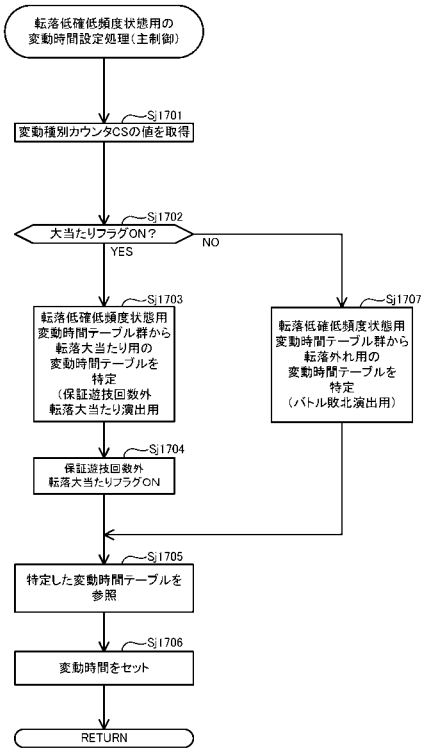
【図２１９】



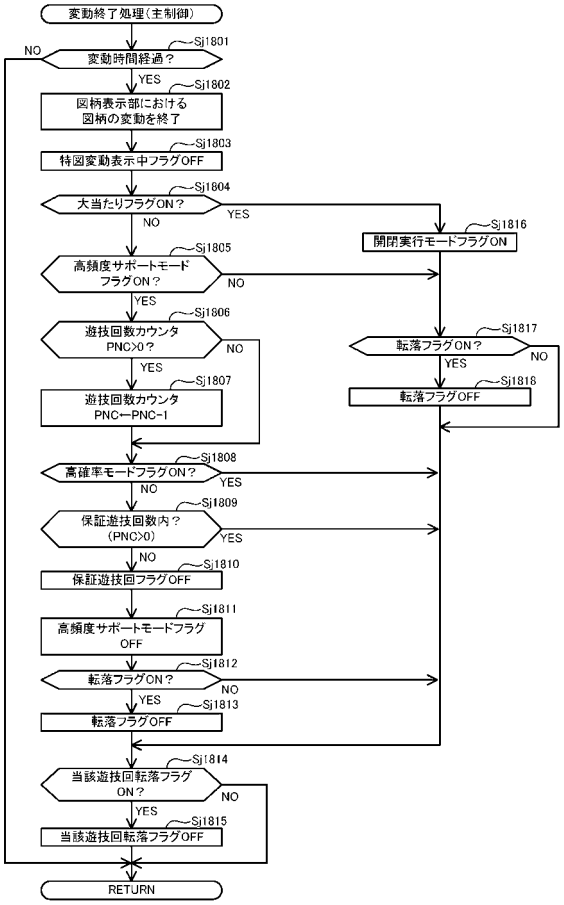
【図２２０】



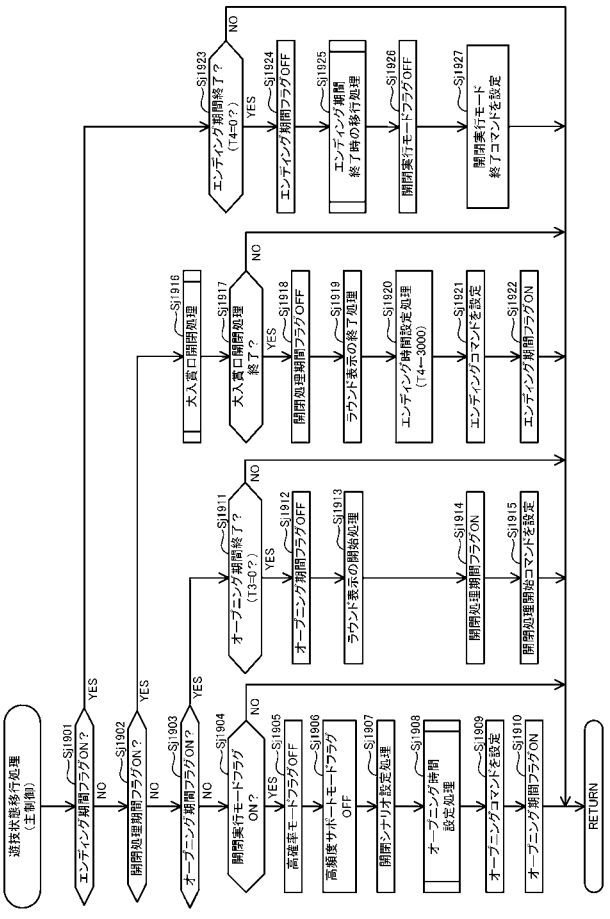
【図２２１】



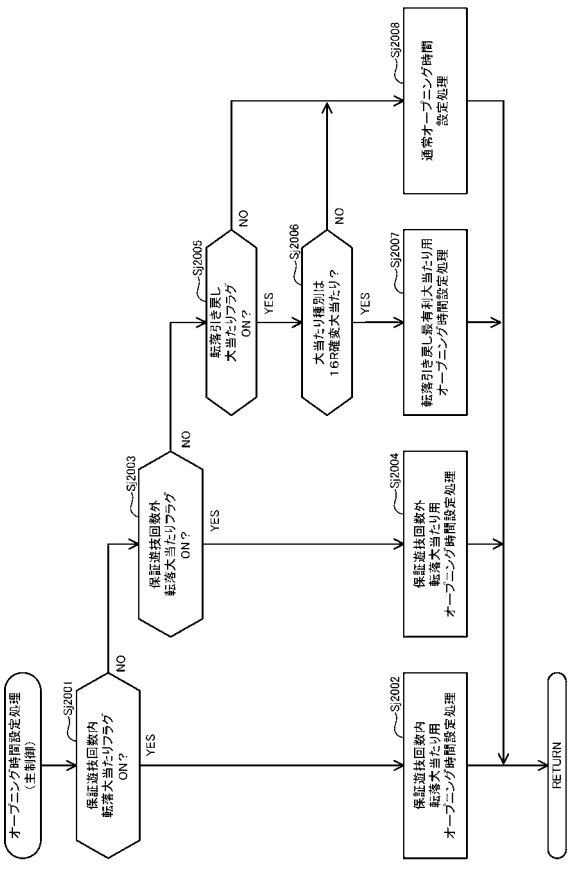
【図２２２】



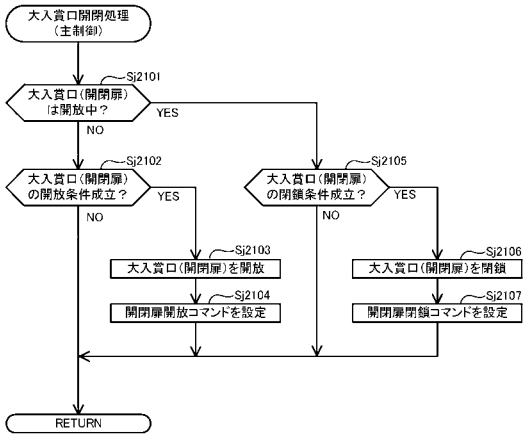
【図２２３】



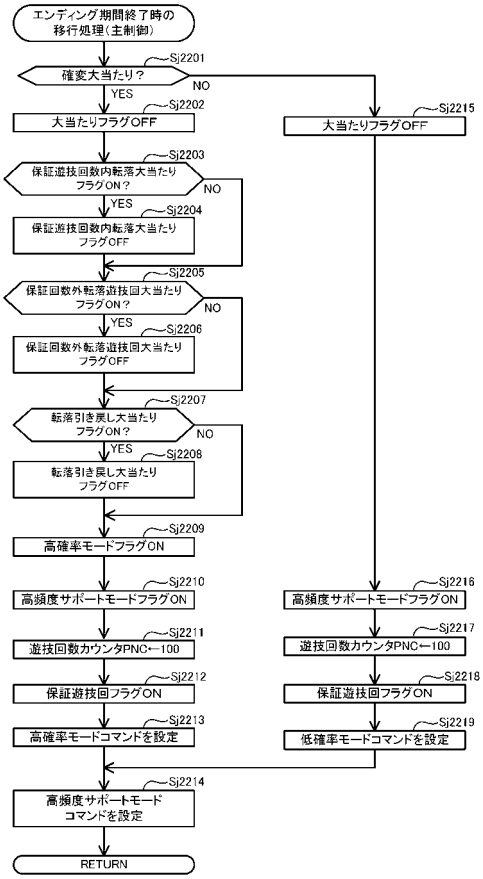
【図２２４】



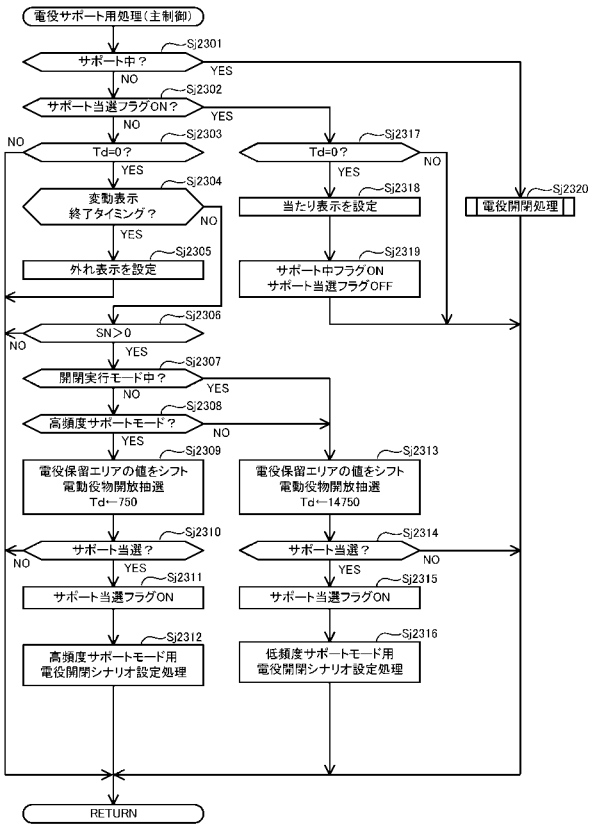
【図２２５】



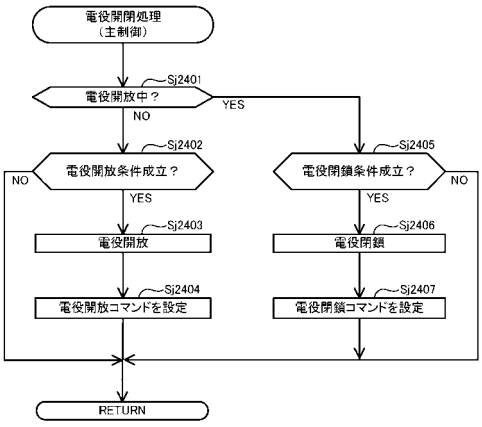
【図２２６】



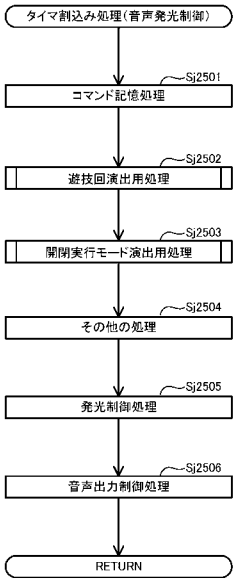
【図２２７】



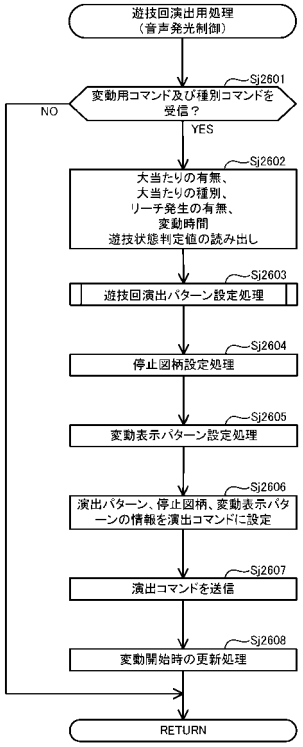
【図２２８】



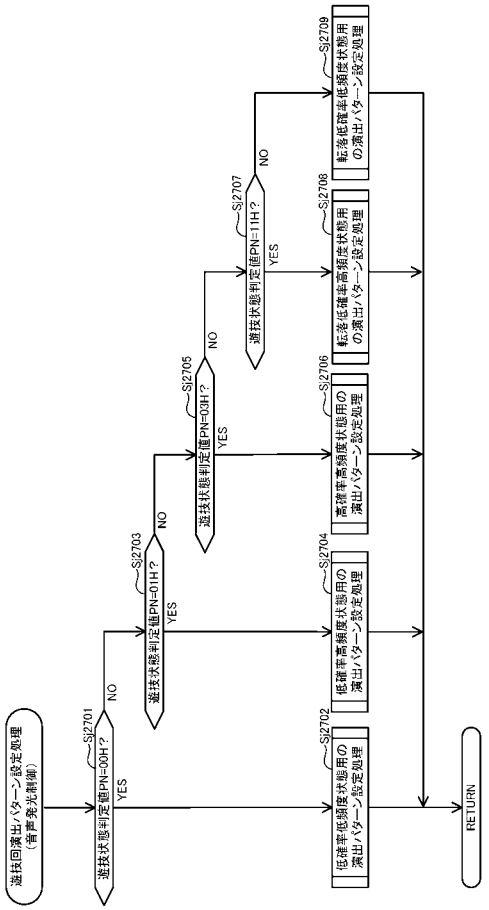
【図２２９】



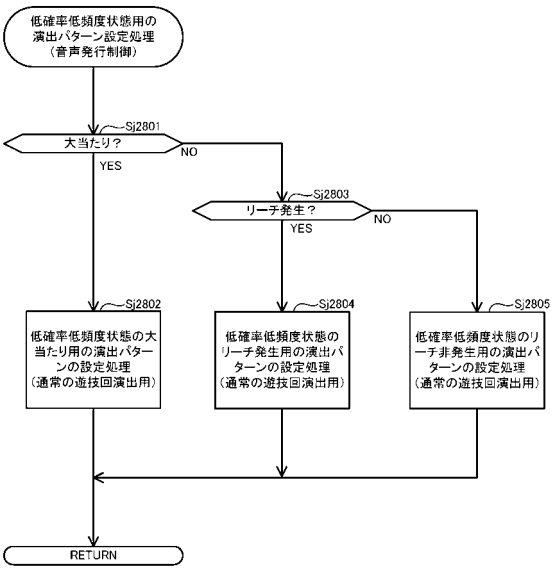
【図２３０】



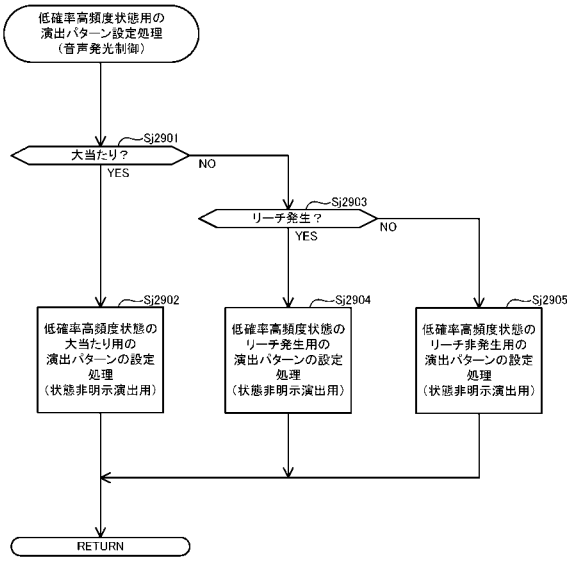
【図２３１】



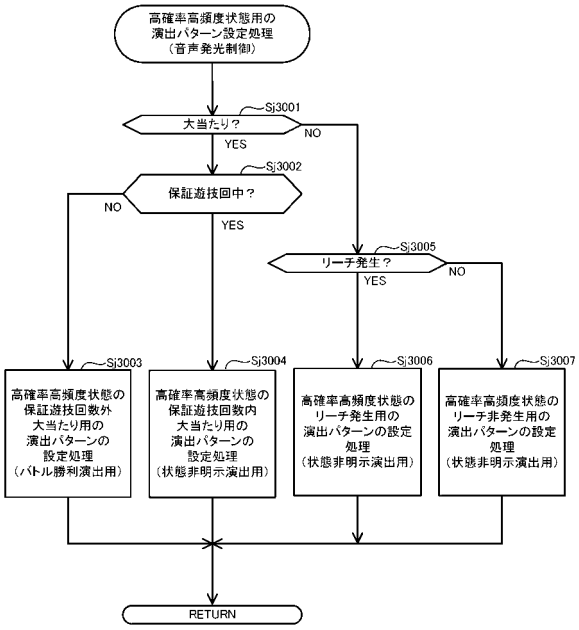
【図２３２】



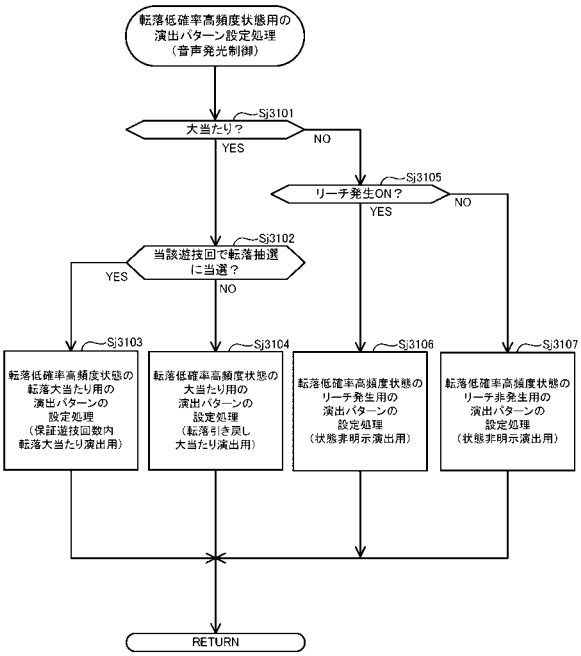
【図２３３】



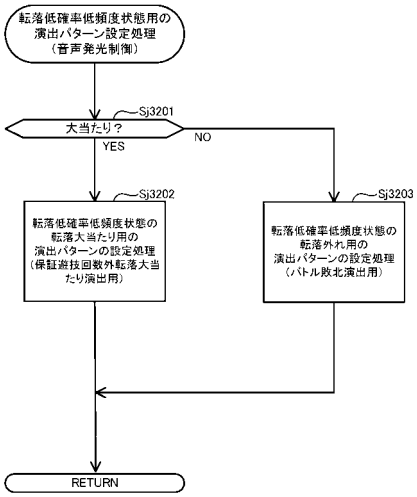
【図２３４】



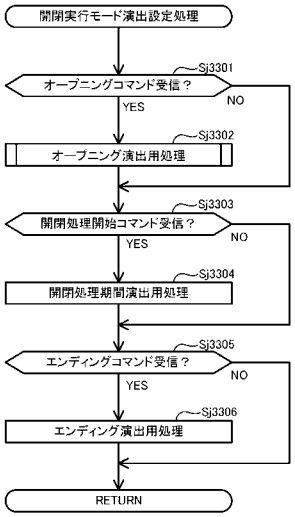
【図２３５】



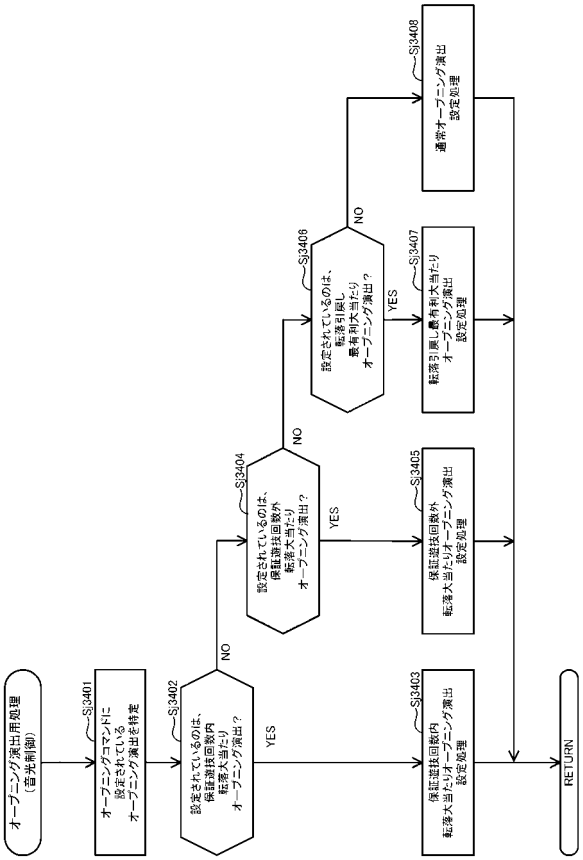
【図２３６】



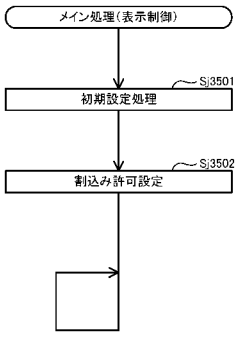
【図２３７】



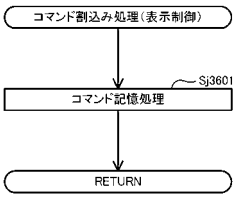
【図２３８】



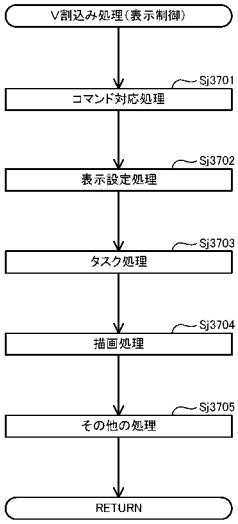
【図２３９】



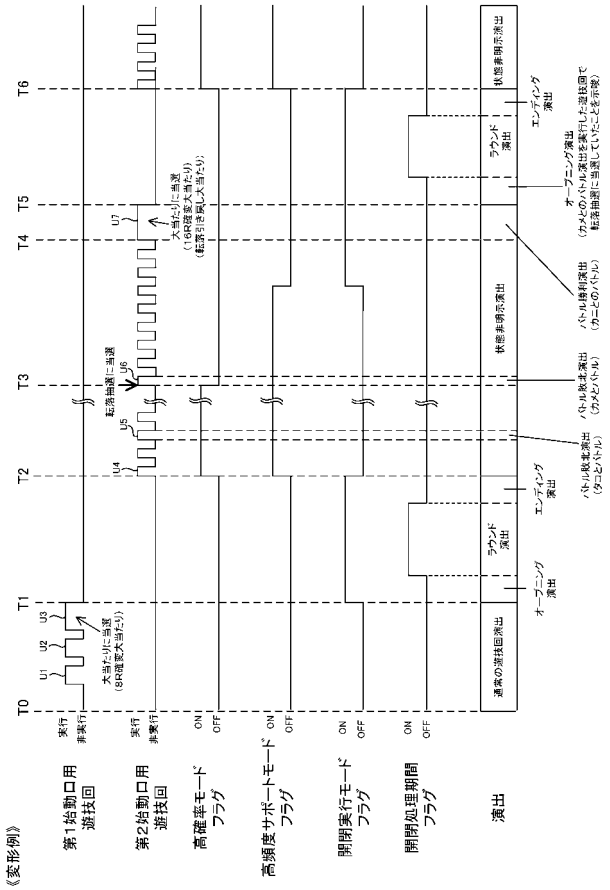
【図２４０】



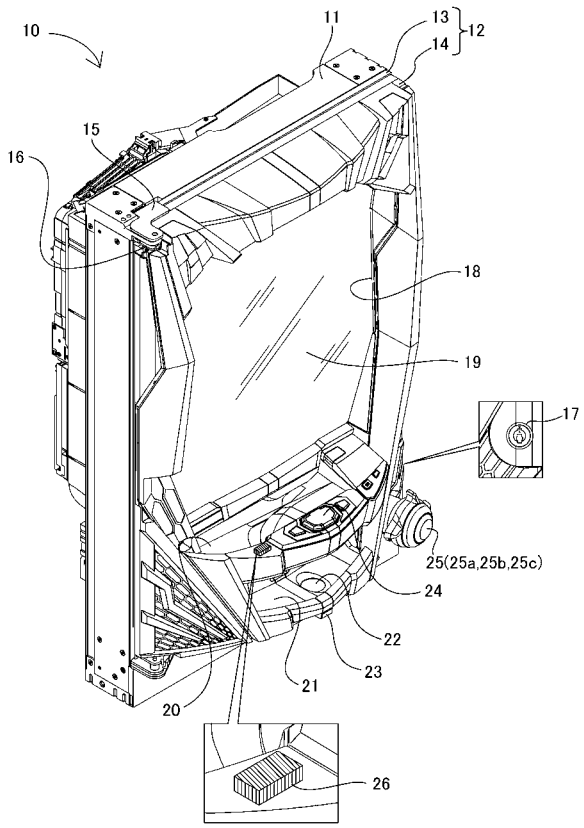
【図２４１】



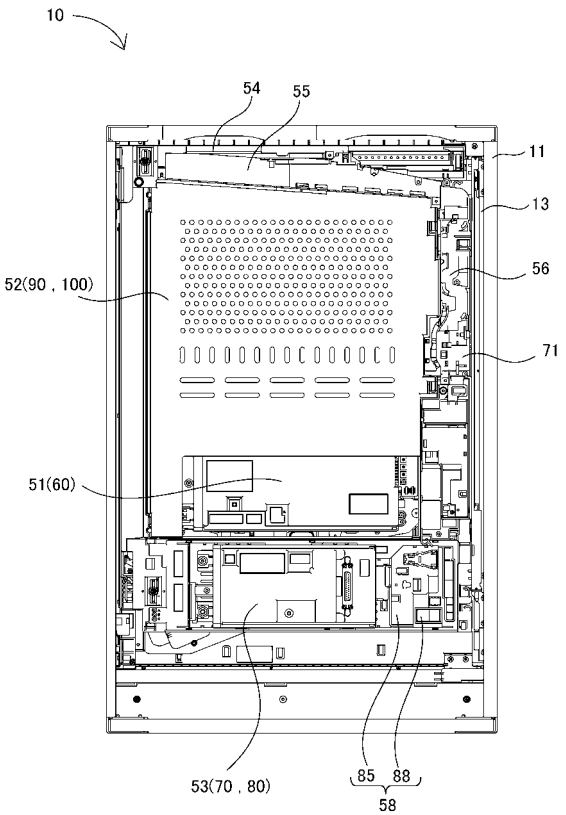
【図２４２】



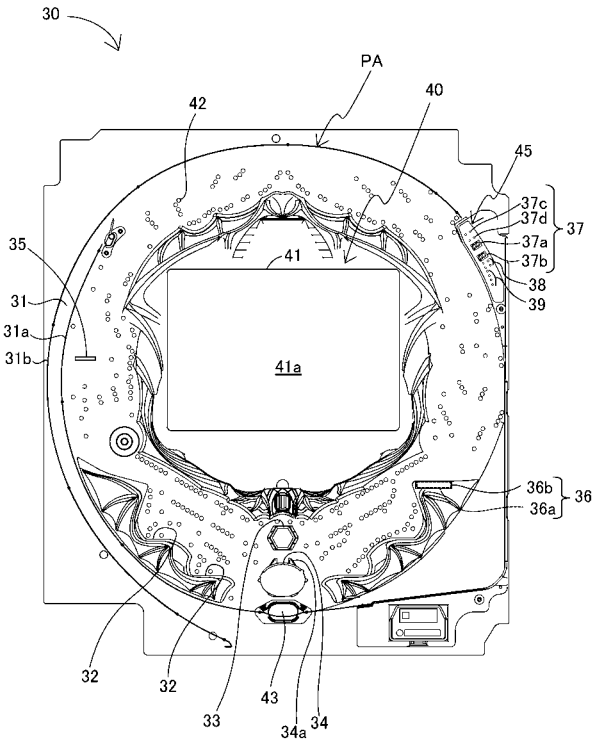
【図２４３】



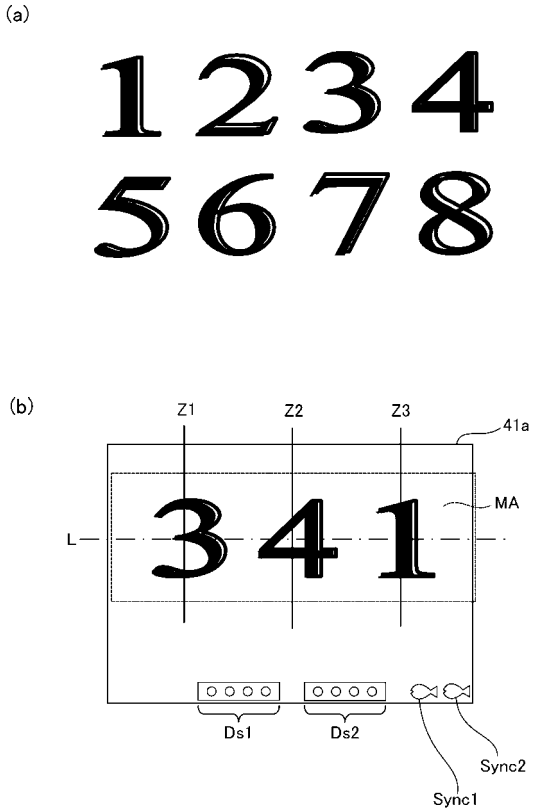
【図２４４】



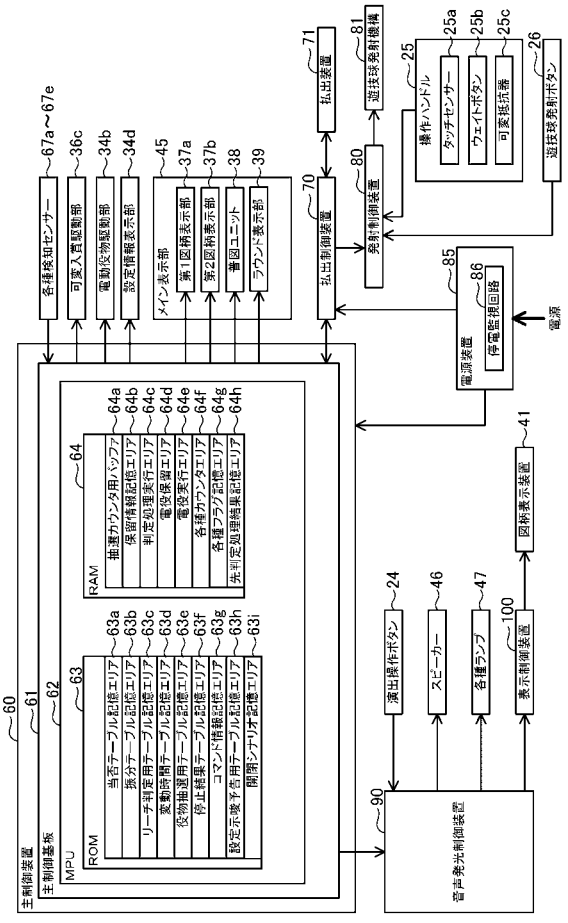
【図２４５】



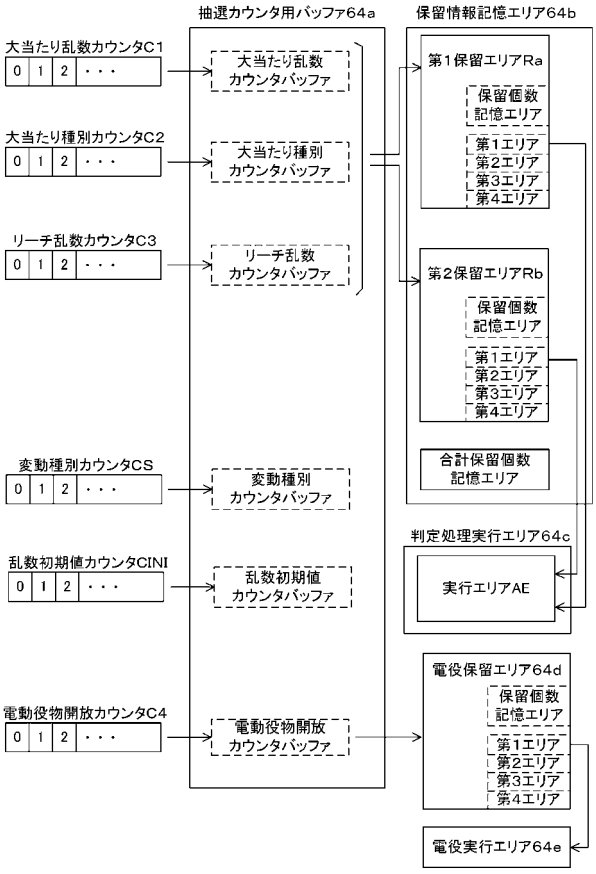
【図２４６】



【図２４７】



【図２４８】



【図２４９】

(a)

抽選設定1の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

抽選設定2の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～5	大当たり
6～1199	外れ

(c)

抽選設定3の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～6	大当たり
7～1199	外れ

(d)

抽選設定4の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～7	大当たり
8～1199	外れ

(e)

抽選設定5の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～8	大当たり
9～1199	外れ

(f)

抽選設定6の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0～9	大当たり
10～1199	外れ

【図２５０】

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～31	大当たり
32～1199	外れ

【図２５１】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図２５２】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3（0～399）	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ（非リーチ）

【図２５３】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

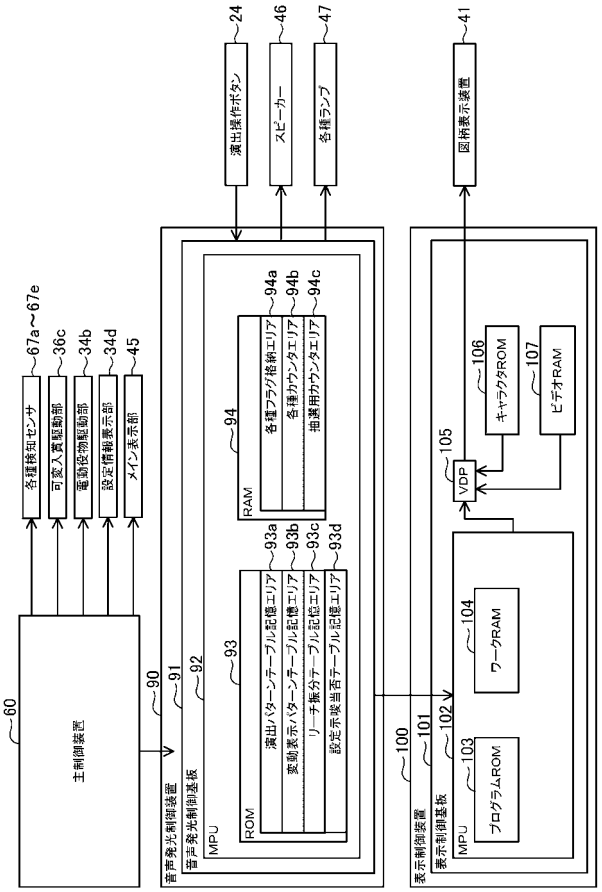
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

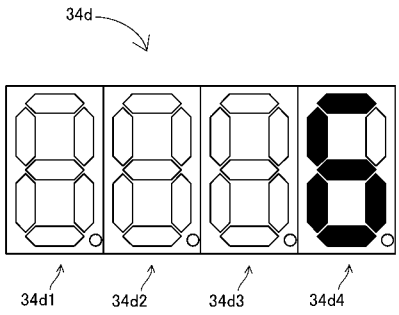
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図２５４】

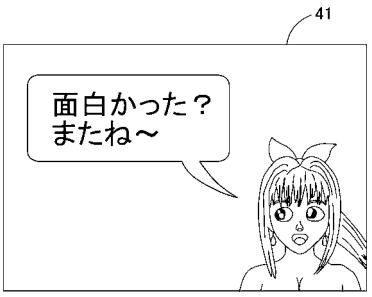


【図２５５】

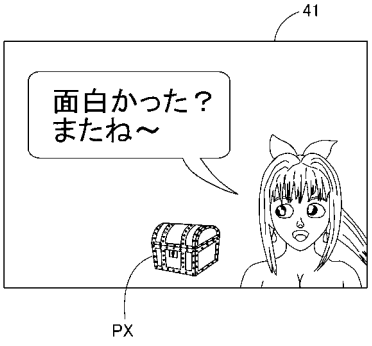


【図２５６】

(a)



(b)



【図２５７】

標準（初回外れ時用）の対応関係

抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／10
抽選設定2	1／8
抽選設定3	1／5
抽選設定4	1／4
抽選設定5	1／3
抽選設定6	1／2

【図２５８】

初回ノーマルリーチ時用の対応関係

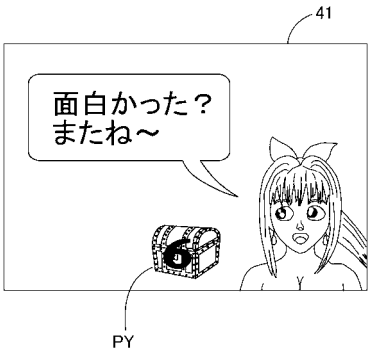
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／9
抽選設定2	1／7
抽選設定3	1／4
抽選設定4	1／3
抽選設定5	1／2
抽選設定6	1／1

【図２５９】

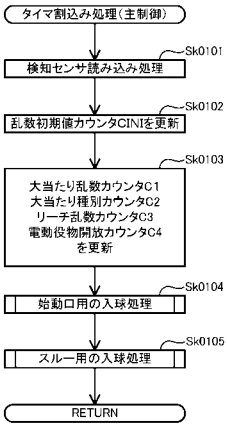
初回スーパーリーチ時用の対応関係

抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／8
抽選設定2	1／6
抽選設定3	1／3
抽選設定4	1／2
抽選設定5	1／1
抽選設定6	1／1

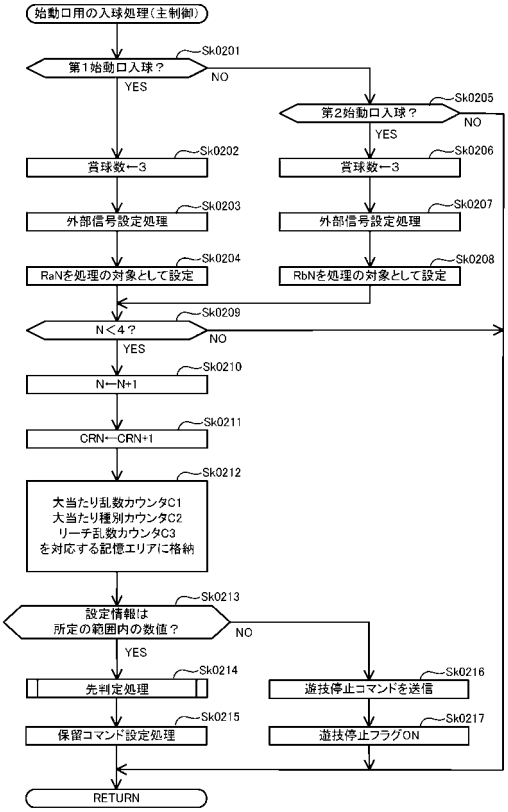
【図２６０】



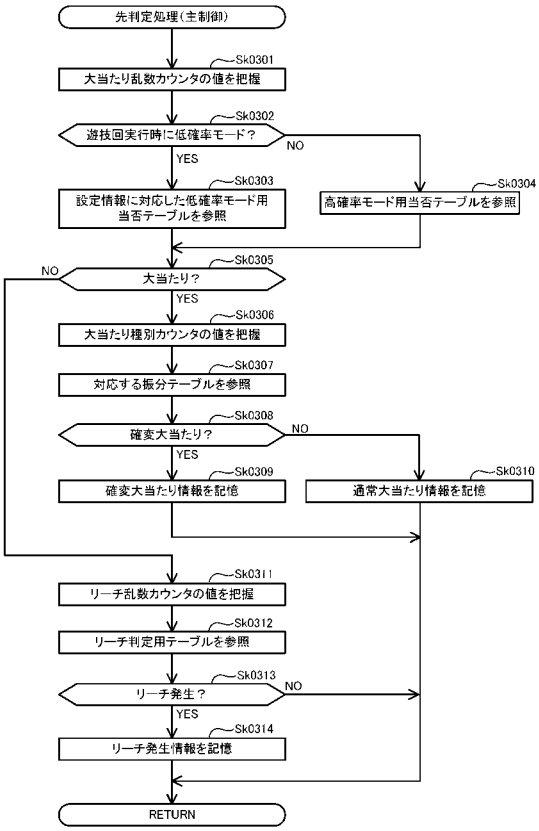
【図２６１】



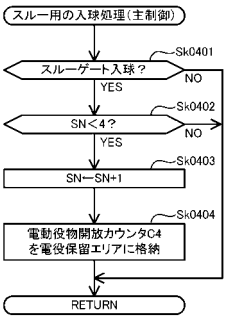
【図２６２】



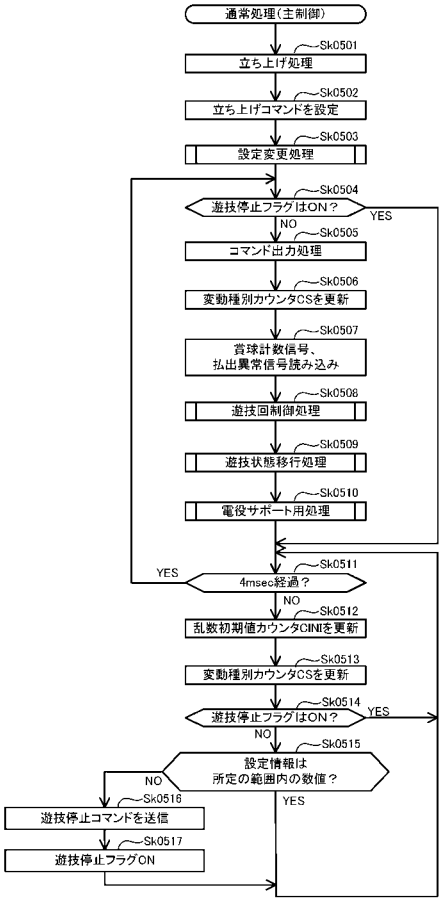
【図２６３】



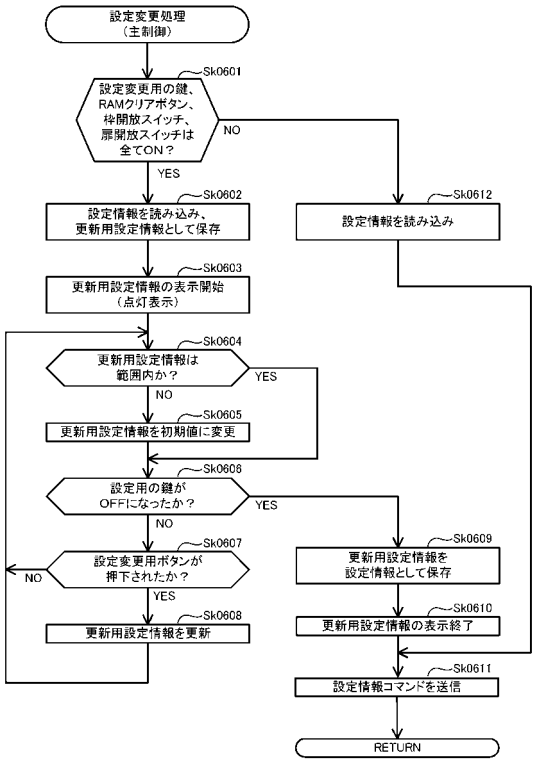
【図２６４】



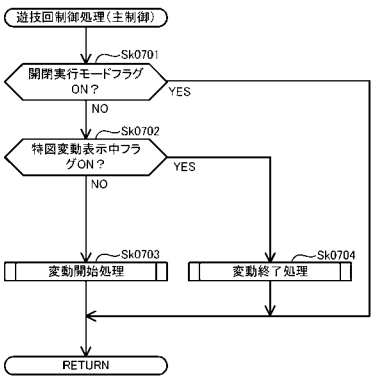
【図２６５】



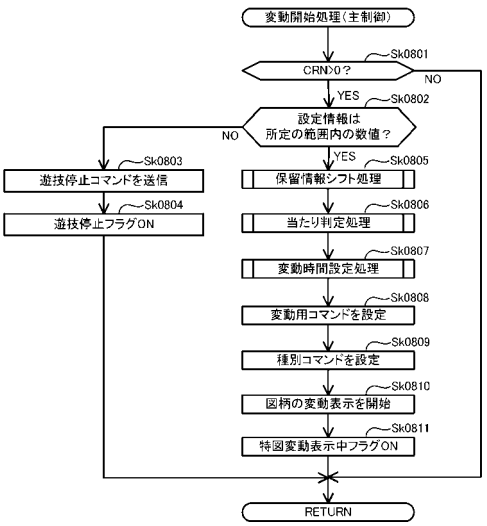
【図２６６】



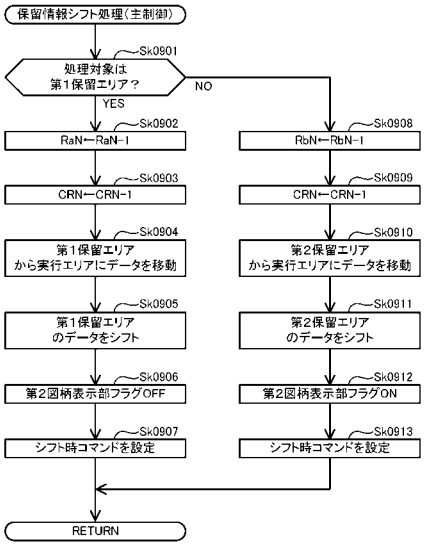
【図２６７】



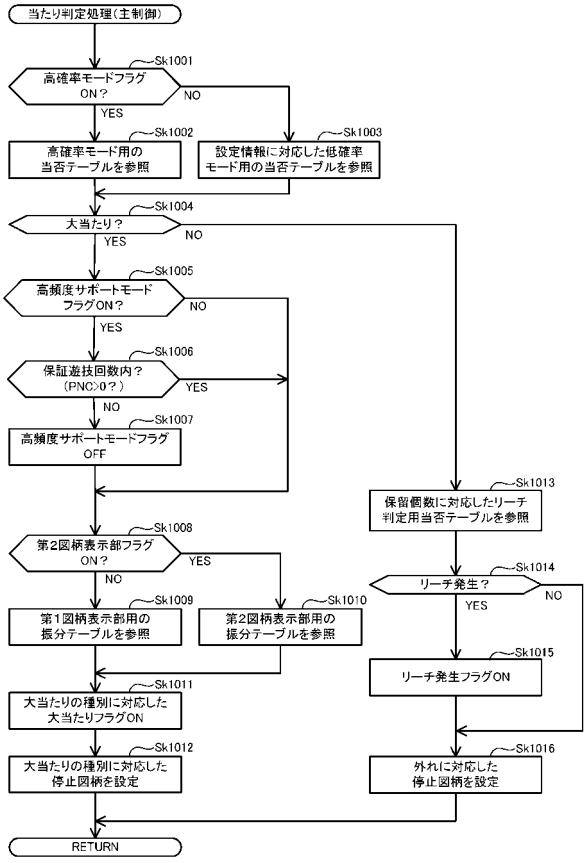
【図２６８】



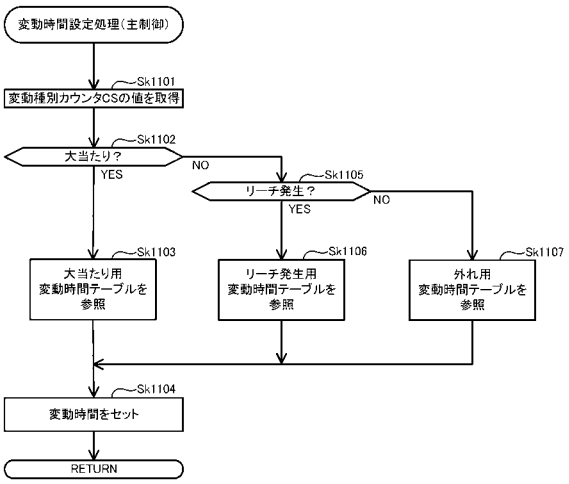
【図２６９】



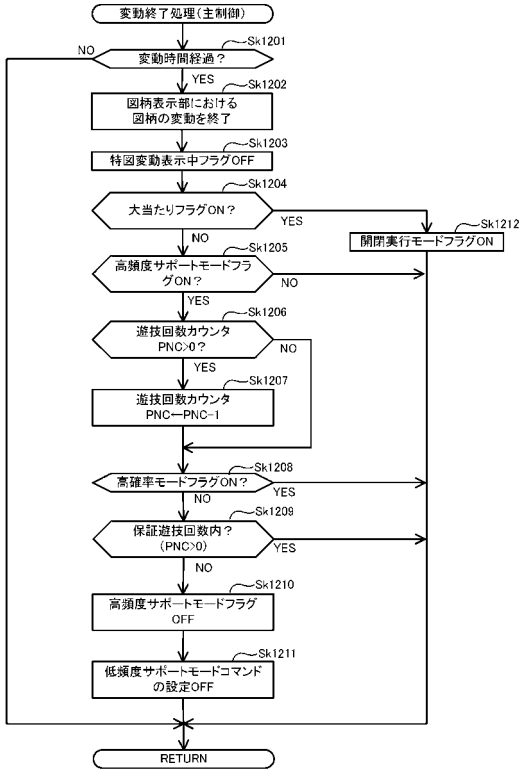
【図２７０】



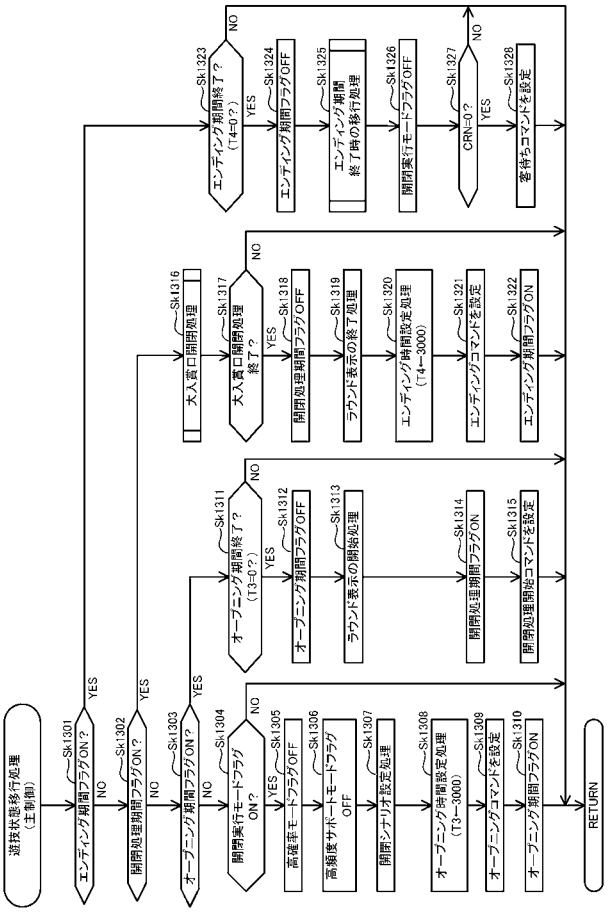
【図２７１】



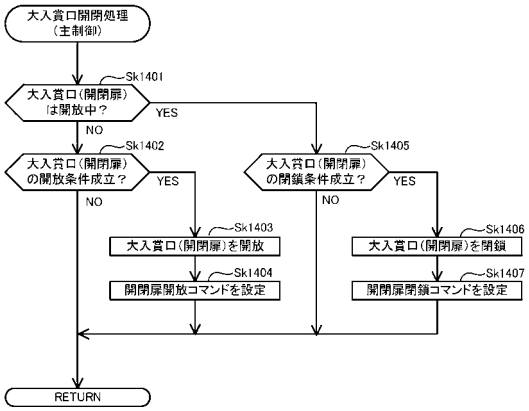
【図２７２】



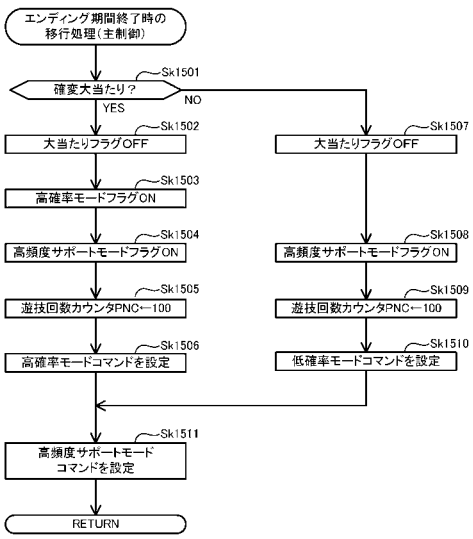
【図２７３】



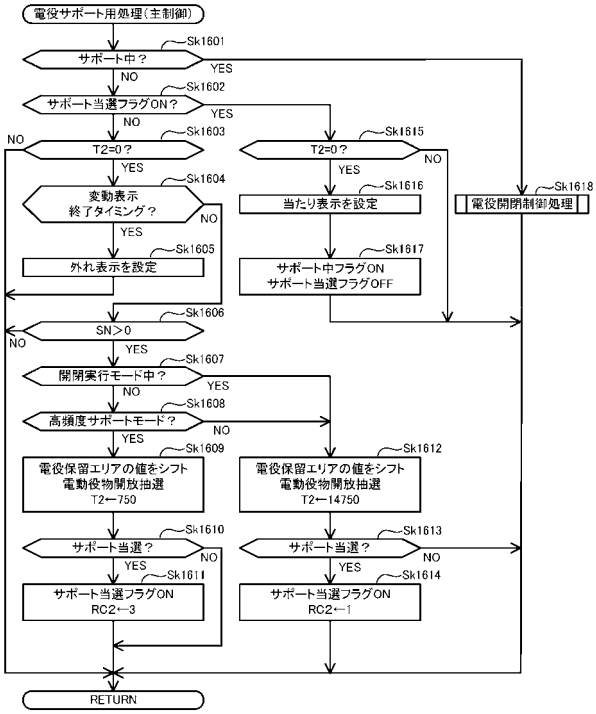
【図２７４】



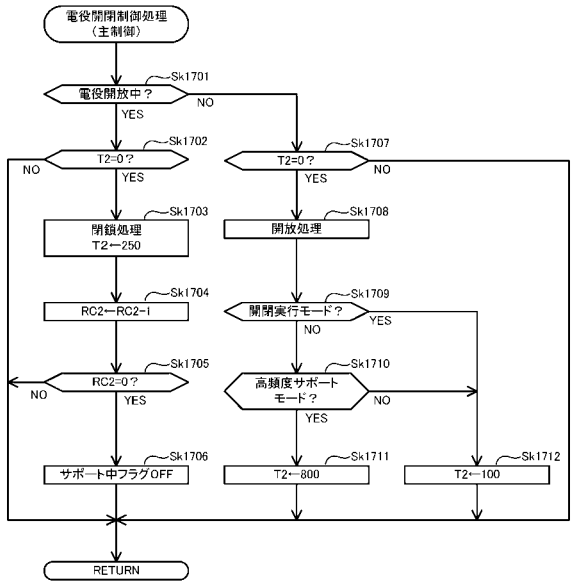
【図２７５】



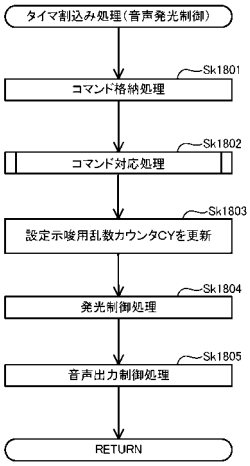
【図２７６】



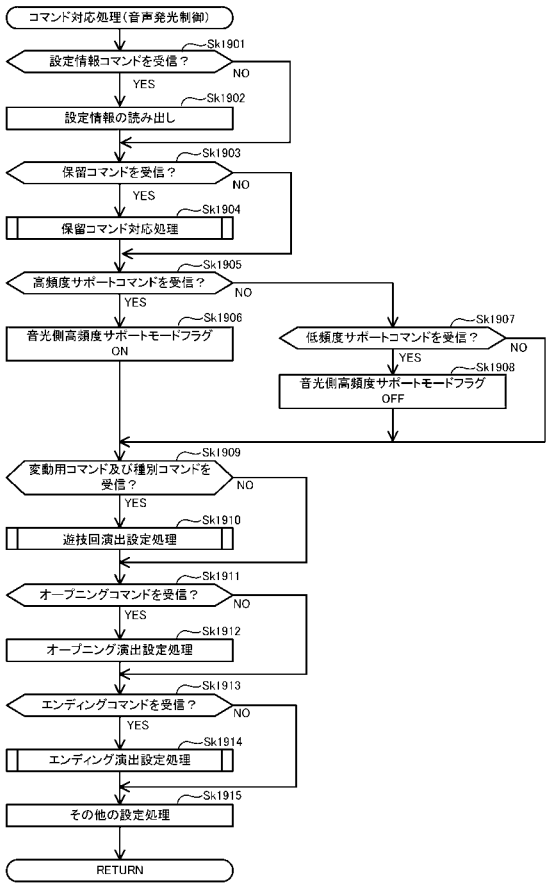
【図２７７】



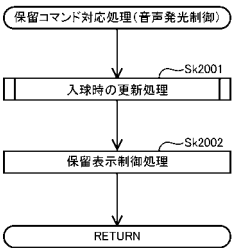
【図２７８】



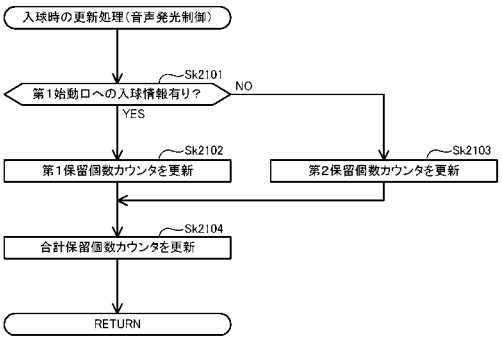
【図２７９】



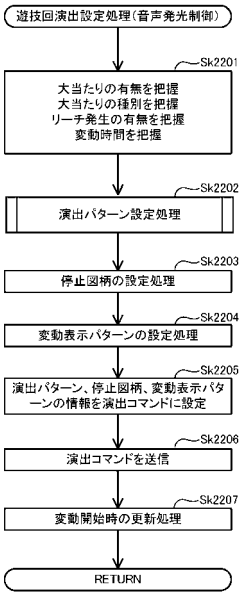
【図２８０】



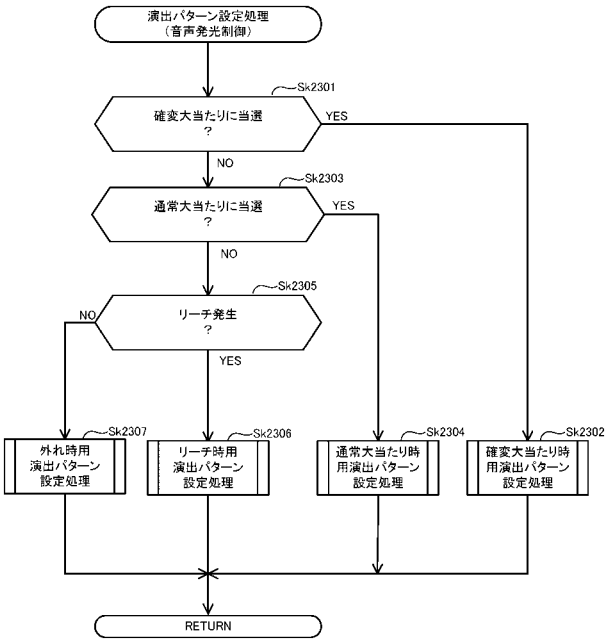
【図２８１】



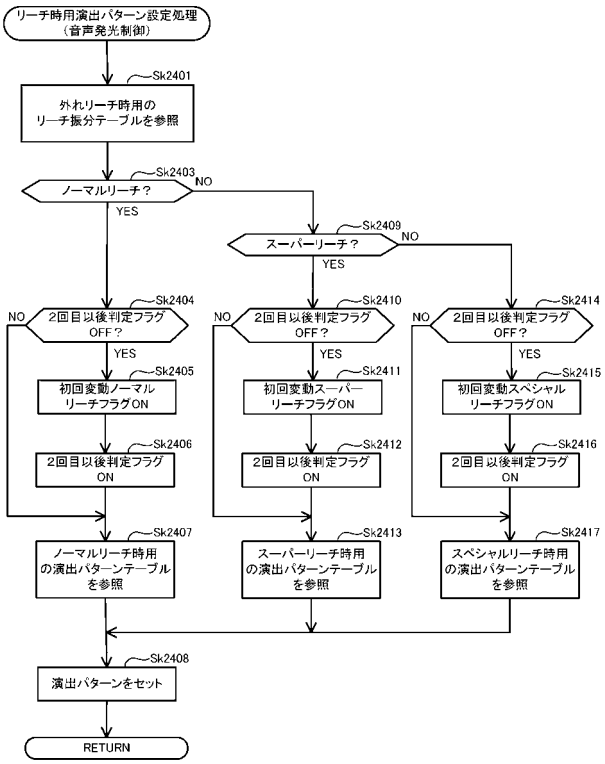
【図２８２】



【図２８３】



【図２８４】



【図２８５】

(a)

外れリーチ時用のリーチ振分テーブル

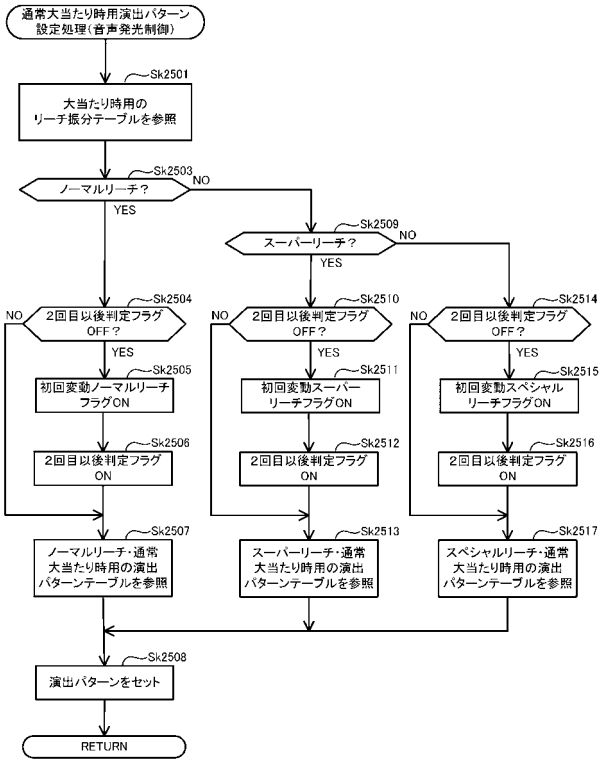
変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

(b)

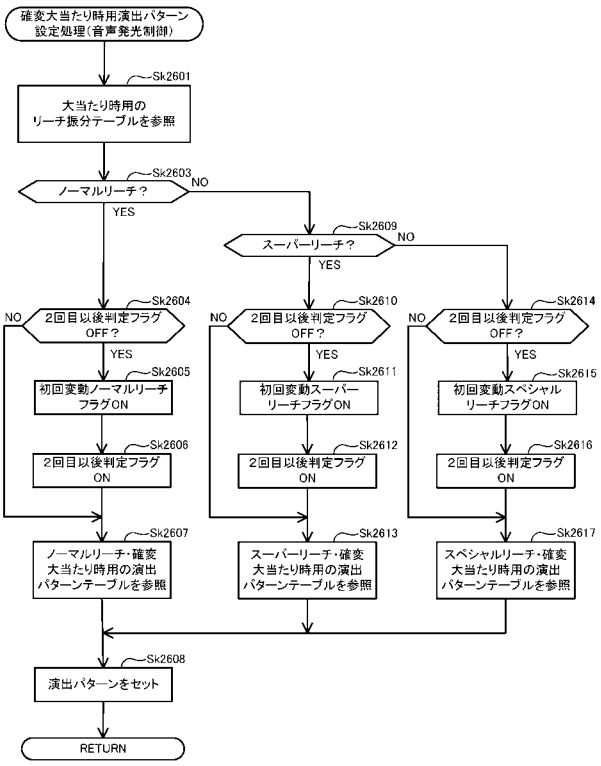
大当たり時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

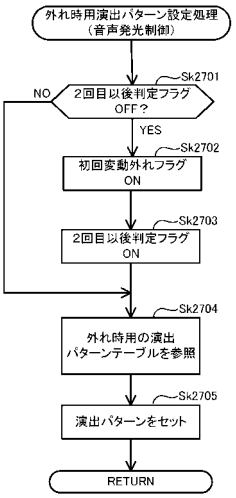
【図２８６】



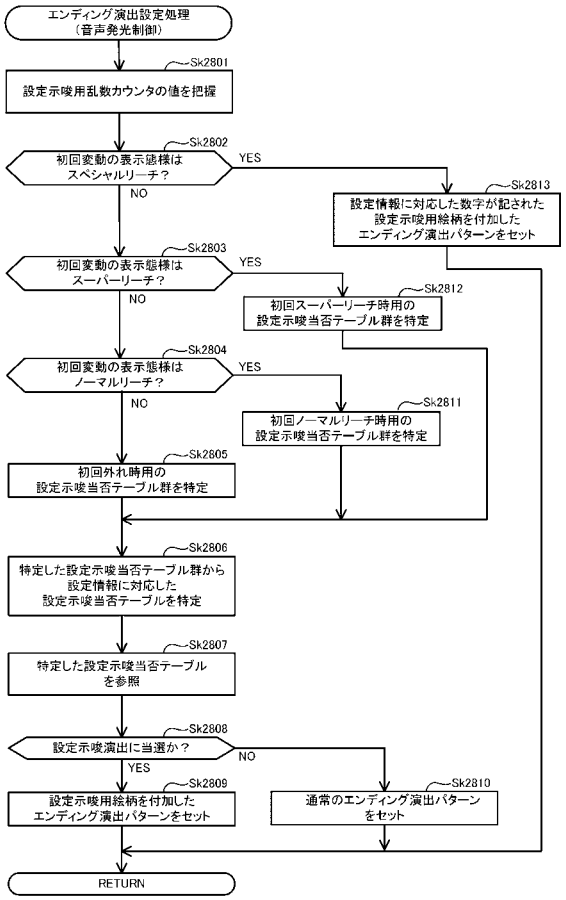
【図２８７】



【図２８８】



【図２８９】



【図２９０】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6047	当選	1／10の確率で当選
	6048～60479	外れ	
抽選設定2	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定3	0～12095	当選	1／5の確率で当選
	12096～60479	外れ	
抽選設定4	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定5	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定6	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	

【図２９１】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群

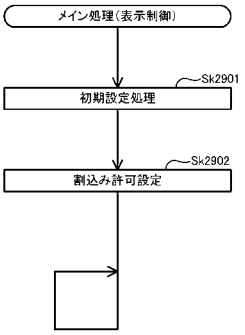
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6719	当選	1／9の確率で当選
	6720～60479	外れ	
抽選設定2	0～8639	当選	1／7の確率で当選
	8640～60479	外れ	
抽選設定3	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定4	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定5	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	—	外れ	

【図２９２】

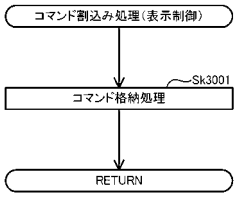
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定2	0～10079	当選	1／6の確率で当選
	10080～60479	外れ	
抽選設定3	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定4	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定5	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	—	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	—	外れ	

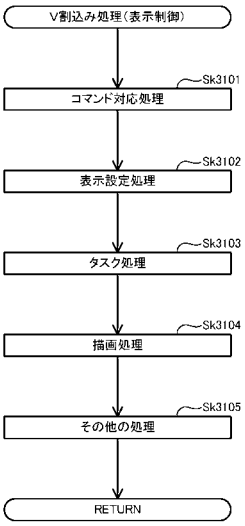
【図２９３】



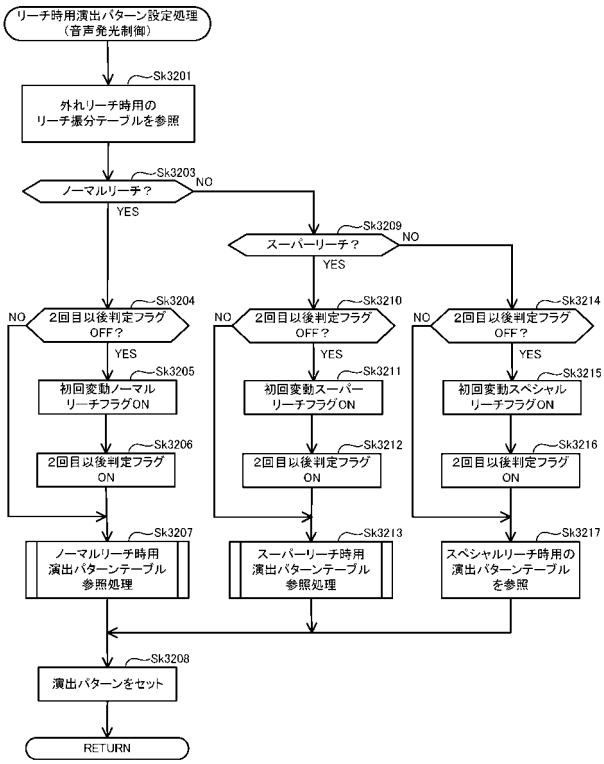
【図２９４】



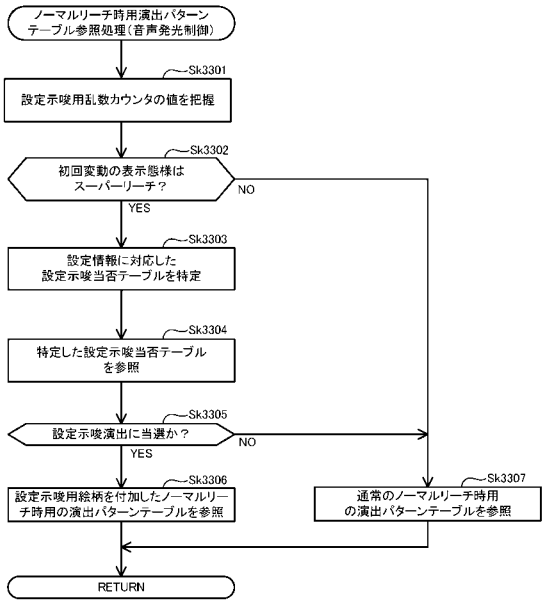
【図２９５】



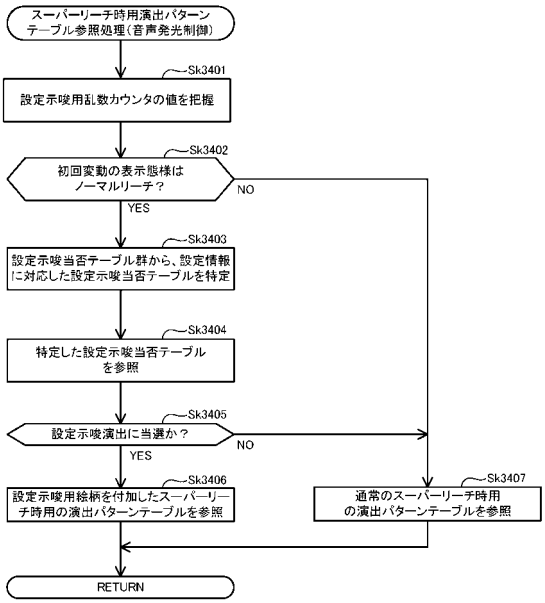
【図２９６】



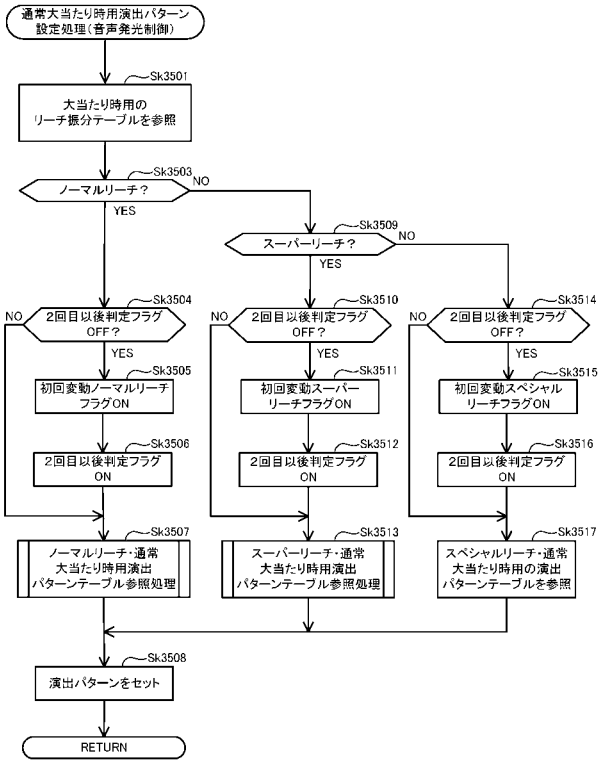
【図２９７】



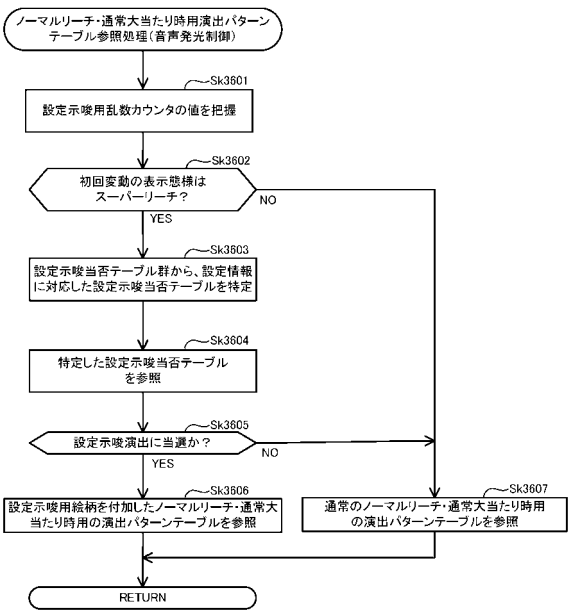
【図２９８】



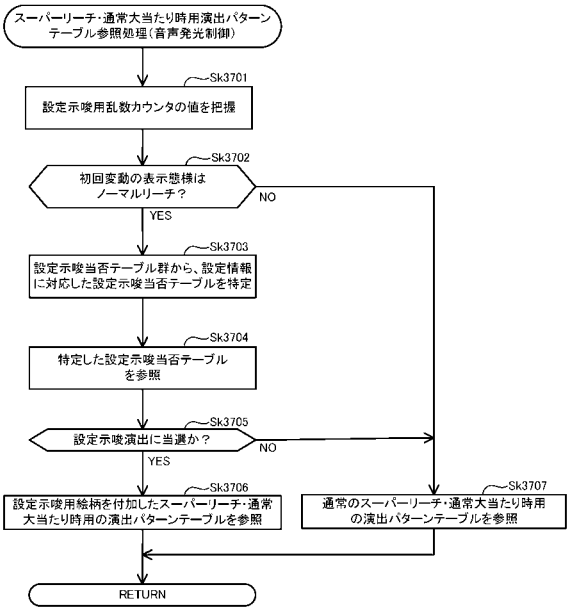
【図２９９】



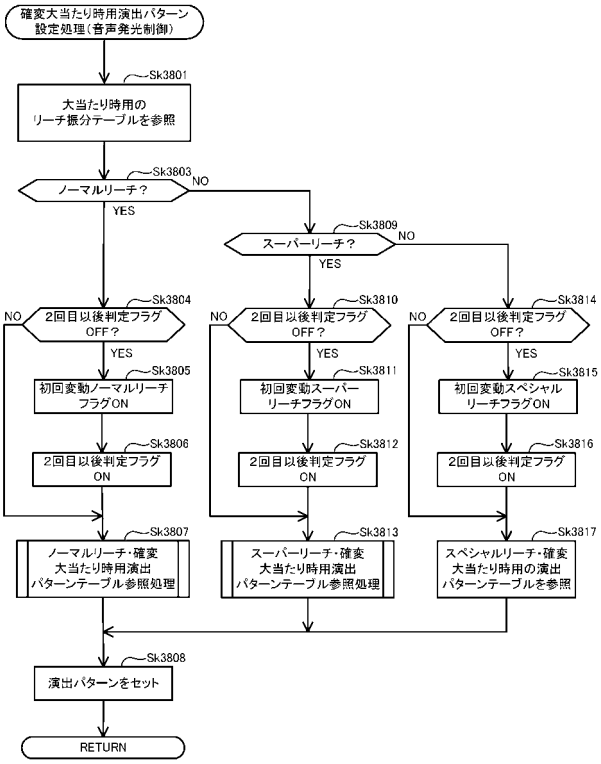
【図３００】



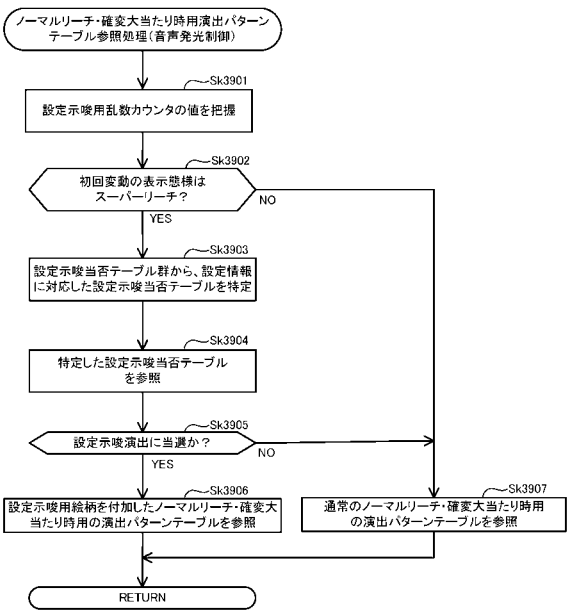
【図３０１】



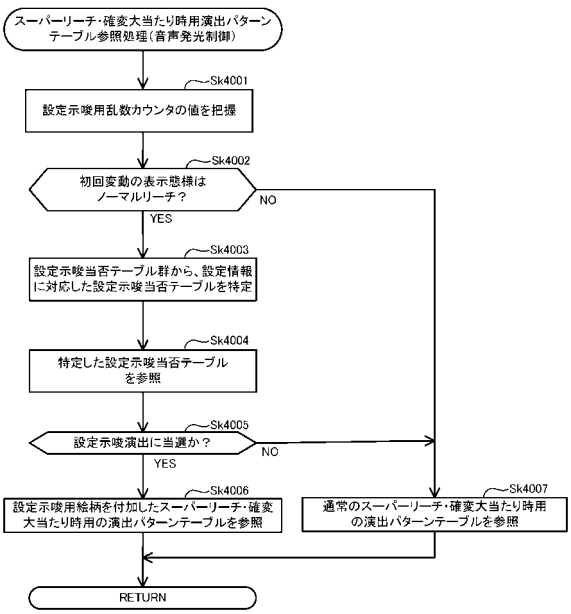
【図３０２】



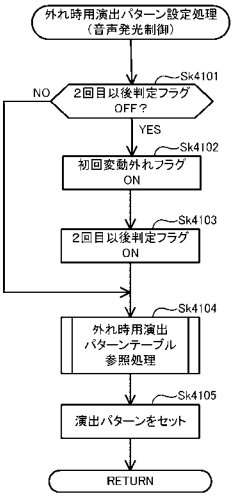
【図３０３】



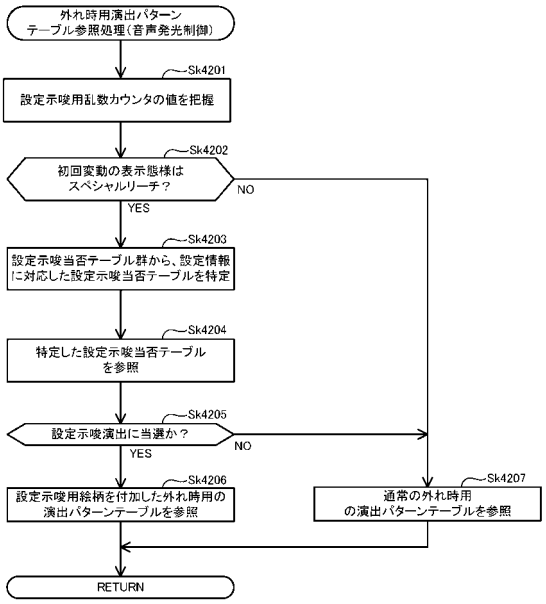
【図３０４】



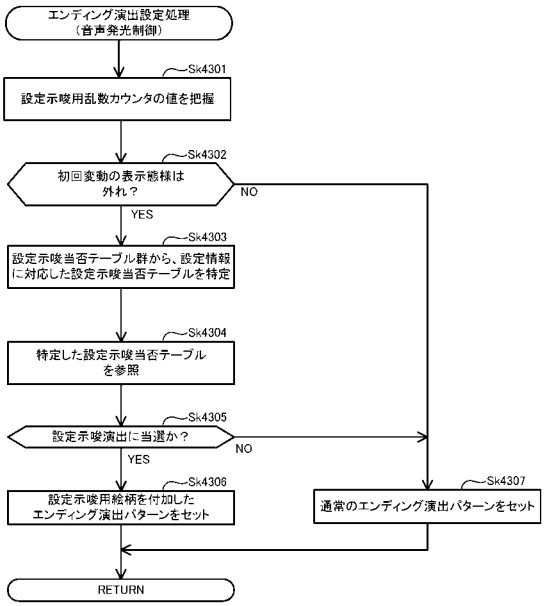
【図３０５】



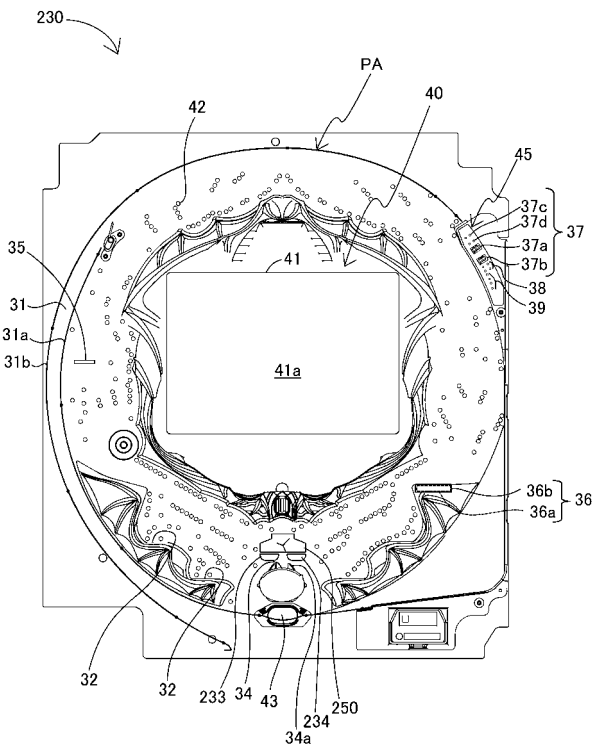
【図３０６】



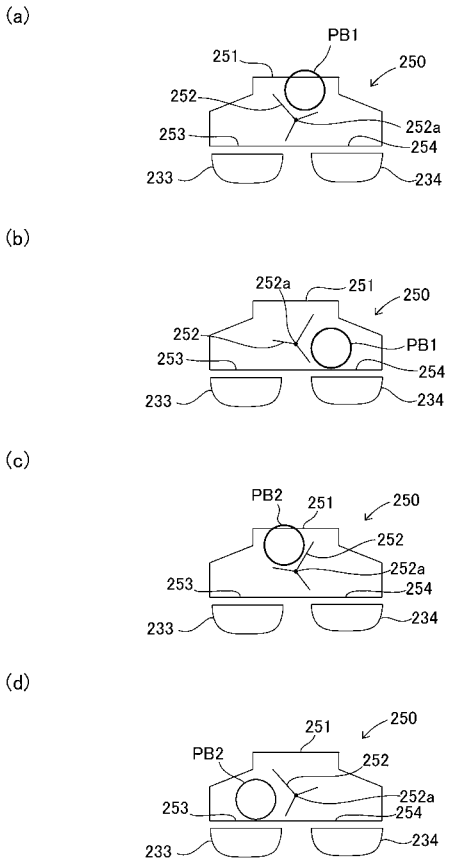
【図３０７】



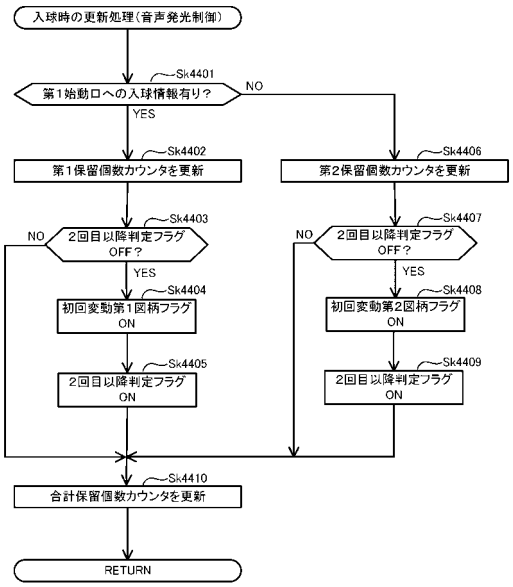
【図３０８】



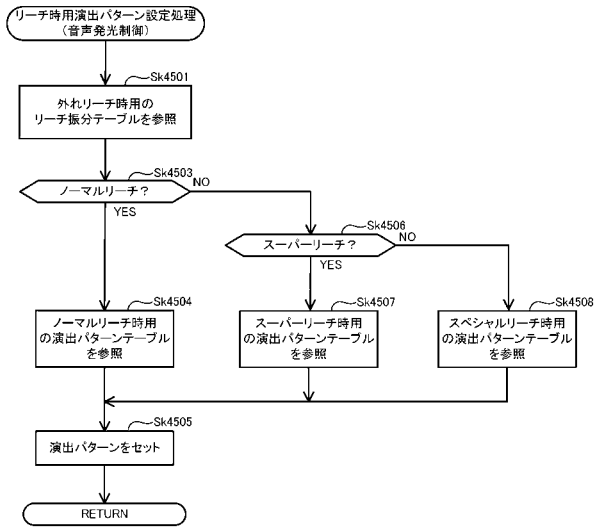
【図３０９】



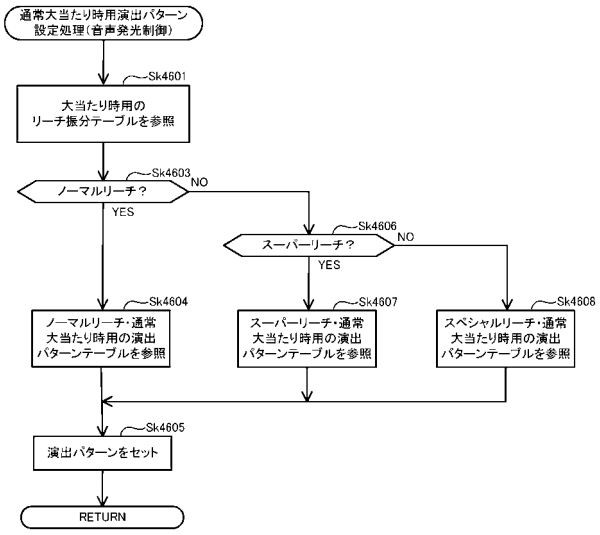
【図３１０】



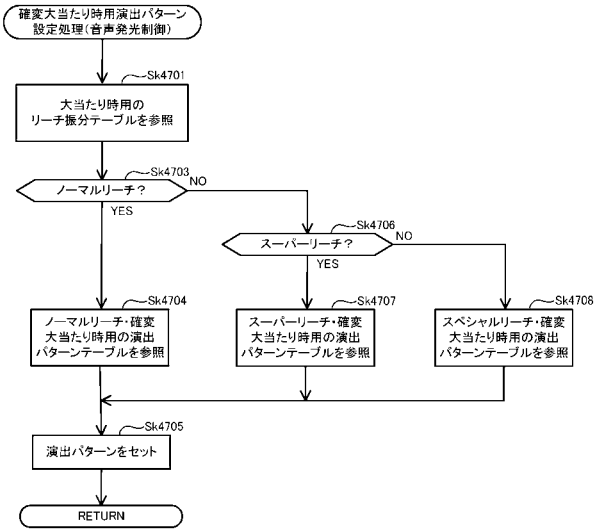
【図３１１】



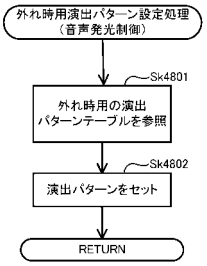
【図３１２】



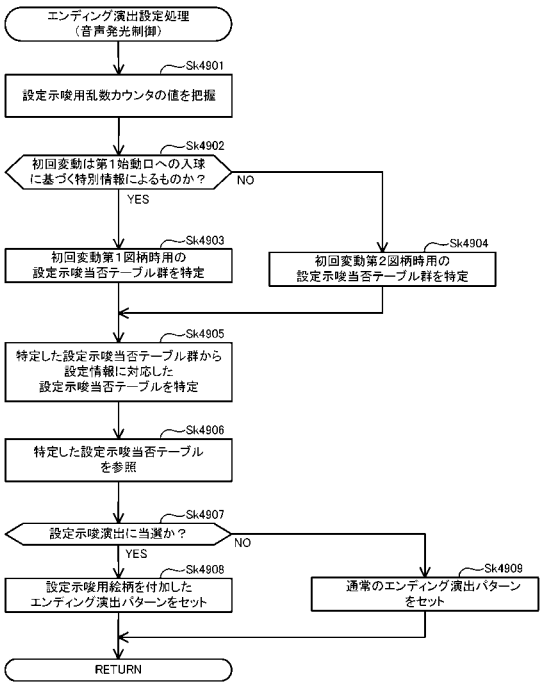
【図３１３】



【図３１４】



【図３１５】



【図３１６】

初回変動第１図柄時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6047	当選	1／10の確率で当選
	6048～60479	外れ	
抽選設定2	0～7559	当選	1／8の確率で当選
	7560～60479	外れ	
抽選設定3	0～12095	当選	1／5の確率で当選
	12096～60479	外れ	
抽選設定4	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定5	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定6	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	

【図３１７】

初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群

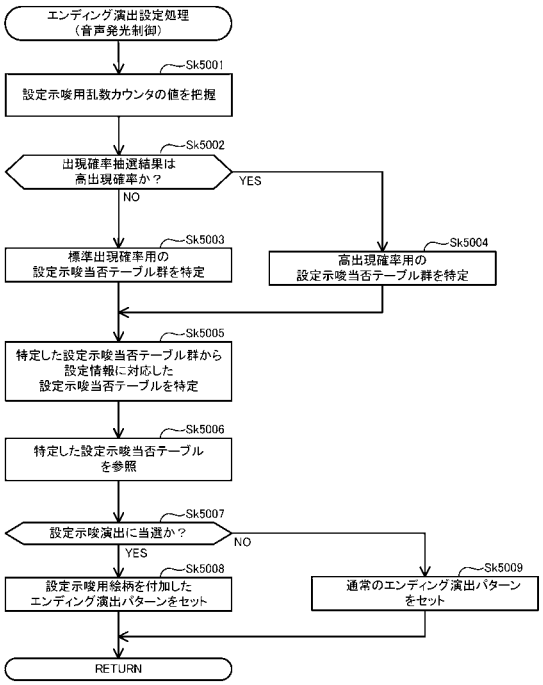
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
抽選設定1	0～6719	当選	1／9の確率で当選
	6720～60479	外れ	
抽選設定2	0～8639	当選	1／7の確率で当選
	8640～60479	外れ	
抽選設定3	0～15119	当選	1／4の確率で当選
	15120～60479	外れ	
抽選設定4	0～20159	当選	1／3の確率で当選
	20160～60479	外れ	
抽選設定5	0～30239	当選	1／2の確率で当選
	30240～60479	外れ	
抽選設定6	0～60479	当選	1／1の確率で当選
	－	外れ	

【図３１８】

出現確率抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCY（0～99）	振り分け結果
0～29	高出現確率
30～99	標準出現確率

【図３１９】

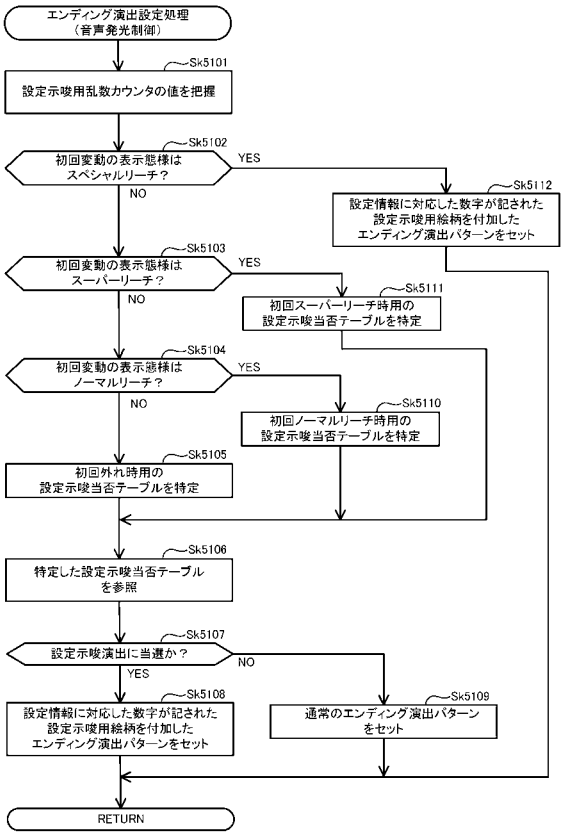


【図３２０】

出現期間抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCZ（0～99）	振り分け結果
0～29	高確率期間
30～99	標準確率期間

【図３２１】



【図３２２】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～6047	当選	1／10の確率で当選
6048～60479	外れ	

【図３２３】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル

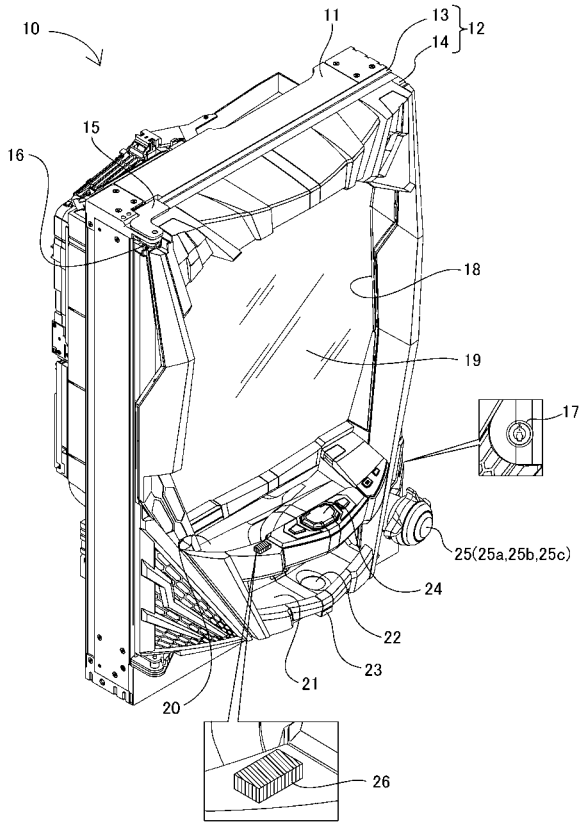
設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～7559	当選	1／8の確率で当選
7560～60479	外れ	

【図３２４】

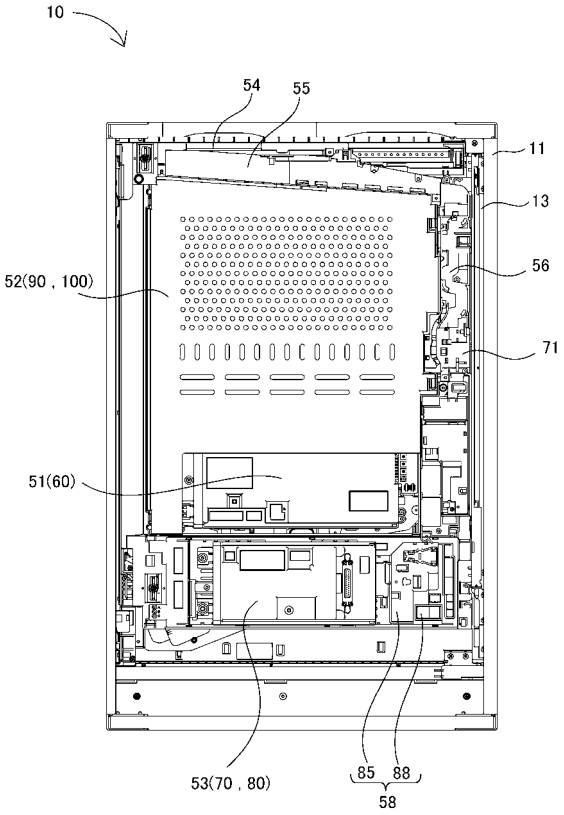
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY（0～60479）	当否結果	内容
0～12095	当選	1／5の確率で当選
12096～60479	外れ	

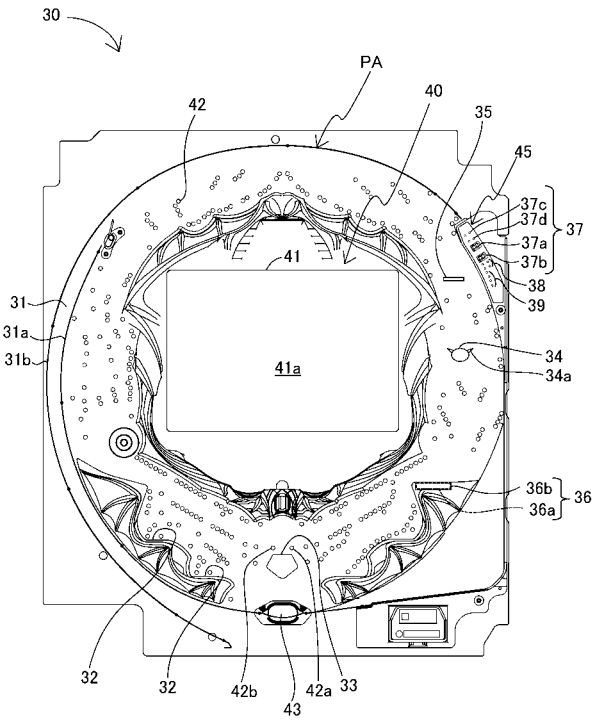
【図３２５】



【図３２６】

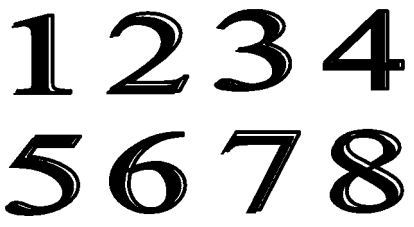


【図３２７】

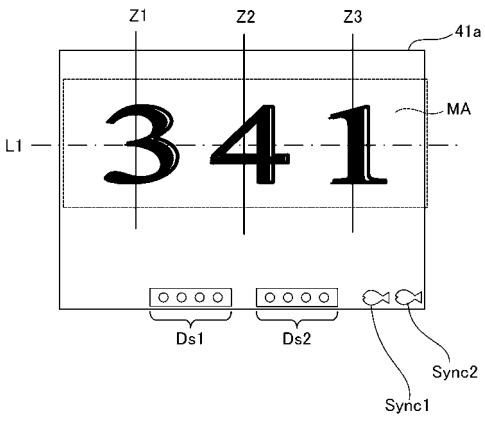


【図３２８】

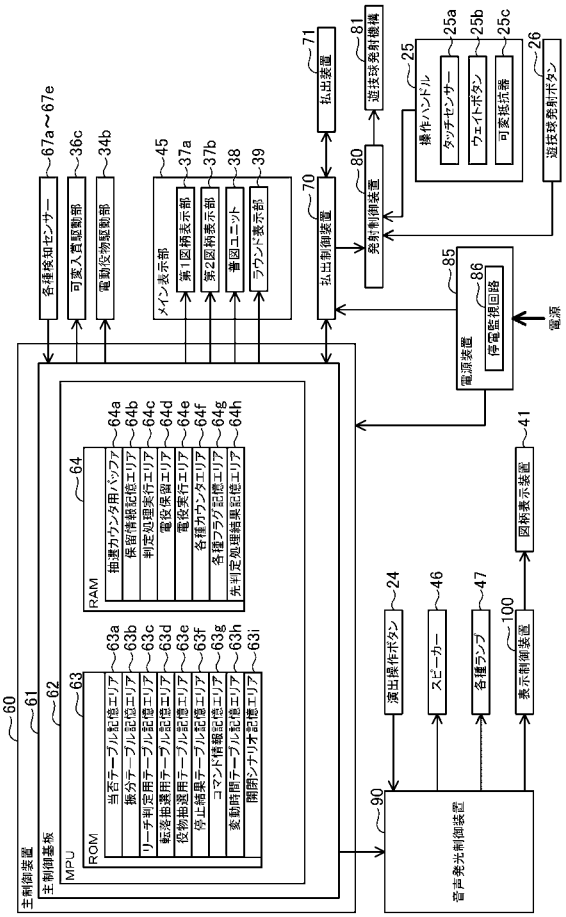
(a)



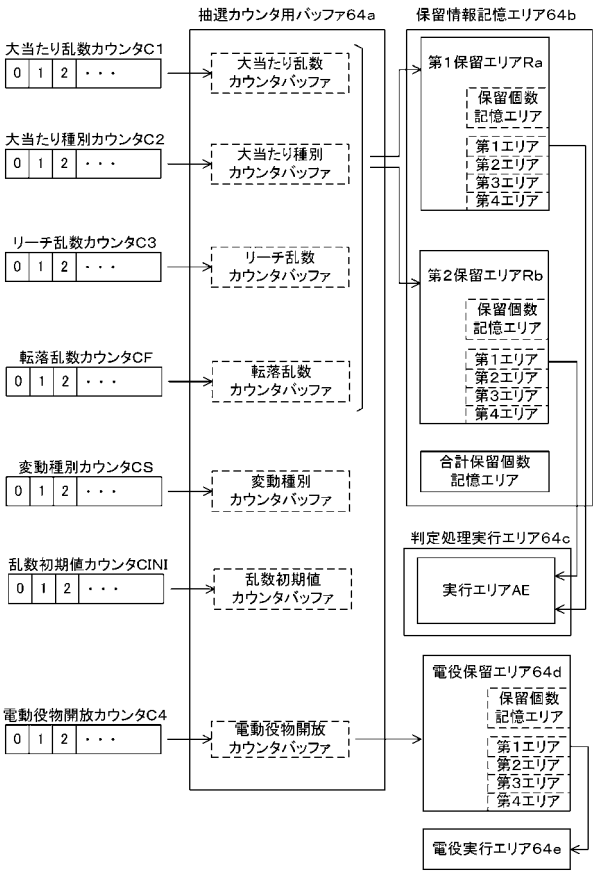
(b)



【図３２９】



【図３３０】



【図３３１】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図３３２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～39	16R確変大当たり	先落ちモード
40～64		後落ちモード
65～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～49	16R確変大当たり	先落ちモード
50～74		後落ちモード
75～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

【図３３３】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～99）	転落抽選結果
0～2	当選（転落）
3～99	外れ（継続）

【図３３４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

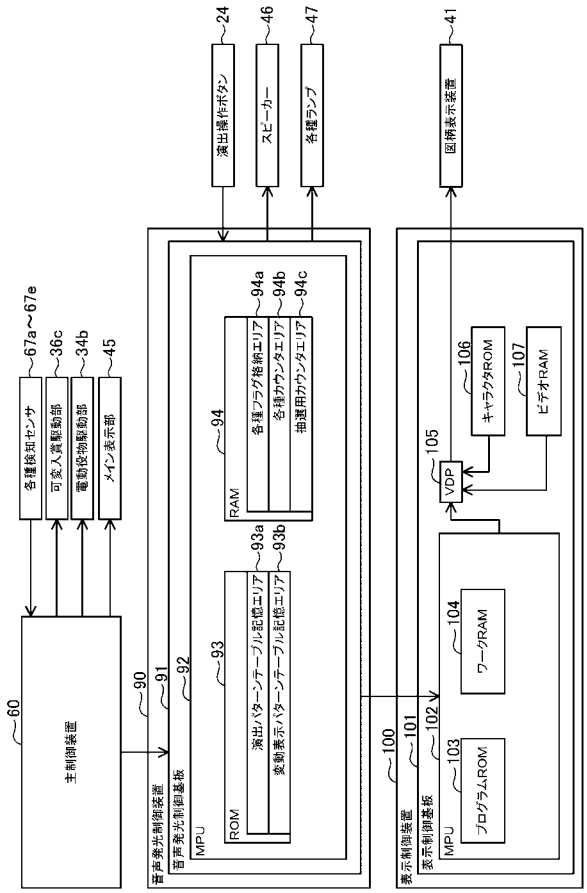
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

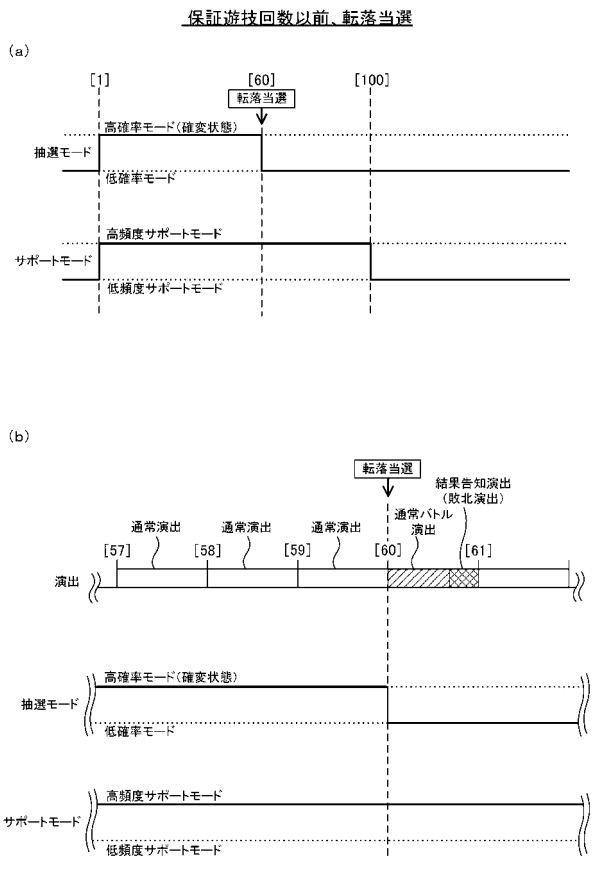
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

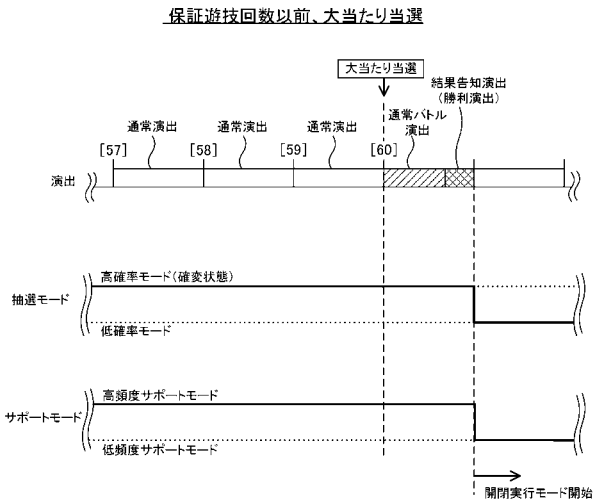
【図３３５】



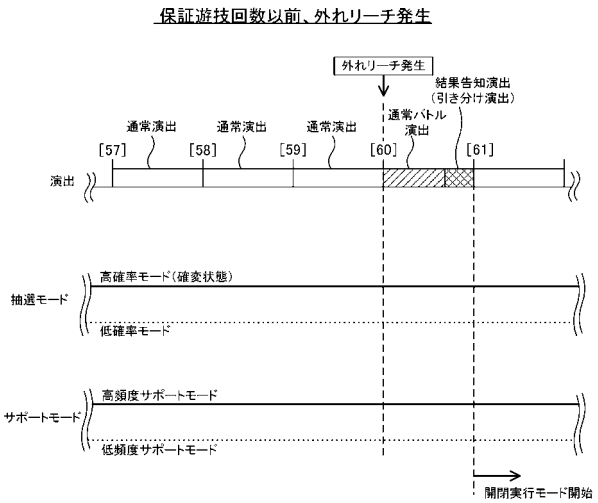
【図３３６】



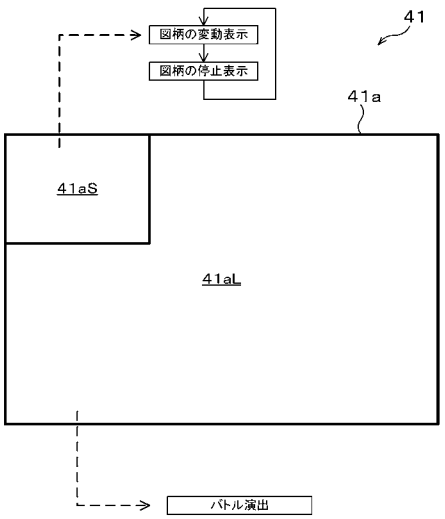
【図３３７】



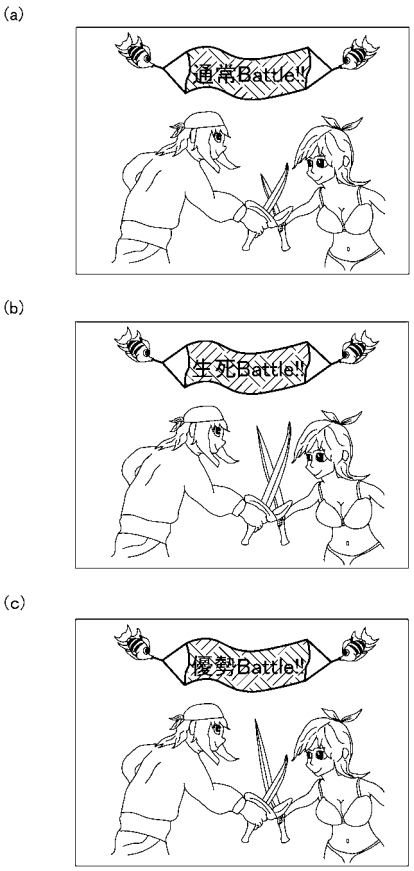
【図３３８】



【図３３９】



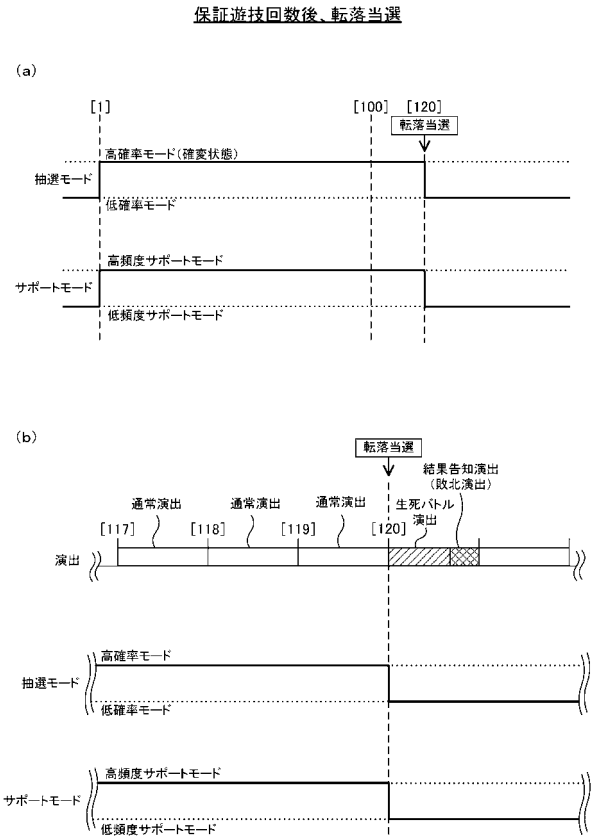
【図３４０】



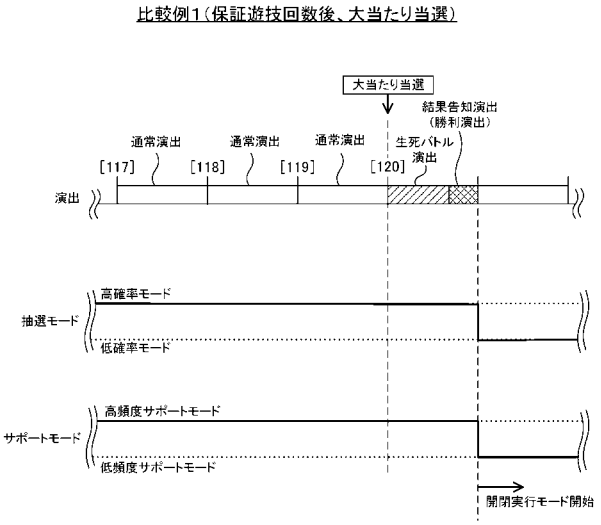
【図３４１】



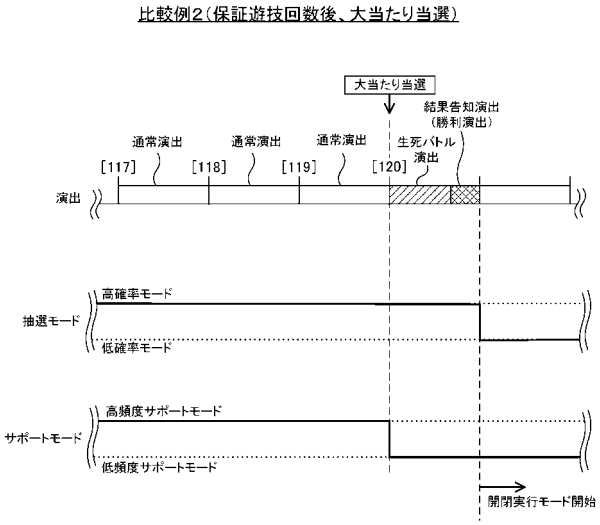
【図３４２】



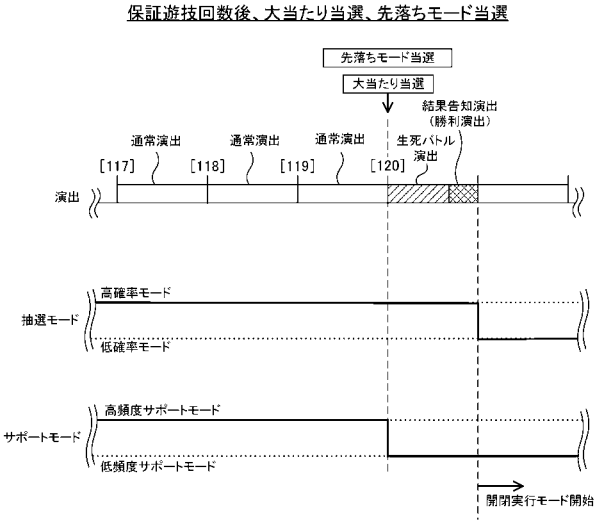
【図３４３】



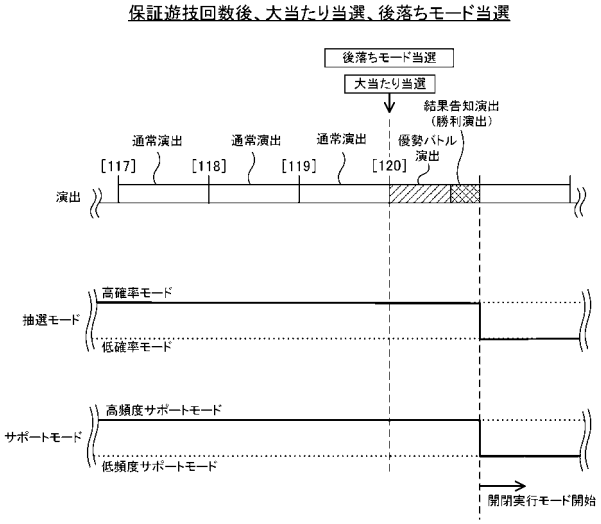
【図３４４】



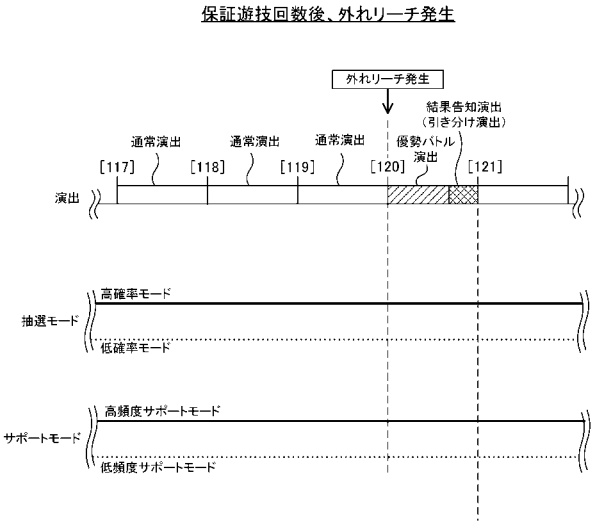
【図３４５】



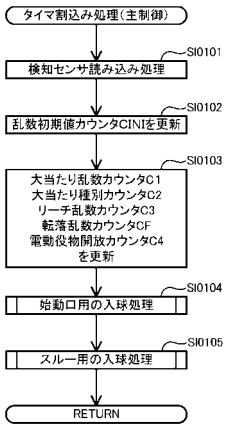
【図３４６】



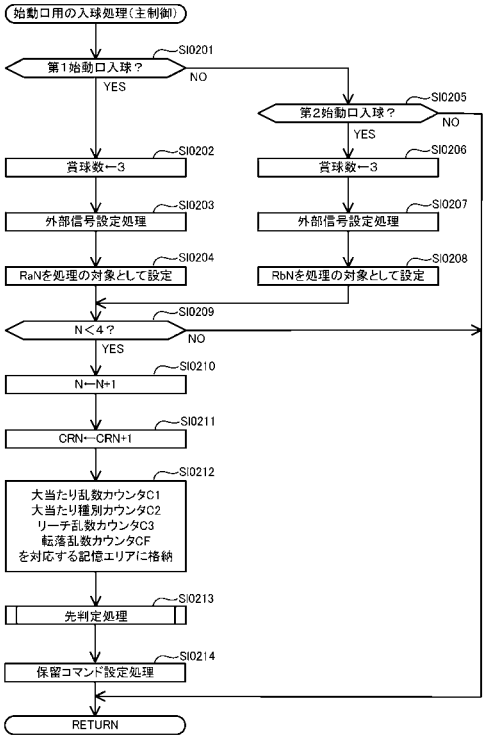
【図３４７】



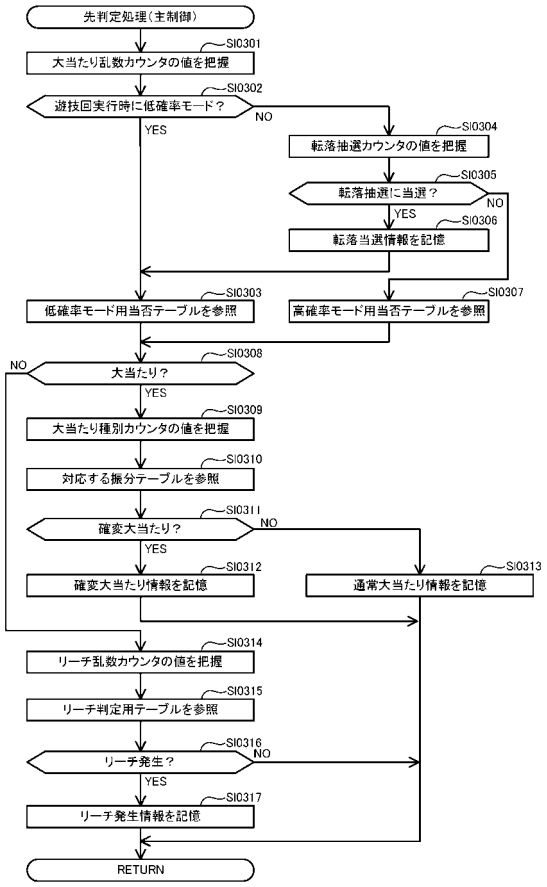
【図３４８】



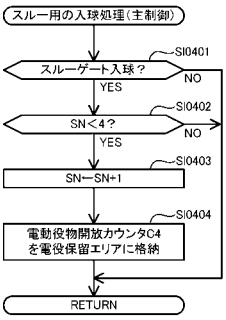
【図３４９】



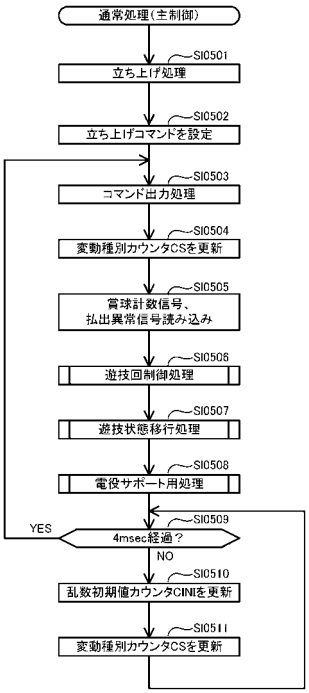
【図３５０】



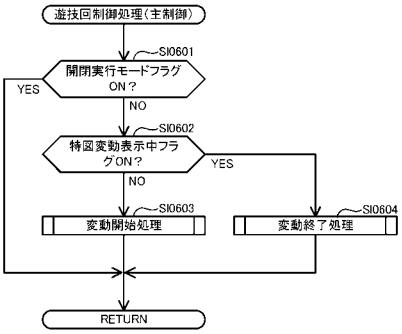
【図３５１】



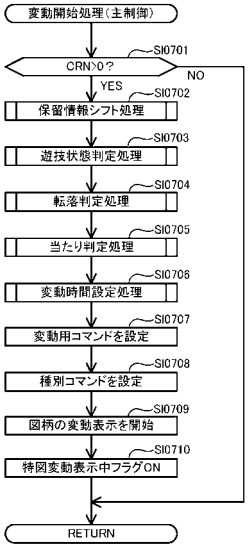
【図３５２】



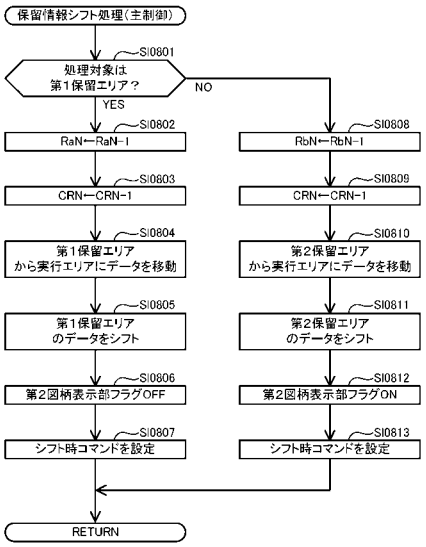
【図３５３】



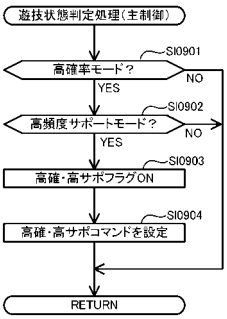
【図３５４】



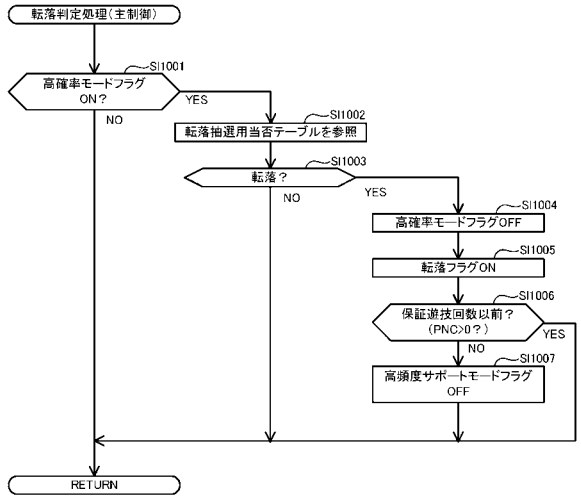
【図３５５】



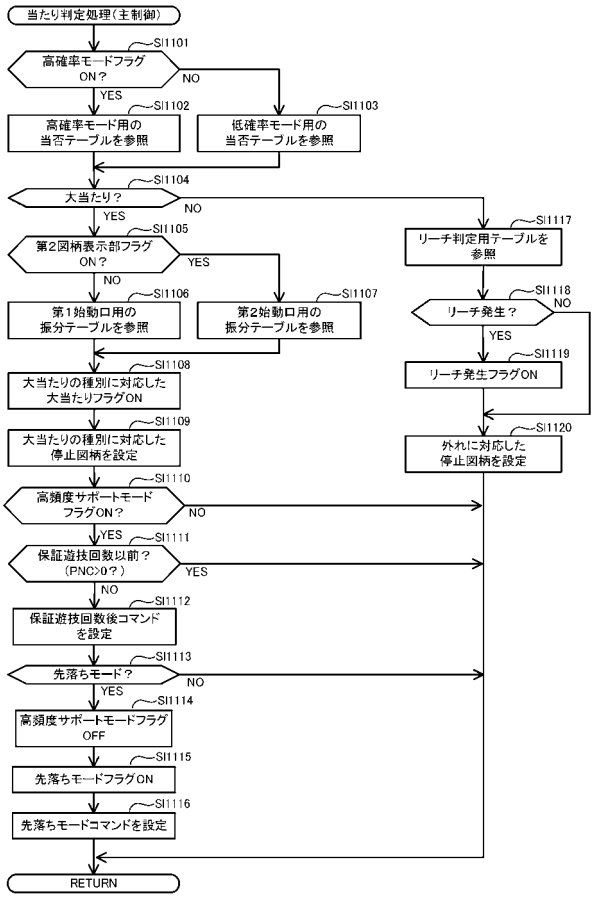
【図３５６】



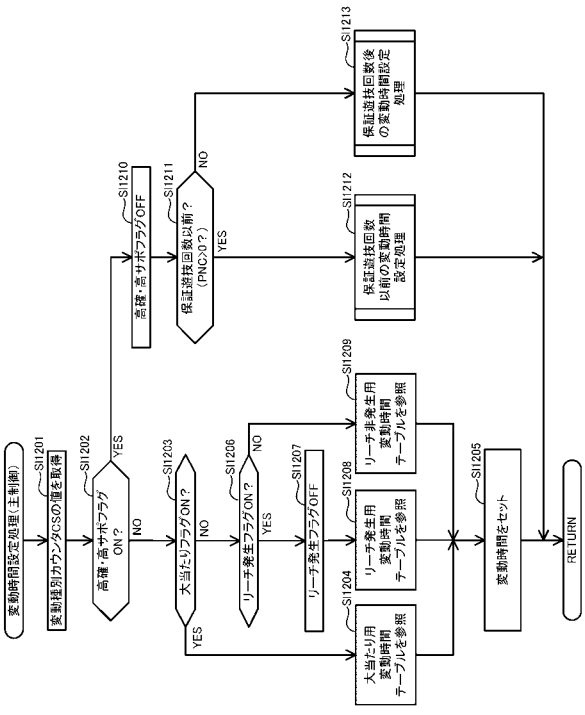
【図３５７】



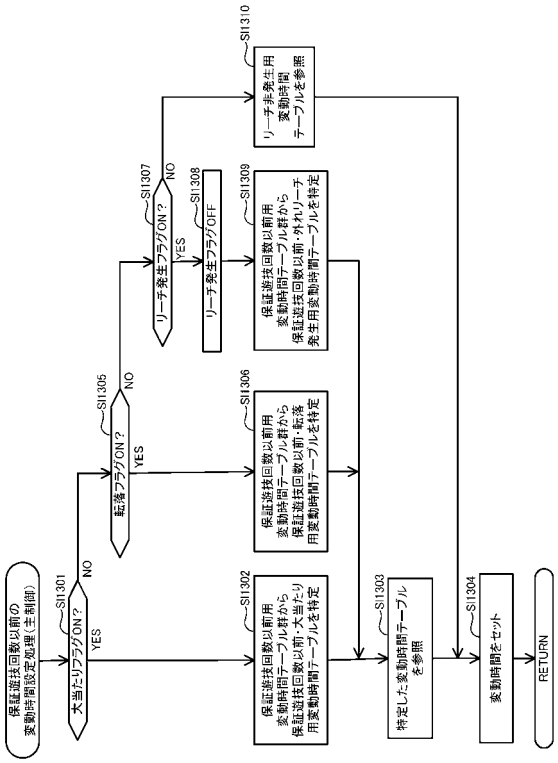
【図３５８】



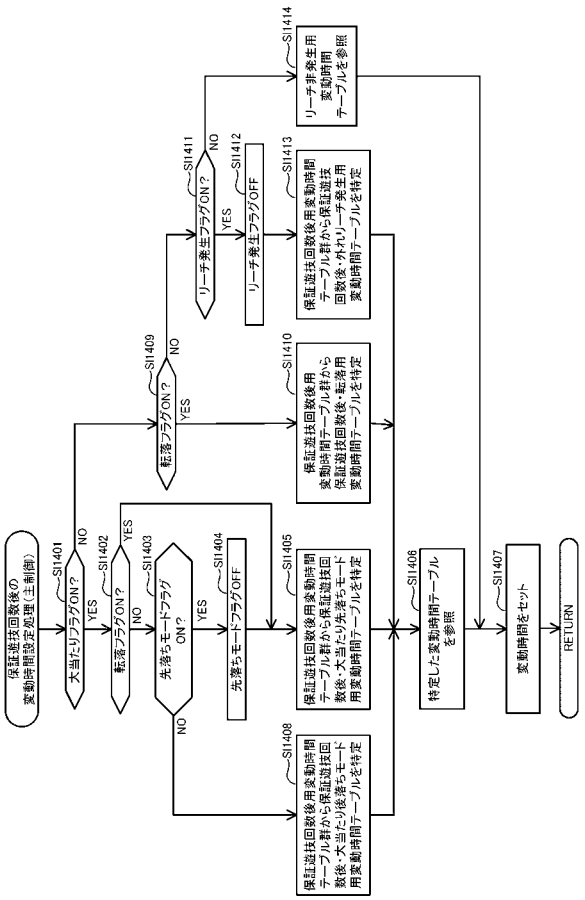
【図３５９】



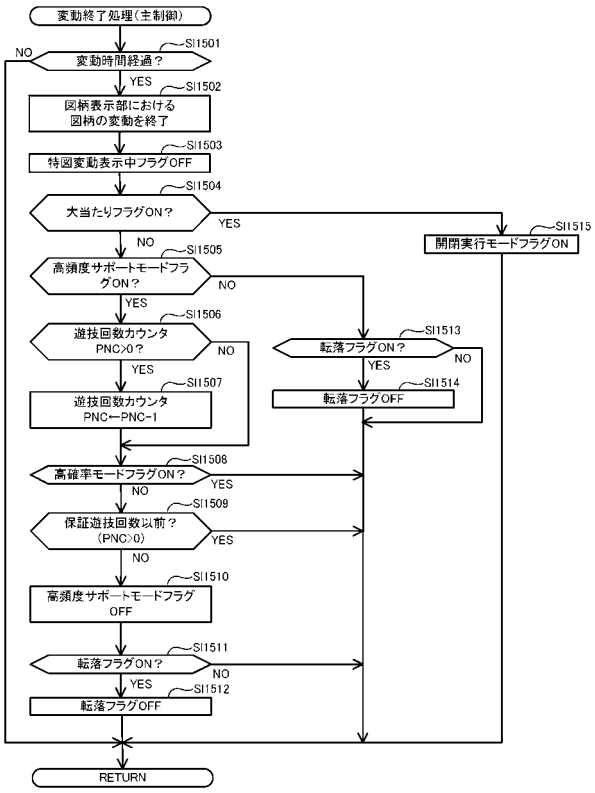
【図３６０】



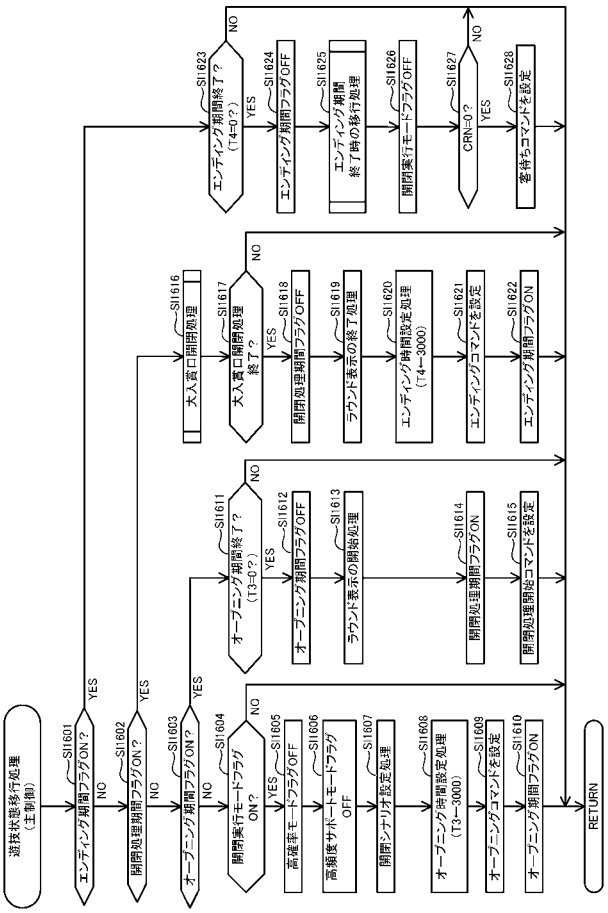
【図３６１】



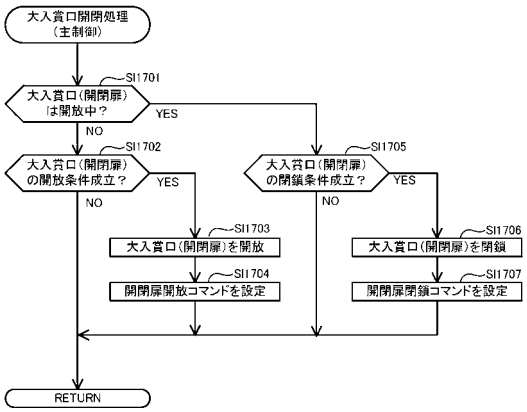
【図３６２】



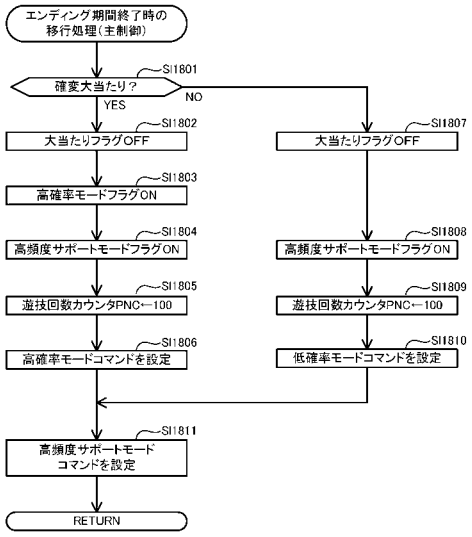
【図３６３】



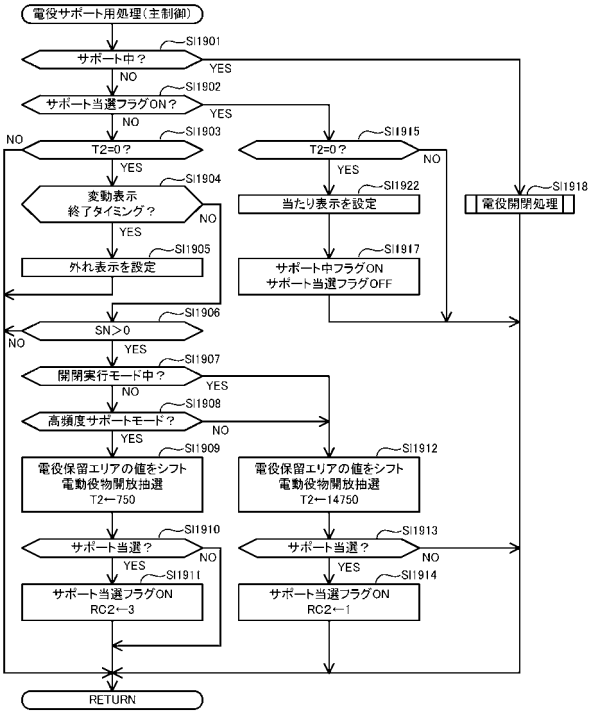
【図３６４】



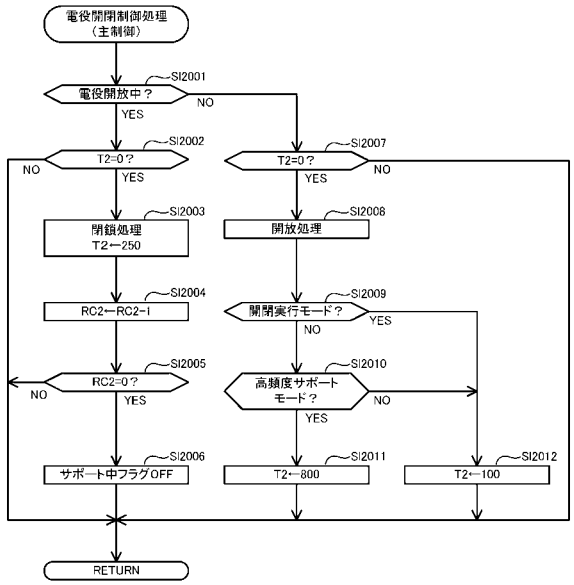
【図３６５】



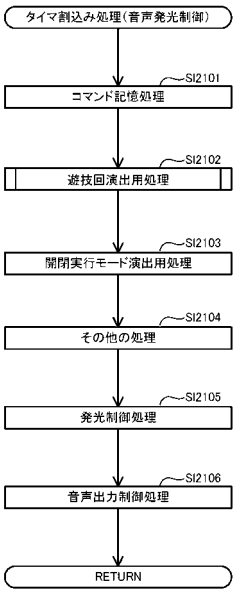
【図３６６】



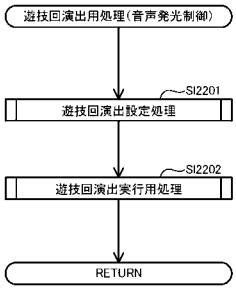
【図３６７】



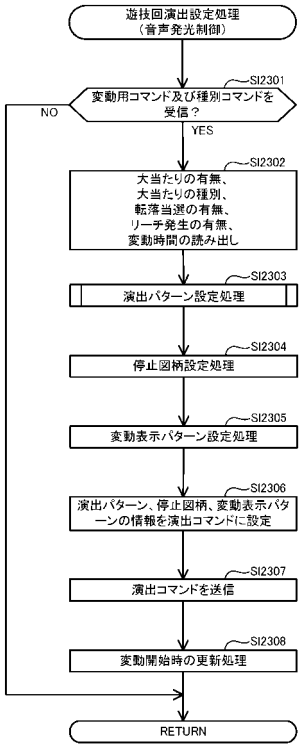
【図３６８】



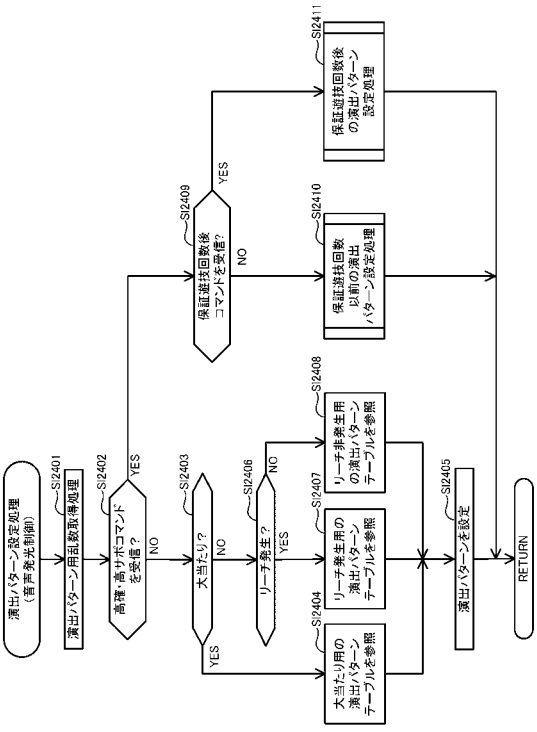
【図３６９】



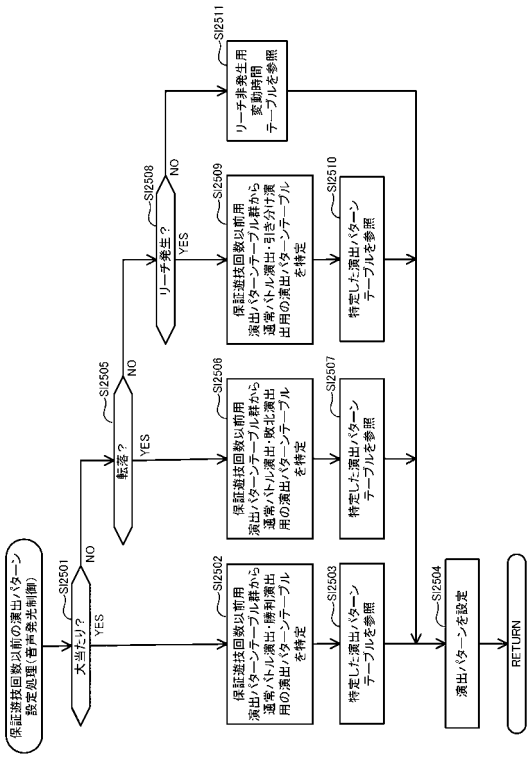
【図３７０】



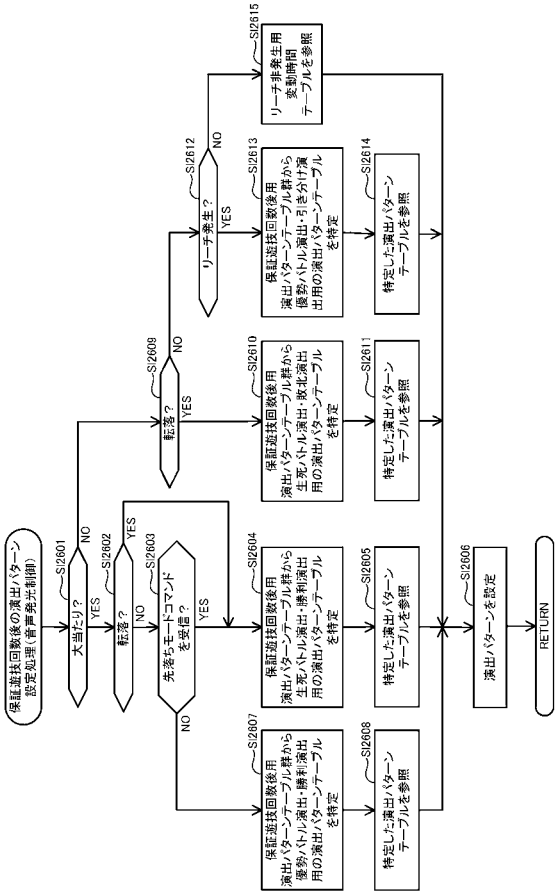
【図３７１】



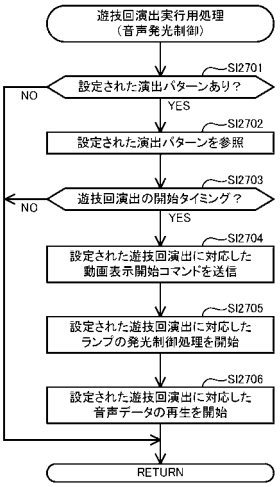
【図３７２】



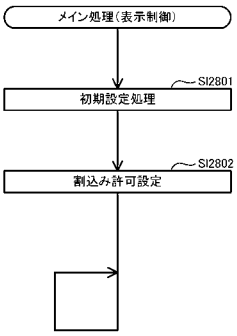
【図３７３】



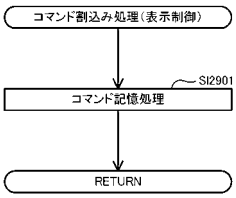
【図３７４】



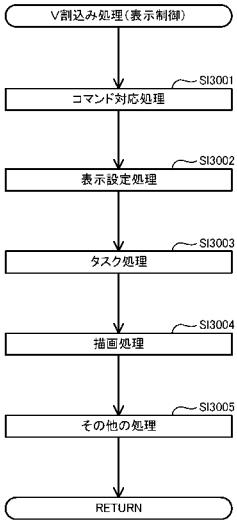
【図３７５】



【図３７６】



【図３７７】



【図３７８】

高確率モード用の当否テーブル

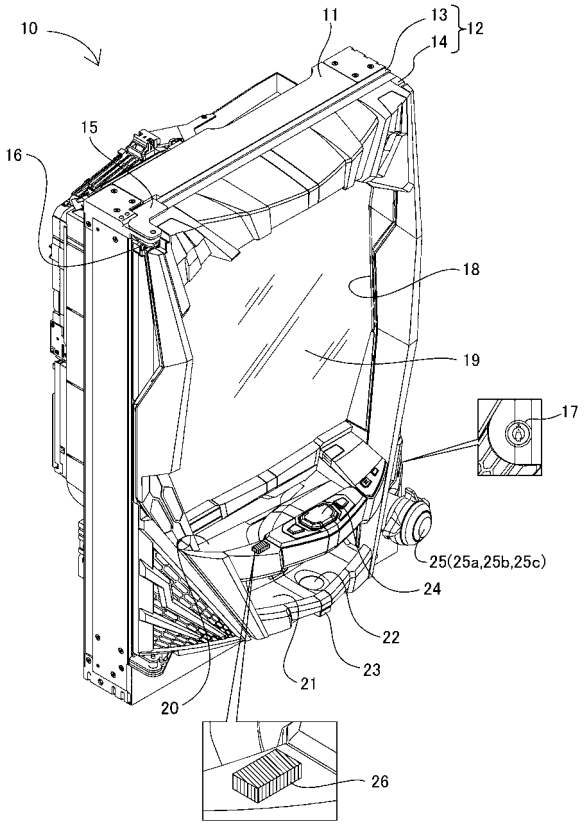
大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～9	大当たり	先落ちモード
10～15		後落ちモード
16～1199	外れ	－

【図３７９】

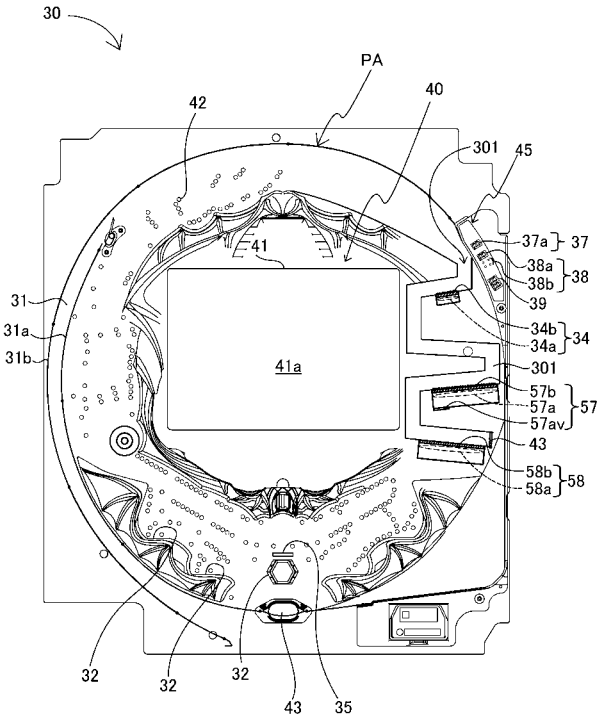
モード選択テーブル

遊技回数	モードの選択結果
101	先落ちモード
102	
103	
104	
105	
106	後落ちモード
107	
108	
109	先落ちモード
110	
…	

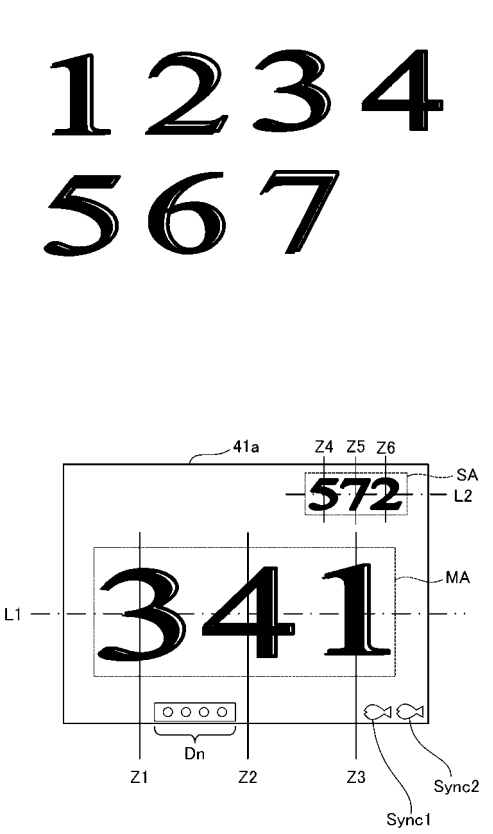
【図３８０】



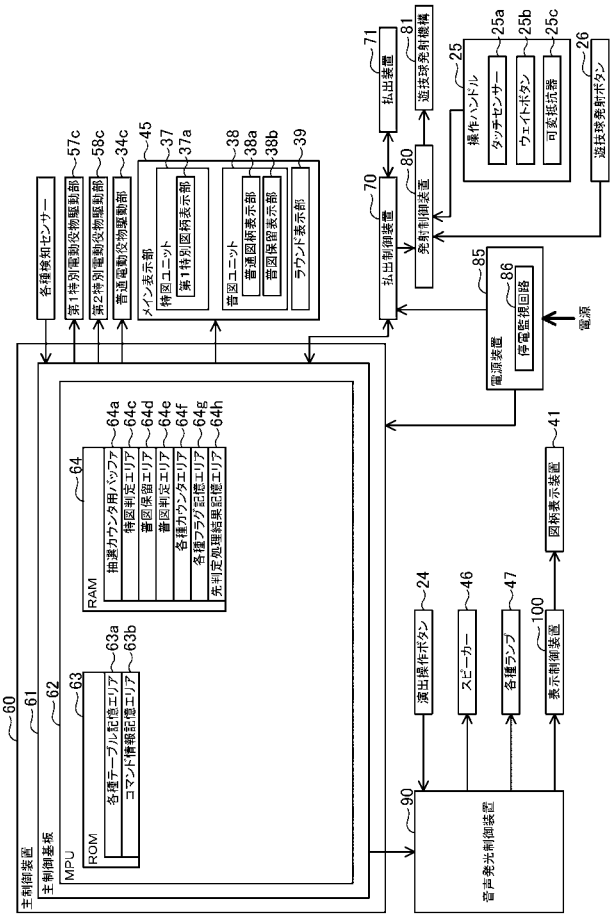
【図３８１】



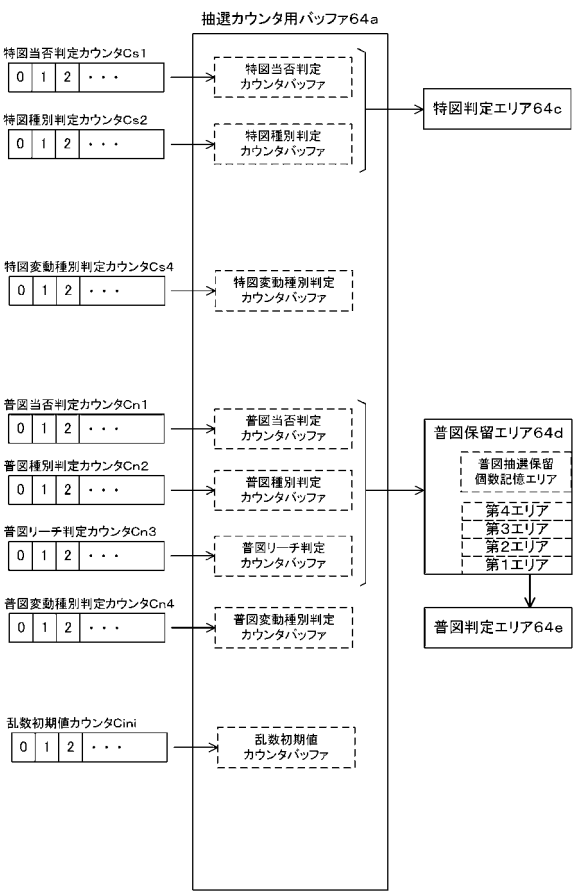
【図３８２】



【図３８３】



【図３８４】



【図３８５】

特図当否判定テーブル

特図当否判定 カウンタCs1（0～1199）	特図当否判定結果	特図小当たりの当選確率
－	特図大当たり	100%
0～1199	特図小当たり	
－	特図外れ	

【図３８６】

特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図小当たり	0～39	特別図柄A（特図小当たりA）	特図小当たりの40%
	40～99	特別図柄B（特図小当たりB）	特図小当たりの60%

【図３８７】

(A)

特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉制御の内容									
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電開閉処理期間						特電エンディング期間	合計所要時間
				ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件			開放期間（特電インターバル期間）		
						最大開放時間	最大入球個数				
特別図柄A（特図小当たりA）	特図小当たり用特電開閉シナリオA	第1特別電動役物	0．5秒	1R	1回	1．0秒	10個		なし	0．5秒	2．0秒
特別図柄B（特図小当たりB）	特図小当たり用特電開閉シナリオB	第1特別電動役物	0．5秒	1R	1回	1．1秒	10個		なし	0．5秒	2．1秒

(B)

V入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

V入賞大当たりの種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉シナリオの内容									
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電開閉処理期間						特電エンディング期間	合計所要時間
				ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件			開放期間（特電インターバル期間）		
						最大開放時間	最大入球個数				
V入賞大当たりA（特図小当たり用特電開閉シナリオA中にV入賞）	V入賞大当たり用特電開閉シナリオA	第2特別電動役物	0．5秒	16R	1回	5．0秒	10個		3．0秒	0．5秒	126．0秒
V入賞大当たりB（特図小当たり用特電開閉シナリオB中にV入賞）	V入賞大当たり用特電開閉シナリオB	第2特別電動役物	0．5秒	12R	1回	5．0秒	10個		5．9秒	0．5秒	125．9秒

【図３８８】

普図当否判定テーブル

普図当否判定 カウンタCn1（0～1199）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～3	普図当たり	1/300
4～1199	普図外れ	

【図３８９】

(A)

普図種別判定テーブル1

普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2(0～99)	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～39	普通図柄A(普図当たりA)	普図当たりの40%
	40～59	普通図柄B(普図当たりB)	普図当たりの20%
	60～74	普通図柄C(普図当たりC)	普図当たりの15%
	75～89	普通図柄D(普図当たりD)	普図当たりの15%
	90～94	普通図柄E(普図当たりE)	普図当たりの5%
	95～97	普通図柄F(普図当たりF)	普図当たりの3%
	98～99	普通図柄G(普図当たりG)	普図当たりの2%

(B)

普図種別判定テーブル2

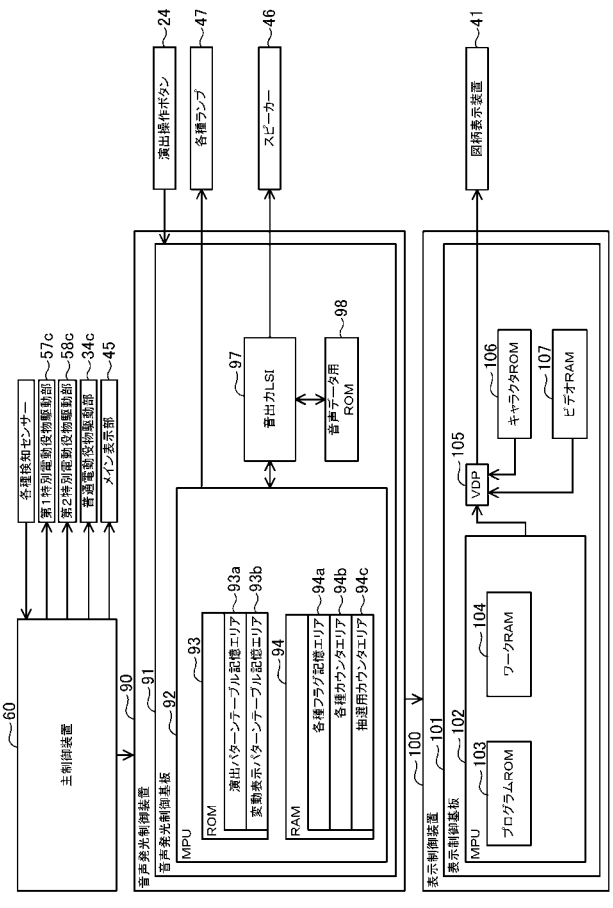
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2(0～99)	普図種別判定結果	割合
普図外れ	0～99	普通図柄Z(普図外れ)	普図外れの100%

【図３９０】

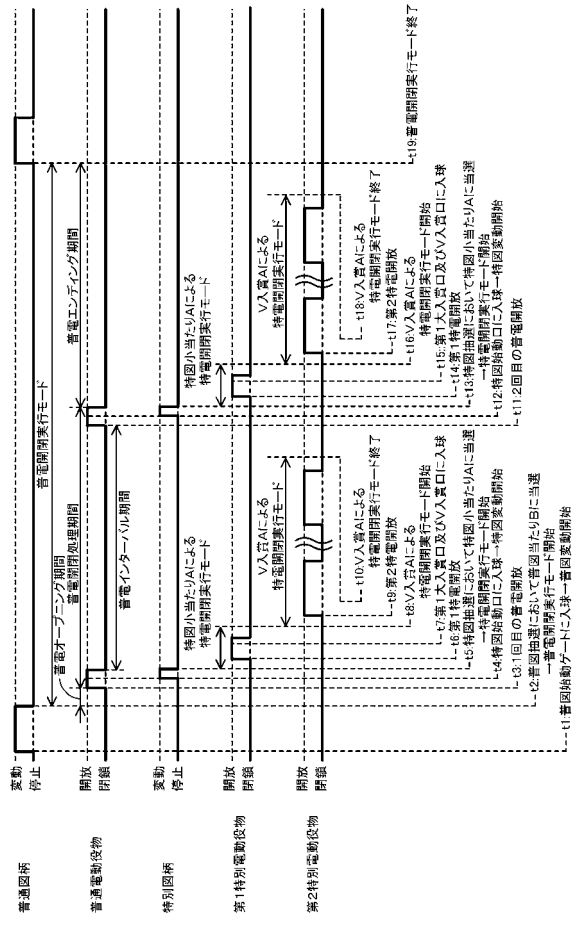
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉処理期間				普電エンディング期間
				開放回数	1開放中の開放時間	閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	
普通図柄A(普図当たりA)	普電開閉シナリオA	普通電動役物	5.0秒	1回	0.8秒	なし	0.8秒	140.0秒
普通図柄B(普図当たりB)	普電開閉シナリオB	普通電動役物	5.0秒	2回	0.8秒	135.0秒	1.6秒	140.0秒
普通図柄C(普図当たりC)	普電開閉シナリオC	普通電動役物	5.0秒	3回	0.8秒	135.0秒	2.4秒	140.0秒
普通図柄D(普図当たりD)	普電開閉シナリオD	普通電動役物	5.0秒	4回	0.8秒	135.0秒	3.2秒	140.0秒
普通図柄E(普図当たりE)	普電開閉シナリオE	普通電動役物	5.0秒	5回	0.8秒	135.0秒	4.0秒	140.0秒
普通図柄F(普図当たりF)	普電開閉シナリオF	普通電動役物	5.0秒	6回	0.8秒	135.0秒	4.8秒	140.0秒
普通図柄G(普図当たりG)	普電開閉シナリオG	普通電動役物	5.0秒	7回	0.8秒	135.0秒	5.6秒	140.0秒

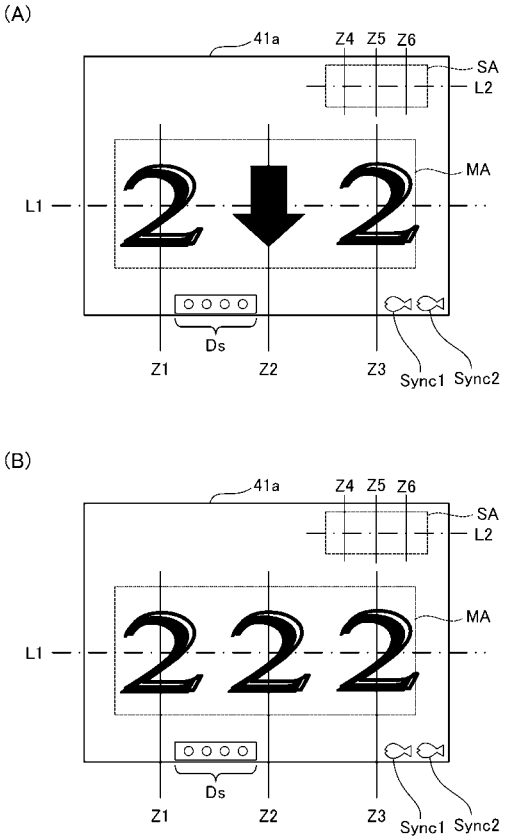
【図３９１】



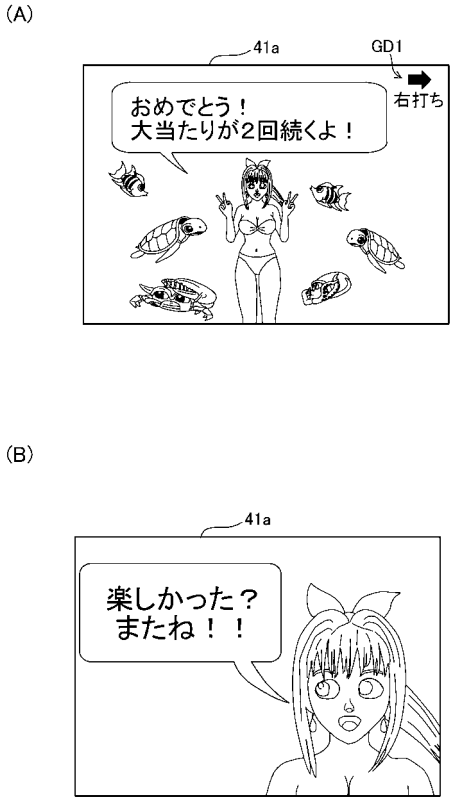
【図３９２】



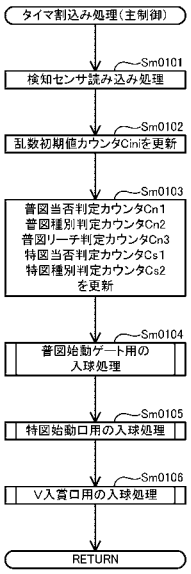
【図３９３】



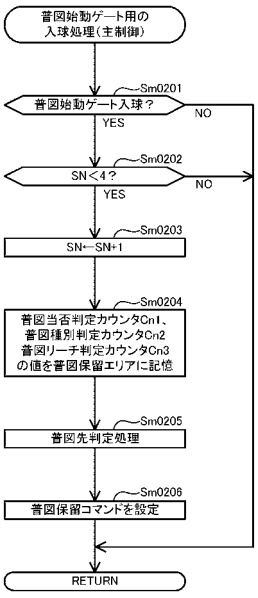
【図３９４】



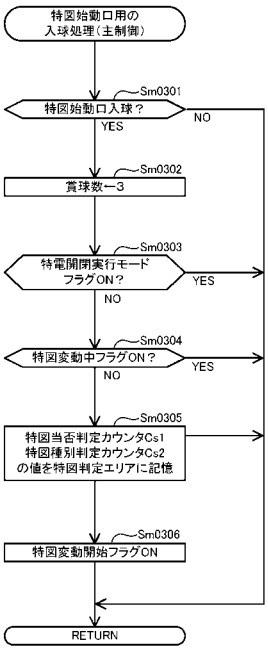
【図３９５】



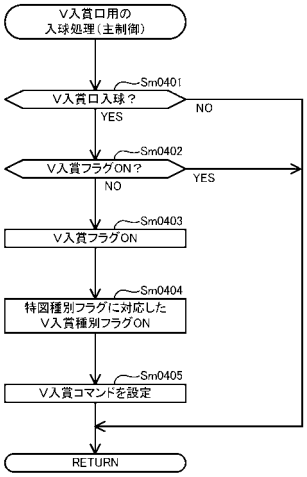
【図３９６】



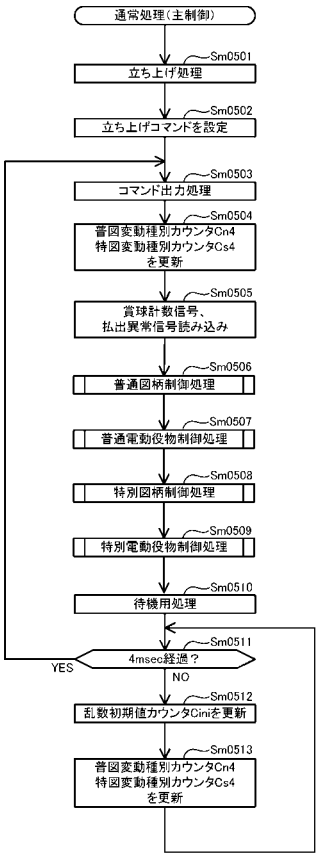
【図３９７】



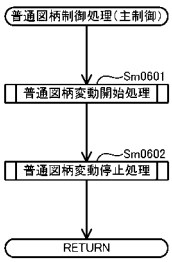
【図３９８】



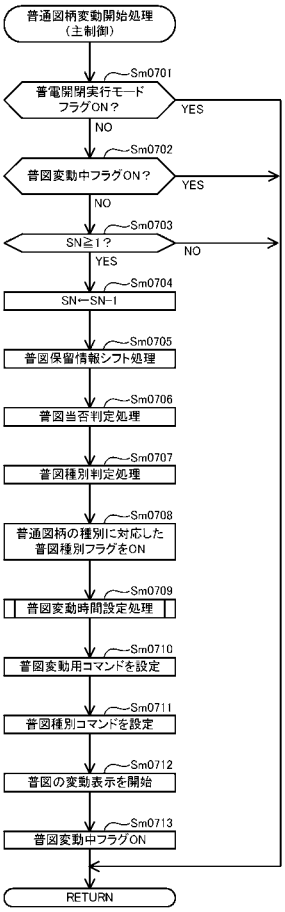
【図３９９】



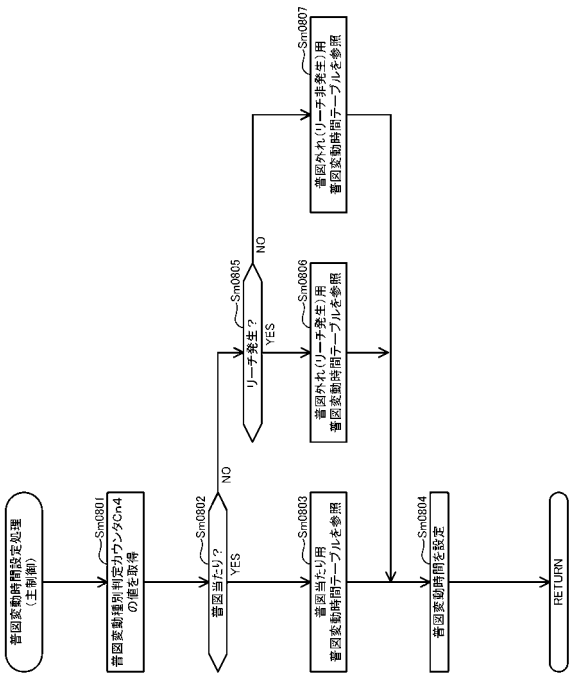
【図４００】



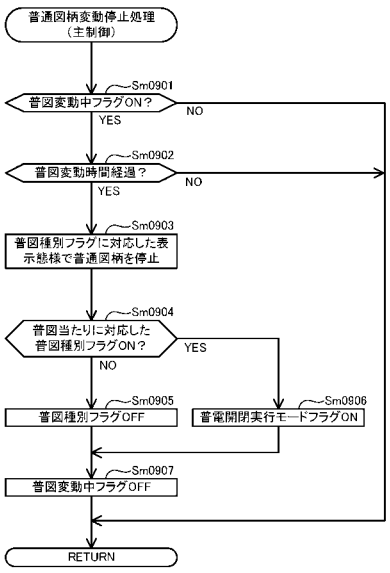
【図４０１】



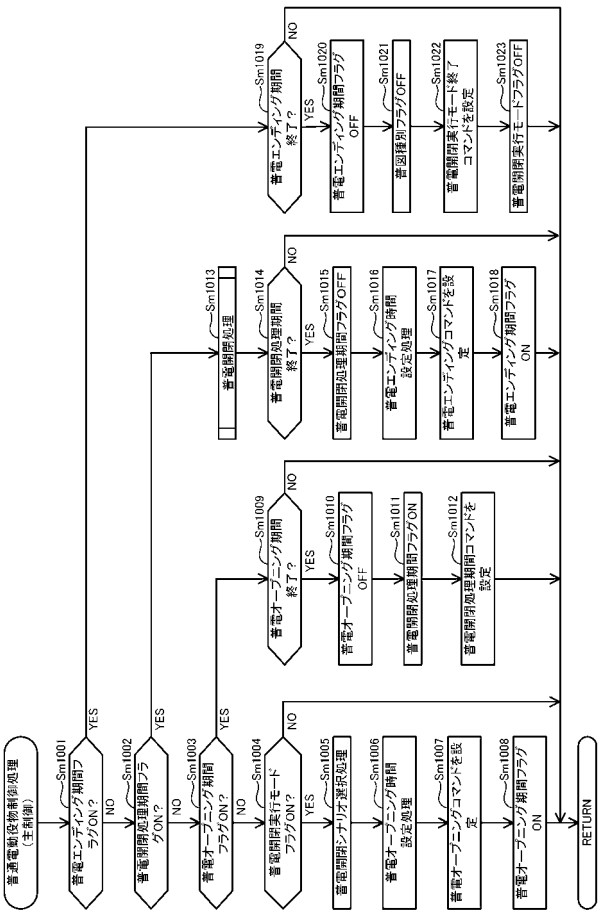
【図４０２】



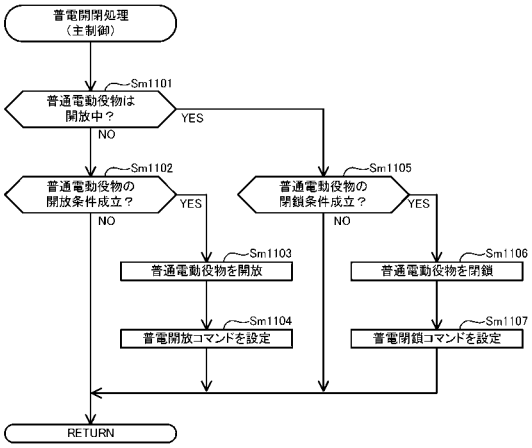
【図４０３】



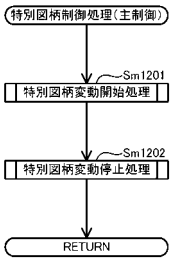
【図４０４】



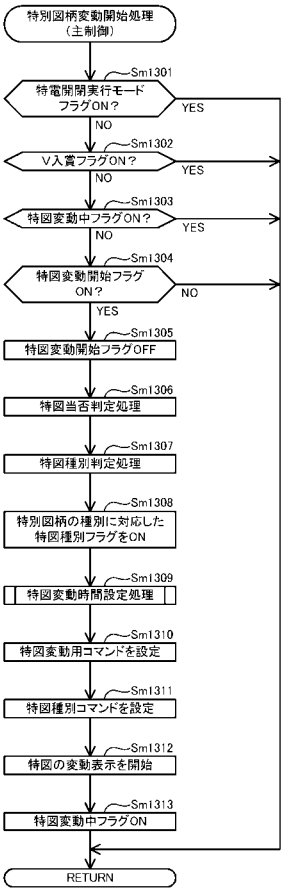
【図４０５】



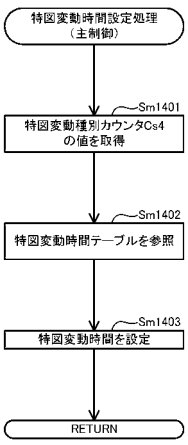
【図４０６】



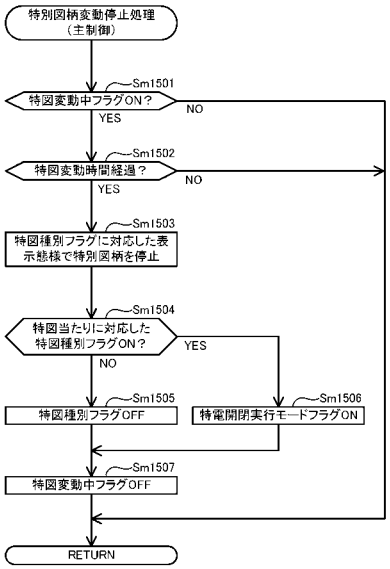
【図４０７】



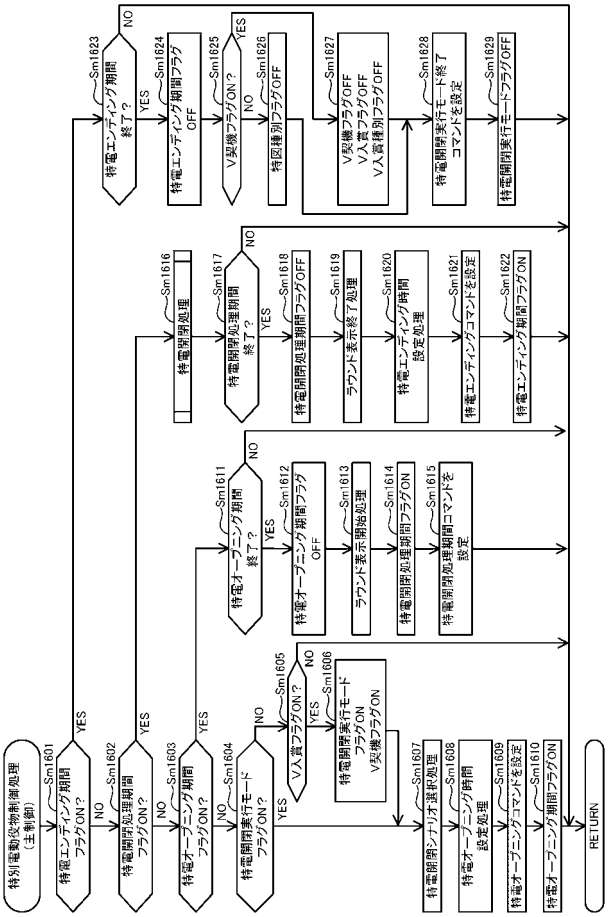
【図４０８】



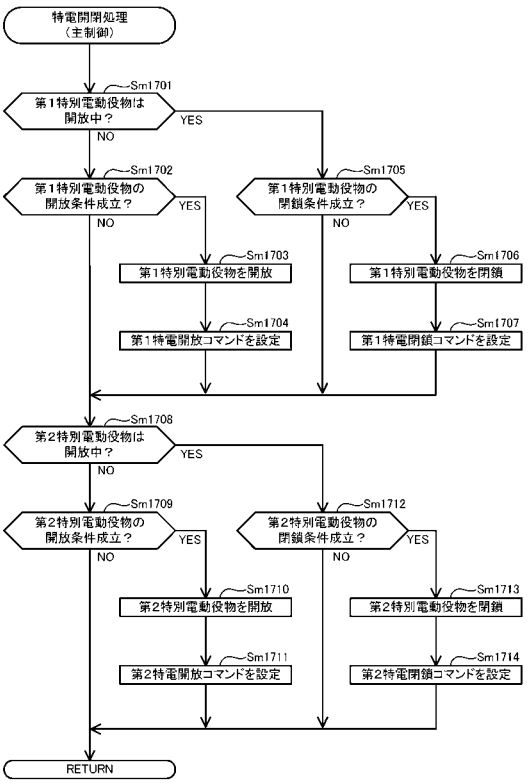
【図４０９】



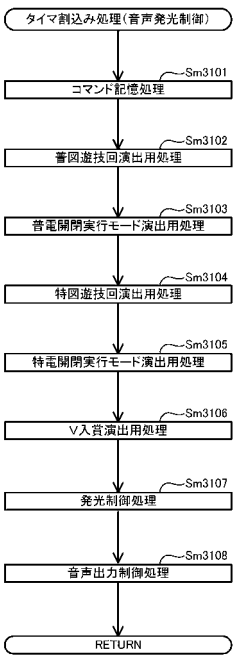
【図４１０】



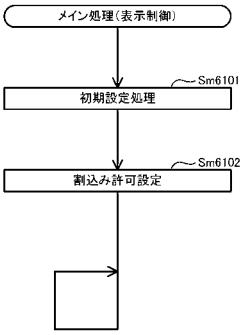
【図４１１】



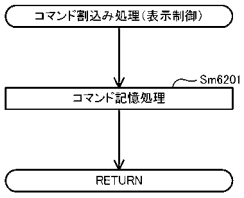
【図４１２】



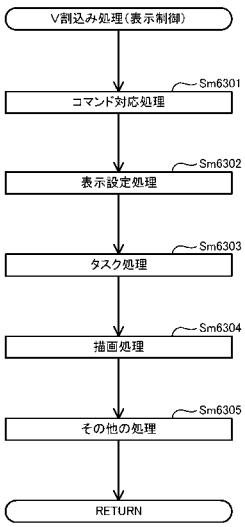
【図４１３】



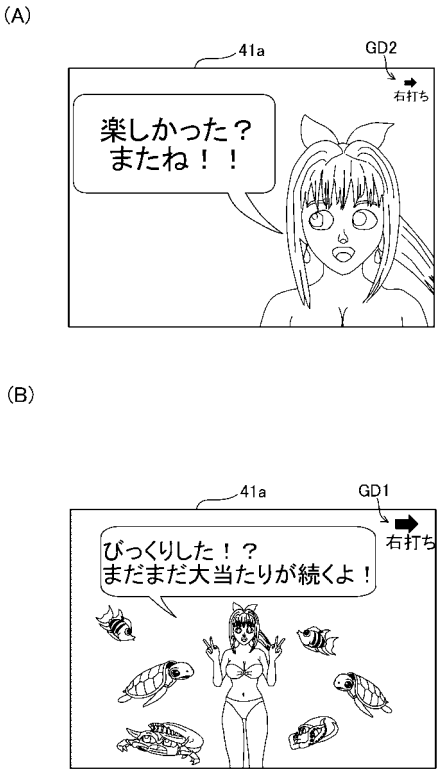
【図４１４】



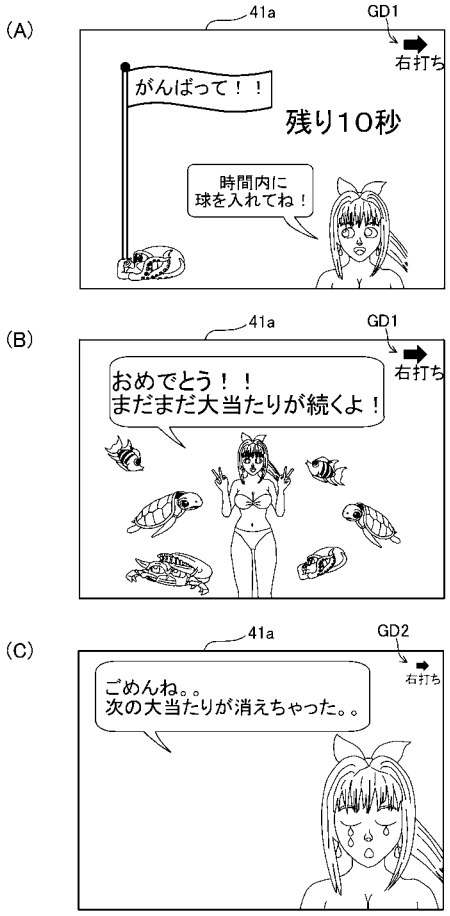
【図４１５】



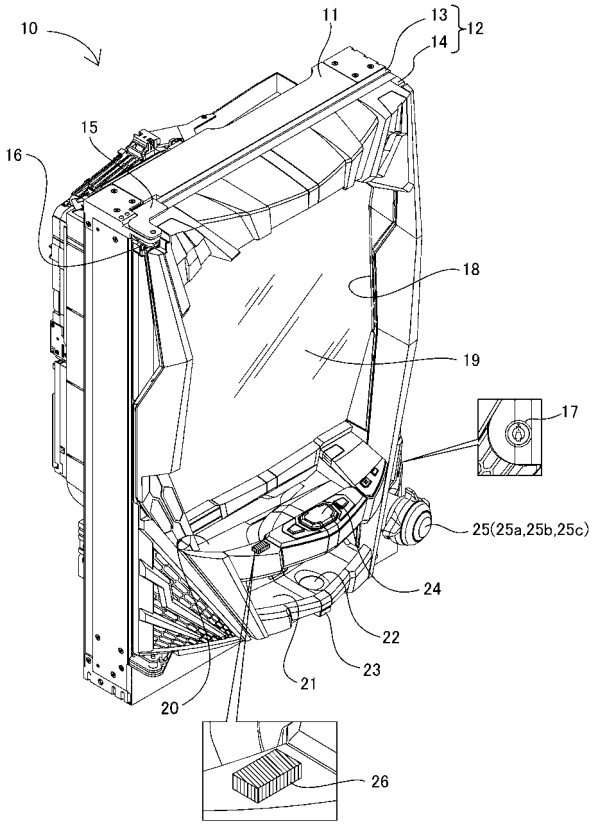
【図４１６】



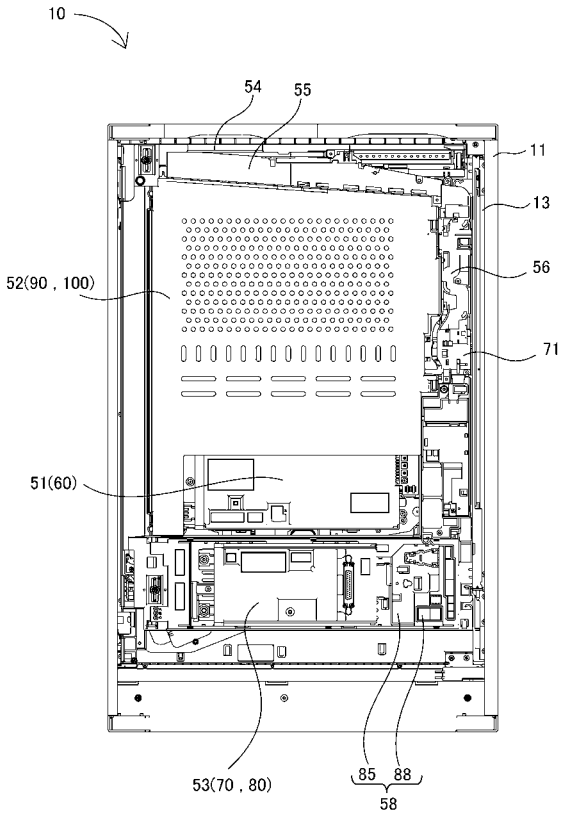
【図４１７】



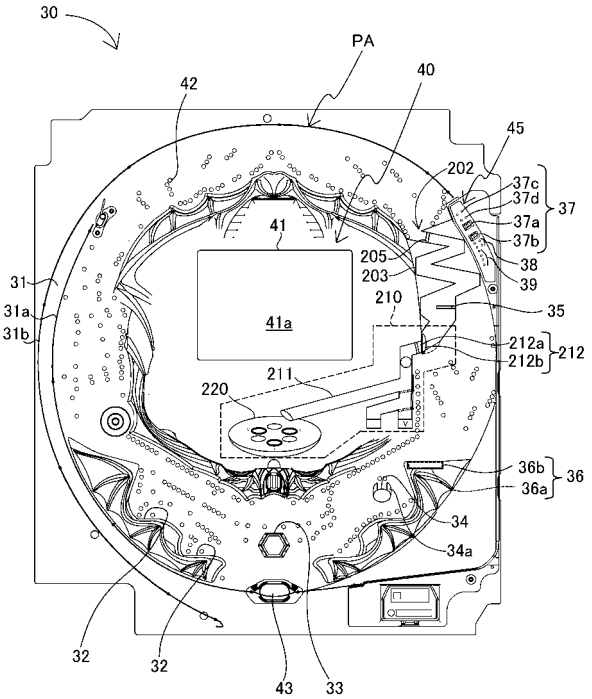
【図４１８】



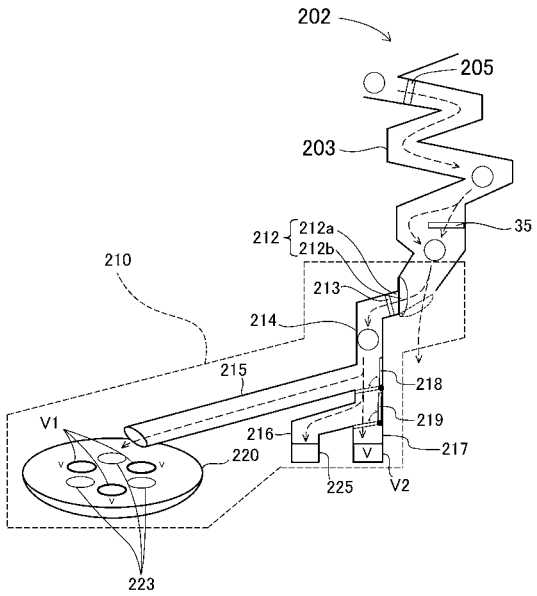
【図４１９】



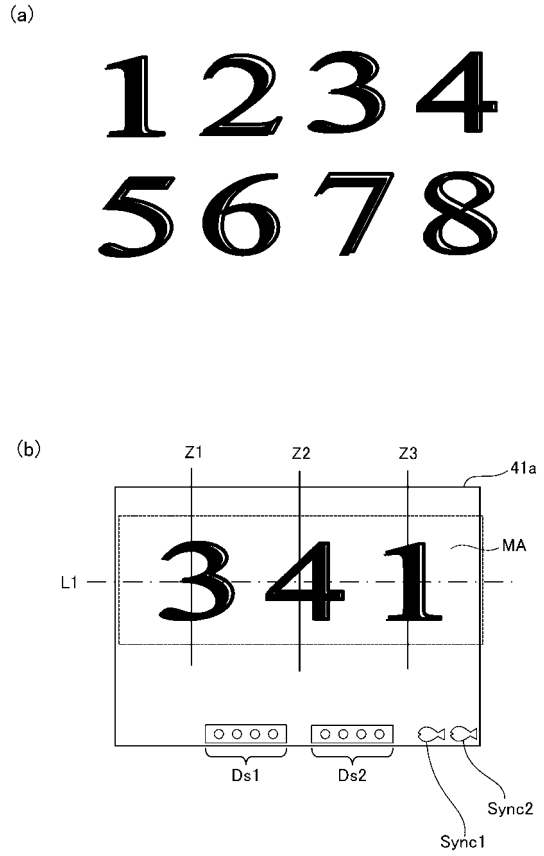
【図４２０】



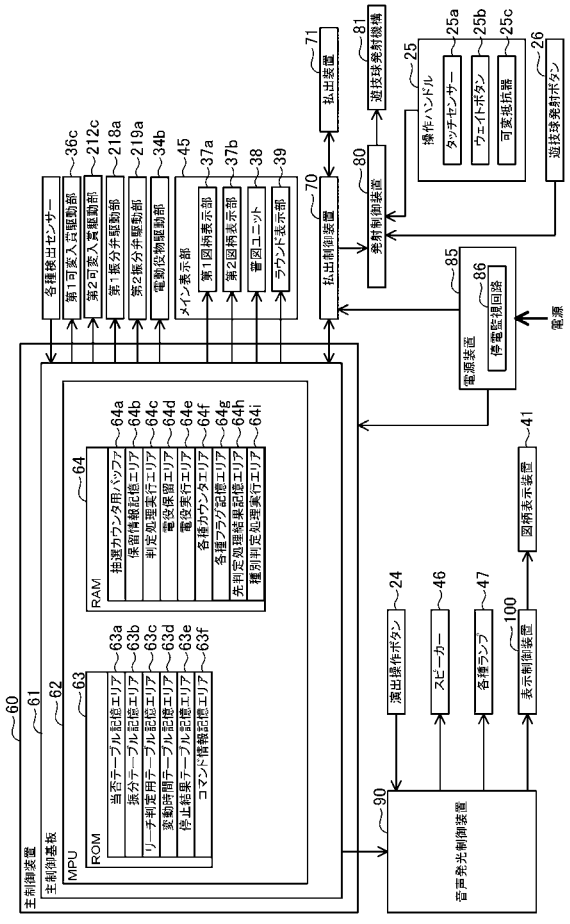
【図４２１】



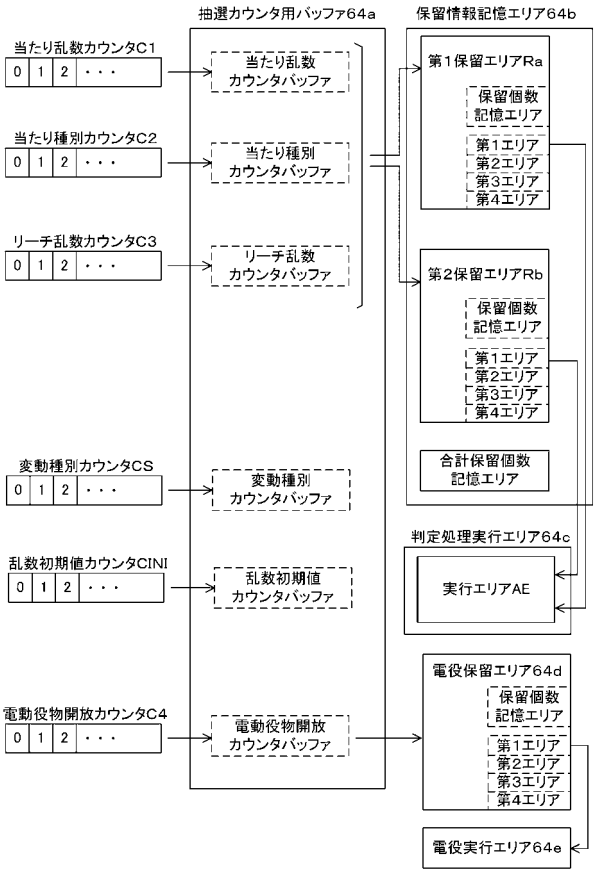
【図４２２】



【図４２３】



【図４２４】



【図４２５】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 （0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
10～1199	外れ

【図４２６】

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 （0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり（外れ）

【図４２７】

(a)

第1始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 （0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数 ［大当たり用の開閉シナリオ］	高頻度サポートモード 遊技回数
0～54	大当たりA	10R ［LOP10］	100回
55～99	大当たりB	10R ［LOP10］	0回

(b)

第1始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 （0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数 ［小当たり用の開閉シナリオ］	小当たりを契機とした V入賞により確定する 大当たり種別
0～49	小当たりa	1R ［SOPa］ （クルーン誘因用）	大当たりVa
50～99	小当たりb	1R ［SOPb］ （クルーン誘因用）	大当たりVb

【図４２８】

(a)

第2始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 （0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数 ［大当たり用の開閉シナリオ］	高頻度サポートモード 遊技回数
0～28	大当たりC	15R ［LOP15］	100回
29～43	大当たりD	5R ［LOP5］	100回
44～99	大当たりE	5R ［LOP5］	0回

(b)

第2始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 （0～99）	振り分け結果	ラウンド遊技回数 ［小当たり用開閉シナリオ］	V入賞により確定する 大当たり種別
0～32	小当たりc	1R ［SOPc］ （クルーン誘因用）	大当たりVc
33～38	小当たりd	1R ［SOPd］ （V2誘因用）	大当たりVd
39～44	小当たりe	1R ［SOPe］ （V2誘因用）	大当たりVe
45～66	小当たりf	1R ［SOPf］ （V2誘因用）	大当たりVf
67～99	小当たりg	1R ［SOPg］ （排出口誘因）	大当たりVg

【図４２９】

V入賞により確定する各大当たり種別

小当たりを契機としたV入賞により確定する大当たり種別	ラウンド遊技回数［大当たり用開閉シナリオ］	高頻度サポートモード遊技回数
大当たりVa	10R［LOP10］	100回
大当たりVb	10R［LOP10］	0回
大当たりVc	15R［LOP15］	100回
大当たりVd	15R［LOP15］	100回
大当たりVe	5R［LOP5］	100回
大当たりVf	5R［LOP5］	0回
大当たりVg	5R［LOP5］	0回

【図４３０】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

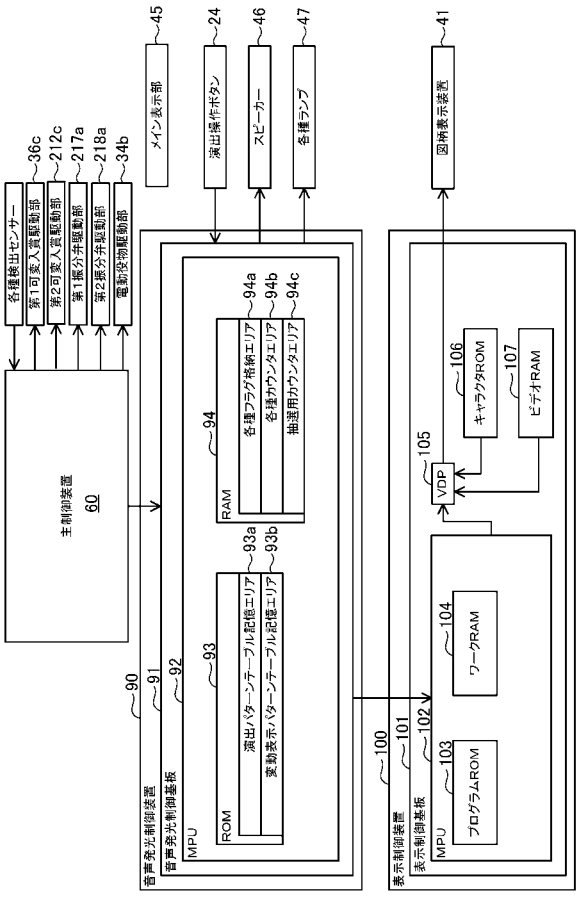
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

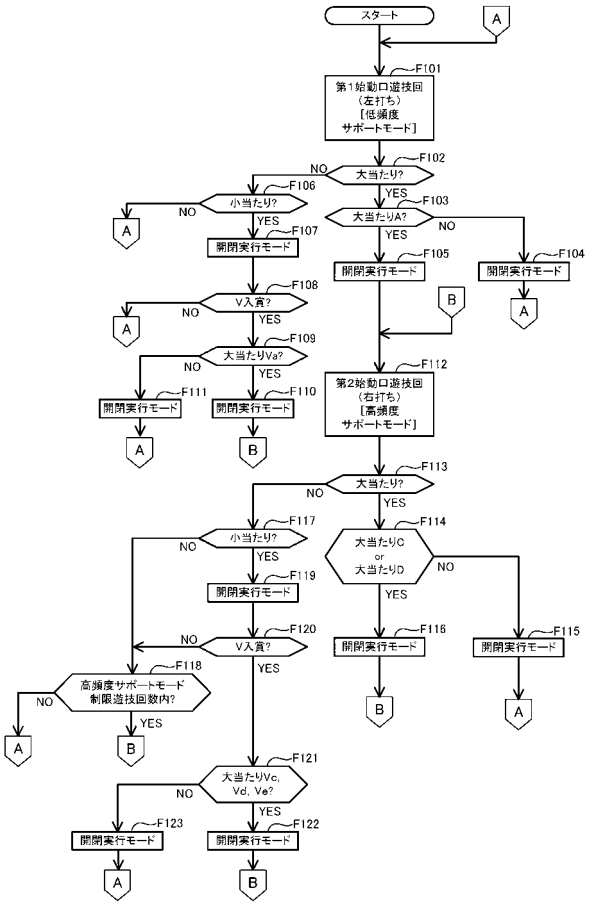
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

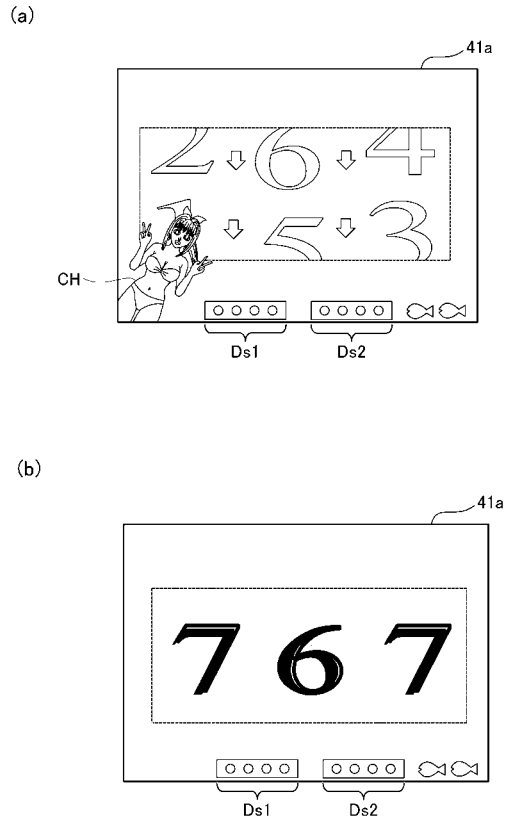
【図４３１】



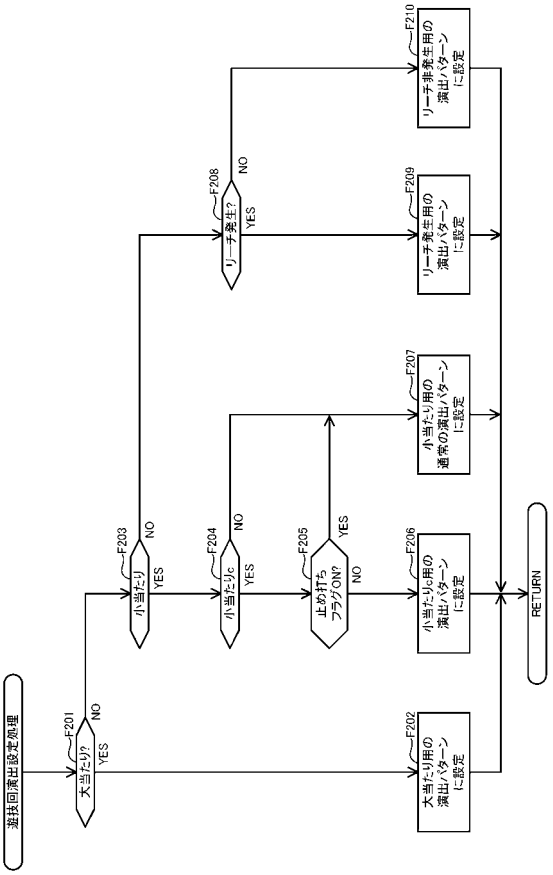
【図４３２】



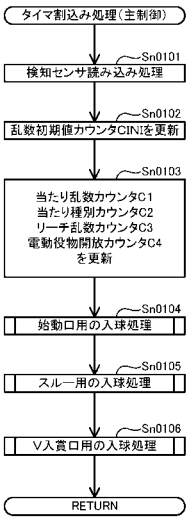
【図４３３】



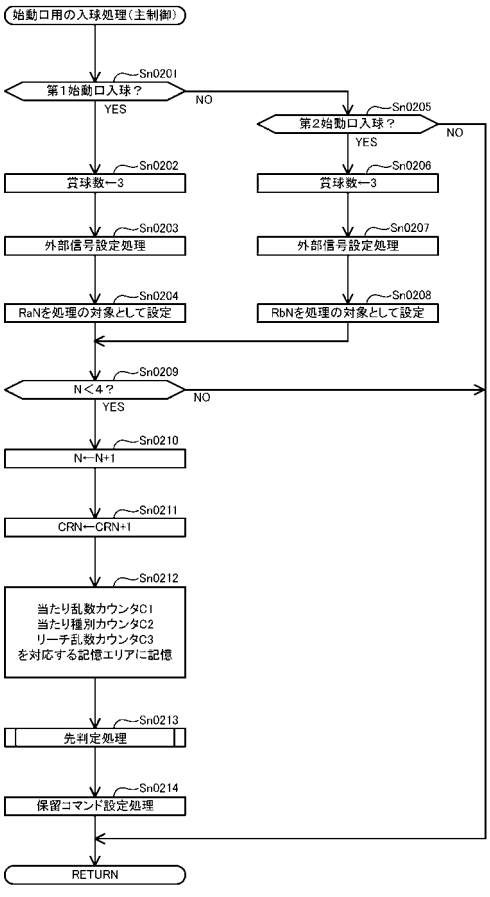
【図４３４】



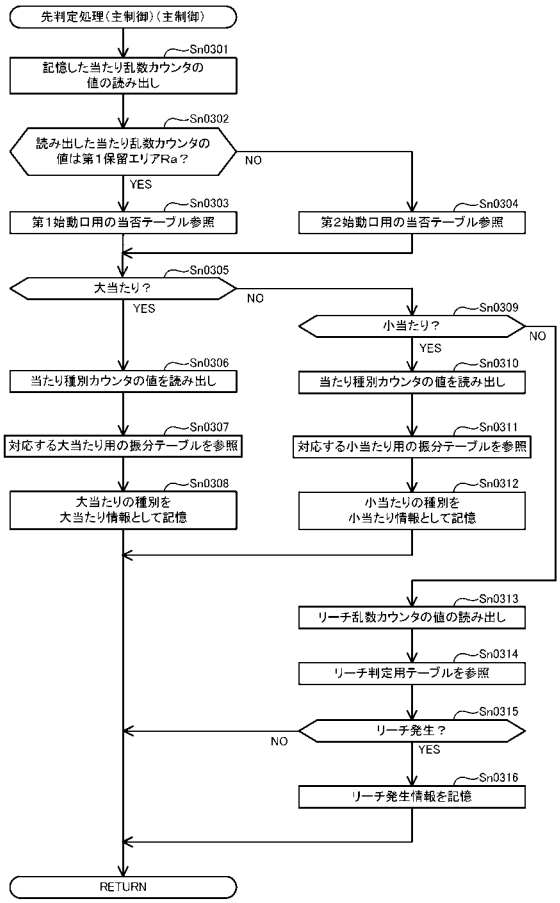
【図４３５】



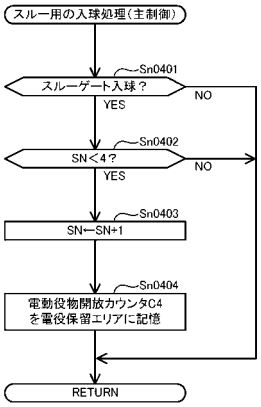
【図４３６】



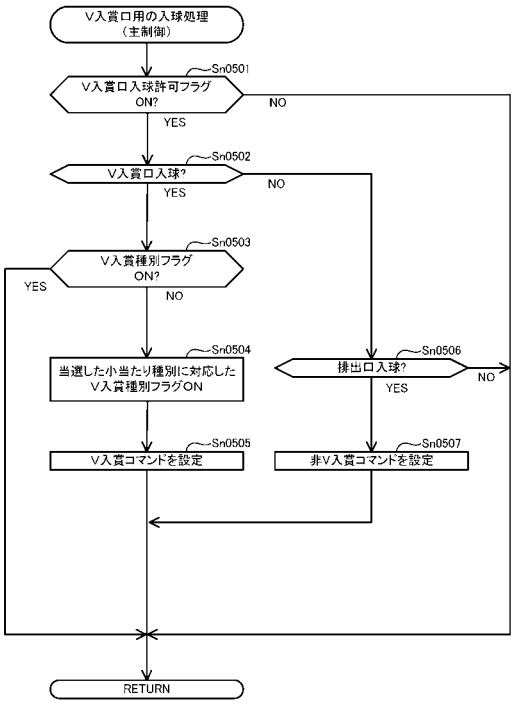
【図４３７】



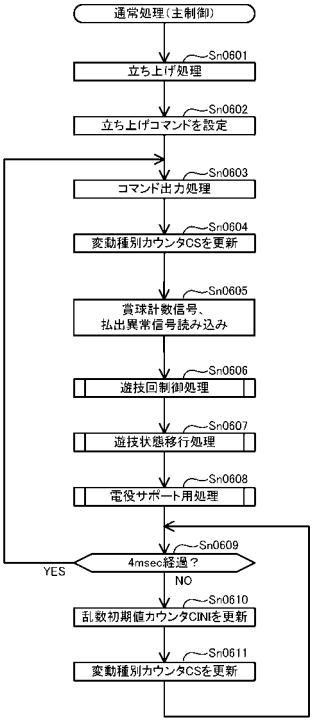
【図４３８】



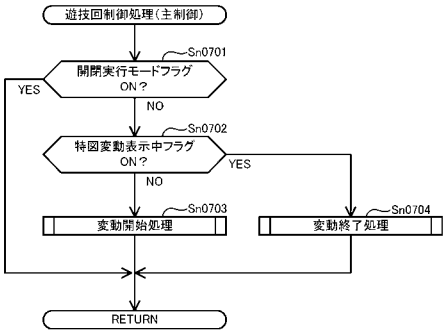
【図４３９】



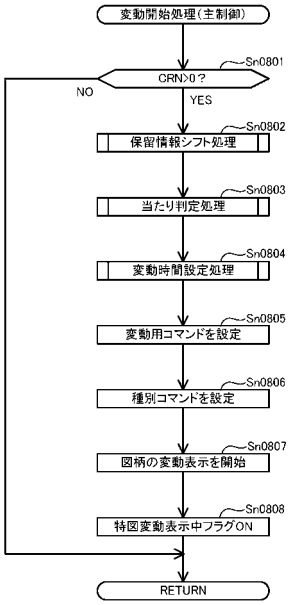
【図４４０】



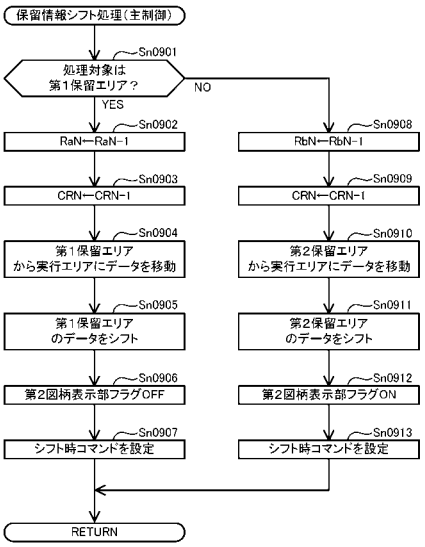
【図４４１】



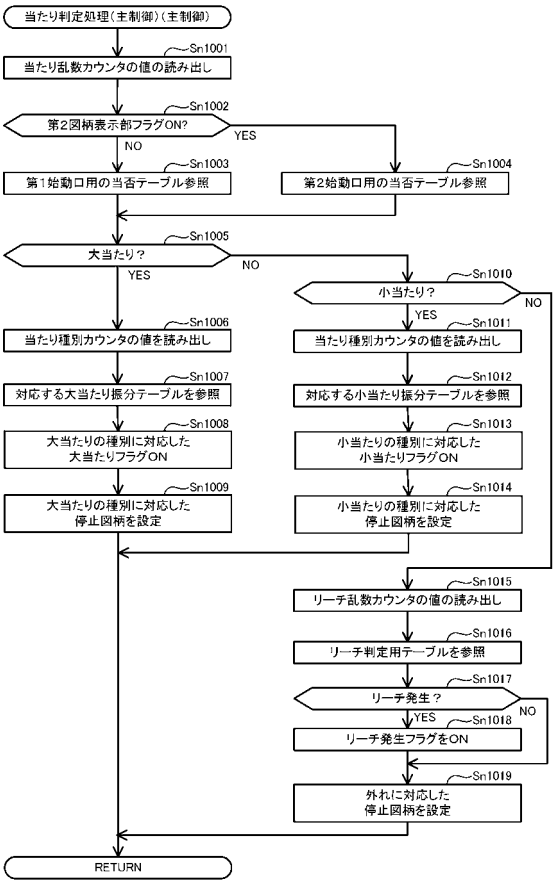
【図４４２】



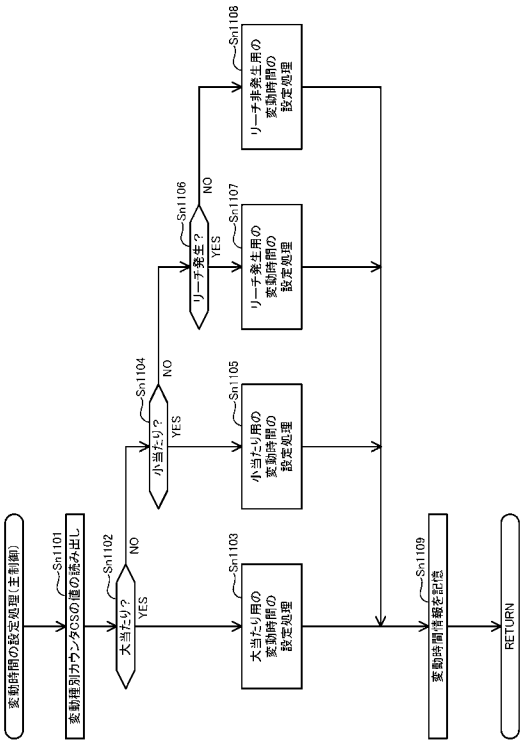
【図４４３】



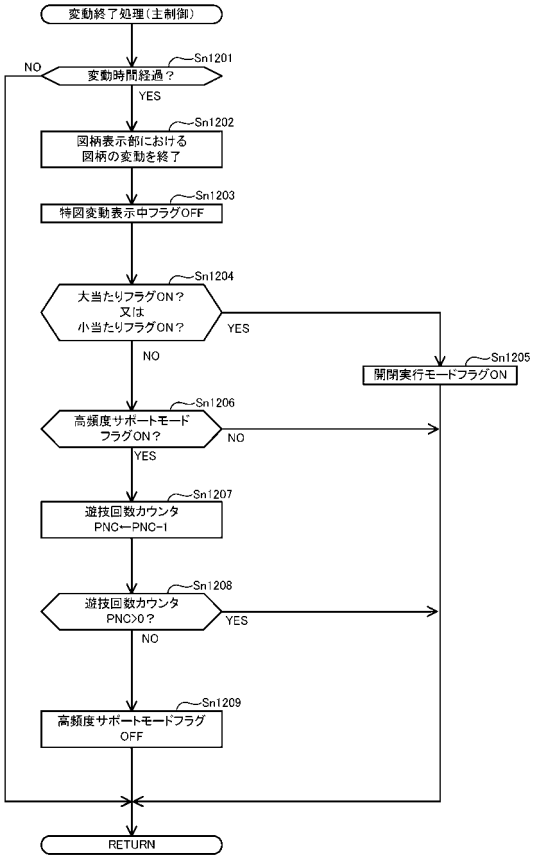
【図４４４】



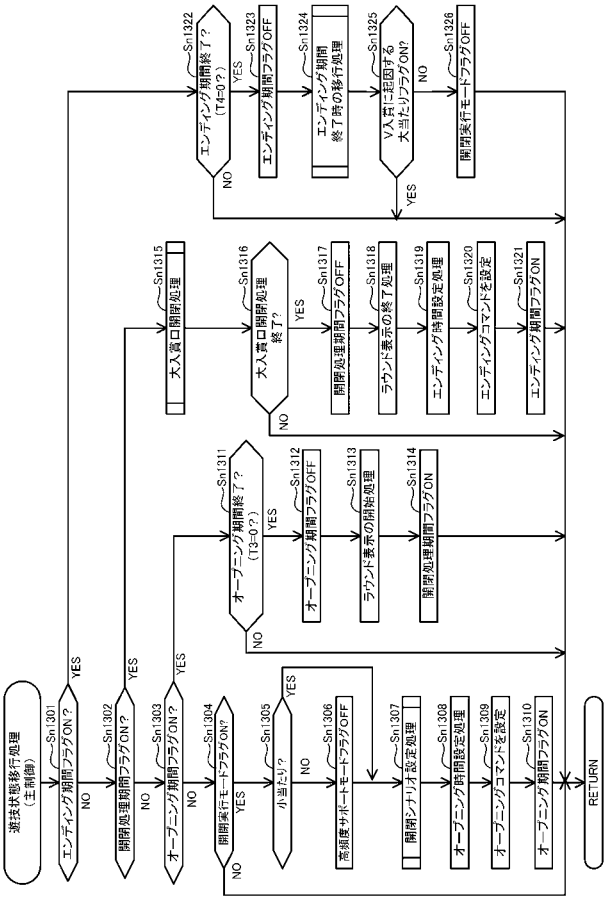
【図４４５】



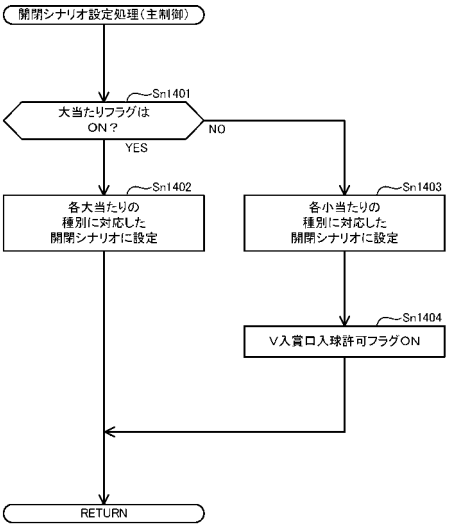
【図４４６】



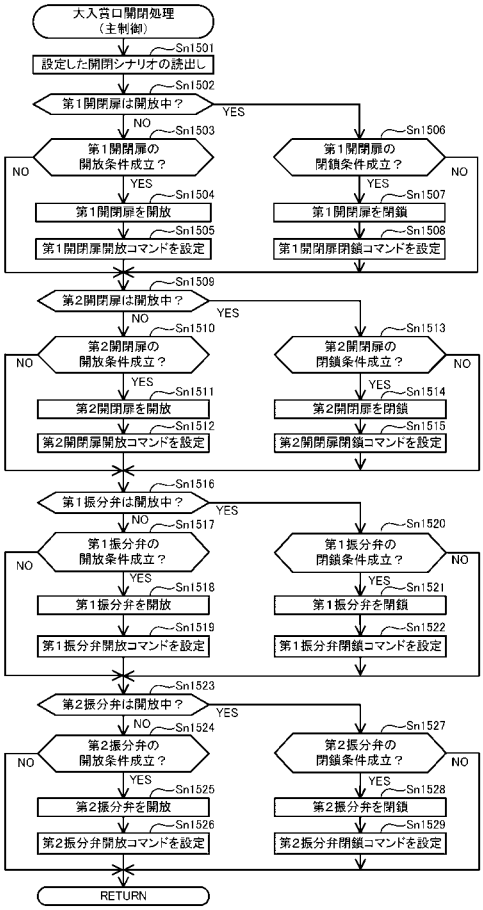
【図４４７】



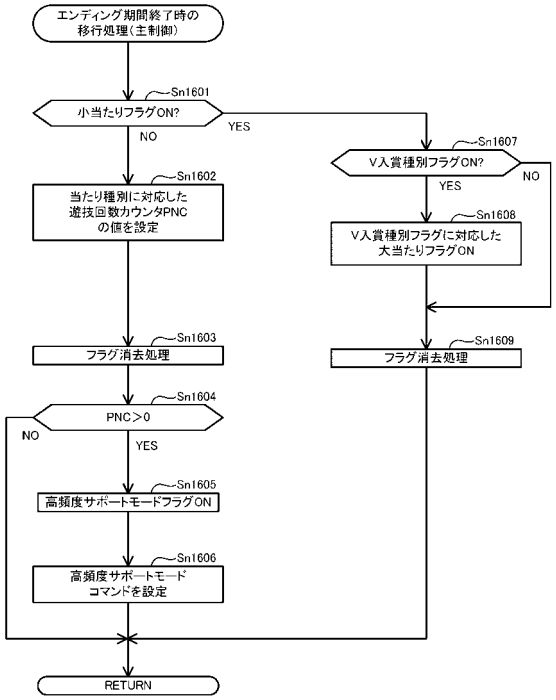
【図４４８】



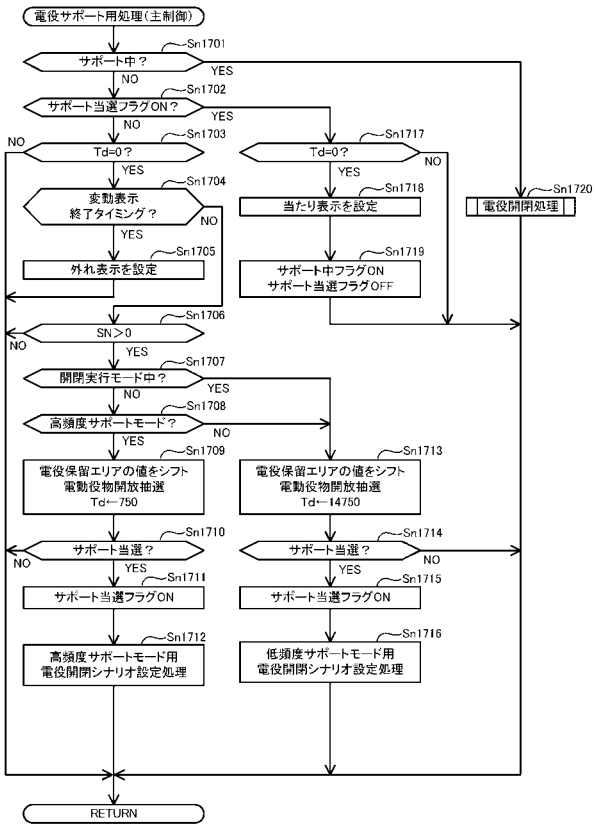
【図４４９】



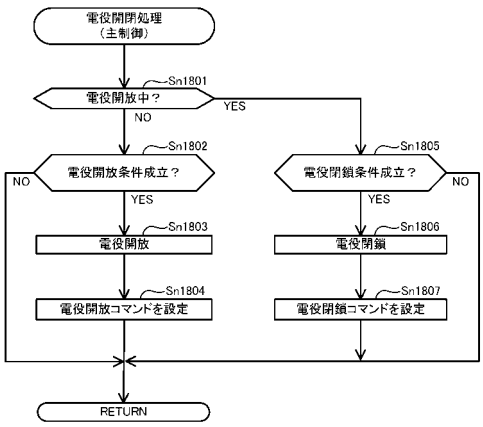
【図４５０】



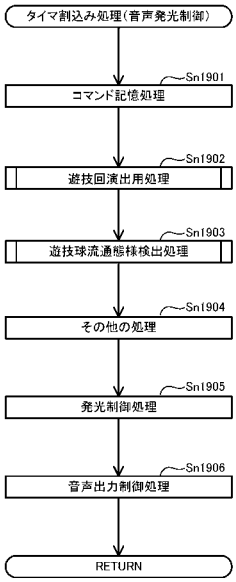
【図４５１】



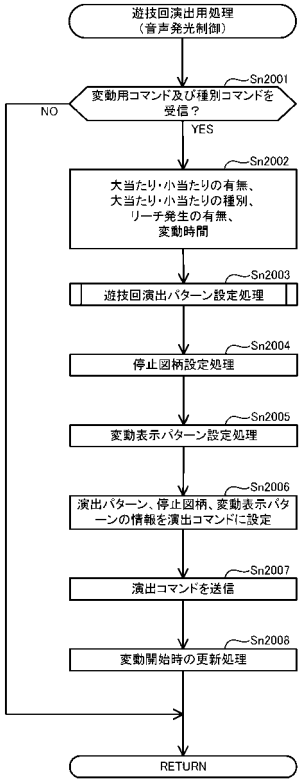
【図４５２】



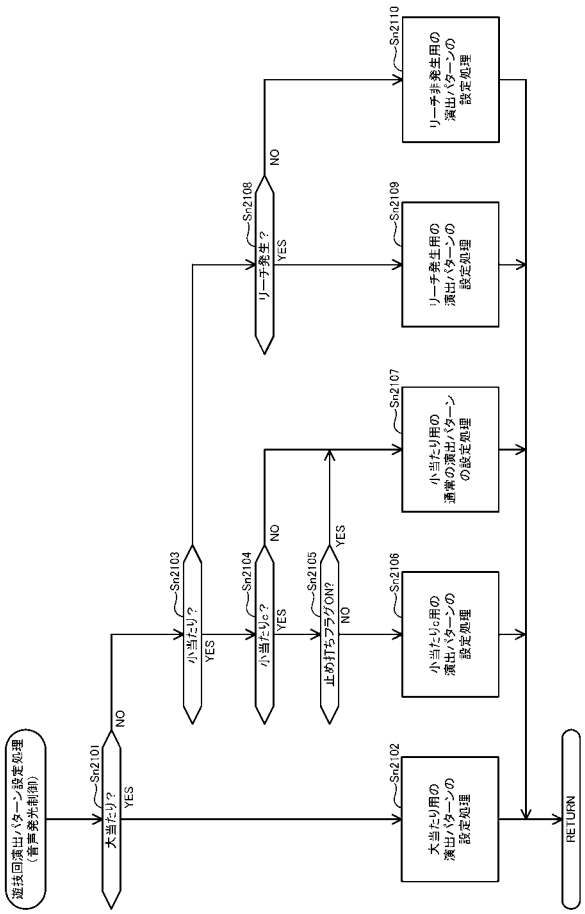
【図４５３】



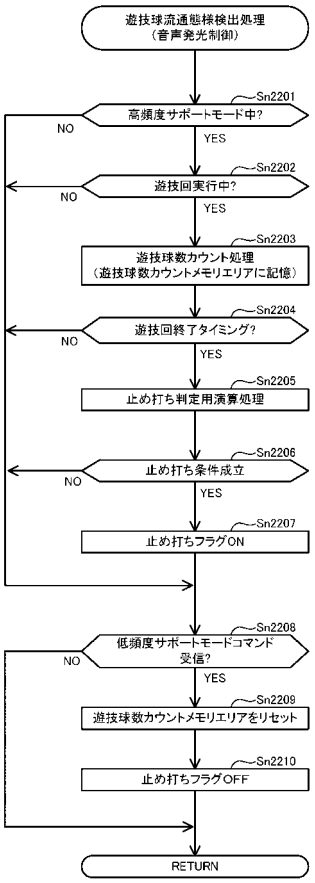
【図４５４】



【図４５５】



【図４５６】

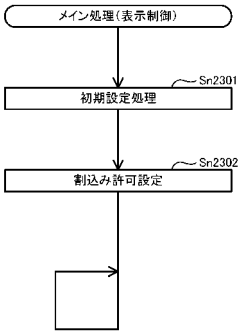


【図４５７】

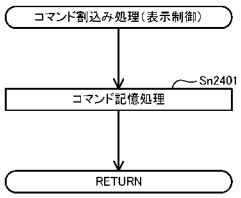
遊技球数カウントメモリエリア

遊技回	U1	U2	U3	U4
当たり抽選結果	外れ	小当たりd	小当たりc	外れ
変動時間(s)	8	14	10	6
流通数	2	3	15	2
流通頻度	0.25	0.21	1.5	0.33

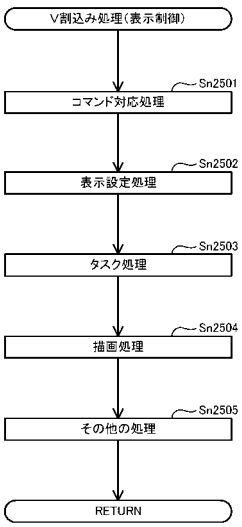
【図４５８】



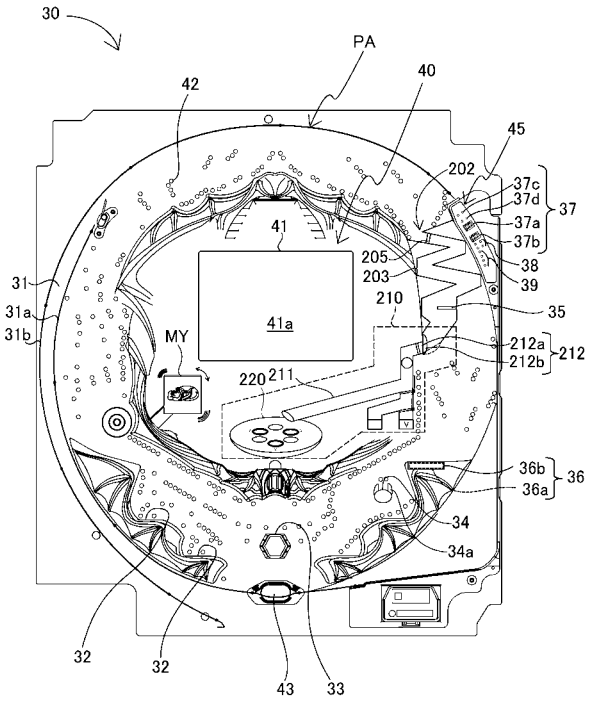
【図４５９】



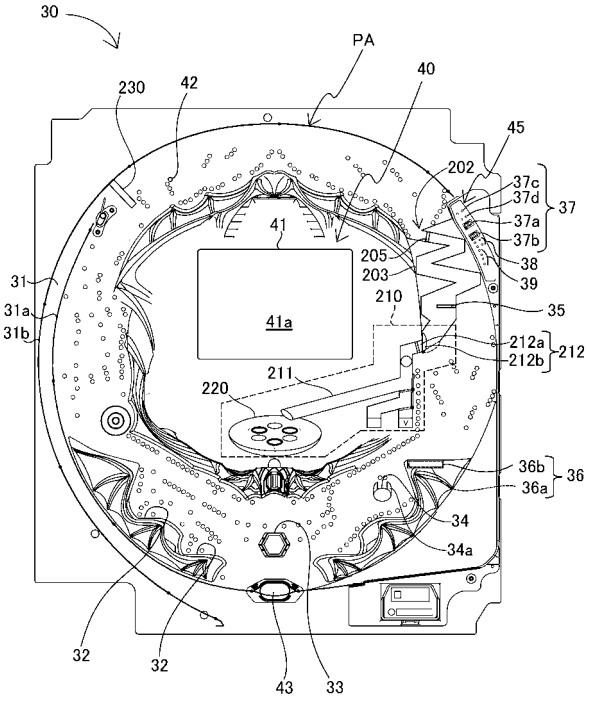
【図４６０】



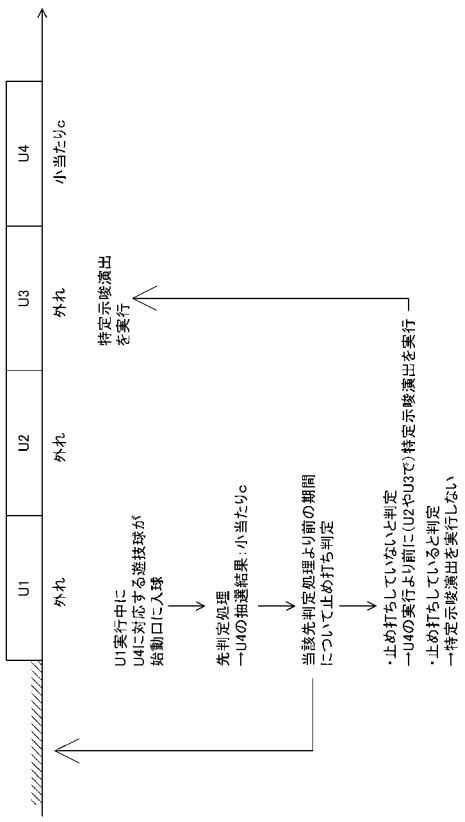
【図４６１】



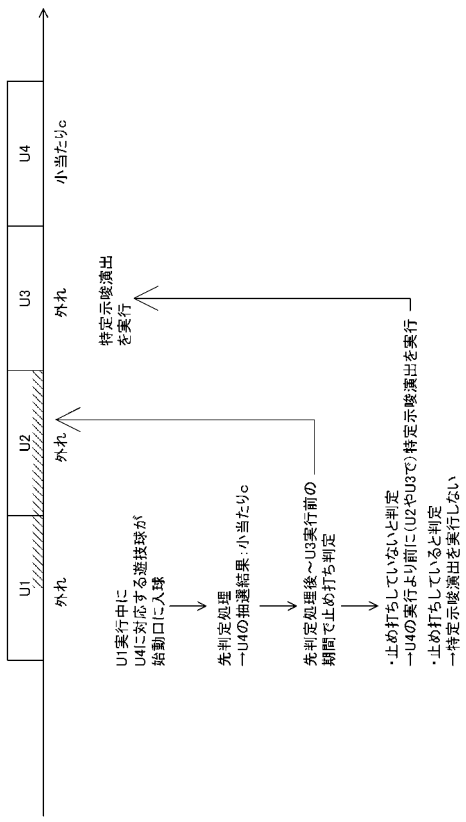
【図４６２】



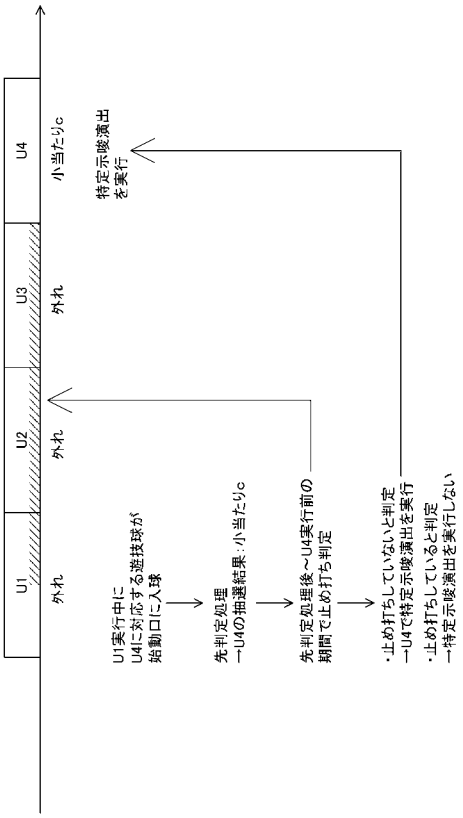
【図４６３】



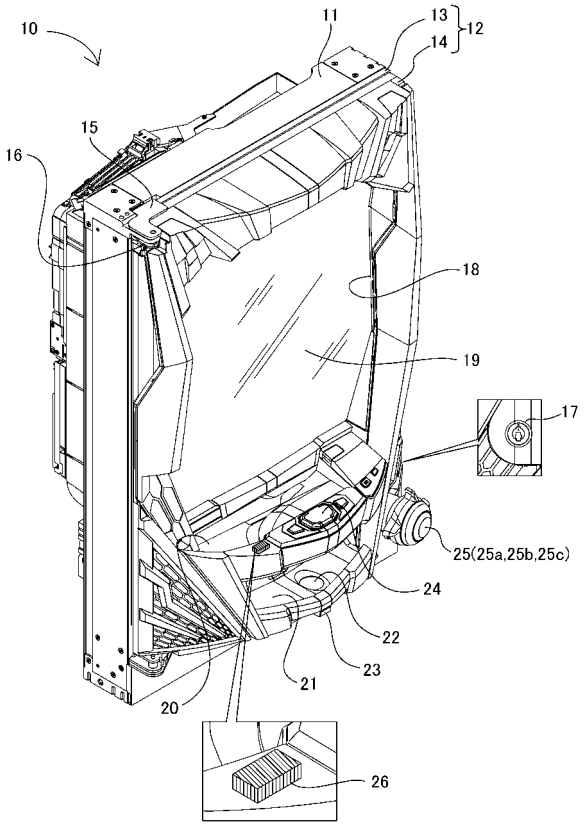
【図４６４】



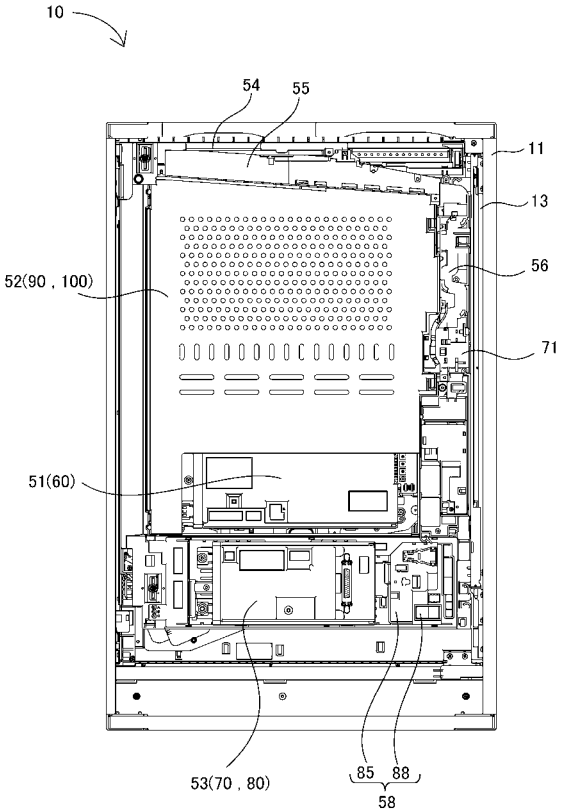
【図４６５】



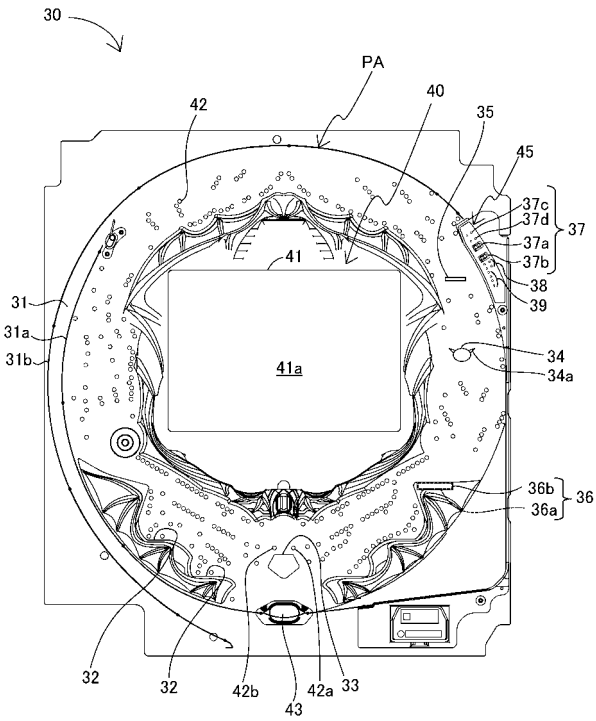
【図４６６】



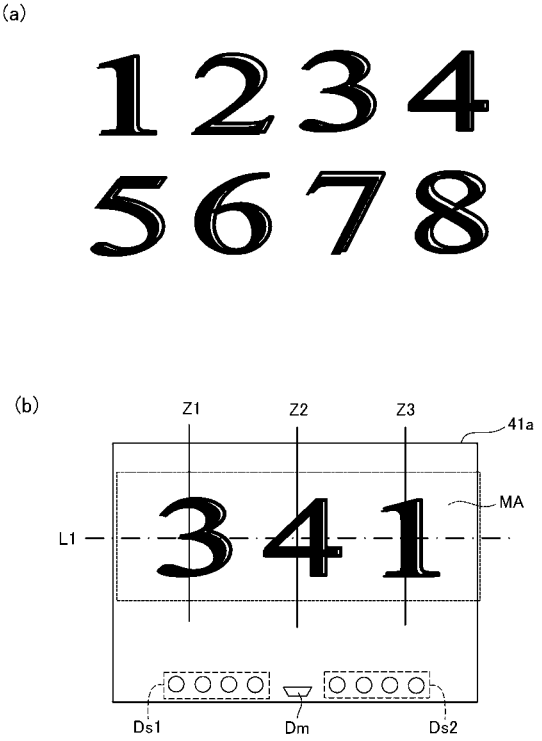
【図４６７】



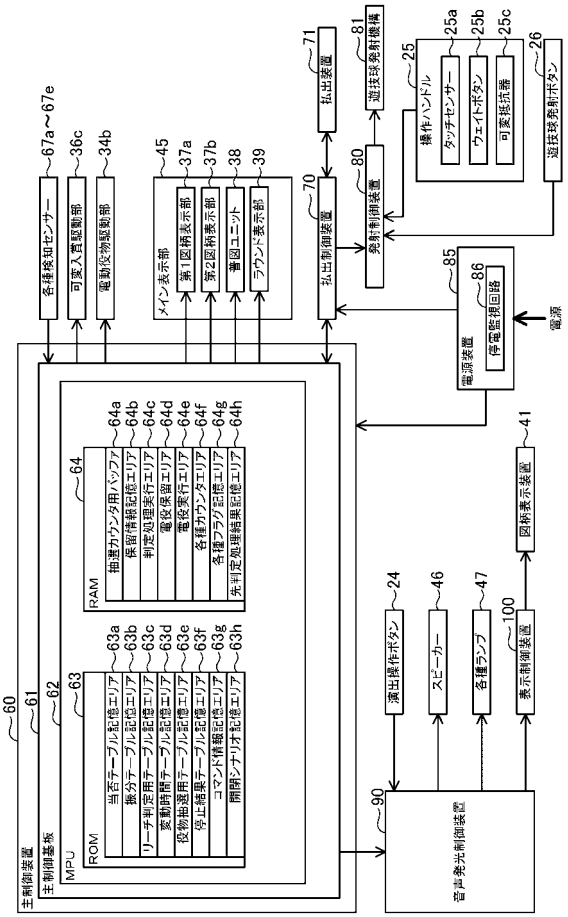
【図４６８】



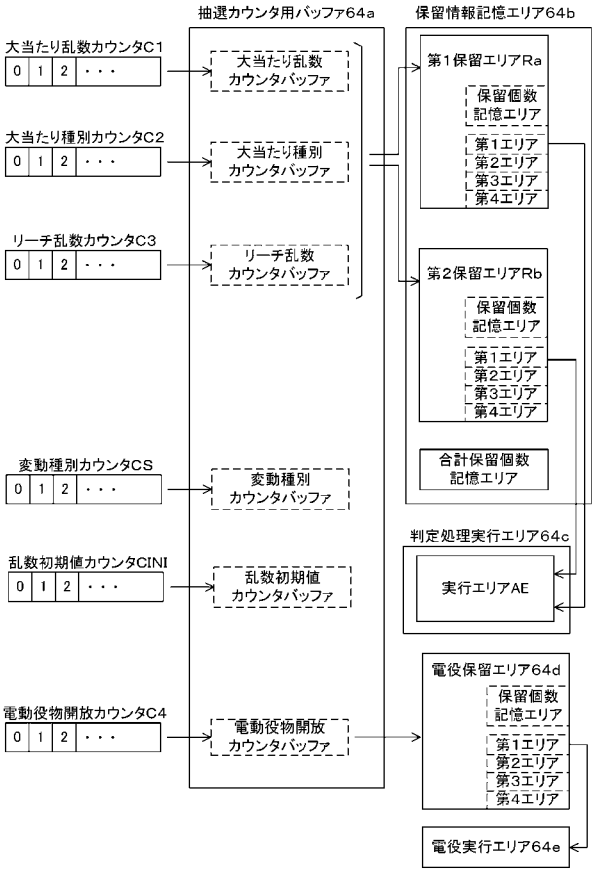
【図４６９】



【図４７０】



【図４７１】



【図４７２】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図４７３】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図４７４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

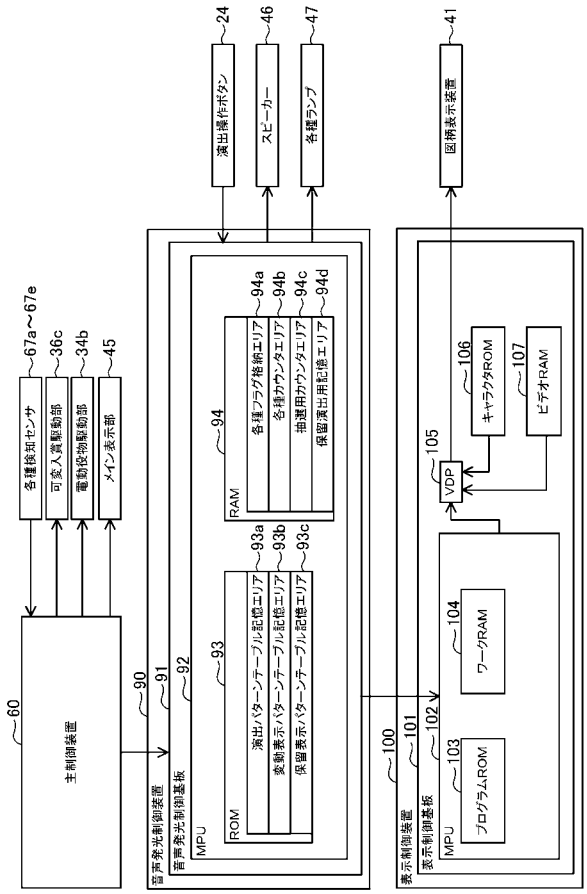
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

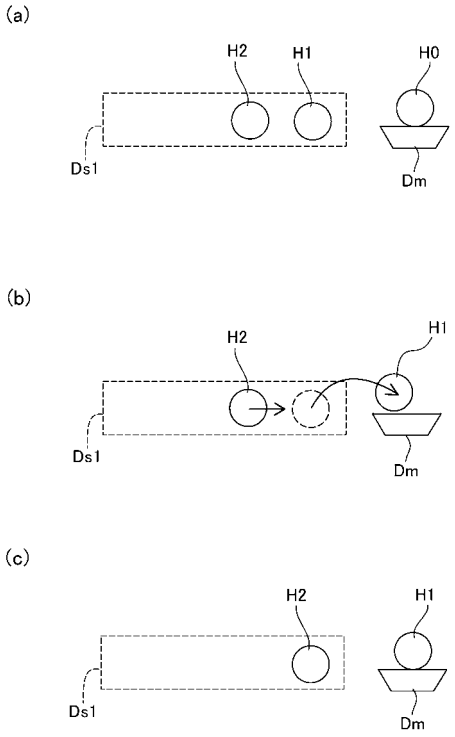
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

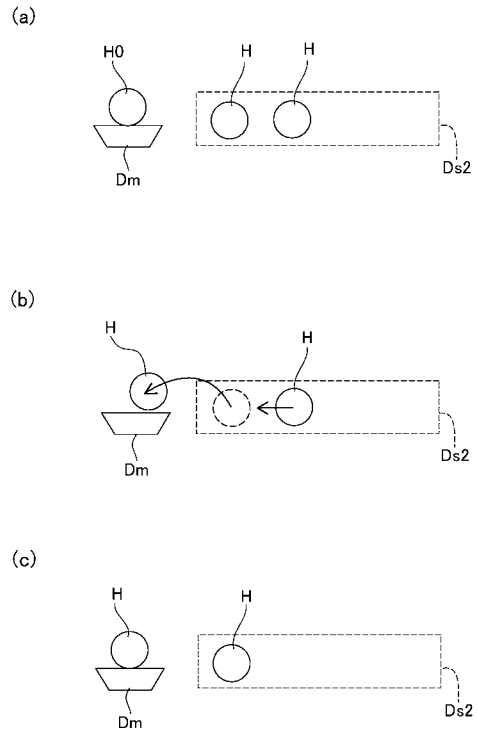
【図４７５】



【図４７６】



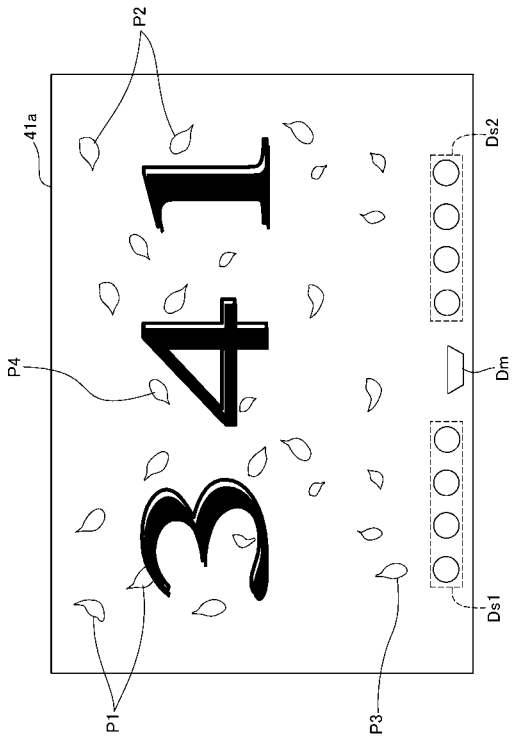
【図４７７】



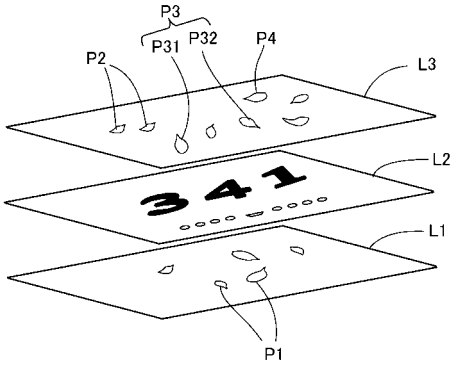
【図４７８】

表示レベルLvr	表示態様	大当たり抽選に当選する可能性
5	金	高
4	赤	
3	緑	
2	青	
1	白	低

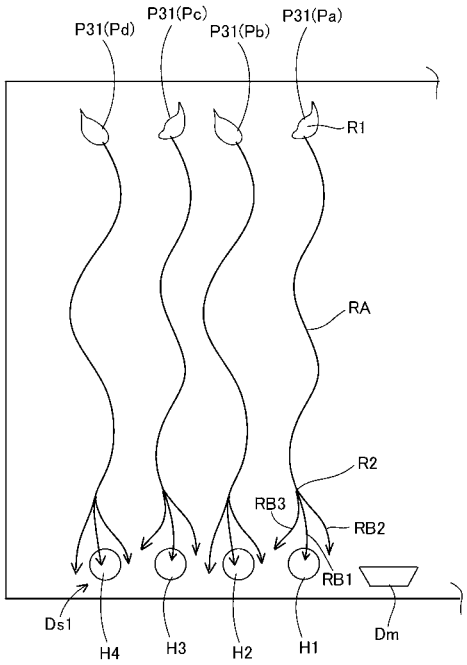
【図４７９】



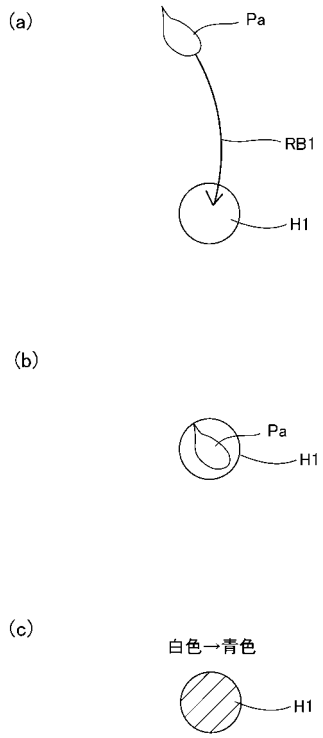
【図４８０】



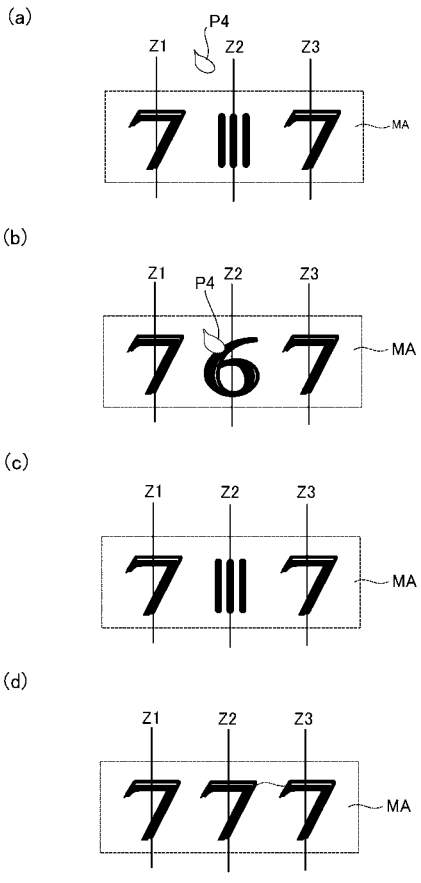
【図４８１】



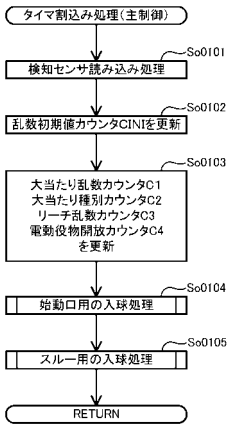
【図４８２】



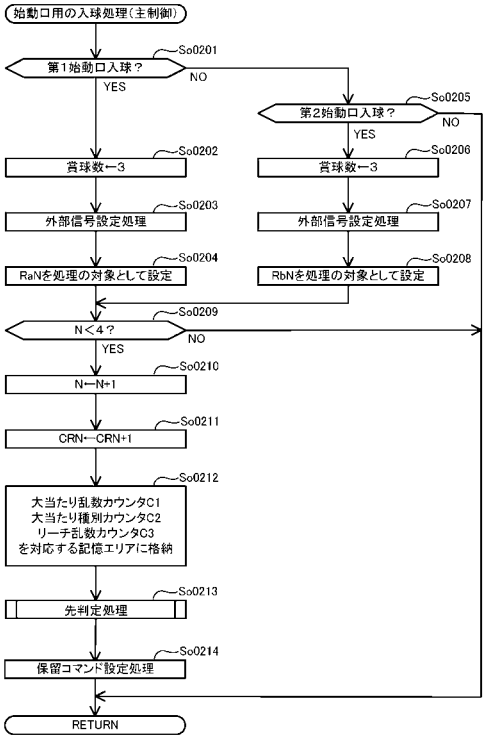
【図４８３】



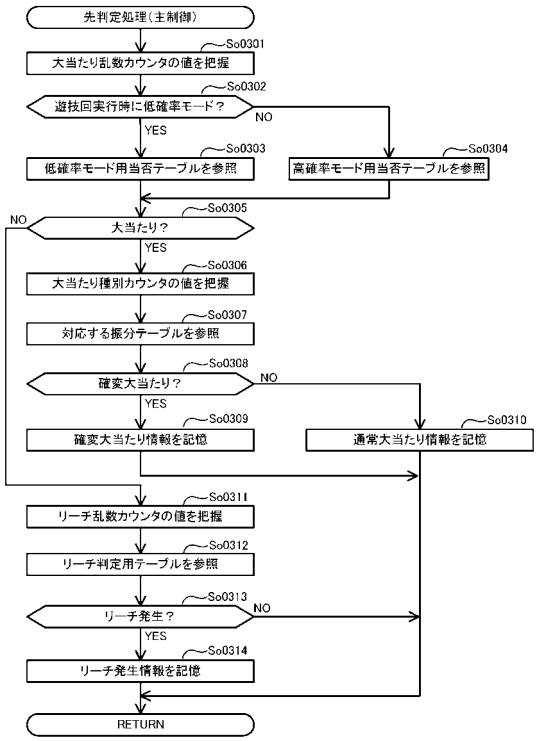
【図４８４】



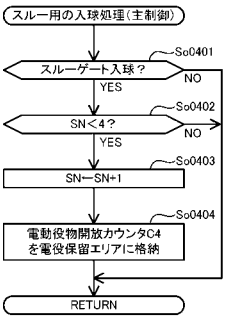
【図４８５】



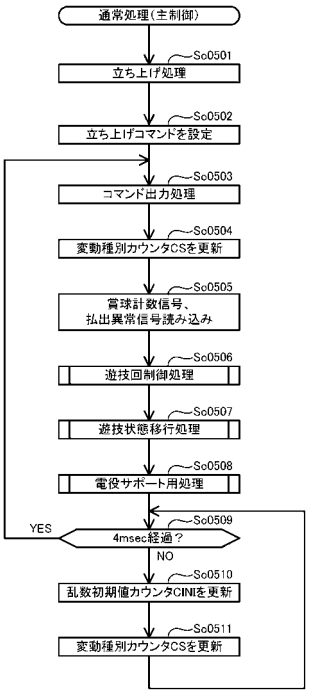
【図４８６】



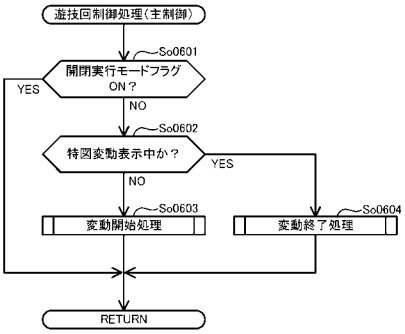
【図４８７】



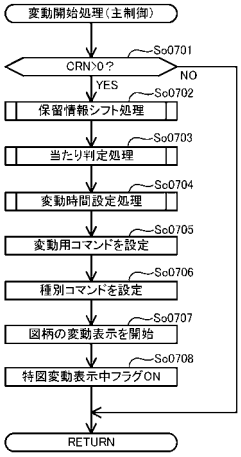
【図４８８】



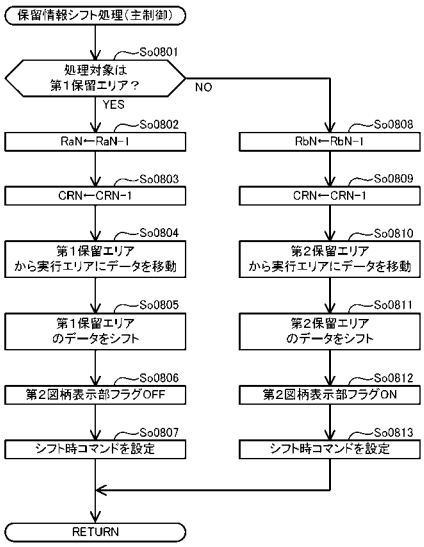
【図４８９】



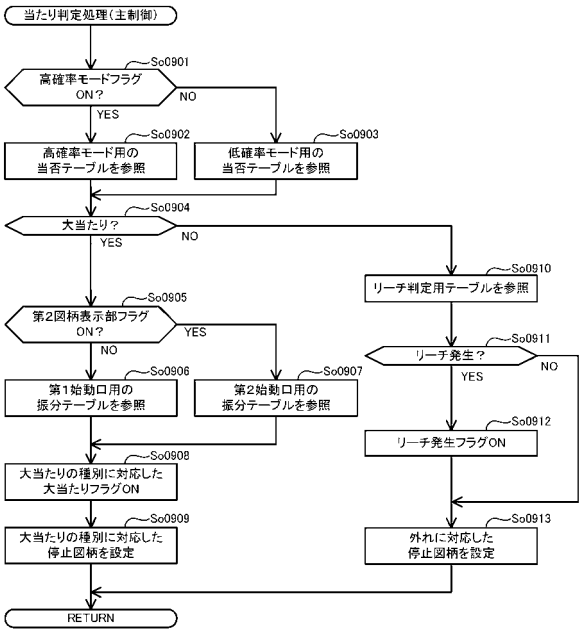
【図４９０】



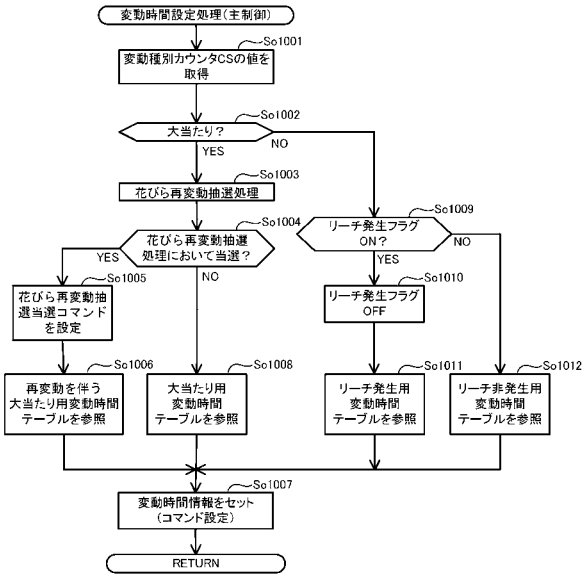
【図４９１】



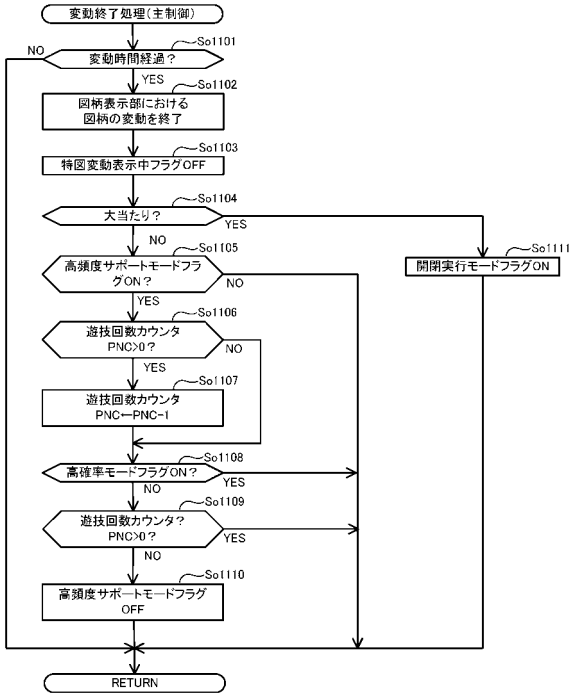
【図４９２】



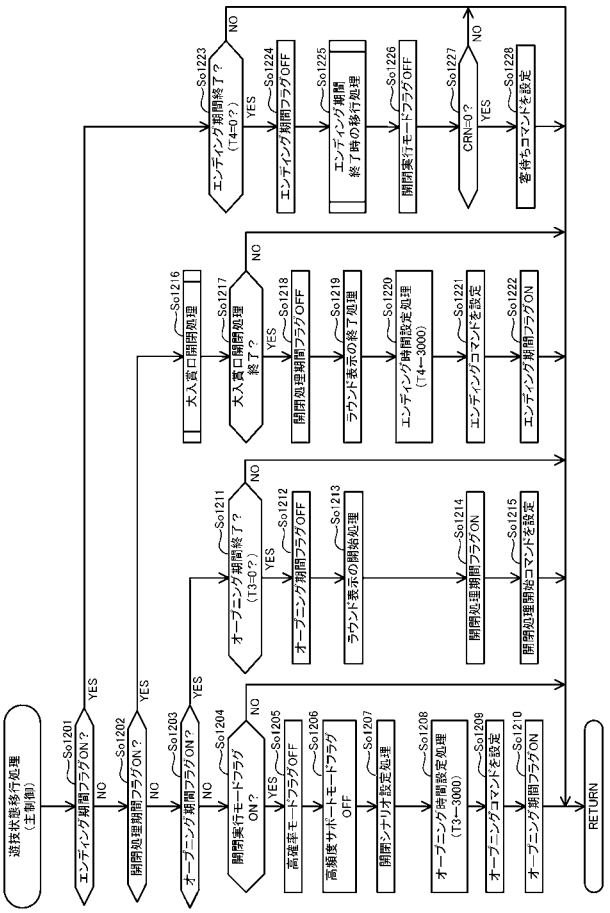
【図４９３】



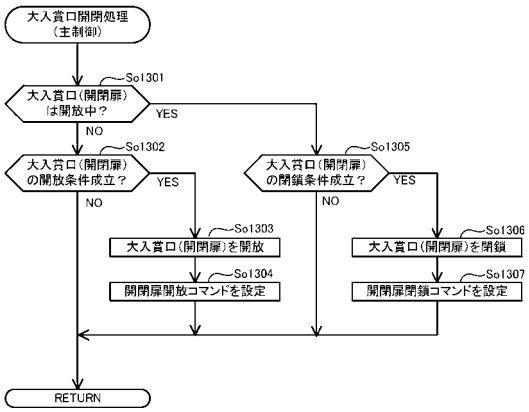
【図４９４】



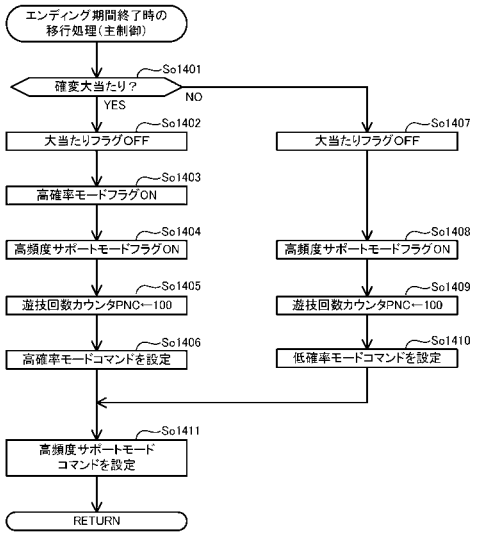
【図４９５】



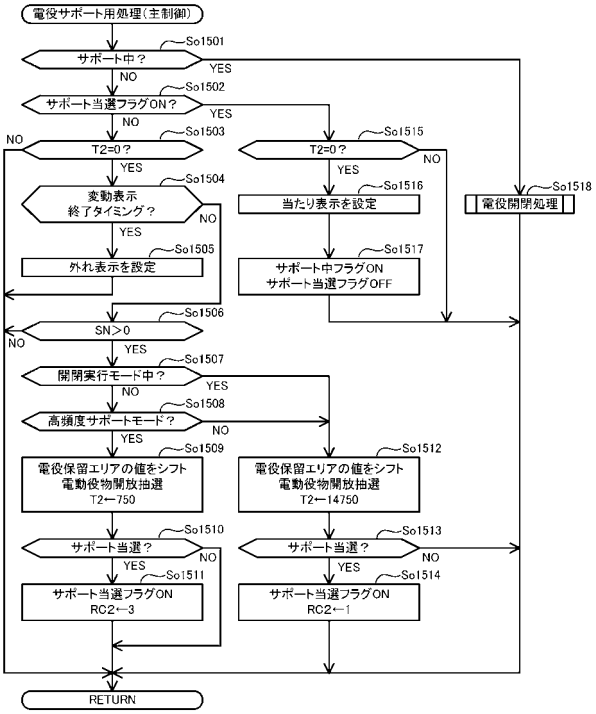
【図４９６】



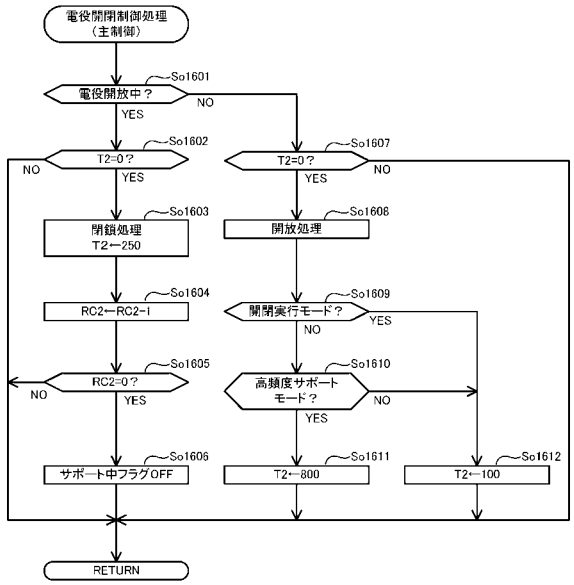
【図４９７】



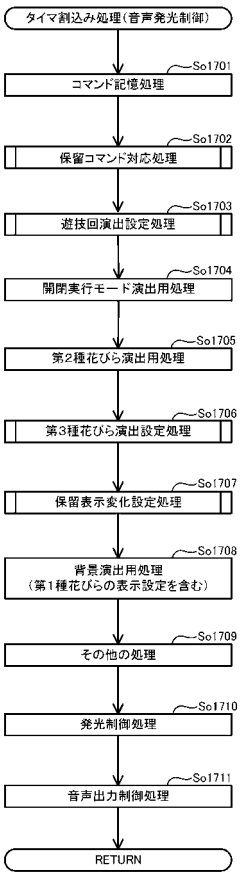
【図４９８】



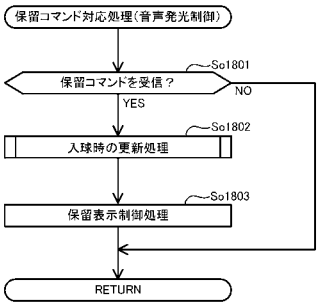
【図４９９】



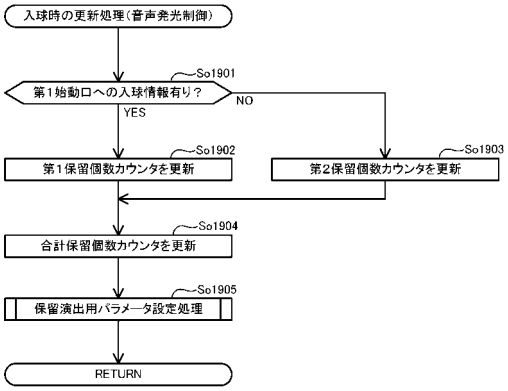
【図５００】



【図５０１】



【図５０２】



【図５０３】

(a)

第１始動口保留演出用記憶エリア

第１始動口用の保留遊技回（n）[対応する保留表示アイコン]	1 [H1]	2 [H2]	3 [H3]	4 [H]
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	1
表示レベルLvr	1	4	1	1

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

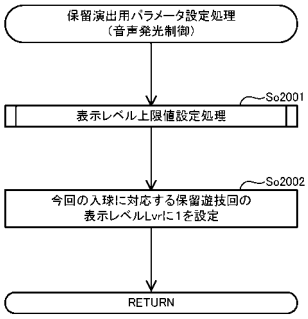
(b)

第２始動口保留演出用記憶エリア

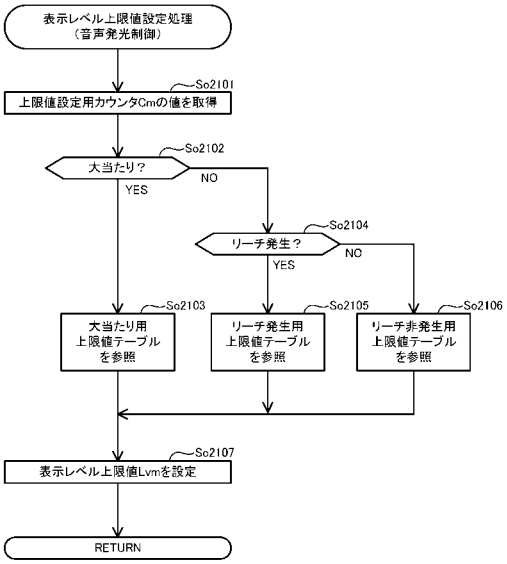
第２始動口用の保留遊技回（n）	1	2	3	4
表示レベル上限値Lvm	5	2		
表示レベルLvr	1	1		

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

【図５０４】



【図５０５】



【図５０６】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
1～4	2
0	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

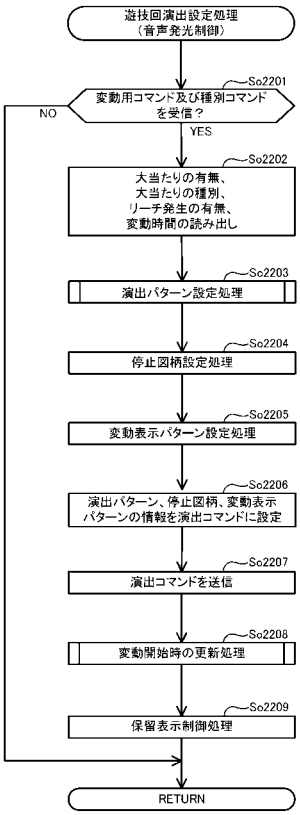
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

(c)

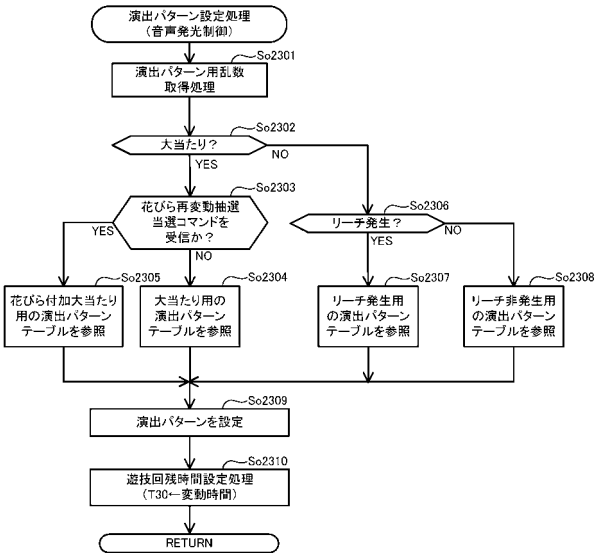
リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

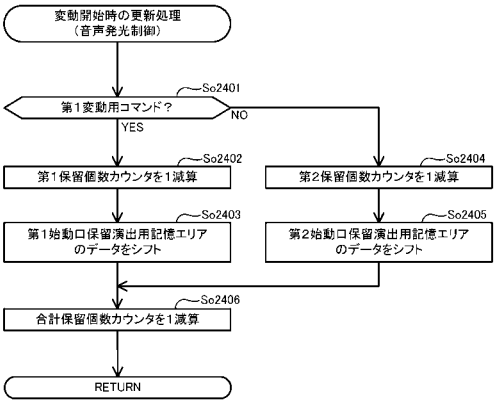
【図５０７】



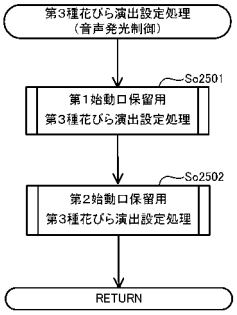
【図５０８】



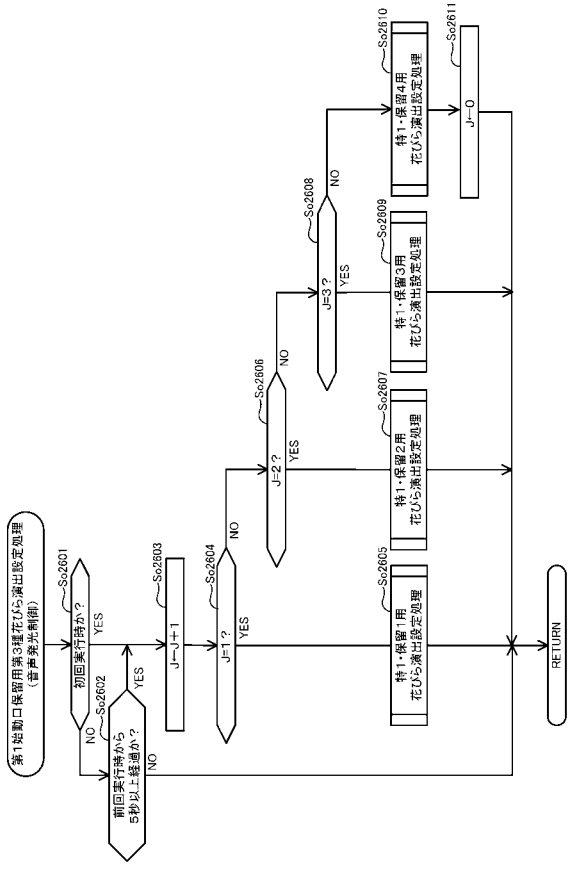
【図５０９】



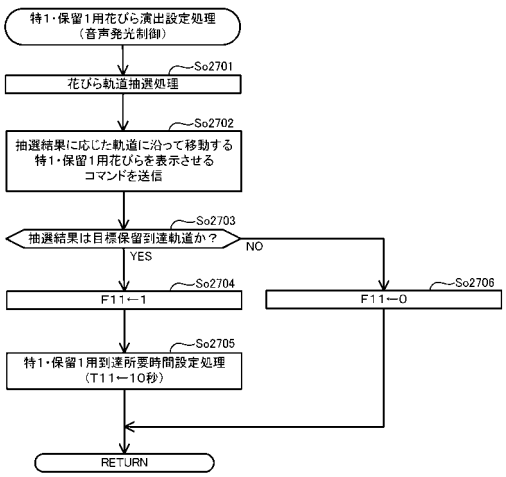
【図５１０】



【図５１１】



【図５１２】

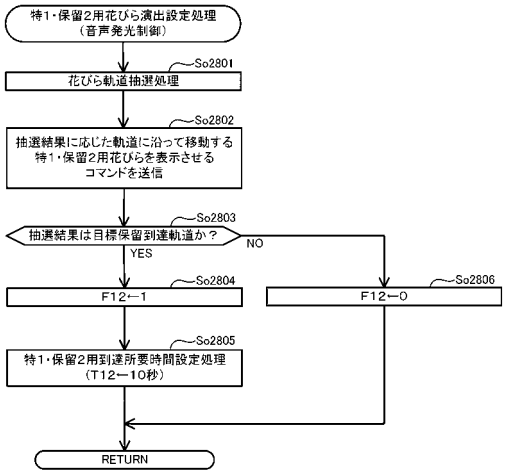


【図５１３】

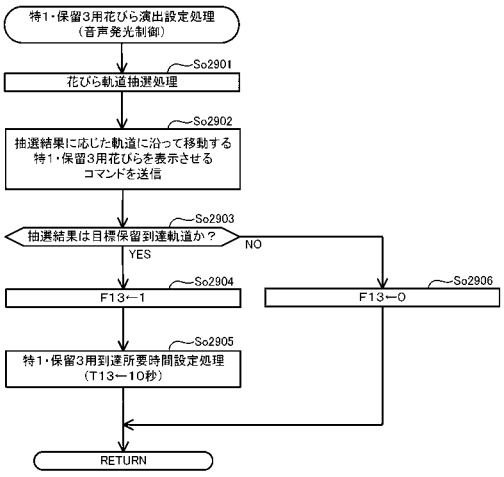
花びら軌道抽選用テーブル

乱数カウンタ(0～1199)	振り分け結果
0～339	目標保留到達軌道
400～799	第1目標保留外軌道
800～1199	第2目標保留外軌道

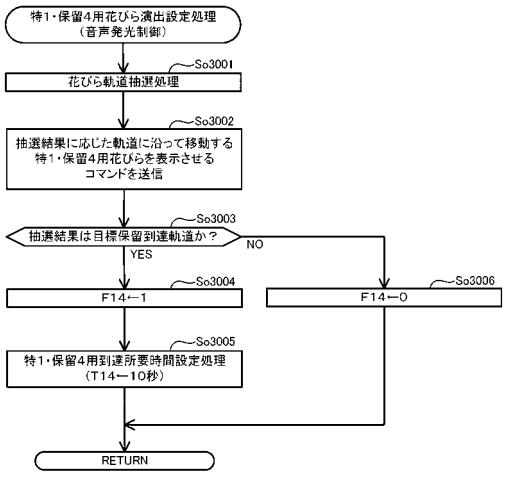
【図５１４】



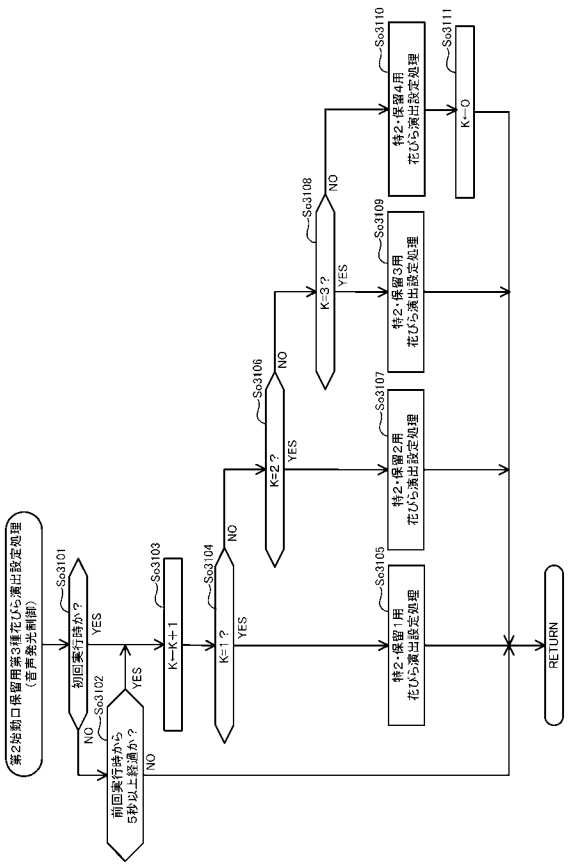
【図５１５】



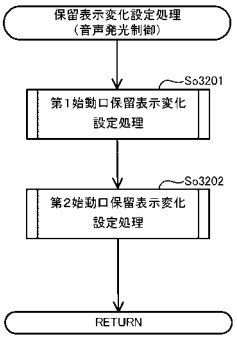
【図５１６】



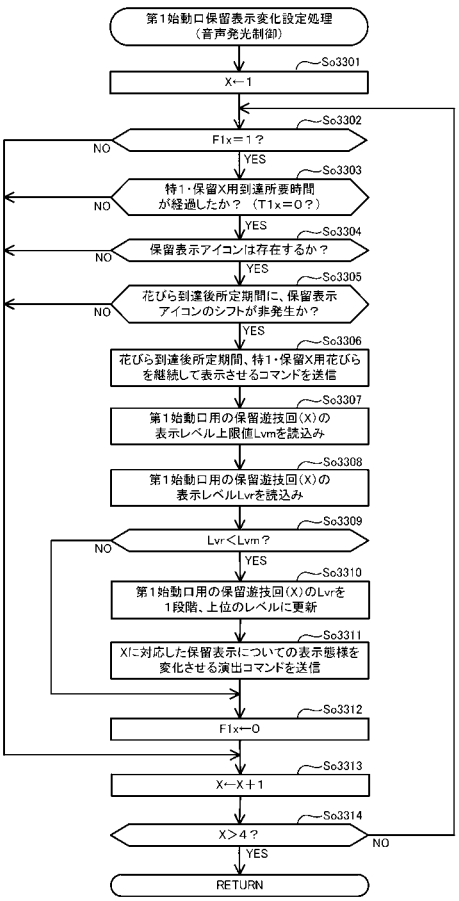
【図５１７】



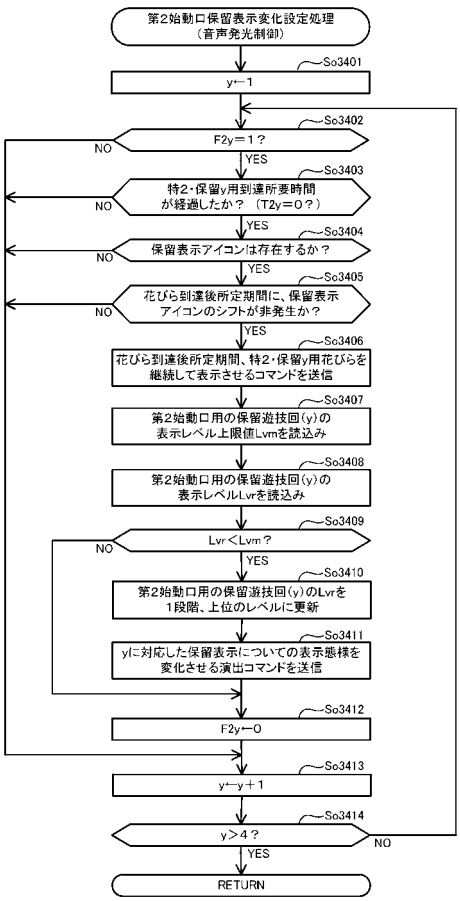
【図５１８】



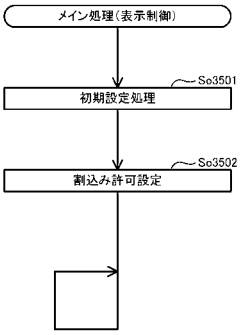
【図５１９】



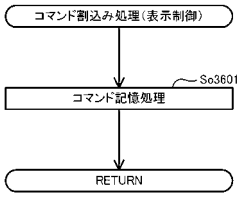
【図５２０】



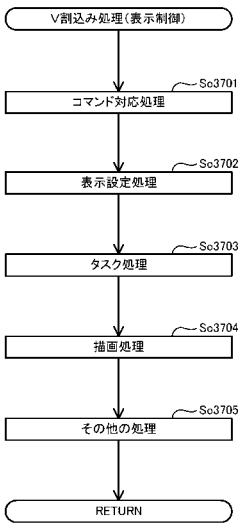
【図５２１】



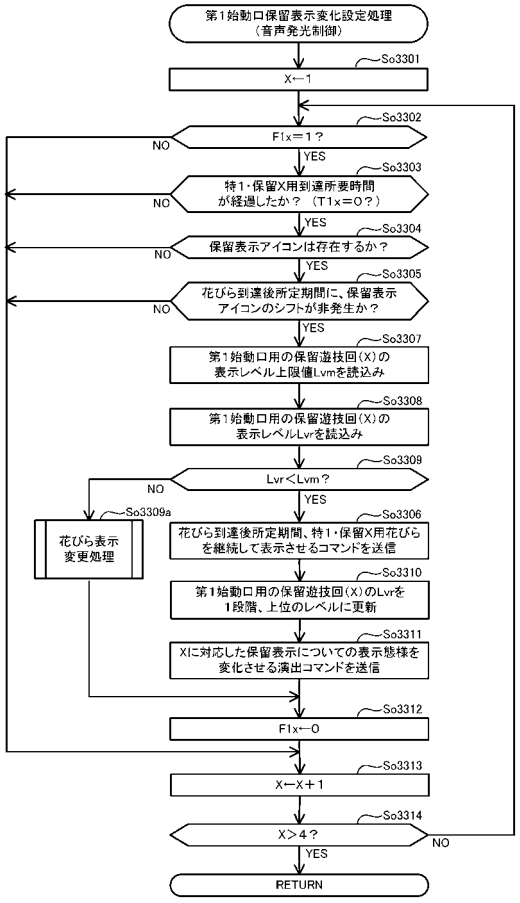
【図５２２】



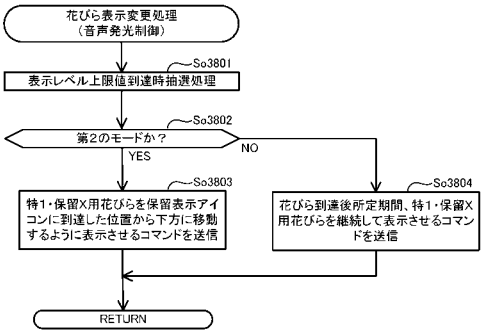
【図５２３】



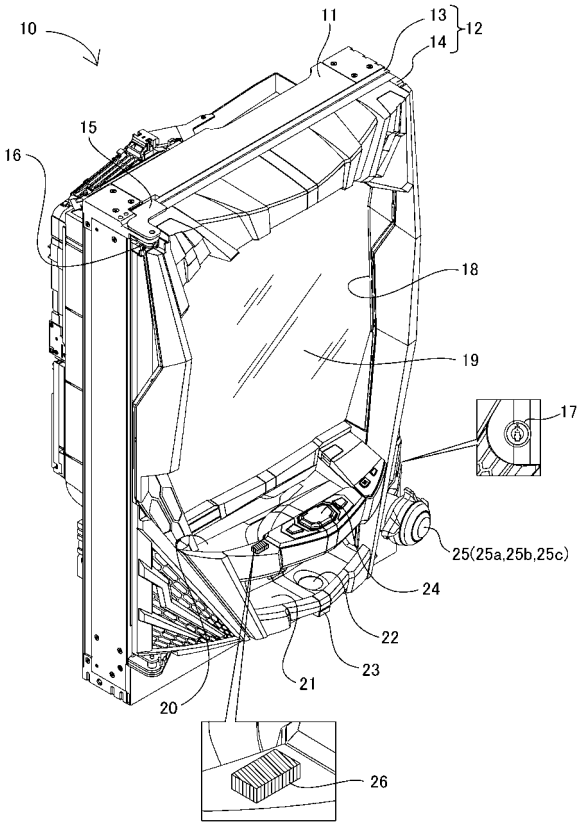
【図５２４】



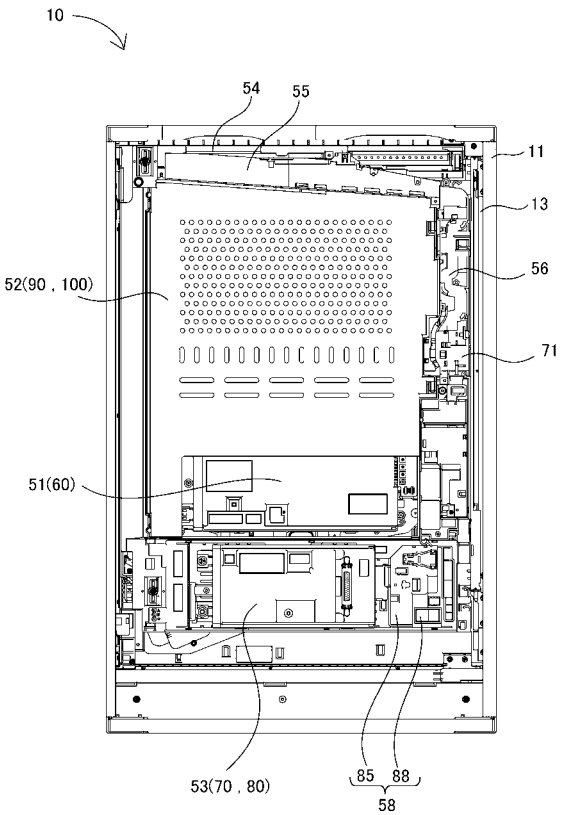
【図５２５】



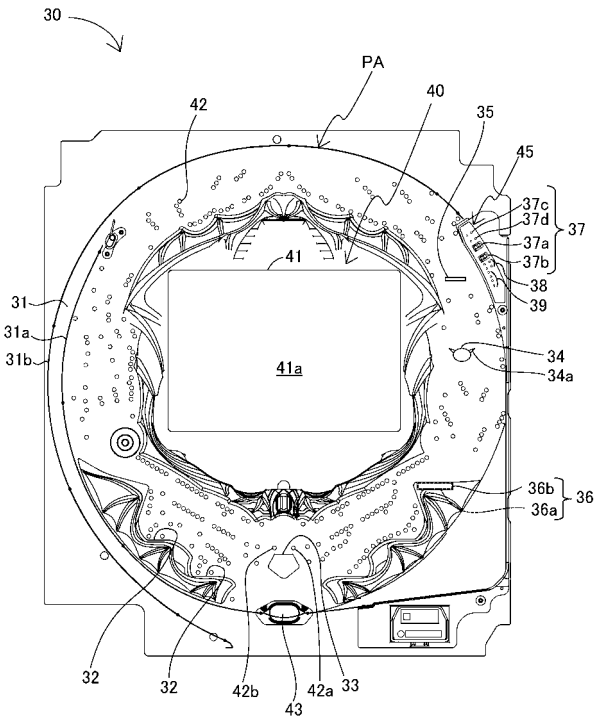
【図５２６】



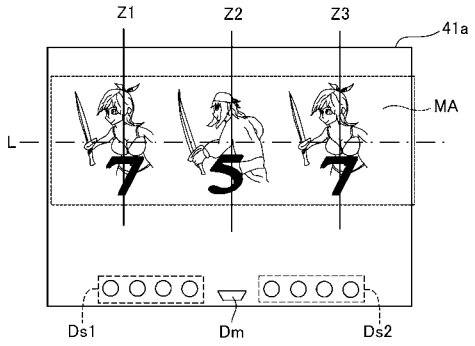
【図５２７】



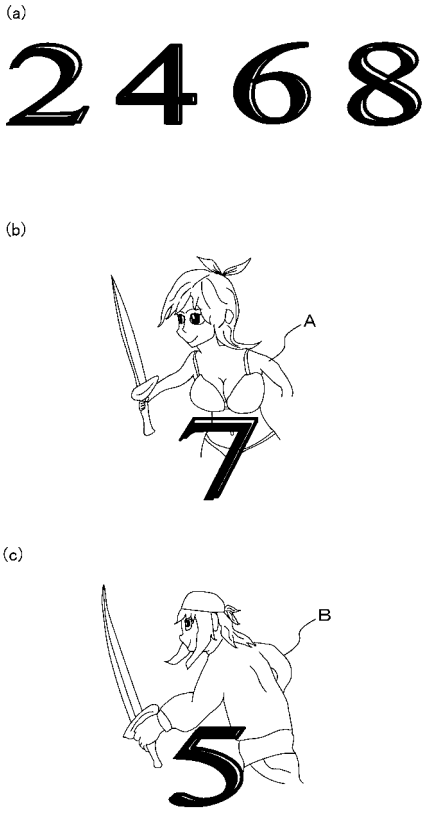
【図５２８】



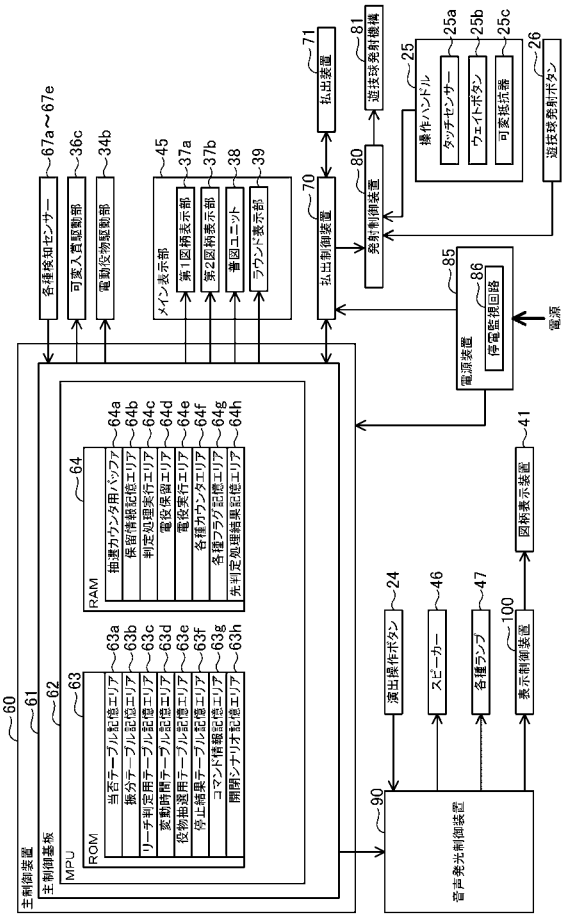
【図５２９】



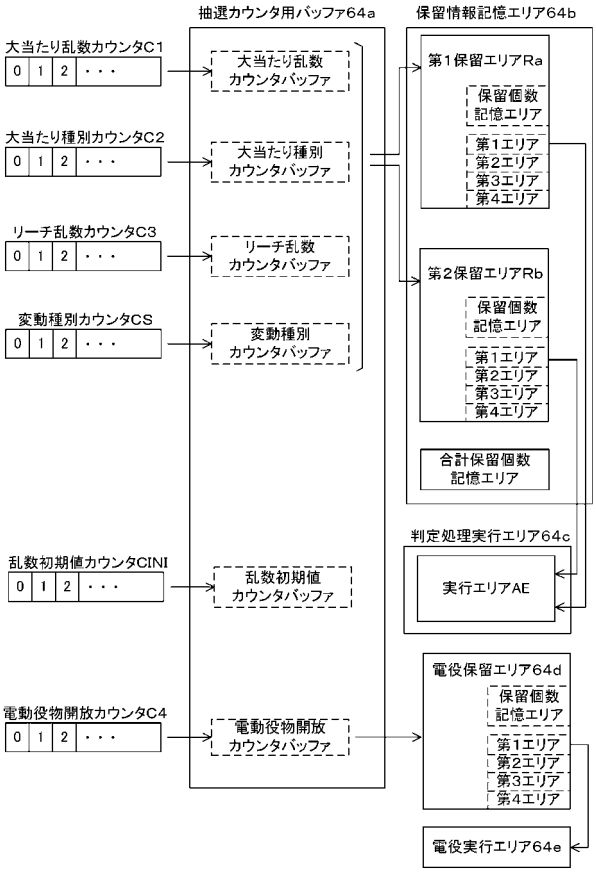
【図５３０】



【図５３１】



【図５３２】



【図５３３】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図５３４】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図５３５】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図５３６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

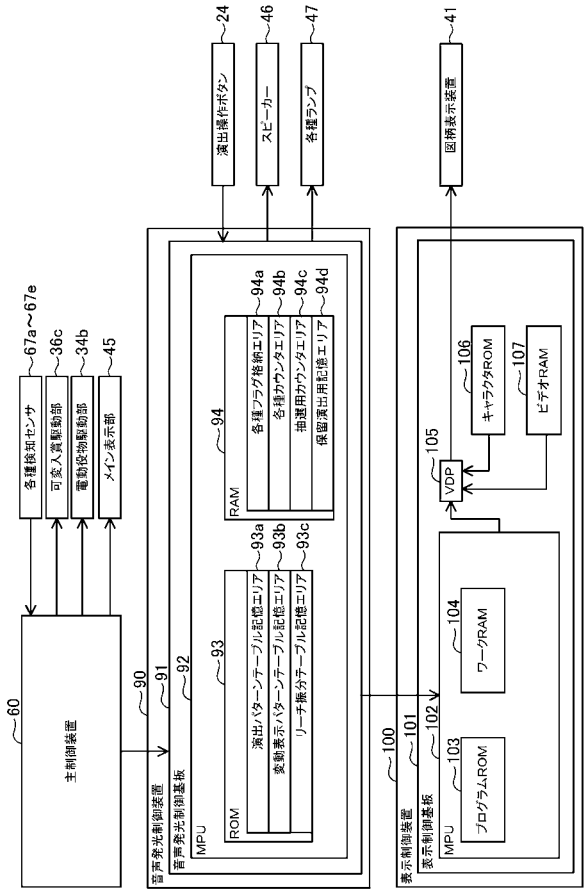
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

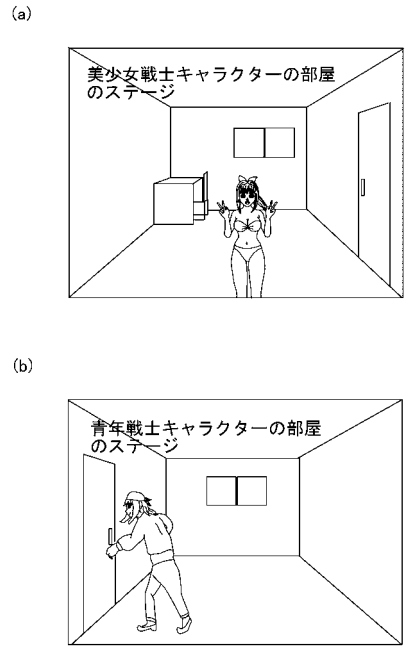
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

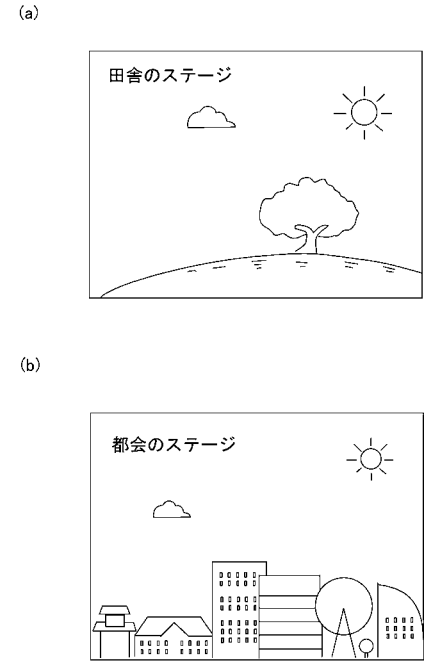
【図５３７】



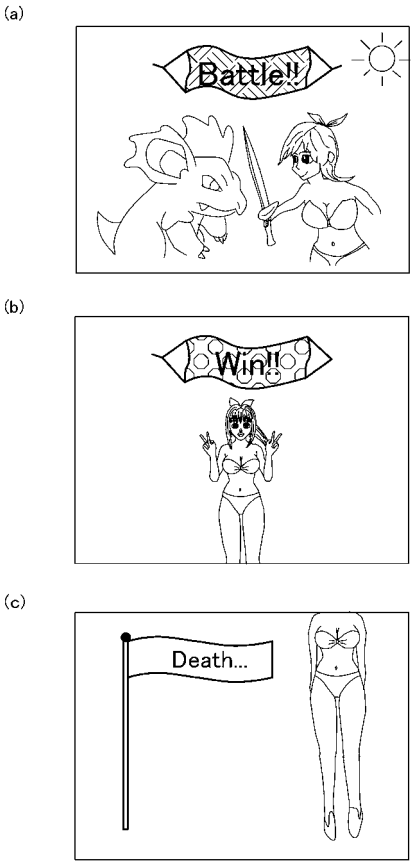
【図５３８】



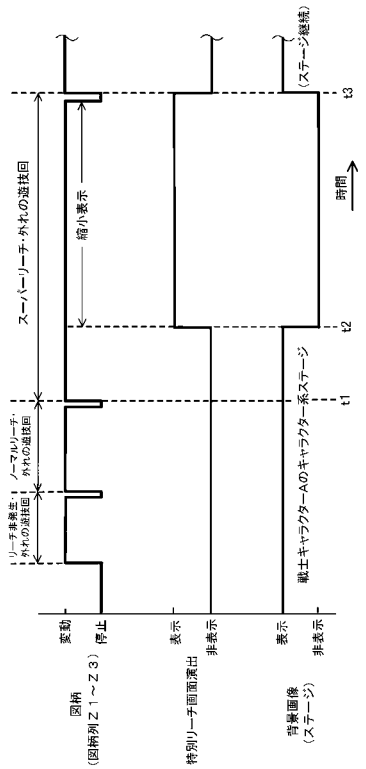
【図５３９】



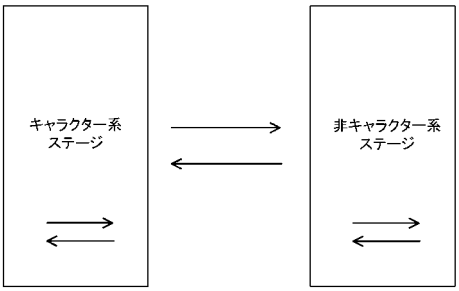
【図５４０】



【図５４１】



【図５４２】



【図５４３】

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

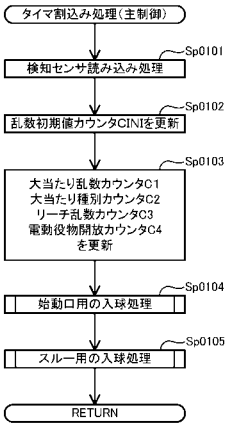
遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、ステージ移行なし（例外１） ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外２）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

【図５４４】

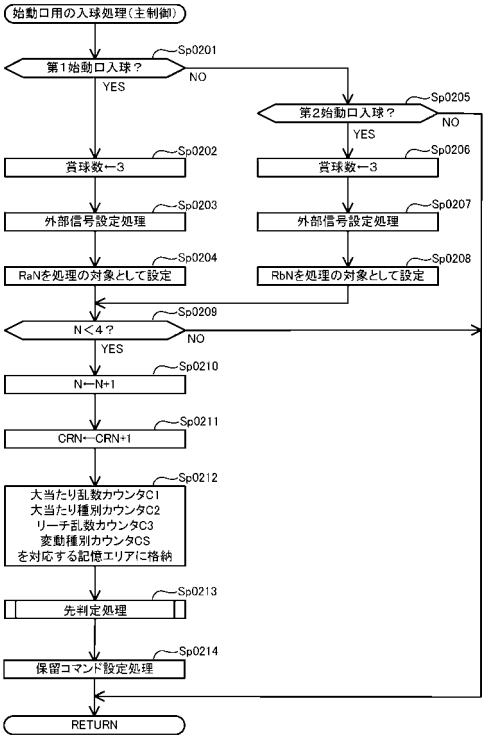
非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

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

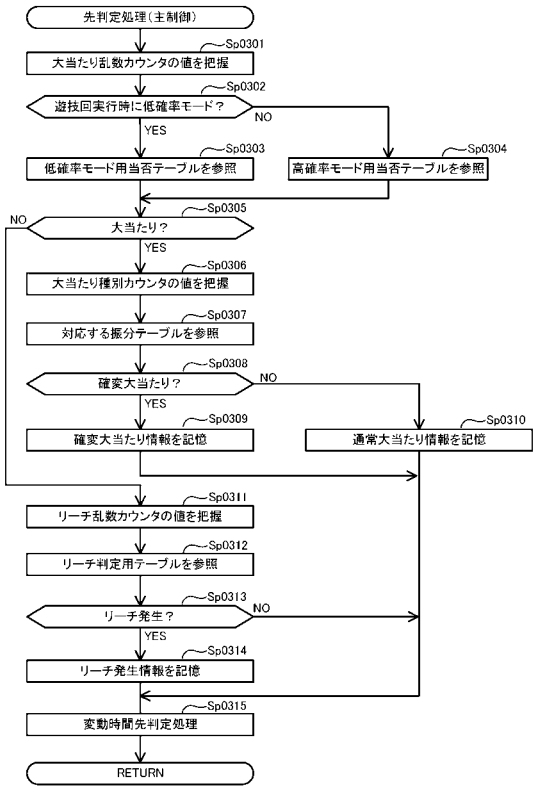
【図５４５】



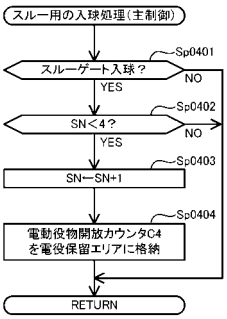
【図５４６】



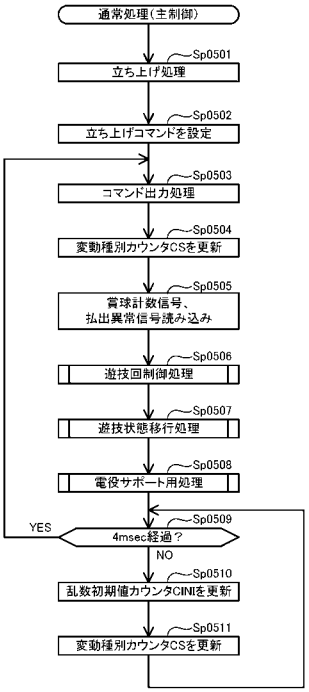
【図５４７】



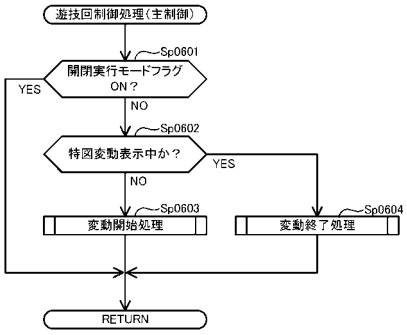
【図５４８】



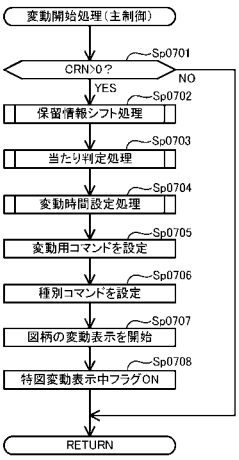
【図５４９】



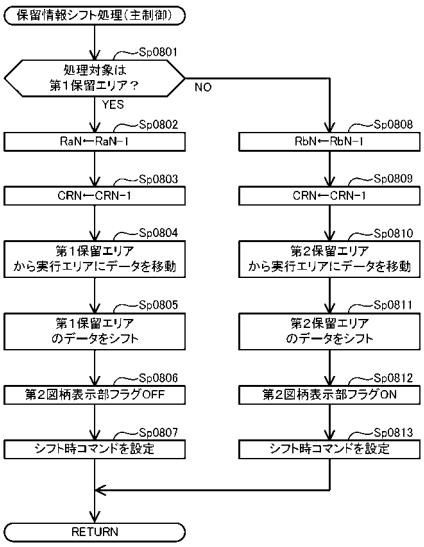
【図５５０】



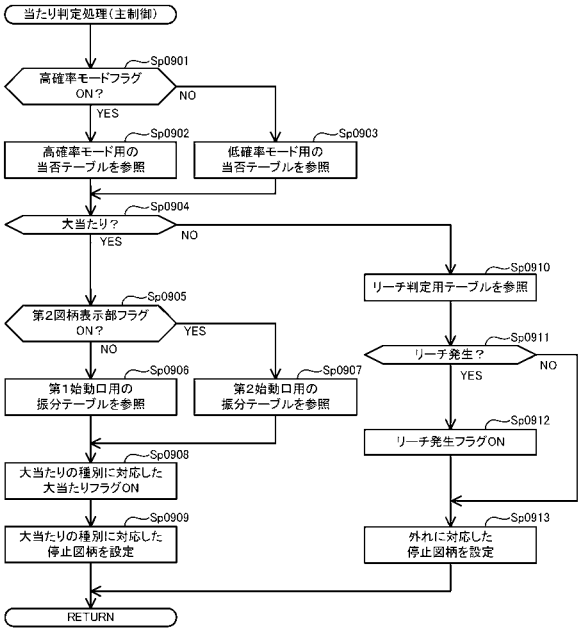
【図５５１】



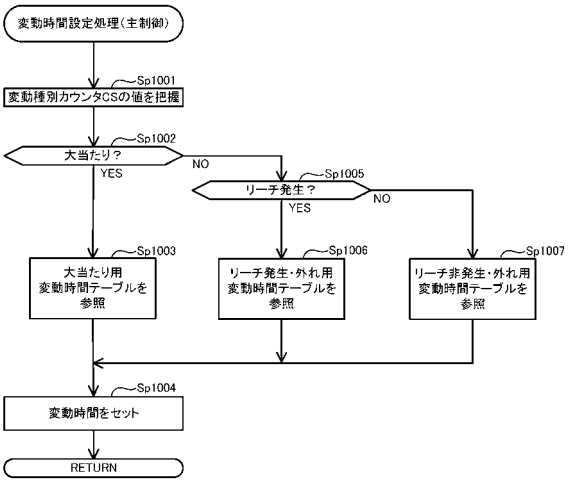
【図５５２】



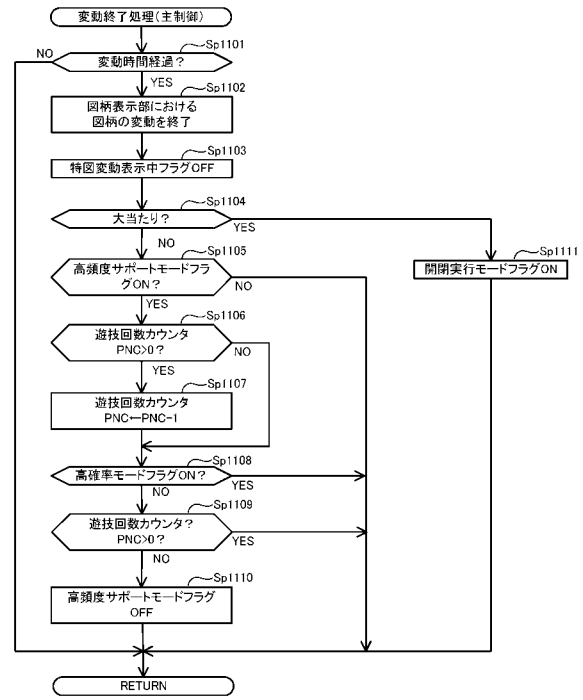
【図５５３】



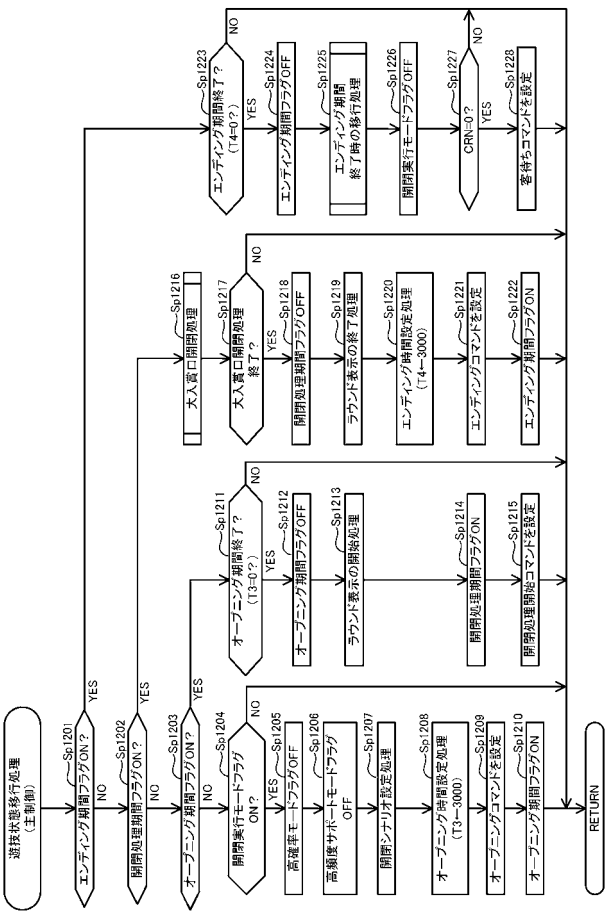
【図５５４】



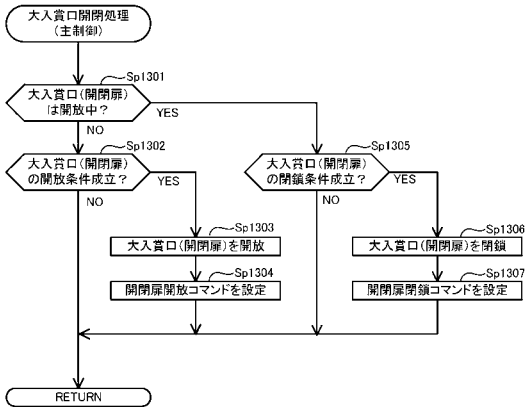
【図５５５】



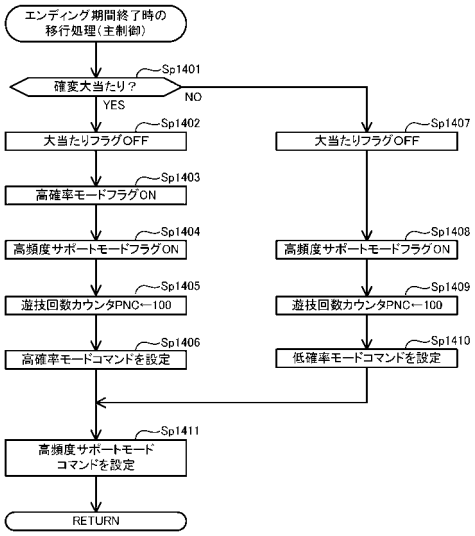
【図５５６】



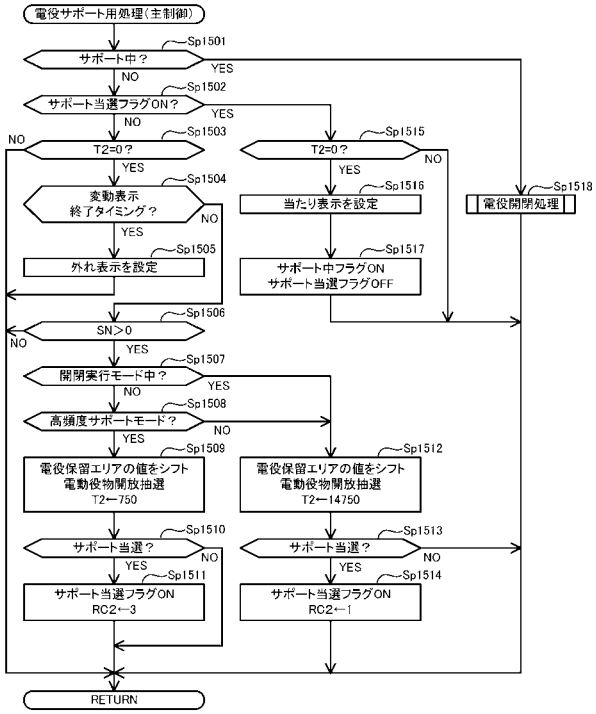
【図５５７】



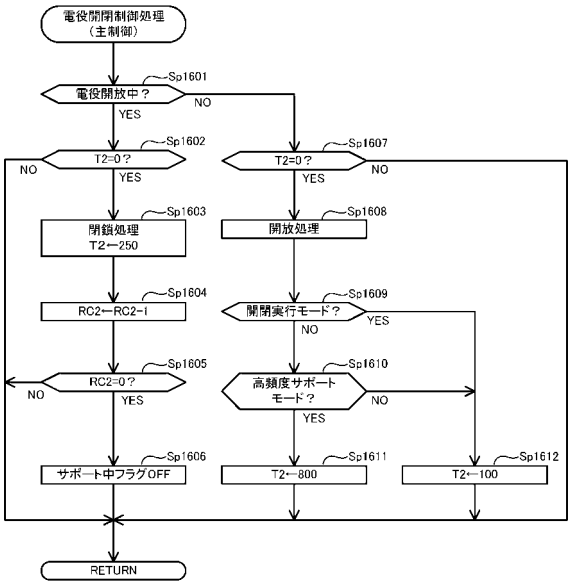
【図５５８】



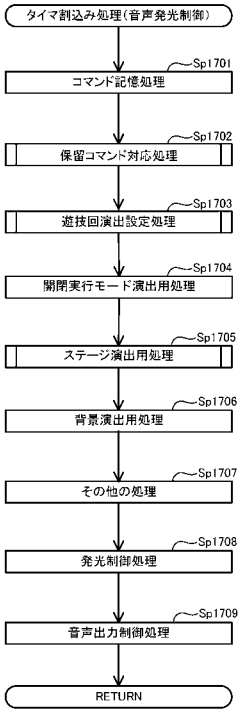
【図５５９】



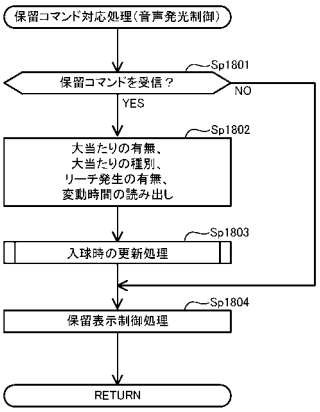
【図５６０】



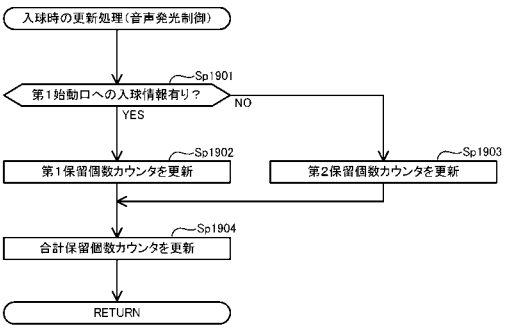
【図５６１】



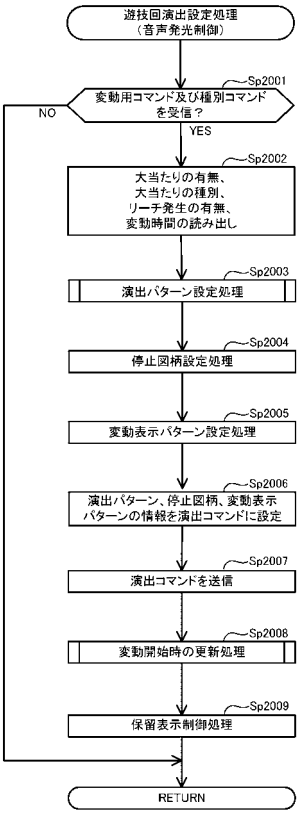
【図５６２】



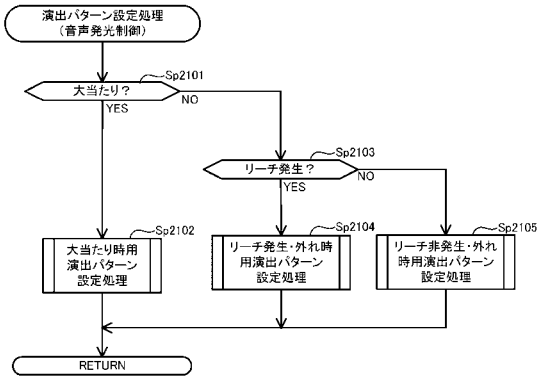
【図５６３】



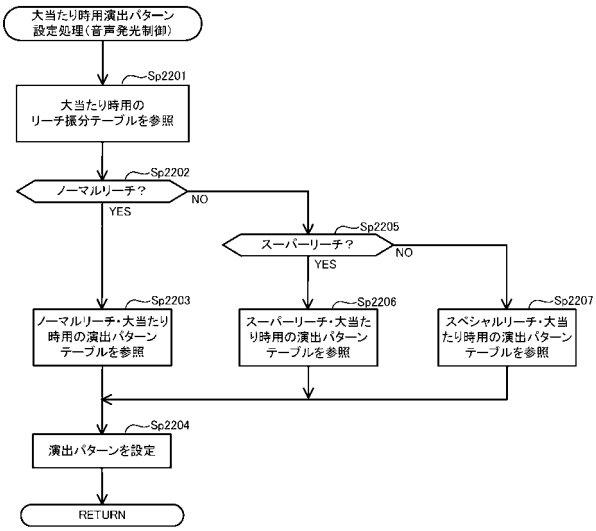
【図５６４】



【図５６５】



【図５６６】



【図５６７】

(a)

大当たり時用のリーチ振分テーブル

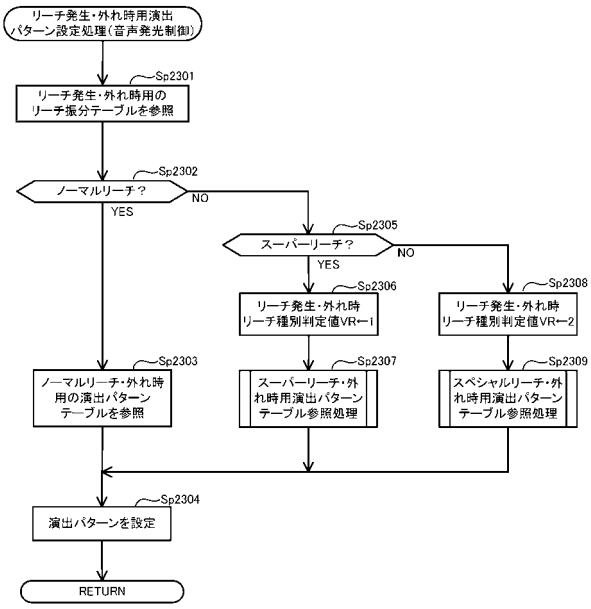
変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

(b)

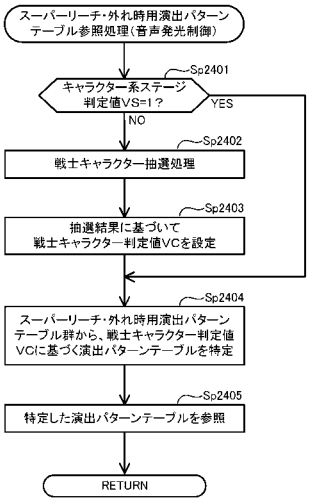
リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

【図５６８】



【図５６９】



【図５７０】

戦士キャラクター抽選用テーブル

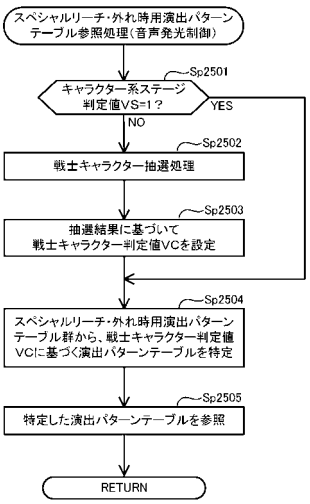
カウンタC5（0～99）	抽選結果
0～24	戦士キャラクターA
25～49	戦士キャラクターB
50～74	戦士キャラクターC
75～99	戦士キャラクターD

【図５７１】

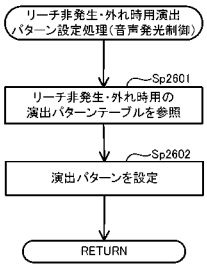
戦士キャラクター判定値対応テーブル

抽選結果	戦士キャラクター判定値VC
戦士キャラクターA	1
戦士キャラクターB	2
戦士キャラクターC	3
戦士キャラクターD	4

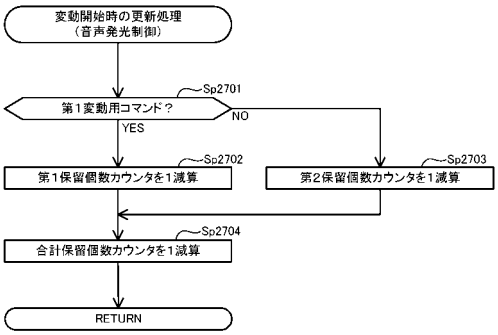
【図５７２】



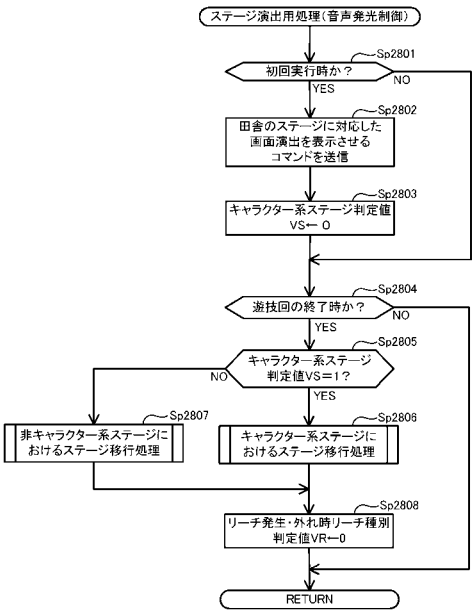
【図５７３】



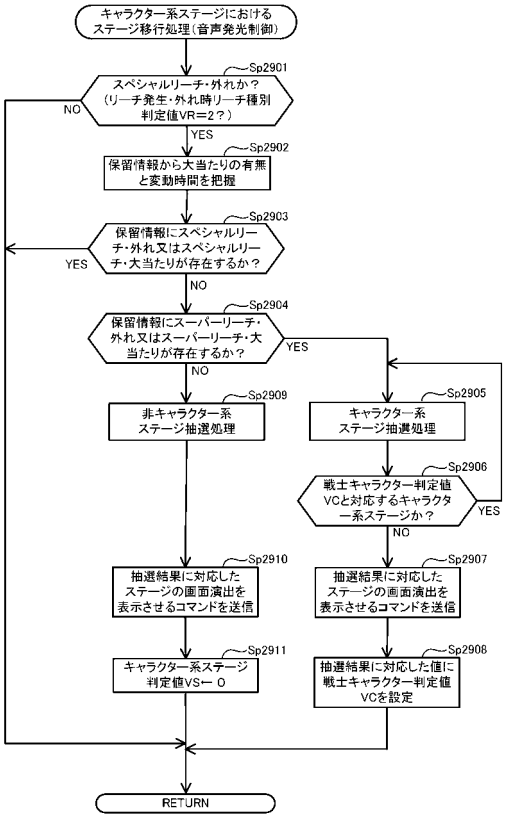
【図５７４】



【図５７５】



【図５７６】



【図５７７】

(a)

キャラクター系ステージ抽選用テーブル

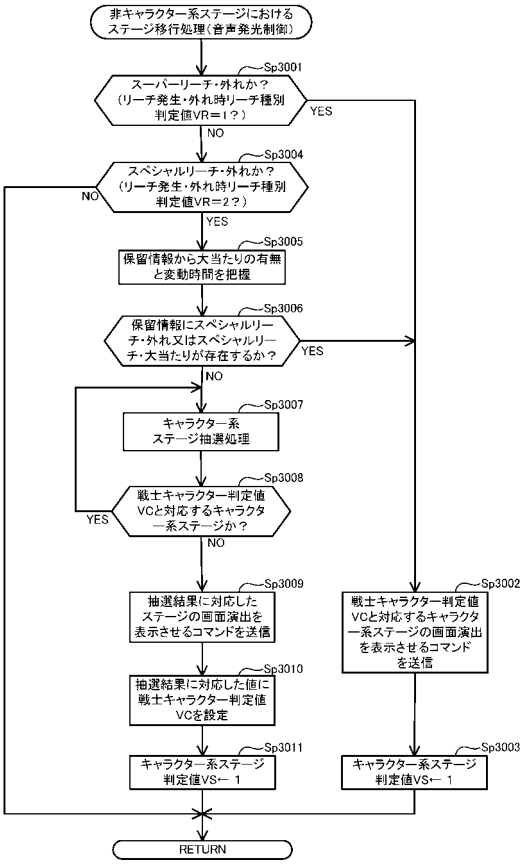
カウンタC6(0～99)	抽選結果
0～24	戦士Aの部屋のステージ
25～49	戦士Bの部屋のステージ
50～74	戦士Cの部屋のステージ
75～99	戦士Dの部屋のステージ

(b)

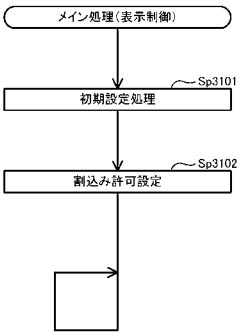
非キャラクター系ステージ抽選用テーブル

カウンタC7(0～99)	抽選結果
0～24	田舎のステージ
25～49	都会のステージ
50～74	海洋のステージ
75～99	全員のステージ

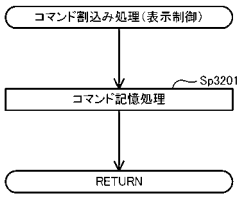
【図５７８】



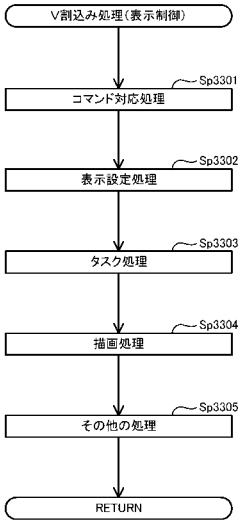
【図５７９】



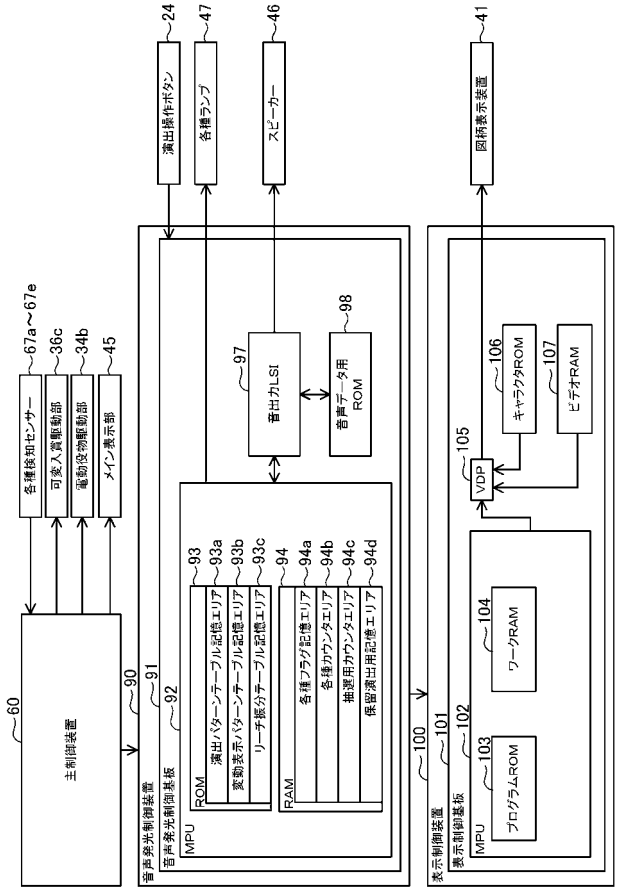
【図５８０】



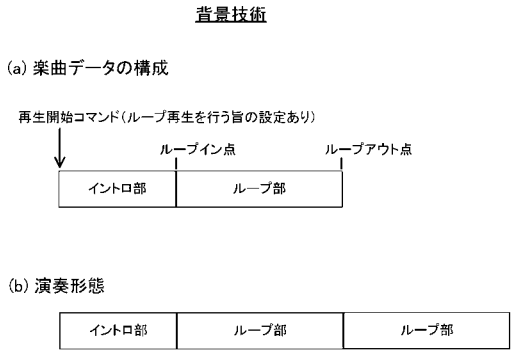
【図５８１】



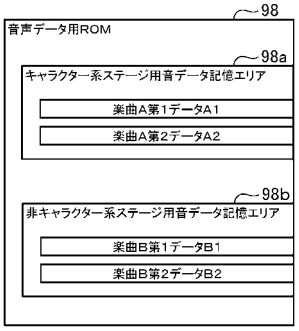
【図５８２】



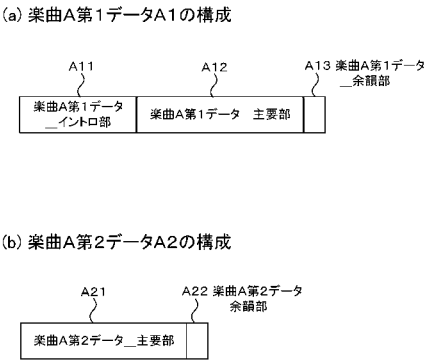
【図５８３】



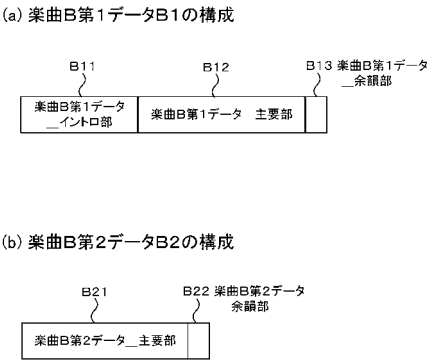
【図５８４】



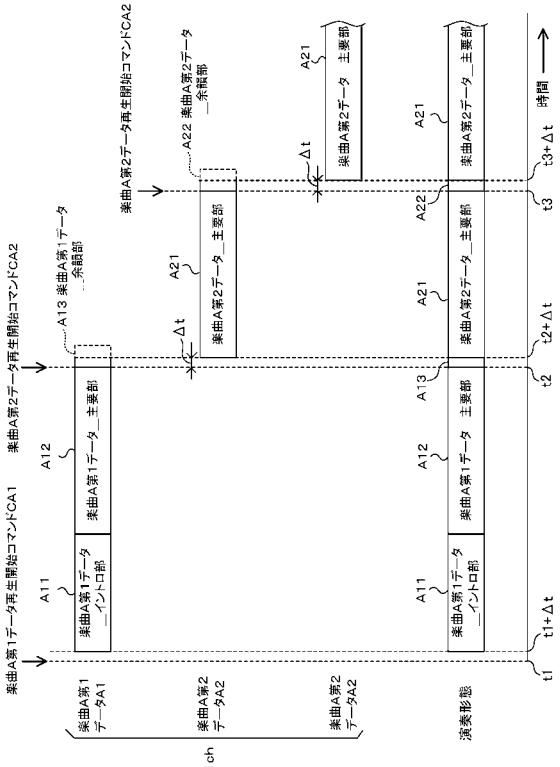
【図５８５】



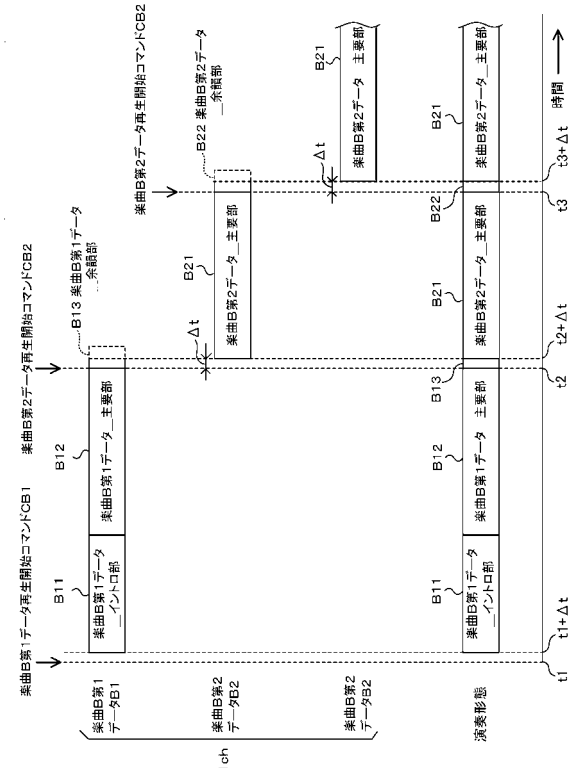
【図５８６】



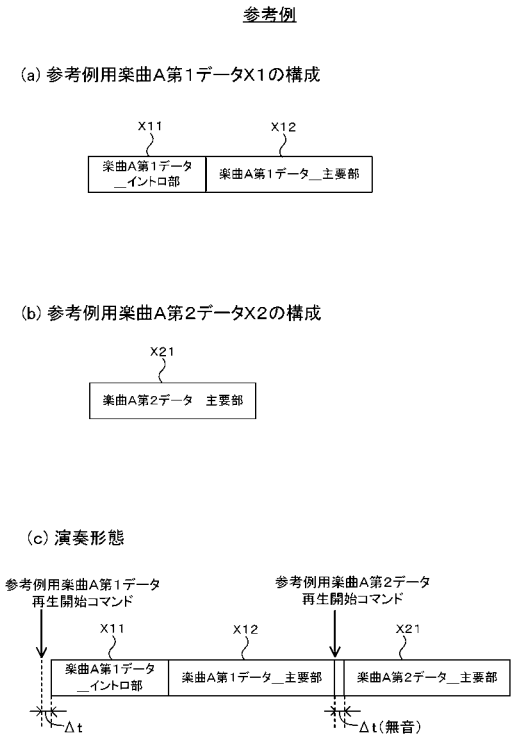
【図５８７】



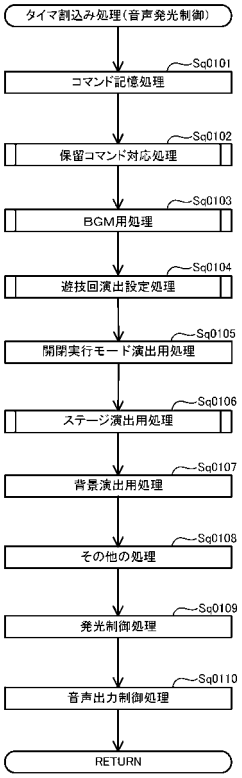
【図５８８】



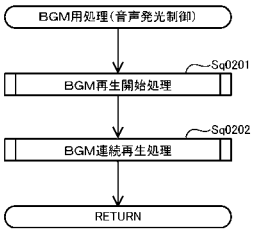
【図５８９】



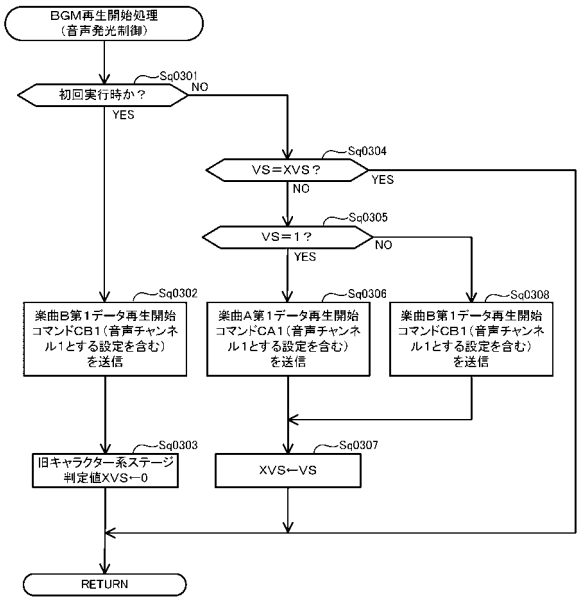
【図５９０】



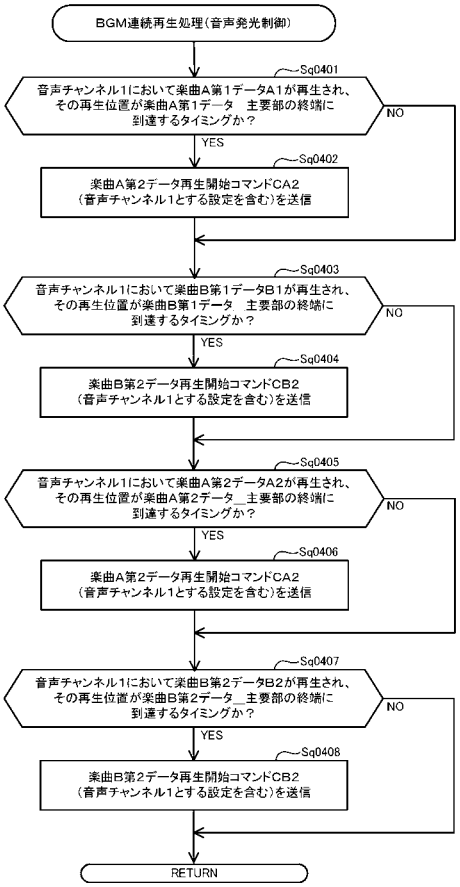
【図５９１】



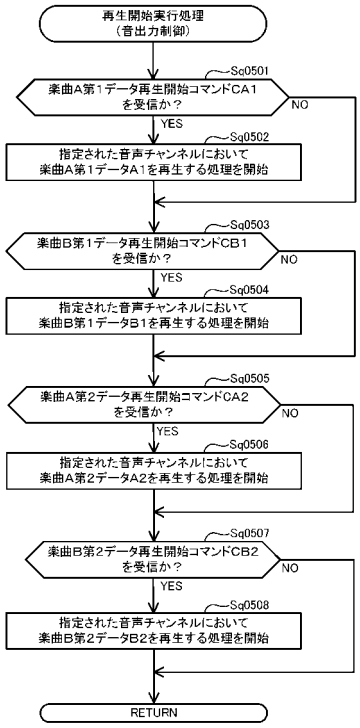
【図５９２】



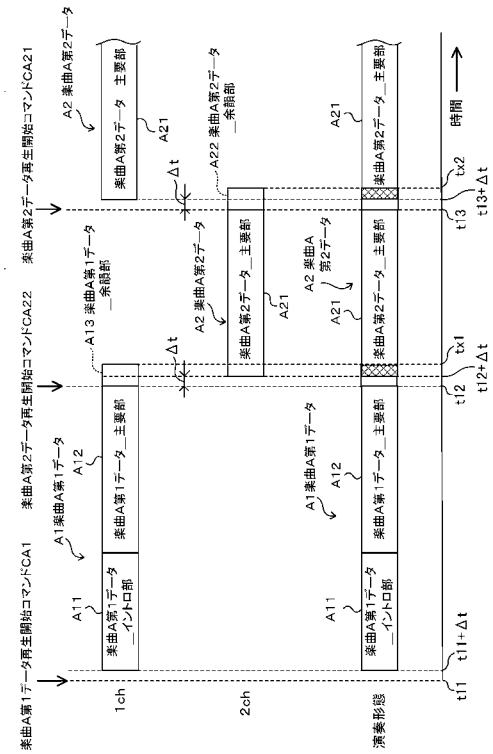
【図５９３】



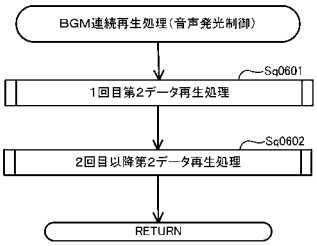
【図５９４】



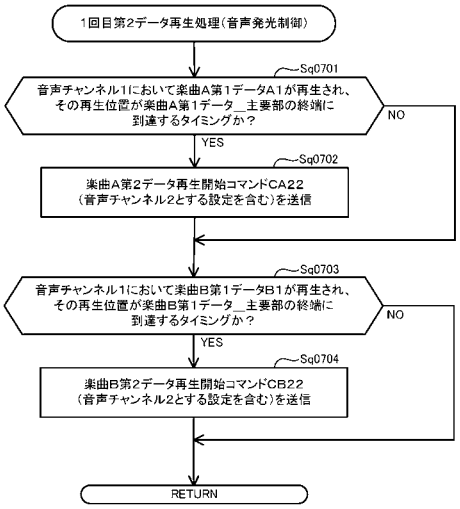
【図５９５】



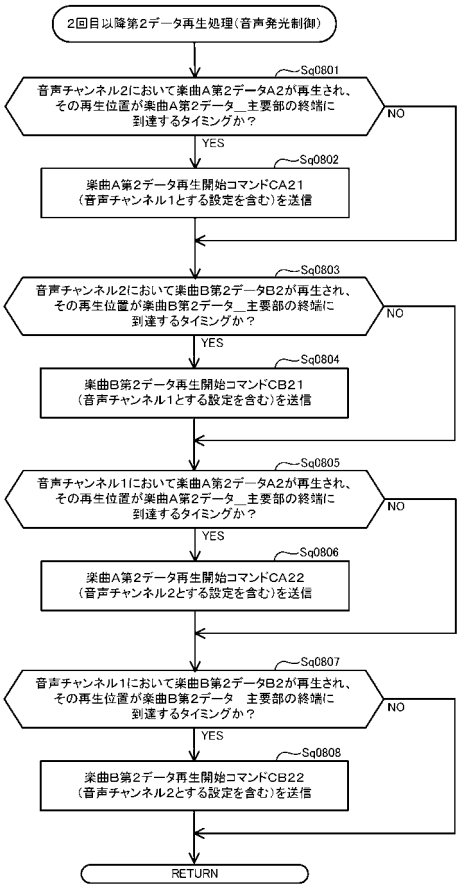
【図５９６】



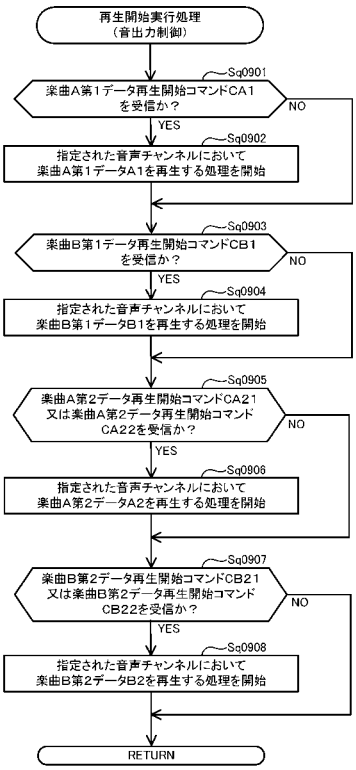
【図５９７】



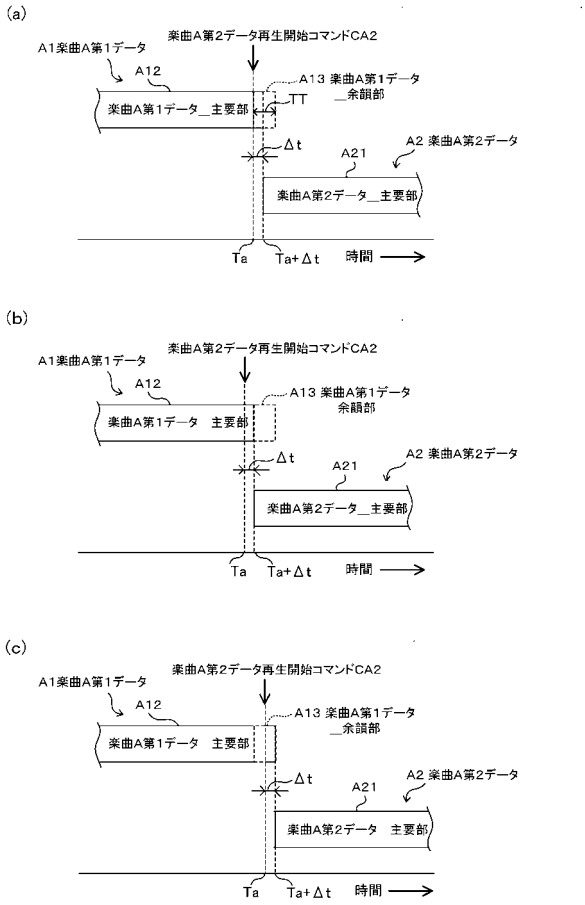
【図５９８】



【図５９９】



【図６００】



フロントページの続き

(72)発明者　神村　隆弘
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考) 2C088 BC06　EA10