(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-73789
(P2022-73789A)
(43)公開日　令和4年5月17日(2022.5.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	315A	2C088
		A63F	7/02	320	2C333
		A63F	7/02	304D	
		A63F	7/02	311A	

審査請求　有　請求項の数　2　OL　（全1456頁）

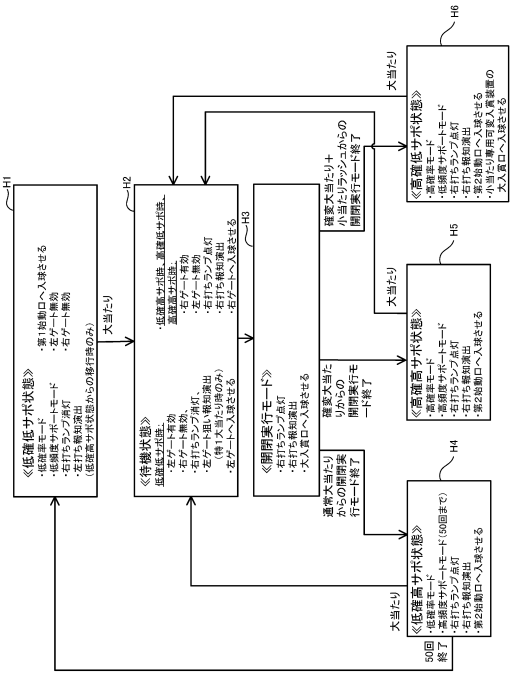
(21)出願番号　特願2020-183984(P2020-183984)
(22)出願日　令和2年11月2日(2020.11.2)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003052
特許業務法人勇智国際特許事務所
(72)発明者　北田 昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C088　BC22 EB48
2C333　AA11 CA05 CA53

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】報知手段の報知態様を適切に制御できる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機は、第１または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態を発生させる手段と、遊技状態を判定する手段とを備える。さらに、遊技状態が第１状態の場合に第２特定入球領域に遊技球が入球しても遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とし、遊技状態が第２状態の場合に第１特定入球領域に遊技球が入球しても遊技状態が第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とし、遊技状態が第３状態の場合に第１または第２特定入球領域に遊技球が入球しても遊技球の検出に対する所定処理を非実行とする手段を備える。
【選択図】図４６６



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理を非実行とする、入球領域用制御手段
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】

【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
［形態］（本形態は、主に、下記の第１０実施形態とその変形例とに基づく）
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理を非実行とする、入球領域用制御手段
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００８】
上記形態によれば、上述の課題を解決することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図５】図柄表示装置において変動表示される図柄を示す説明図である。

【図６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図８】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図１１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１３】キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図１４】非キャラクター系ステージを例示する説明図である。
【図１５】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
【図１６】変動・停止する図柄、特別リーチ画面演出、および背景画像の表示態様を示すタイミングチャートである。
【図１７】パチンコ機において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。
【図１８】キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図１９】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
【図２０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２４】通常処理を示すフローチャートである。
【図２５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３０】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図３１】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３２】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３３】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３４】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３５】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３６】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３８】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３９】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４１】大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４２】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４３】リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図４５】戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６】戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。
【図４７】スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
【図４８】リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４９】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図５０】ステージ演出用処理を示すフローチャートである。
【図５１】キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図５２】ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
【図５３】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
【図５４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５５】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５７】第２実施形態のパチンコ機１０における音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５８】背景技術としての楽曲データの一例とその演奏形態とを示す説明図である。
【図５９】音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。
【図６０】楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との各構成を示す説明図である。
【図６１】楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との各構成を示す説明図である。
【図６２】音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図６３】音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ｂについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図６４】参考例における楽曲Ａについてのデータの構成と演奏形態とを示す説明図である。
【図６５】音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６６】ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。
【図６７】ＢＧＭ再生開始処理を示すフローチャートである。
【図６８】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図６９】音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。
【図７０】変形例１における音出力ＬＳＩ９７よる楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。
【図７１】ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。
【図７２】１回目第２データ再生処理を示すフローチャートである。
【図７３】２回目以降第２データ再生処理を示すフローチャートである。
【図７４】音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。
【図７５】変形例５における送信タイミングを規定する所定期間を示す説明図である。
【図７６】第３実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図７７】パチンコ機の背面図である。
【図７８】遊技盤の正面図である。
【図７９】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図８０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８１】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図８２】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８４】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８５】第３実施形態の音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として

示すブロック図である
【図８６】第３実施形態の電源スイッチを模式的に示す説明図である。
【図８７】電源スイッチの他の例を模式的に示す説明図である。
【図８８】電源スイッチの他の例を模式的に示す説明図である。
【図８９】第３実施形態の主側ＭＰＵが電源投入時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図９０】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する設定変更処理を示すフローチャートである。
【図９１】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する設定確認処理を示すフローチャートである。
【図９２】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９３】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する電源監視処理を示すフローチャートである。
【図９４】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９５】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する先判定処理を示すフローチャートである。
【図９６】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９７】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図９８】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図９９】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１００】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０４】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第３実施形態の主側ＭＰＵが実行する電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行する起動日時情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行する起動種別判定処理を示すフローチャートである。
【図１１１】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行する音光側異常電断フラグ対応処理を示すフローチャートである。

【図１１２】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図１１５】ＲＴＣ演出実行判定テーブルを説明する説明図である。
【図１１６】第３実施形態の音光側ＭＰＵが実行する据え置き示唆演出用処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第３実施形態の変形例１のパチンコ機が備える演出用可動物を説明する説明図である。
【図１１８】第３実施形態の変形例１のパチンコ機が備える演出用可動物を説明する説明図である。
【図１１９】第３実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２０】第３実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵが実行する電源監視処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第３実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵが実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第３実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵが実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第３実施形態の変形例１３の主側ＭＰＵが実行する電源監視処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第３実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵが実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第３実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵが実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第４実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図１２７】パチンコ機の背面図である。
【図１２８】遊技盤の正面図である。
【図１２９】始動口ユニットを示す説明図である。
【図１３０】振分片部が第１位置Ｑ１にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。
【図１３１】振分片部が第２位置Ｑ２にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。
【図１３２】始動口ユニットにおける第１ルートを示す説明図である。
【図１３３】始動口ユニットにおける第２ルートを示す説明図である。
【図１３４】始動口ユニットにおける第３ルートを示す説明図である。
【図１３５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１３６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１３８】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１３９】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１４０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１４１】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図１４２】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１４３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１４４】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図１４５】低確低サポ状態低確高サポ状態高確高サポ状態および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。

【図１４６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４７】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４８】転落口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４９】通常処理を示すフローチャートである。
【図１５０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１５１】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１５２】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１５５】第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１５７】第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１６５】第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１６９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１７０】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１７２】オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図１７３】開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図１７４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１７５】エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図１７６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１７７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１７８】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１７９】遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。
【図１８０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１８２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１８３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８４】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図１８５】特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８６】第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図１８７】第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１】特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９２】第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９３】第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９４】第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９５】第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９６】第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１９９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２００】変形例における始動口ユニットを示す説明図である。
【図２０１】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２０２】パチンコ機の背面図である。
【図２０３】遊技盤の正面図である。
【図２０４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２０５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０６】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２０７】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０８】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２０９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１０】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２１３】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２１４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１５】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２１６】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２１８】通常処理を示すフローチャートである。
【図２１９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２２２】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図２２３】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図２２４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２２５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２２６】時短付与用処理を示すフローチャートである。
【図２２７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２２８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２９】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図２３０】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図２３１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２３２】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２３３】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２３４】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２３５】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２３６】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３７】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３８】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２３９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４０】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４１】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４２】第６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２４３】パチンコ機の背面図である。
【図２４４】遊技盤の正面図である。
【図２４５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２４６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２４８】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２４９】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５１】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５２】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２５３】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２５４】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図２５５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２５８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５９】通常処理を示すフローチャートである。
【図２６０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２６２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２６３】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２６５】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２６６】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２６７】時短付与用処理を示すフローチャートである。
【図２６８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２６９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図２７０】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７１】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図２７２】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２７３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２７４】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７５】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７６】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２７７】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７８】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２７９】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２８０】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８１】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８２】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８３】変形例１のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２８４】変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２８５】変形例２のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２８６】変形例３における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）の内容を示す説明図である。
【図２８７】変形例３のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２８８】変形例１３において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
【図２８９】変形例１４において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９０】変形例１５において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
【図２９１】変形例１８における遊技盤の正面図である。
【図２９２】第７実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２９３】パチンコ機の背面図である。
【図２９４】遊技盤の正面図である。
【図２９５】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２９６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２９７】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２９８】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２９９】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３００】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３０１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３０２】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図３０３】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図３０４】通常時において特１保留の中に大当たりが含まれる場合を示す説明図である。
【図３０５】特１保留１についての変動表示と前兆予告演出（１回目）を示す説明図である。
【図３０６】特１保留２についての変動表示と前兆予告演出（２回目）を示す説明図である。
【図３０７】特１保留３についての変動表示と前兆予告演出（３回目）を示す説明図であ

る。
【図３０８】前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示す説明図である。
【図３０９】特１保留４についての変動表示、リーチ演出、停止表示を示す説明図である。
【図３１０】特１保留１～特１保留４についての一連の演出を時間軸に表すタイムチャートである。
【図３１１】第７実施形態のパチンコ機１０で採用された保留連続演出の基本概念を示す説明図である。
【図３１２】ケース１における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図３１３】ケース１における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図３１４】ケース２における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図３１５】ケース２における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図３１６】図柄同色の色と実行予定演出との関係を示す説明図である。
【図３１７】特２保留１についての遊技回において実行される一連の演出を示す説明図である。
【図３１８】比較例１を示すタイムチャートである。
【図３１９】ケース３における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図３２０】ケース３における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図３２１】チャージ演出の内容を表す説明図である。
【図３２２】特２保留１についての遊技回において実行される一連の演出を示す説明図である。
【図３２３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３２４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２５】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３２６】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２７】通常処理を示すフローチャートである。
【図３２８】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３２９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３３０】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３３１】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３３２】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３３３】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図３３４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３３５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３３６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３３７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３３８】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３３９】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４０】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３４１】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３４３】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３４４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャート

である。
【図３４５】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４６】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４７】変形例１０における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図３４８】変形例１０における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図３４９】変形例１１における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図３５０】第８実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３５１】パチンコ機の背面図である。
【図３５２】遊技盤の正面図である。
【図３５３】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３５４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５５】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図３５６】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３５７】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３５８】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３５９】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３６０】サブ領域に第１保留関係情報が表示された表示面を示す説明図である。
【図３６１】未実行保留表示エリア、変動実行中保留表示エリア、および既実行保留表示エリアが遊技の進行と共にどのように変化するかを示す説明図である。
【図３６２】サブ領域に第２保留関係情報が表示された表示面を示す説明図である。
【図３６３】参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルを例示する説明図である。
【図３６４】保留変化予告による表示色の変化の一例を示す説明図である。
【図３６５】特１保留演出用記憶エリアのデータ構成を説明する説明図である。
【図３６６】既実行保留予告用処理の概要を示すフローチャートである。
【図３６７】外れ時同色外し用処理を示すフローチャートである。
【図３６８】ケース１において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３６９】ケース２において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３７０】ケース３において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３７１】ケース４において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３７２】ケース５において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３７３】ケース６において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３７４】ケース７において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図３７５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３７７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３７８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３７９】通常処理を示すフローチャートである。

【図３８０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３８１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３８２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３８３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３８４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３８５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図３８６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３８７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３８８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３８９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３９０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３９１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３９２】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３９３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３９４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９５】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３９６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３９７】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３９８】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３９９】ケース８において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４００】ケースＡにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４０１】ケースＡにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４０２】ケースＡにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４０３】ケースＢにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４０４】ケースＢにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４０５】ケースＢにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図４０６】保留変化前兆演出の一例を示す説明図である。
【図４０７】保留変化前兆演出の一例を示す説明図である。
【図４０８】第９実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４０９】パチンコ機の背面図である。
【図４１０】遊技盤の正面図である。
【図４１１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４１２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４１３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図４１４】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４１８】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。

【図４１９】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図４２０】演出用メイン回転役物が最下点位置に移動したときの遊技盤の正面図である。
【図４２１】演出用メイン回転役物と演出用メイン回転役物を動作させる演出用メイン回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
【図４２２】一発告知演出処理による演出用メイン回転役物の動作を示す説明図である。
【図４２３】一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
【図４２４】演出用サブ回転役物と演出用サブ回転役物を動作させる演出用サブ回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
【図４２５】ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物と演出用サブ回転役物との動作を示す説明図である。
【図４２６】演出用メイン回転役物についての第２の所定回転停止位置を示す説明図である。
【図４２７】演出用サブ回転役物についての第２の特定回転停止位置を示す説明図である。
【図４２８】演出用メイン回転役物が第２の所定回転停止位置にあり、演出用サブ回転役物が第２の特定回転停止位置にある状態を示す説明図である。
【図４２９】比較例の回転装置の側面概略図である。
【図４３０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図４３３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４３４】通常処理を示すフローチャートである。
【図４３５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４３６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４３７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４３８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４３９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４４０】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図４４１】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４４２】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４４３】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４４４】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４４５】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４４６】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４４８】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４４９】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４５０】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４５１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４５２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５４】変形例における一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
【図４５５】第１０実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４５６】パチンコ機の背面図である。
【図４５７】遊技盤の正面図である。
【図４５８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４５９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図４６０】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図４６１】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６２】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６３】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６４】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４６６】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図４６７】ケース１における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図４６８】ケース２における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図４６９】ケース３における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図４７０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４７１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７２】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７３】ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７４】通常処理を示すフローチャートである。
【図４７５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４７６】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７７】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４７８】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図４７９】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図４８０】第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４８１】第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４８２】第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４８３】第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４８４】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４８５】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４８６】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４８７】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図４８８】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図４８９】第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４９０】第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４９１】第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４９２】第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４９３】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４９４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４９５】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４９６】待機状態移行フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図４９７】オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図４９８】開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図４９９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図５００】エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図５０１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５０２】小当たり開閉処理を示すフローチャートである。
【図５０３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５０４】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図５０５】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５０６】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５０７】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５０８】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５０９】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図５１０】特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１１】第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１２】第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１３】第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１４】第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１５】第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１６】特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１７】第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１８】第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５１９】第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５２０】第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５２１】第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図５２２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２５】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図５２６】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図５２７】左側ラウンド回数振分装置を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《１》第１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｐＡ群～特徴ｐＬ群に対応）：
《２》第２実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｑＡ群～特徴ｑＭ群に対応）：
《３》第３実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｒＡ群～特徴ｒＶ群に対応）：
《４》第４実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｓＡ群～特徴ｓＶ群に対応）：
《５》第５実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｔＡ群～特徴ｔＰ群に対応）：
《６》第６実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｕＡ群～特徴ｕＵ群及び特徴ｕＩＡ群～特徴ｕＩＭ群に対応）：

《７》第７実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｖＡ群～特徴ｖＲ群に対応）：
《８》第８実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｗＡ群～特徴ｗＹ群に対応）：
《９》第９実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｘＡ群～特徴ｘＵ群に対応）：
《１０》第１０実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｙＡ群～特徴ｙζ群に対応）：
《Ｙ》他の構成への適用：
《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：
【００１１】
《１》第１実施形態：
《１－１》遊技機の構造：
図１は、本発明の第１実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【００１２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【００１３】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【００１４】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０

によって行われる。
【００１５】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【００１６】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【００１７】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【００１８】
図２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【００１９】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【００２０】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【００２１】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

図３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００２５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００２６】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２）から払い出される。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【００３１】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００（図２）によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【００４１】

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

【００４２】

図４は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が変動表示される。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字１～８を示す図柄が数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列

が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。スクロールによる変動表示の後、図４に示すように、図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。

【００４３】

図５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図５（ａ）は数字の１～８を示す図柄のうち偶数を示す図柄についてのものであり、図５（ｂ）および図５（ｃ）は数字の１～８を示す図柄のうち奇数（図示では７と５）を示す図柄についてのものである。本実施形態では、図柄表示装置４１において変動表示される図柄は、数字だけを示す図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類に分けられる。数字だけを示す図柄は、偶数を示す図柄に適用されている。すなわち、図５（ａ）に示すように、数字の２を示す図柄、数字の４を示す図柄、数字の６を示す図柄、および数字の８を示す図柄は、当該数字だけを示す図柄となっている。

【００４４】

一方、数字に戦士キャラクターが付加された図柄は、奇数を示す図柄に適用されている。すなわち、図５（ｂ）に示すように、数字の７を示す図柄は、数字の７に戦士キャラクターＡが付加された図柄となっている。図５（ｃ）に示すように、数字の５を示す図柄は、数字の５に戦士キャラクターＢが付加された図柄となっている。なお、数字の３を示す図柄は、図示はしないが、数字の３に戦士キャラクターＣが付加された図柄となっている。数字の１を示す図柄は、図示はしないが、数字の１に戦士キャラクターＤが付加された図柄となっている。本実施形態では、戦士キャラクターＡは、図５（ｂ）に示すように、例えば、美少女戦士キャラクターである。戦士キャラクターＢは、図５（ｃ）に示すように、例えば、青年戦士キャラクターである。

【００４５】

なお、本実施形態では、変動表示される図柄が、数字の図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の２種類によって構成されていたが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄を、上記２種類のうちの一種によって構成してもよい。すなわち、変動表示される図柄を、数字の図柄だけによって構成してもよいし、数字に戦士キャラクターが付加された図柄だけによって構成してもよい。また、戦士キャラクターの数は、４つに限る必要はなく、図柄の数以下であればいずれの数としてもよい。なお、図柄が数字だけによって構成されている場合には、後述する演出に登場する戦士キャラクターの数は、図柄の数を上回る数としてもよい。

【００４６】

ここで、戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【００４７】

次に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４）の変動の様子を詳しく説明する。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００４８】
ここで、遊技回とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【００４９】
さらに、図４に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。また、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示される各保留は、保留消化領域Ｄｍに移動され、当たり抽選の対象となる。
【００５０】
図３に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。
【００５１】
《１－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【００５２】
図６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【００５３】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述す

る。
【００５４】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【００５５】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【００５６】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【００５７】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【００５８】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【００５９】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタ

ン２６とが接続されている。
【００６０】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。
【００６１】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【００６２】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【００６３】
図７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【００６４】
大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【００６５】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【００６６】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値

が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。
【００６７】
大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【００６８】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【００６９】
第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【００７０】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。
【００７１】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【００７２】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【００７３】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【００７４】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算さ

れ、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【００７５】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【００７６】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【００７７】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その画面演出において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【００７８】
本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されている。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチ時の各演出については、後ほど詳述する。
【００７９】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【００８０】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値、又は第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値を用いて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルを参照することによって、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間を決定する。
【００８１】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。
【００８２】
なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳの値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、変動種別カウンタＣＳの値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【００８３】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。
【００８４】
図８は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【００８５】
図８（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図８（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００８６】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【００８７】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【００８８】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【００８９】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【００９０】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【００９１】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【００９２】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【００９３】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図８を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【００９４】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【００９５】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【００９６】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【００９７】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【００９８】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【００９９】
図９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【０１００】
図９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【０１０１】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【０１０２】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【０１０３】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０１０４】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度合の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０１０５】

図９（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０１０６】

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

【０１０７】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【０１０８】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶

されている停止結果テーブルが参照される。
【０１０９】
次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。
【０１１０】
図１０は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図１０に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。
【０１１１】
図１１は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【０１１２】
図１１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【０１１３】
図１１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【０１１４】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【０１１５】
《１－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０１１６】
図１２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図６）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【０１２７】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０１２８】
《１－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ表示する処理を行っている。
【０１２９】
背景画像について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、ステージと呼ばれる背景画像を表示している。ステージとは、演出態様を規定する演出モードの一形態であり、各ステージには、ストーリー性のある動画像が用意されている。
【０１３０】
本実施形態のパチンコ機１０では、ステージとして、キャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの２種類が用意されている。キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応するステージである。非キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応していないステージである。
【０１３１】
図１３は、キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとして、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応する４つのキャラクター系ステージが用意されている。具体的には、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージとして、図１３（ａ）に示す美少女戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。また、戦士キャラクターＢに対応するキャラクター系ステージとして、図１３（ｂ）に示す青年戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターＢとしての青年戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。その他、図示はしないが、戦士キャラクターＣに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＣの部屋のステージと、戦士キャラクターＤに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターＤの部屋のステージとが用意されている。
【０１３２】
すなわち、キャラクター系ステージに該当する各ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられており、対応づけられた戦士キャラクターが登場する動画像が割り当てられている。なお、戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージのそれぞれは、部屋の所有者である戦士キャラクターが登場する演出であるが、当該戦士キャラクターに加えて他の戦士キャラクターが登場することを妨げない。また、変形例として、キャラクター系ステージの各ステージの動画像に、対応づけられた戦士キャラクターが登場しない構成としてもよい。要は、パチンコ機１０では、内部的に、キャラクター系ステージに該当する各ステージに対して、一の戦士キャラクターが紐付けされていればよく、ステージの動画像に当該戦士キャラクターが登場するか否かを問わない。本実施形態では、キャラクター系ステージに該当する各ステージは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターに対応づけされているが、これに対して変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キ

ャラクターとは無関係のキャラクターに対応づけされたキャラクター系ステージとすることができる。この場合、キャラクター系ステージの数は４つに限る必要はなく、他の数としてもよい。

【０１３３】

図１４は、非キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの一つとして、図１４（ａ）に例示する田舎のステージが用意されている。このステージでは、田舎の風景が表される。また、パチンコ機１０では、非キャラクター系ステージの他の一つとして、図１４（ｂ）に例示する都会のステージが用意されている。このステージでは、都会の風景が表される。パチンコ機１０では、その他の非キャラクター系ステージとして、海洋のステージ（図示せず）と、全員のステージ（図示せず）とが用意されている。海洋のステージでは、海洋の風景が表される。全員のステージでは、戦士キャラクターＡ～Ｄの全員が登場する様子が表される。非キャラクター系ステージは、戦士キャラクターに対応していないステージであるが、１人の戦士キャラクターだけが登場することや、複数の戦士キャラクターが登場することを妨げない。要は、キャラクター系ステージには、１人の戦士キャラクターが対応づけられているのに対して、非キャラクター系ステージには、戦士キャラクターの対応づけがなされていない。本実施形態では、非キャラクター系ステージの数は４つとしたが、これに換えて、他の数としてもよい。

【０１３４】

本実施形態では、キャラクター系ステージとしての各ステージ、および非キャラクター系ステージとしての各ステージには、「美少女戦士キャラクターの部屋のステージ」、「田舎のステージ」といったステージ名が表示されているが、これに換えて、各ステージにはステージ名が表示されていない構成としてもよい。また、ステージが切り替わった直後の所定期間だけステージ名を表示し、所定期間が経過した後にステージ名を非表示とする構成としてもよい。

【０１３５】

パチンコ機１０では、キャラクター系ステージとしての各ステージと、非キャラクター系ステージとしての各ステージとの中から一のステージが選択されて、選択されたステージが背景画像として表示される

【０１３６】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【０１３７】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【０１３８】

スーパーリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。具体的には、例えば、上記主人公としての戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像によって、画面演出は構成される。戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像は、例えば、戦士キャラクターがトレーニングを行ったり、技を考案したり、瞑想したりする動画像である。当該画面演出は、

後述する敵キャラクターとの対決を伴わない演出である。当該演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【０１３９】

なお、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【０１４０】

スペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄの中から特定された１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。

【０１４１】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。なお、本実施形態では、結果告知演出は、バトル演出において戦士キャラクターが勝利した場合には当該戦士キャラクターは生き残り、戦士キャラクターが敗北した場合には当該戦士キャラクターは死亡するといった、所謂、デッド・オア・アライヴの演出となっている。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【０１４２】

図１５は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図１５（ａ）はバトル演出の一例を示し、図１５（ｂ）は結果告知演出としての勝利演出の一例を示し、図１５（ｃ）は結果告知演出としての敗北演出の一例を示している。図１５（ａ）に示したバトル演出は、戦士キャラクターＡとしての美少女戦士キャラクターと敵キャラクターとしての怪物が対決する画像（動画像）を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【０１４３】

図１５（ｂ）に示した勝利演出は、戦士キャラクターＡが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【０１４４】

図１５（ｃ）に示した敗北演出は、戦士キャラクターＡが死亡した画像を図柄表示装置４１に表示させる。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【０１４５】

なお、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターＡ～Ｄとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【０１４６】
上記スペシャルリーチの際に実行される画面演出（バトル演出）や、スーパーリーチの際に実行される画面演出（バトルを伴わない演出）は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。
【０１４７】
本実施形態のパチンコ機１０では、リーチの判定の結果が遊技回においてスーパーリーチが発生するというものである場合、またはスペシャルリーチが発生するというものである場合に、当該遊技回において、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、先に説明したように、スーパーリーチとスペシャルリーチのそれぞれに固有の画面演出が表示される。
【０１４８】
次のように言うこともできる。本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージのそれぞれには一の戦士キャラクターが紐付けされており、当該キャラクター系ステージにある遊技回において、リーチ演出として、前記紐付けされた戦士キャラクターを主人公とした演出を２種類、実行可能な構成とした。２種類の演出のうちの一つは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決するバトル演出であり、残りの一つはバトルを伴わない演出である。
【０１４９】
図１６は、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図柄）、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出（以下、特別リーチ画面演出とも呼ぶ）、および背景画像としてのステージについての表示態様を示すタイミングチャートである。図中には、遊技結果がリーチ非発生・外れ、ノーマルリーチ・外れ、スーパーリーチ・外れの順に進行する複数の遊技回が示されている。リーチ非発生・外れは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合である。ノーマルリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がノーマルリーチである場合である。スーパーリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がスーパーリーチである場合である。
【０１５０】
背景画像としてのステージは、リーチ非発生・外れの遊技回と、ノーマルリーチ・外れの遊技回と、スーパーリーチ・外れの遊技回における始点ｔ１から点ｔ２までの期間（以下、ｔ１－ｔ２期間と呼ぶ）とにおいて、表示される。ここでは、例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージが表示されるものとする。スーパーリーチ・外れの遊技回における点ｔ２から終点ｔ３までの期間（以下、ｔ２－ｔ３期間と呼ぶ）において、背景画像としてのステージは非表示となる。
【０１５１】
リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。
【０１５２】
スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ１－ｔ２期間において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、ｔ１－ｔ２期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３が重ね合わされて表示されることになる。
【０１５３】
スーパーリーチ・外れの遊技回のｔ２－ｔ３期間において、特別リーチ画面演出が表示される。一方、ｔ２－ｔ３期間において、図柄列Ｚ１～Ｚ３は縮小表示となる。この結果、

背景画像としてのステージに換えて、スーパーリーチが発生した際の特別リーチ画面演出が表示されることになる。

【０１５４】

スーパーリーチ・外れの遊技回に続く遊技回（ここでは、リーチ非発生・外れであるとする）では、背景画像としてのステージは、非表示となる前のステージが継続して表示され、特別リーチ画面演出は非表示となる。なお、スーパーリーチ・大当たり、スペシャルリーチ・外れ、スペシャルリーチ・大当たりの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様は、図１６に示したスーパーリーチ・外れの遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様と同一である。

【０１５５】

本実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチ又はスペシャルリーチが発生する遊技回において、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージがキャラクター系ステージである場合に、当該キャラクター系ステージに紐付けされた戦士キャラクターと一致する戦士キャラクターが、特別リーチ画面演出において、主人公として登場するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。

【０１５６】

なお、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、当該特別リーチ画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターは、抽選によって任意に定められる構成とした。なお、この構成に換えて、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、当該特別リーチ画面演出は、戦士キャラクターと無関係な演出としてもよい。

【０１５７】

図１７は、パチンコ機１０において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。パチンコ機１０は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行を繰り返しながら遊技を行う。また、キャラクター系ステージの中でステージを移行したり、非キャラクター系ステージの中でステージを移行したりしながら遊技を行う。これらのステージ移行は、当たり抽選の当否判定結果や、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別などの遊技結果、および保留情報に基づいて実行される。

【０１５８】

図１８は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。図１８において、遊技回の遊技結果が「リーチ非発生・外れ」とは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合に該当する。遊技回の遊技結果が「ノーマルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スーパーリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スペシャルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合に該当する。「大当たり」とは、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回に該当し、リーチ発生の有無、リーチ種別は問わない。

【０１５９】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続（維持）し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

【０１６０】

また、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである

場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【０１６１】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行は行わない（すなわち、ステージ移行を制限する）構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【０１６２】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される（図１５（ｃ）参照）。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１６３】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときに、非キャラクター系ステージへのステージ移行は実行せずに、異なる処理を行う。すなわち、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報、お

よびスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在しないときに限り、上述した、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する処理を行う。なお、上記スーパーリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スーパーリーチは、スーパーリーチ・外れとスーパーリーチ・大当たりとを含む。上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【０１６４】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。換言すれば、ステージ移行を制限することによって、当該遊技回におけるステージを継続する構成とした。この構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が継続して表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、ステージ移行がなされないことを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、ステージ移行がなされないことは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１６５】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在する場合には、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。

【０１６６】

例外２の構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。スーパーリーチは、スペシャルリーチよりは有利度合は低いが、ノーマルリーチよりは有利度合が高いため、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦

士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、ステージ移行後の新たなキャラクター（＝死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター）は、移行後のステージや、スーパーリーチに該当する保留情報の消化時に出現することになることから、遊技者は、それまでに登場していたキャラクターとは違うキャラクターとなっても直ぐに馴染むことができ、演出に対する感情移入が高まる。このために、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【０１６７】

なお、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行するという原則に対する例外として、上述した例外１と例外２とを用意したが、変形例として、上述した例外１だけを用意し、例外２を除いた構成としてもよい。

【０１６８】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【０１６９】

図１９は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

【０１７０】

また、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行していては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【０１７１】

非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあ

り、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【０１７２】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１７３】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。なお、上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【０１７４】

例外Ａの構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、非キャラクター系ステージにおけるスペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、非キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステー

ジで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たすこともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１７５】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【０１７６】

《１－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【０１７７】

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

【０１７８】

＜タイマ割込み処理＞

図２０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０１７９】

ステップＳｐ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｐ０１０２に進む。

【０１８０】

ステップＳｐ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０３に進む。

【０１８１】

ステップＳｐ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３

、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２４）において、その値を更新する。

【０１８２】

ステップＳｐ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０４を実行した後、ステップＳｐ０１０５に進む。

【０１８３】

ステップＳｐ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｐ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【０１８４】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０：Ｓｐ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０１８５】

図２１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０３に進む。

【０１８６】

ステップＳｐ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０４に進む。

【０１８７】

ステップＳｐ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。

【０１８８】

ステップＳｐ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【０１８９】

ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｐ０２０７に進む。一方、ステップＳｐ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｐ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０１９０】

ステップＳｐ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｐ０２０８に進む。

【０１９１】

ステップＳｐ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｐ０２０９に進む。

【０１９２】

ステップＳｐ０２０９では、上述したステップＳｐ０２０４又はステップＳｐ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｐ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０１９３】

一方、ステップＳｐ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｐ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｐ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｐ０２１２に進む。

【０１９４】

ステップＳｐ０２１２では、ステップＳｐ０１０３（図２０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値と、後述する通常処理（図２４）において更新した変動種別カウンタＣＳの値とを、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｐ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｐ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０２１２を実行した後、ステップＳｐ０２１３に進む。

【０１９５】

ステップＳｐ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）の判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、および変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０２１３を実行した後、ステップＳｐ０２１４に進む。

【０１９６】

ステップＳｐ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。先判定処理の判定結果としては、上述した当たり抽選の当否判定結果（大当たりの有無とも呼ぶ）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、および変動時間を含む。

【０１９７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入

球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０１９８】

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

【０１９９】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｐ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２００】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２１：Ｓｐ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２０１】

図２２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０２０２】

ステップＳｐ０３０１では、始動口用の入球処理（図２１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０２０３】

ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｐ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図８（ａ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２０４】

一方、ステップＳｐ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｐ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図８（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｐ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウ

ンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【０２０５】
ステップＳｐ０３０５では、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｐ０３０７を実行した後、ステップＳｐ０３０８に進む。
【０２０６】
ステップＳｐ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｐ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、後述するステップＳｐ０３１５に進む。
【０２０７】
ステップＳｐ０３０５において、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｐ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｐ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【０２０８】
ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｐ０３１５に進む。一方、ステップＳｐ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｐ０３１３：ＮＯ）、そのままステップＳｐ０３１５に進む。
【０２０９】
ステップＳｐ０３１５では、変動時間を先に判定する変動時間先判定処理を実行する。具体的には、始動口用の入球処理（図２１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳと、ステップＳｐ０３１５までに求められた当たり抽選の当否判定結果およびリーチの発生の有無の判定結果と、に基づいて、変動時間を求める処理を行う。この処理は、後述する変動時間設定処理（図２９）と同様の処理によって変動時間を求めるものである。ステップＳｐ０３１５を実行した後、本先判定処理を終了する。
【０２１０】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２０：Ｓｐ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２１１】
図２３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｐ０４０１におい

て、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｐ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｐ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０２１２】

ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｐ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｐ０４０４に進む。

【０２１３】

ステップＳｐ０４０４では、ステップＳｐ０１０３（図２０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０２１４】

一方、ステップＳｐ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｐ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０２１５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【０２１６】

図２４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｐ０５０２に進む。

【０２１７】

ステップＳｐ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｐ０５０３に進む。

【０２１８】

ステップＳｐ０５０３では、ステップＳｐ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｐ０５０３を実行した後、ステップＳｐ０５０４に進む。

【０２１９】

ステップＳｐ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｐ０５０５に進む。

【０２２０】

ステップＳｐ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号

を読み込み、ステップＳｐ０５０６に進む。ステップＳｐ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０５０６を実行した後、ステップＳｐ０５０７に進む。

【０２２１】

ステップＳｐ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０８に進む。

【０２２２】

ステップＳｐ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｐ０５０９に進む。

【０２２３】

ステップＳｐ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｐ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｐ０５１０及びステップＳｐ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｐ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｐ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｐ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｐ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０５０３に戻り、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８までの各処理を実行する。

【０２２４】

なお、ステップＳｐ０５０３からステップＳｐ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０２２５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｐ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２２６】

図２５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０２２７】

ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｐ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０２に進む。

【０２２８】

ステップＳｐ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０２２９】

ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｐ０６０３に進む。

【０２３０】

ステップＳｐ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２３１】

一方、ステップＳｐ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｐ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０６０４に進む。

【０２３２】

ステップＳｐ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｐ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２３３】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５：Ｓｐ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２３４】

図２６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｐ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｐ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０７０２に進む。

【０２３５】

ステップＳｐ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｐ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【０２３６】

ステップＳｐ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０３を実行した後、ステップＳｐ０７０４に進む。

【０２３７】

ステップＳｐ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当

たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ０７０４を実行した後、ステップＳｐ０７０５に進む。

【０２３８】

ステップＳｐ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｐ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｐ０７０５を実行した後、ステップＳｐ０７０６に進む。

【０２３９】

ステップＳｐ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【０２４０】

ステップＳｐ０７０５およびステップＳｐ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ０７０６を実行した後、ステップＳｐ０７０７に進む。

【０２４１】

ステップＳｐ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｐ０７０７を実行した後、ステップＳｐ０７０８に進む。

【０２４２】

ステップＳｐ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｐ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０２４３】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｐ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２４４】

図２７は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶さ

れた保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｐ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０２４５】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０８０２～ステップＳｐ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８～ステップＳｐ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【０２４６】

ステップＳｐ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｐ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０４に進む。ステップＳｐ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８０５に進む。

【０２４７】

ステップＳｐ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８０５を実行した後、ステップＳｐ０８０６に進む。

【０２４８】

ステップＳｐ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｐ０８０７へ進む。

【０２４９】

ステップＳｐ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｐ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【０２５０】

ステップＳｐ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｐ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０８０８に進む。

【０２５１】

ステップＳｐ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｐ０８０９に進む。ステップＳｐ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｐ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納さ

れているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｐ０８１１に進む。
【０２５２】
ステップＳｐ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ０８１１を実行した後、ステップＳｐ０８１２に進む。
【０２５３】
ステップＳｐ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｐ０８１３に進む。
【０２５４】
ステップＳｐ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【０２５５】
ステップＳｐ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【０２５６】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｐ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２５７】
図２８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０２５８】
ステップＳｐ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。
【０２５９】
一方、ステップＳｐ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９０４に進む。

【０２６０】
ステップＳｐ０９０４では、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｐ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０５に進む。
【０２６１】
ステップＳｐ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｐ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図９（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【０２６２】
一方、ステップＳｐ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図９（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｐ０９０８に進む。
【０２６３】
ステップＳｐ０９０８では、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｐ０９０８を実行した後、ステップＳｐ０９０９に進む。
【０２６４】
ステップＳｐ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図６）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｐ０９０６又はステップＳｐ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【０２６５】
ステップＳｐ０９０４において、ステップＳｐ０９０２又はステップＳｐ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｐ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図６）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｐ０９１１に進む。
【０２６６】
ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｐ０９１２を実

行した後、ステップＳｐ０９１３に進む。
【０２６７】
一方、ステップＳｐ０９１１において、ステップＳｐ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｐ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｐ０９１２を実行することなく、ステップＳｐ０９１３に進む。
【０２６８】
ステップＳｐ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｐ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【０２６９】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｐ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２７０】
図２９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｐ１００２に進む。
【０２７１】
ステップＳｐ１００２では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には、大当たり当選であるとして（Ｓｐ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００３に進む。
【０２７２】
ステップＳｐ１００３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。
【０２７３】
ステップＳｐ１００２において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｐ１００２：ＮＯ）、ステップＳｐ１００５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｐ１００２において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Ｓｐ１００５）を実行することから、ステップＳｐ１００５においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているリーチ発生フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮである場合にはリーチが発生するとして（Ｓｐ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１００６に進む。
【０２７４】
ステップＳｐ１００６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進

み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【０２７５】

ステップＳｐ１００５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｐ１００５：ＮＯ）、ステップＳｐ１００７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、先に説明したステップＳｐ１００４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【０２７６】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５：Ｓｐ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２７７】

図３０は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｐ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０２７８】

ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【０２７９】

ステップＳｐ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｐ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｐ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１０３を実行した後、ステップＳｐ１１０４に進む。

【０２８０】

ステップＳｐ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０５に進む。

【０２８１】

ステップＳｐ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０２８２】

ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｐ１１０７を実

行した後、ステップＳｐ１１０８に進む。一方、ステップＳｐ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｐ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０７を実行することなく、ステップＳｐ１１０８に進む。

【０２８３】

ステップＳｐ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０２８４】

ステップＳｐ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【０２８５】

ステップＳｐ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｐ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【０２８６】

ステップＳｐ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｐ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｐ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｐ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｐ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｐ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｐ１１０６～ステップＳｐ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【０２８７】

一方、ステップＳｐ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｐ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【０２８８】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｐ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２８９】

図３１は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０２９０】

ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【０２９１】

ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には

（Ｓｐ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０２９２】

ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｐ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２０５に進む。一方、ステップＳｐ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｐ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２９３】

ステップＳｐ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０６に進む。ステップＳｐ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２０７に進む。

【０２９４】

ステップＳｐ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈ（図６）に記憶されている

【０２９５】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【０２９６】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０２９７】

ステップＳｐ１２０７を実行した後、前述したステップＳｐ１２０８に進む。

【０２９８】

ステップＳｐ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２０８を実行した後、ステップＳｐ１２０９に進む。

【０２９９】

ステップＳｐ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｐ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信し

たオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｐ１２０９を実行した後、ステップＳｐ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３００】

ステップＳｐ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１１に進む。

【０３０１】

ステップＳｐ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２１３に進む。

【０３０２】

ステップＳｐ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｐ１２１３を実行した後、ステップＳｐ１２１４に進む。

【０３０３】

ステップＳｐ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｐ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３０４】

ステップＳｐ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｐ１２１６を実行した後、ステップＳｐ１２１７に進む。

【０３０５】

ステップＳｐ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２１８に進む。一方、ステップＳｐ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｐ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３０６】

ステップＳｐ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｐ１２１９に進む。

【０３０７】

ステップＳｐ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｐ１２１９を実行した後、ステップＳｐ１２２０に進む。

【０３０８】

ステップＳｐ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｐ１２２０を実行した後、ステップＳｐ１２２１に進む。

【０３０９】

ステップＳｐ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｐ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｐ１２２１を実行した後、ステップＳｐ１２２２に進む。

【０３１０】

ステップＳｐ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３１１】

ステップＳｐ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２３に進む。

【０３１２】

ステップＳｐ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｐ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２４に進む。

【０３１３】

ステップＳｐ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｐ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｐ１２２５を実行した後、ステップＳｐ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｐ１２２６を実行した後、ステップＳｐ１２２７に進む。

【０３１４】

ステップＳｐ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１２２８に進む。

【０３１５】

ステップＳｐ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｐ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０３１６】

一方、ステップＳｐ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステッ

プＳｐ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｐ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３１７】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３１：Ｓｐ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３１８】

図３２は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０２に進む。

【０３１９】

ステップＳｐ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０３に進む。

【０３２０】

ステップＳｐ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｐ１３０４に進む。

【０３２１】

ステップＳｐ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３２２】

ステップＳｐ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０３およびステップＳｐ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３２３】

ステップＳｐ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｐ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０５に進む。

【０３２４】

ステップＳｐ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１３０６に進む。

【０３２５】

ステップＳｐ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｐ１３０７に進む。

【０３２６】

ステップＳｐ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｐ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｐ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３２７】
ステップＳｐ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｐ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ１３０６およびステップＳｐ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【０３２８】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３１：Ｓｐ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３２９】
図３３は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０３３０】
ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｐ１４０２を実行した後、ステップＳｐ１４０３に進む。
【０３３１】
ステップＳｐ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｐ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｐ１４０５に進む。
【０３３２】
ステップＳｐ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｐ１４０６に進む。
【０３３３】
ステップＳｐ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【０３３４】
一方、ステップＳｐ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｐ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｐ１４０８に進む。
【０３３５】
ステップＳｐ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｐ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｐ１４１０に進む。
【０３３６】
ステップＳｐ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｐ１４１１に進む。
【０３３７】
ステップＳｐ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンド

を、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【０３３８】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｐ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３３９】

図３４は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０２に進む。

【０３４０】

ステップＳｐ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｐ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｐ１５０３に進む。

【０３４１】

ステップＳｐ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆ（図６）に設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０３４２】

ステップＳｐ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０４に進む。

【０３４３】

ステップＳｐ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｐ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｐ１５０６に進む。

【０３４４】

ステップＳｐ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｐ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０７に進む。

【０３４５】

ステップＳｐ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｐ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｐ１５

０７において開閉実行モードではなく（Ｓｐ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｐ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｐ１５１０に進む。

【０３４６】

ステップＳｐ１５１０では、ステップＳｐ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【０３４７】

一方、ステップＳｐ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【０３４８】

ステップＳｐ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｐ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｐ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｐ１５１３に進む。

【０３４９】

ステップＳｐ１５１３では、ステップＳｐ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｐ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３５０】

ステップＳｐ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｐ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１６に進む。

【０３５１】

ステップＳｐ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ

ｐ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３５２】

ステップＳｐ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｐ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３５３】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３４：Ｓｐ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３５４】

図３５は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０２に進む。

【０３５５】

ステップＳｐ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３５６】

ステップＳｐ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｐ１６０３を実行した後、ステップＳｐ１６０４に進む。

【０３５７】

ステップＳｐ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｐ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３５８】

ステップＳｐ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｐ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｐ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｐ１

６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｐ１６０９に進む。

【０３５９】

ステップＳｐ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｐ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０３６０】

ステップＳｐ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｐ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３６１】

一方、ステップＳｐ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｐ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｐ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｐ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｐ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３６２】

《１－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【０３６３】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【０３６４】

図３６は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０３６５】

ステップＳｐ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｐ１７０１を実行した後、ステップＳｐ１７０２に進む。

【０３６６】

ステップＳｐ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｐ１７０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０２を実行した後、ステップＳｐ１７０３に進む。

【０３６７】

ステップＳｐ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０３を実行した後、ステップＳｐ１７０４に進む。

【０３６８】

ステップＳｐ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出

用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｐ１７０４を実行した後、ステップＳｐ１７０５に進む。

【０３６９】

ステップＳｐ１７０５では、ステージ演出用処理を実行する。ステージ演出用処理では、先に説明したステージに対応した画面演出を表示させる処理を行う。ステージ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｐ１７０５を実行した後、ステップＳｐ１７０６に進む。

【０３７０】

ステップＳｐ１７０６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｐ１７０６を実行した後、ステップＳｐ１７０７に進む。

【０３７１】

ステップＳｐ１７０７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｐ１７０７を実行した後、ステップＳｐ１７０８に進む。

【０３７２】

ステップＳｐ１７０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｐ１７０８を実行した後、ステップＳｐ１７０９に進む。

【０３７３】

ステップＳｐ１７０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｐ１７０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０３７４】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３６：Ｓｐ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３７５】

図３７は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｐ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１８０２に進む。

【０３７６】

ステップＳｐ１８０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｐ１８０２を実行した後、ステップＳｐ１８０３に進む。

【０３７７】

ステップＳｐ１８０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９

２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｐ１８０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｐ１８０３を実行した後、ステップＳｐ１８０４に進む。

【０３７８】

ステップＳｐ１８０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｐ１８０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｐ１８０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【０３７９】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図３７：Ｓｐ１８０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３８０】

図３８は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ１９０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｐ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ１９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０２を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【０３８１】

ステップＳｐ１９０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｐ１９０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｐ１９０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｐ１９０３を実行した後、ステップＳｐ１９０４に進む。

【０３８２】

ステップＳｐ１９０２及びステップＳｐ１９０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲ

ＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【０３８３】

ステップＳｐ１９０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ１９０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【０３８４】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３６：Ｓｐ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０３８５】

図３９は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２００１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｐ２００１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｐ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２００２に進む。

【０３８６】

ステップＳｐ２００２では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｐ２００３に進む。

【０３８７】

ステップＳｐ２００３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００３を実行した後、ステップＳｐ２００４に進む。

【０３８８】

ステップＳｐ２００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりま

たは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ通常大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【０３８９】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｐ２００４を実行した後、ステップＳｐ２００５に進む。

【０３９０】

ステップＳｐ２００５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｐ２００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図１２）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｐ２００６に進む。

【０３９１】

ステップＳｐ２００６では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｐ２００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｐ２００７を実行した後、ステップＳｐ２００８に進む。

【０３９２】

ステップＳｐ２００８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第１保留個数または第２保留個数を１だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｐ２００８を実行した後、ステップＳｐ２００９に進む。

【０３９３】

ステップＳｐ２００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図３７）のステップＳｐ１８０３で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｐ２００８において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。ステップＳｐ２００９を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【０３９４】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３９：Ｓｐ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９

２によって実行される。
【０３９５】
図４０は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２１０１では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｐ２１０１において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０２に進む。
【０３９６】
ステップＳｐ２１０２では、大当たり時用演出パターン設定処理を実行する。大当たり時用演出パターン設定処理は、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選したことを示す演出について演出パターンを実行するように設定する処理である。大当たり時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０２を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【０３９７】
ステップＳｐ２１０１において、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Ｓｐ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０３に進む。
【０３９８】
ステップＳｐ２１０３では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図３９のステップＳｐ２００１によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２１０４に進む。
【０３９９】
ステップＳｐ２１０４では、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【０４００】
一方、ステップＳｐ２１０３において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Ｓｐ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２１０５に進み、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を実行する。リーチ非発生・外れ時用演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であってリーチも発生しない場合の演出を実行するように設定する処理である。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理については後述する。ステップＳｐ２１０５を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【０４０１】
＜大当たり時用演出パターン設定処理＞
次に、大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４０：Ｓｐ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。
【０４０２】
図４１は、大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２２０１では、大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機１０は、音光側ＲＯＭ９３のリーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ（図１２）に、大当たり時用のリーチ振分テーブルとリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルとを記憶し

ている。
【０４０３】
図４２は、リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。図４２（ａ）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示し、図４２（ｂ）はリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。
【０４０４】
図４２（ａ）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図２９）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３５秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６５秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２５秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【０４０５】
図４２（ｂ）に示すように、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側ＭＰＵ６２によって実行される変動時間設定処理（図２９）によって設定されたリーチ発生・外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が３０秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が６０秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が１２０秒である場合がスペシャルリーチに対応している。
【０４０６】
図４１のステップＳｐ２２０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図４２（ａ）に示した大当たり時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２２０２に進み、ステップＳｐ２２０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【０４０７】
ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０３に進む。
【０４０８】
ステップＳｐ２２０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されているノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップＳｐ２２０３を実行した後、ステップＳｐ２２０４に進む。
【０４０９】
ステップＳｐ２２０４では、ステップＳｐ２２０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２２０４の実行後、本大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。
【０４１０】
一方、ステップＳｐ２２０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合

には（Ｓｐ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０５に進み、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【０４１１】

ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２２０６に進む。

【０４１２】

ステップＳｐ２２０６では音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されているスーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スーパーリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０６を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０６によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【０４１３】

ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２２０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２２０７に進む。ステップＳｐ２２０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２２０１で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２２０７に進む。

【０４１４】

ステップＳｐ２２０７では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されているスペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スペシャルリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スペシャルリーチ・外れ用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップＳｐ２２０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２２０４に進み、ステップＳｐ２２０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【０４１５】

＜リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理＞

次に、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４０：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、本大当たり時用演出パターン設定処理と同様に、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じたリーチ発生・外れ時用の演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。

【０４１６】
図４３は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２３０１では、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃから図４２（ｂ）に示したリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップＳｐ２３０２に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。
【０４１７】
ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０３に進む。
【０４１８】
ステップＳｐ２３０３では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されているノーマルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２３０３を実行した後、ステップＳｐ２３０４に進む。
【０４１９】
ステップＳｐ２３０４では、ステップＳｐ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２３０４の実行後、本リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【０４２０】
一方、ステップＳｐ２３０２において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０５に進み、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。
【０４２１】
ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２３０６に進む。
【０４２２】
ステップＳｐ２３０６では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを１に設定する。リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別を判定するための値であり、１のときに前記種別がスーパーリーチであることを意味し、２のときに前記種別がスペシャルリーチであることを意味し、０であるときにスーパーリーチおよびスペシャルリーチのいずれでもないことを意味する。ステップＳｐ２３０６を実行した後、ステップＳｐ２３０７に進む。
【０４２３】
ステップＳｐ２３０７では、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スーパーリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０７を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０７によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。
【０４２４】
ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Ｓｐ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２３０８に進む。ステップＳｐ２３０５において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップＳｐ２３０１でリーチ発生

・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップＳｐ２３０８に進む。

【０４２５】

ステップＳｐ２３０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを２に設定する。すなわち、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別がスペシャルリーチであることを意味する値２に、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを設定する。ステップＳｐ２３０８を実行した後、ステップＳｐ２３０９に進む。

【０４２６】

ステップＳｐ２３０９では、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を実行する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、スペシャルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップＳｐ２３０９を実行した後、先に説明したステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２３０９によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【０４２７】

＜スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図４３：Ｓｐ２３０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【０４２８】

図４４は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２４０１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、先に説明したステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２４０２に進む。

【０４２９】

ステップＳｐ２４０２では、戦士キャラクター抽選処理を実行する。戦士キャラクター抽選処理は、先に説明した戦士キャラクターＡ～Ｄのうちから一つの戦士キャラクターを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ５は、短時間の間隔で更新される。

【０４３０】

図４５は、戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図４５に示すように、「０～９９」の、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタＣ５の値のうち、「０～２４」が戦士キャラクターＡに対応しており、「２５～４９」が戦士キャラクターＢに対応しており、「５０～７４」が戦士キャラクターＣに対応しており、「７５～９９」が戦士キャラクターＤに対応している。本実施形態では、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各戦士キャラクターＡ～Ｄの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２４０２を実行した後、ステップＳｐ２４０３に進む。

【０４３１】

ステップＳｐ２４０３では、ステップＳｐ２４０２に得られた抽選結果に基づいて、戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、抽選結果を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された戦士キャラクター判定値対応テーブルと照合することにより、戦士キャラクター判定値ＶＣの設定を行う。

【０４３２】

図４６は、戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。図４６に示すように、戦士キャラクターＡの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして１が対応しており、戦士キャラクターＢの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして２が対応しており、戦士キャラクターＣの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして３が対応しており、戦士キャラクターＤの抽選結果に戦士キャラクター判定値Ｖｃとして４が対応している。図４４のステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０４に進む。

【０４３３】

ステップＳｐ２４０１において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２４０２およびステップＳｐ２４０３を実行することなく、ステップＳｐ２４０４に進む。

【０４３４】

ステップＳｐ２４０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されているスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群には、戦士キャラクターＡ～Ｄのそれぞれに対応したスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、すなわち、戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル、戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルが備えられている。ステップＳｐ２４０４では、戦士キャラクター判定値ＶＣが１であるときに戦士キャラクターＡ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが２であるときに戦士キャラクターＢ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが３であるときに戦士キャラクターＣ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値ＶＣが４であるときに戦士キャラクターＤ用のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２４０４を実行した後、ステップＳｐ２４０５に進む。

【０４３５】

ステップＳｐ２４０５では、ステップＳｐ２４０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２４０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【０４３６】

スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図４３）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２４０５（図４４）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【０４３７】

＜スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理のサブルーチン（図４３：Ｓｐ２３０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテー

ブル参照処理について詳述する。
【０４３８】
図４７は、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２５０１～Ｓｐ２５０３は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０１～Ｓｐ２４０３と同一の処理である。
【０４３９】
ステップＳｐ２５０４は、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理におけるステップＳｐ２４０４に対応する処理である。具体的には、ステップＳｐ２５０４では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されているスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値ＶＣに基づく演出パターンテーブルを特定する。ステップＳｐ２５０４を実行した後、ステップＳｐ２５０５に進む。
【０４４０】
ステップＳｐ２５０５では、ステップＳｐ２５０４で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップＳｐ２５０５を実行した後、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。
【０４４１】
スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理（図４３）のステップＳｐ２３０４に進み、ステップＳｐ２５０５（図４７）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。
【０４４２】
＜リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理＞
次に、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図４０：Ｓｐ２１０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。以下、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理について詳述する。
【０４４３】
図４８は、リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２６０１では、音光側ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１２）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。リーチ非発生・外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置４１に表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を、有効ラインＬ上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップＳｐ２６０１を実行した後、ステップＳｐ２６０２に進み、ステップＳｐ２６０１によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｐ２６０２の実行後、本リーチ非発生・外れ時用演出パターン設定処理を終了する。
【０４４４】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３９：Ｓｐ２００８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０４４５】
図４９は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２７０１では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて

取得された保留情報に係るもの（以下、第１変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第２変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドであると判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２７０２に進む。

【０４４６】

ステップＳｐ２７０２では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０２を実行した後、ステップＳｐ２７０３に進む。

【０４４７】

ステップＳｐ２４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第１始動口保留演出用記憶エリア（図示せず）に格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｐ２４０３を実行した後、ステップＳｐ２４０６に進む。

む。

【０４４８】

一方、ステップＳｐ２７０１において、今回受信した変動用コマンドが第１変動用コマンドではない、すなわち、第２変動用コマンドと判定した場合には（Ｓｐ２７０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている第２保留個数カウンタを１減算する。ステップＳｐ２７０３を実行した後、ステップＳｐ２７０４に進む。

【０４４９】

ステップＳｐ２７０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【０４５０】

＜ステージ演出用処理＞

次に、ステージ演出用処理について説明する。ステージ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３６：Ｓｐ１７０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４５１】

図５０は、ステージ演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２８０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０２に進む。

【０４５２】

ステップＳｐ２８０２では、田舎のステージ（図１４（ａ）参照）に対応した画面演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、田舎のステージに対応した画面演出を表示させるコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、田舎のステージに対応した画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ２８０２を実行した後、ステップＳｐ２８０３に進む。

【０４５３】

ステップＳｐ２８０３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。ステップＳｐ２８０３を実行した後、ステップＳｐ２８０４に進む。

【０４５４】

一方、ステップＳｐ２８０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場

合には（Ｓｐ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０２およびステップＳｐ２８０３を実行することなく、ステップＳｐ２８０４に進む。

【０４５５】

ステップＳｐ２８０４では、遊技回の終了時であるか否かを判定する。本実施形態では、遊技回演出設定処理（図３９）のステップＳｐ２００２によって読み出した変動時間に相当する時間が、この読み出した時点から経過したか否かを判定することによって、遊技回の終了時に達したか否かを判定する。ステップＳｐ２８０４において、遊技回の終了時であると判定した場合には（Ｓｐ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０５に進む。

【０４５６】

ステップＳｐ２８０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２８０６に進む。

【０４５７】

ステップＳｐ２８０６では、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０６を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。

【０４５８】

一方、ステップＳｐ２８０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｐ２８０５：ＮＯ）、ステップＳｐ２８０７に進む。

【０４５９】

ステップＳｐ２８０７では、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップＳｐ２８０７を実行した後、ステップＳｐ２８０８に進む。

【０４６０】

ステップＳｐ２８０８では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを０に設定する。ステップＳｐ２８０６またはステップＳｐ２８０７が実行された後においては、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲを一旦、０にクリアする。ステップＳｐ２８０８を実行した後、本ステージ演出用処理を終了する。

【０４６１】

＜キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞

次に、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージがキャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図１８の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図５０：Ｓｐ２８０６）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４６２】

図５１は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ２９０１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。

【０４６３】

ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、

・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、

・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合
のいずれの場合にも、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【０４６４】

一方、ステップＳｐ２９０１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０２に進む。

【０４６５】

ステップＳｐ２９０２では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。具体的には、保留コマンド対応処理（図３７）のステップＳｐ１８０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間との把握を行う。ステップＳｐ２９０２を実行した後、ステップＳｐ２９０３に進む。

【０４６６】

ステップＳｐ２９０３では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスペシャルリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【０４６７】

ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＹＥＳ）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。このステップＳｐ２９０３においてＹＥＳと判定され、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を抜けることによって、図１８における例外１が実現される。

【０４６８】

一方、ステップＳｐ２９０３において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ２９０３：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０４に進む。

【０４６９】

ステップＳｐ２９０４では、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップＳｐ２９０２によって把握した各保留における変動時間の情報がスーパーリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【０４７０】

ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に進む。

【０４７１】

ステップＳｐ２９０５では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明したキャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、キャラク

ター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶されたキャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ６は、短時間の間隔で更新される。

【０４７２】

図５２は、ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図５２（ａ）はキャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示し、図５２（ｂ）は非キャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示す。図５２（ａ）に示すように、「０～９９」の、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ６の値のうち、「０～２４」が戦士Ａの部屋のステージに対応しており、「２５～４９」が戦士Ｂの部屋のステージに対応しており、「５０～７４」が戦士Ｃの部屋のステージに対応しており、「７５～９９」が戦士Ｄの部屋のステージに対応している。本実施形態では、各部屋のステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各部屋のステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０５を実行した後、ステップＳｐ２９０６に進む。

【０４７３】

ステップＳｐ２９０６では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。具体的には、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、抽選結果が戦士Ａの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージであるか否かを判定し、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージであるか否かを判定する。

【０４７４】

ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｐ２９０５に戻り、ステップＳｐ２９０５およびステップＳｐ２９０６の各処理を実行する。

【０４７５】

一方、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ２９０６：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０７に進む。ステップＳｐ２９０６の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ２９０１によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図４７）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ２９０６においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ２９０５の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ２９０６において、ステップＳｐ２９０５の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ２９０７に進む。

【０４７６】

ステップＳｐ２９０７では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４

１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９０７を実行した後、ステップＳｐ２９０８に進む。

【０４７７】

ステップＳｐ２９０８では、ステップＳｐ２９０５の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。具体的には、

・抽選結果が戦士Ａの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを１に設定し、

・抽選結果が戦士Ｂの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを２に設定し、

・抽選結果が戦士Ｃの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを３に設定し、

・抽選結果が戦士Ｄの部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値ＶＣを４に設定する。

【０４７８】

ステップＳｐ２９０４からステップＳｐ２９０８までの処理が実行されることによって、図１８における例外２が実現される。ステップＳｐ２９０８を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【０４７９】

ステップＳｐ２９０４において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスーパーリーチ・大当たりに該当するを示す情報が存在しないと判定された場合には（Ｓｐ２９０４：ＮＯ）、ステップＳｐ２９０９に進む。

【０４８０】

ステップＳｐ２９０９では、非キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。非キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明した非キャラクター系ステージとしての田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７から値を取得し、この値を、音光側ＲＯＭ９３に記憶された非キャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７は、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられている。乱数カウンタＣ７は、短時間の間隔で更新される。

【０４８１】

図５２（ｂ）に示すように、「０～９９」の、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタＣ７の値のうち、「０～２４」が田舎のステージに対応しており、「２５～４９」が都会のステージに対応しており、「５０～７４」が海洋のステージに対応しており、「７５～９９」が全員のステージに対応している。本実施形態では、各ステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各ステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップＳｐ２９０９を実行した後、ステップＳｐ２９１０に進む。

【０４８２】

ステップＳｐ２９１０では、ステップＳｐ２９０９の抽選結果に対応した非キャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、抽選結果に対応した非キャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ２９１０を実行した後、ステップＳｐ２９１１に進む。

【０４８３】

ステップＳｐ２９１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳを０に設定する。ステップＳｐ２９０１においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ２９０９からステップＳｐ２

９１１までの処理が実行されることによって、図１８における原則が実現される。ステップＳｐ２９１１を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【０４８４】

＜非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞

次に、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージが非キャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図１９の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図５０：Ｓｐ２８０７）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４８５】

図５３は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３００１では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した（スーパーリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であるか否かを判定する。

【０４８６】

ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１であると判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れであると判定された場合には、（Ｓｐ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００２に進む。

【０４８７】

ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。具体的には、

・戦士キャラクター判定値ＶＣが１の場合には、戦士Ａの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値ＶＣが２の場合には、戦士Ｂの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値ＶＣが３の場合には、戦士Ｃの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値ＶＣが４の場合には、戦士Ｄの部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

【０４８８】

ステップＳｐ３００１において、スーパーリーチ・外れであると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。ステップＳｐ３００２を実行した後、ステップＳｐ３００３に進む。

【０４８９】

ステップＳｐ３００３では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。このステップＳｐ３００３においてＹＥＳと判定され、ステップＳｐ３００２およびステップＳｐ３００３の処理が実行されることによって、図１９における例外Ａが実現される。ステップＳｐ３００３を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【０４９０】

一方、ステップＳｐ３００１において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが１でないと判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れでないと判定された場合には（Ｓｐ３００１：ＮＯ）、ステップＳｐ３００４に進む。

【０４９１】
ステップＳｐ３００４では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であるか否かを判定する。
【０４９２】
ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＮＯ）、後述する処理を実行することなく、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、
・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
のいずれの場合にも、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。
【０４９３】
一方、ステップＳｐ３００４において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値ＶＲが２であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Ｓｐ３００４：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００５に進む。
【０４９４】
ステップＳｐ３００５では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。ステップＳｐ３００５の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０２（図５１）と同一である。ステップＳｐ３００５を実行した後、ステップＳｐ３００６に進む。
【０４９５】
ステップＳｐ３００６では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。ステップＳｐ３００６の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０３（図５１）と同一である。
【０４９６】
ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｐ３００２に進む。
【０４９７】
先に説明したように、ステップＳｐ３００２では、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。ステップＳｐ３００６において、保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定されて、ステップＳｐ３００２が実行された場合、戦士キャラクター判定値ＶＣは、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップＳｐ３００２では、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。
【０４９８】
一方、ステップＳｐ３００６において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Ｓｐ３００６：ＮＯ）、ステップＳｐ３００７に進む。
【０４９９】

ステップＳｐ３００７では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、キャラクター系ステージとしての戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ、戦士Ｃの部屋のステージ、戦士Ｄの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理であり、先に説明したステップＳｐ２９０５（図５１）と同一である。ステップＳｐ３００７を実行した後、ステップＳｐ３００８に進む。

【０５００】

ステップＳｐ３００８では、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。ステップＳｐ３００８の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０６（図５１）と同一である。

【０５０１】

ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＹＥＳ）、ステップＳｐ３００７に戻り、ステップＳｐ３００７およびステップＳｐ３００８の各処理を実行する。

【０５０２】

一方、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Ｓｐ３００８：ＮＯ）、ステップＳｐ３００８に進む。ステップＳｐ３００８の判定処理が実行される際には、ステップＳｐ３００４によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理（図４７）によって、戦士キャラクター判定値ＶＣがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップＳｐ３００８においてＮＯと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップＳｐ３００７の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップＳｐ３００８において、ステップＳｐ３００７の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップＳｐ３００９に進む。

【０５０３】

ステップＳｐ３００９では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける背景として表示される。ステップＳｐ３００９の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０７（図５１）と同一である。ステップＳｐ３００９の処理の結果、非キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップＳｐ３００９を実行した後、ステップＳｐ３０１０に進む。

【０５０４】

ステップＳｐ３０１０では、ステップＳｐ３００７の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値ＶＣを設定する。ステップＳｐ３０１０の処理は、先に説明したステップＳｐ２９０８（図５１）と同一である。ステップＳｐ３０１０を実行した後、ステップＳｐ３０１１に進む。

【０５０５】

ステップＳｐ３０１１では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳをキャラクター系ステージである旨を示す１に設定する。ステップＳｐ３００４においてＹＥＳと判定されて、ステップＳｐ３００７からステップＳｐ３０１１までの処理が実行されることによって、図１９における原則が実現される。ステップＳｐ３０１１を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【０５０６】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【０５０７】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【０５０８】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【０５０９】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【０５１０】
図５４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０５１１】
ステップＳｐ３１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｐ３１０２に進む。
【０５１２】
ステップＳｐ３１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【０５１３】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【０５１４】
図５５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｐ３２０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマ

ンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【０５１５】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【０５１６】
図５６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【０５１７】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【０５１８】
ステップＳｐ３３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４０）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【０５１９】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【０５２０】
なお、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【０５２１】
ステップＳｐ３３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｐ３３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｐ３３０３に進む。

【０５２２】
ステップＳｐ３３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｐ３３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｐ３３０４に進む。
【０５２３】
ステップＳｐ３３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｐ３３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｐ３３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【０５２４】
《１－７》作用・効果：
【０５２５】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合（スーパーリーチ・外れの場合）には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（図１８参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。
【０５２６】
本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５２７】
ただし、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、例外が存在する。具体的には、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該

遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。例外１の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５２８】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。例外２の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認めた場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５２９】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（図１９参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【０５３０】

本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応

するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５３１】

ただし、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外Ａ）。例外Ａの構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされ、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Ａの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Ａの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外Ａの構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５３２】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合に、特定の１人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される画面演出（リーチ演出）がなされるが、当該遊技回がキャラクター系ステージにある場合には、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに対して、上記スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合の画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターが一致するように構成されている。例えば、戦士キャラクターＡに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターＡを主人公としたものとなる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と設定されているステージとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違

和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、リーチ演出に対応する戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターとが一致する組みが複数あればよく、必ずしも、全てのリーチ演出に対応する戦士キャラクターが、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致しなくてもよい。さらには、リーチ演出に対応する各戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した各戦士キャラクターとが一つも一致しない構成としてもよい。

【０５３３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行がなされた場合に、キャラクター系ステージのなかのいずれの戦士キャラクターに対応するステージへ移行されたかをキャラクター系ステージ判定値ＶＳに記憶している（図５３参照）。そして、このキャラクター系ステージ判定値ＶＳに基づいて、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合のリーチ演出パターンを決定している（図４４、図４５参照）。翻ってみて、キャラクター系ステージへの移行は、当たり抽選における大当たりの有無、リーチ発生の有無、および発生するリーチの種別（以下、これら３つをまとめて遊技結果とも呼ぶ）に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、前回の当たり抽選における遊技結果に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。

【０５３４】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行は、保留情報に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、保留情報に基づいて戦士キャラクター判定値ＶＣが求められ、求められた戦士キャラクター判定値ＶＣから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、保留情報に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０は、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５３５】

《１－８》第１実施形態の変形例：

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

【０５３６】

《１－８－１》変形例１：

上記第１実施形態では、キャラクター系ステージにある状態で、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）に、当該遊技回の終了時に、キャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行が可能な構成とした（図１８参照）。この構成によれば、スペシャルリー

チが発生しない限り、ステージ移行がなされないことになる。スペシャルリーチが発生する頻度は比較的に少ないことから、キャラクター系ステージにある場合には、ステージ移行が比較的に少ないという課題があった。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、強制的に非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過した後に、非キャラクター系ステージへの移行がなされることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、ステージ切り替えのための抽選処理を行って、この抽選処理において当選したときに非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。

【０５３７】

また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。例えば、美少女戦士キャラクターの部屋のステージから青年戦士キャラクターの部屋のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によっても、遊技者はステージが移行する楽しみを享受することができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５３８】

なお、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としては、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、当該並びによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。具体的には、上記特定の並びとしてリーチの並びとなったときに、同一の２つの図柄によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。例えば図４に例示する図柄の並びとなった場合には、美少女戦士キャラクターの部屋のステージへ移行されることになる。この構成によれば、リーチの図柄の並びに、移行するステージを対応づけることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【０５３９】

《１－８－２》変形例２：

上記第１実施形態では、非キャラクター系ステージにある状態で、図１９の移行の条件が成立した場合に、ステージ移行を行い、当該移行の条件が成立しない場合には、ステージ移行を行わない構成とした。これに対して、変形例として、図１９の移行の条件が成立しない場合に、非キャラクター系ステージ内で、現在のステージから他のステージに定期的に移行する構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、１０回の遊技回）以上、継続した場合に、現在のステージである田舎のステージから都会のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過する毎に、非キャラクター系ステージ内でステージ移行がなされることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、上記のステージ移行は定期的に行う構成に限るものではなく、非定期的に行う構成としてもよい。例えば、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Ｚ１～Ｚ３の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。

【０５４０】

《１－８－３》変形例３：

上記第１実施形態では、スーパーリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)、およびスペシャルリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)は、各戦士キャラクターＡ～Ｄに対応する個別のものとなっているが、同一の戦士キャラクター用のスーパーリーチ発生用演出パターン又はスペシャルリーチ発生用演出パターンであれば、リーチが発生した際のステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれであっても同一であった。これに対して、変形例として、ステージがキャラクター系ステージと非

キャラクター系ステージのいずれにあるかによって、スーパーリーチ発生用演出パターンおよびスペシャルリーチ発生用演出パターンが相違する構成としてもよい。すなわち、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。また、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。なお、上記非キャラクター系ステージ特有の演出としては、戦士キャラクターが登場しない演出パターンとすることもできる。また、上記非キャラクター系ステージ特有の演出として、キャラクター系ステージに紐付けされていないサブ（脇役）のキャラクターが登場する演出パターンとすることもできる。

【０５４１】

《１－８－４》変形例４：

上記第１実施形態のパチンコ機１０において、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から遊技者が好みの戦士キャラクターを指定することができる構成としてもよい。具体的には、デモ画面にて、戦士キャラクターＡ～Ｄの中から一つの戦士キャラクターを選択することによって、好みの戦士キャラクターを指定できる構成とした。この構成において、好みの戦士キャラクターが指定された場合には、キャラクター系ステージでは、好みの戦士キャラクターに対応したステージだけが設定される構成とした。この場合には、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行が行われることになる。この構成によれば、キャラクター系ステージにおいて、常に好みの戦士キャラクターを遊技者に見させることができ、遊技者に満足感を抱かせることができる。ただし、この構成によれば、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、バトル演出で死亡した好みの戦士キャラクターが、移行した後のキャラクター系ステージに登場することなり、これを見た遊技者は、違和感を感じる虞れがあった。この問題を解決するために、更なる変形例として、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに一旦、移行し、その後、所定期間経過後に、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性を担保しつつ、好みの戦士キャラクターを多く登場させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行は、好みの戦士キャラクターとは相違する他の戦士キャラクターの中から、例えば抽選によって特定された戦士キャラクターを特定し、特定された戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行するようにすればよい。

【０５４２】

《１－８－５》変形例５：

上記第１実施形態のパチンコ機１０では、リーチが発生した場合の遊技者にとっての有利度合は、リーチの種別によって変わり、同一のリーチ種別の中では戦士キャラクターが異なっていても同一であった。これに対して変形例として、非キャラクター系ステージでは、発生するリーチに対応する戦士キャラクターに基づいて、遊技者にとっての有利度合（大当たりの期待度）を変化させる構成とてもよい。例えば、戦士キャラクターＤ用のリーチが発生した場合には有利度合を４．７％、戦士キャラクターＣ用のリーチが発生した場合には有利度合を７．９％、戦士キャラクターＢ用のリーチが発生した場合には有利度合を１６．６％、戦士キャラクターＡ用のリーチが発生した場合には有利度合を９４．５％というように有利度合に差をつけてもよい。この構成によれば、戦士キャラクターの種別に優劣を付けることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【０５４３】

《１－８－６》変形例６：
上記第１実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。この構成によれば、遊技者は、スペシャルリーチ・外れとなった遊技回の後の遊技回でも、同じキャラクター系ステージにて遊技を行うことになる。その上、保留情報にスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、その保留情報が消化される時に実行されるスペシャルリーチの演出（すなわちバトル演出）によって、遊技者は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるバトルをもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、変形例として、上記例外１となって同じキャラクター系ステージに留まった場合に、その後の遊技回において実行されるスペシャルリーチが発生した際の画面演出の内容を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出と一致させる構成とすることもできる。ここで言う一致は、完全に一致させる構成であってもよいし、一部だけを一致させる構成であってもよい。
【０５４４】
主制御装置６０のＭＰＵ６２は、前回の遊技回の変動時間を記憶することなく、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果、リーチ発生の有無、および変動種別カウンタＣＳの値に基づいて遊技回の変動時間を決定していることから、変動時間は逐次変わり、リーチ演出を完全に一致させることは困難である。そこで、保留に割り当てられた変動時間を組み合わせて、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間に近い長さを確保する構成としてもよい。具体的には、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも短い場合に、スペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出の主要部を割り当て、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報に係る変動時間に対して、前記リーチ演出の導入部を割り当てるようにする。このリーチ演出の導入部は、複数に分割されており、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報によって確保することのできる時間に合わせて、前記分割された導入部から必要な分だけを抽出して割り当てるようにする。さらに、分割された導入部のそれぞれの長さは、必要に応じて微少量だけ拡張可能であり、変動時間に演出の長さを合わせることができる。なお、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報が存在しない場合には、リーチ演出の主要部だけをスペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して割り当てるようにして演出パターンを設定してもよい。また、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも長い場合は、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出に対して、特徴のない新たな導入部を加えることで、既に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における演出の内容に対して、後に実行される遊技回におけるリーチ演出の内容を大まかに一致させる構成としてもよい。
【０５４５】
上記の構成によって、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、大まかには一致させることができる。このため、遊技者に対して、先に敗北したバトル演出の記憶を呼び起こさせることができ、再チャレンジして勝利したい欲求を喚起することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５４６】
なお、上記の構成に換えて、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャル

リーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。また、保留情報からスペシャルリーチ・外れが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して一致させ、保留情報からスペシャルリーチ・大当たりが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。

【０５４７】

《１－８－７》変形例７：

上記第１実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、遊技回の終了時に、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行を行うことによって、移行後のステージで次回からの遊技回が実行される構成とした。これに対して変形例として、前回の遊技回に係る当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、今回の遊技回の開始時に、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。この変形例によっても、第１実施形態と同一の効果を奏することができる。要は、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回の終了時から次の遊技回の開始時までの間であれば、ステージ移行はいずれのタイミングとすることもできる。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングで、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、前述した次の遊技回の変動の途中でステージ移行を行う構成としてもよい。変動の途中としては、例えば、特別リーチ画面演出においてキャラクターが登場する直前のタイミングであってもよい。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングでステージ移行を行う他の例示として、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回を起点遊技回としたときに、起点遊技回から１回後の遊技回（前述した次の遊技回に該当する）、２回後の遊技回、３回後の遊技回というように、起点遊技回から１または複数の回数後の遊技回における所定のタイミング（例えば、開始時、終了時等）で、ステージ移行を行う構成としてもよい。この構成の場合に、起点遊技回からステージ移行を行う遊技回までの間の遊技回においては、例えば、専用の切替時演出を実行する構成としてもよい。専用の切替時演出としては、例えば、バトル演出によって敗北したキャラクターが登場する演出であってもよいし、ステージ移行による移行先のステージがどういったステージになるかを時間を掛けて示す演出としてもよいし、ステージ移行による移行先のステージを遊技者が指定できる画面演出を含む演出としてもよい。

【０５４８】

《１－８－８》変形例８：

上記第１実施形態のパチンコ機１０では、演出モードとして、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの２種類が用意されており、この２種類のステージの間でステージ移行が行われていた。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとを含む３種類以上のステージの間でステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージをＡ国系の非キャラクター系ステージとＢ国系の非キャラクター系ステージとに分けて、第１実施形態におけるキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行の態様を、キャラクター系ステージとＡ国系の非キャラクター系ステージとの間のステージ移行に適用する構成としてもよい。

【０５４９】

《１－８－９》変形例９：

上記第１実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出（特別リーチ画面演出）は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画によって構成されていたが、これに限る必要はなく、敵キャラクターとの対決を伴わない演出であれば様々な演出に換えることができる。例えば、戦士キャラクターの小さいときから大

人になるまでの成長を題材にした動画、戦士キャラクターが他国へ旅行することを題材にした動画等としてもよい。

【０５５０】

《１－８－１０》変形例１０：

第１実施形態のパチンコ機１０では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出は、戦士キャラクターが主人公として登場するものに限っていたが、これに対して変形例として、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出として、戦士キャラクターが主人公として登場するもの（キャラクター系画面演出）と、戦士キャラクターが登場しないもの（非キャラクター系画面演出）との２種類を有する構成としてもよい。なお、この２種類を有する場合には、図１９に示した非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件として、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出がキャラクター系画面演出である場合に限り、当該遊技回の終了時に、当該キャラクター系画面演出に主人公として登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行を行う構成とする。一方、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出が非キャラクター系画面演出である場合には、ステージ移行は行わない構成とする。この変形例によれば、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の態様を増やすことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５５１】

《１－８－１１》変形例１１：

上記第１実施形態のパチンコ機１０では、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出（以下、スペシャルリーチ画面演出と呼ぶ）は、戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（バトル演出）の動画によって構成されていた。これに対して、変形例として、スペシャルリーチ画面演出を、囲碁、将棋、連珠、オセロ、バックギャモン等のゲームを行う動画によって構成してもよい。要は、キャラクターが他者と対決する構成であれば、戦闘シーンを伴うものでなくてもよい。さらに、必ずしも他者と対決する必要はなく、キャラクター自身がなんらかに挑戦して、当該キャラクターにとって（すなわち遊技者にとって）、有利な結果または不利な結果が告知される場面を含むものであれば、いずれの演出としてもよい。例えば、アイドルキャラクターが歌手オーディションに挑戦して、合格または不合格となる場面を含む動画によって構成してもよい。さらに、有利な結果と不利な結果の両方が必ずしも告知される必要もなく、不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画であれば、どのような動画によって構成してもよい。更にまた、特定のリーチ（本実施形態ではスペシャルリーチ）が発生したときに表示される画面演出において、キャラクターがなんらかの行動や動作を行う場面が含まれたときに、その画面演出が表示された後のステージにおいて、前記行動や動作を行ったキャラクターと同じキャラクターが登場した場合に、遊技者が矛盾や違和感を覚える、上述した行動や動作を行う場面を含む画面演出であれば、特定のリーチが発生したときに表示される画面演出はどのようなものであってもよい。

【０５５２】

《１－８－１２》変形例１２：

上記第１実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチ（スーパーリーチ・外れ又はスーパーリーチ・大当たり）に該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了

時の保留情報にスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にスーパーリーチが発生する遊技回において、スーパーリーチの演出（戦士キャラクターの日常生活を題材にした演出）がなされて、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。さらに、他の変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報に当たり抽選において大当たり当選に該当することを示す情報（リーチの発生の有無、リーチが発生する場合のリーチ種別を問わない）が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にノーマルリーチやスーパーリーチが発生する遊技回において、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５５３】

《１－８－１３》変形例１３：

上記第１実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【０５５４】

《２》第２実施形態：

次に、第２実施形態について説明する。第２実施形態のパチンコ機１０は、先に説明した第１実施形態のパチンコ機をベースとして、新たな構成を追加したものである。以下では、第１実施形態のパチンコ機との相違点を主に説明することによって、第２実施形態についての説明を行う。なお、第２実施形態において、第１実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。第２実施形態において、第１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【０５５５】

《２－１》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

図５７は、第２実施形態のパチンコ機１０における音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。本実施形態のパチンコ機１０の電気的構成は、第１実施形態の電気的構成と同一であり、本来、新たな図を必要としないが、第１実施形態では説明を省略した部分について、本実施形態では、詳しく説明することを必要とすることから、図５７の図面を追加して説明を行うこととした。

【０５５６】

図５７に示したブロック図は、図１２に示したブロック図と比較して、音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１の部分が相違する。図示するように、音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２以外に、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ

用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。
【０５５７】
音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始コマンドを受信すると、その再生開始コマンドによって指定された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、再生した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了コマンドを受信すると、その再生終了コマンドにより指定された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。
【０５５８】
音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。
【０５５９】
《２－２》音の再生に関する背景技術：
音出力ＬＳＩによって再生される音（音響）には、イントロやメロディーなどの複数の部分からなるものがある。複数の部分それぞれに対応して音データが記録されているが、音データは一体として（途切れることなく）再生されるので、複数の音データが一つの楽曲としてまとめられることがある。
【０５６０】
このようにまとめられた一つの楽曲について、状況に応じて異なる態様で再生されることがあり、一般的な音出力ＬＳＩはそのような機能を備えることがある。具体的には、図５８（ａ）に示すように一つの楽曲がイントロ部とループ部とから構成されている場合を考える。このようにまとめられた楽曲は、一つの再生開始コマンドでイントロ部とループ部との両方が再生される。他方、パチンコ機の演出において、イントロ部は楽曲の導入部であり一度しか再生しないが、イントロ部に続くループ部は所定期間、繰り返し再生するように意図することがある。要するに、パチンコ機の音響の再生形態に関して、「イントロ部」と「ループ部」で構成される楽曲を再生させる場合に、「ループ部」のみをループ再生したいという場面が存在する。
【０５６１】
これを実現するための一形態として、音声発光制御基板から音出力ＬＳＩに対して、ループ再生を行う旨の設定付きの再生開始コマンドを出力し、音出力ＬＳＩ側では、上記の再生開始コマンドを受信すると、最初にイントロ部とループ部とを再生し、その後に、ループ部の先端（ループイン点）に再生位置を戻して、ループイン点からループ部の後端（ループアウト点）までを繰り返し再生する構成としてもよい。この構成によっても、図５８（ｂ）に示すように、「イントロ部」と「ループ部」とが再生され、その後に「ループ部」のみがループ再生される演奏形態となる。
【０５６２】
一方、近年のパチンコ機では、遊技の進行状況に応じてＢＧＭや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が期待されている。本実施形態のパチンコ機１０では、インタラクティブなサウンド表現を行うために、音声発光制御基板９１のＭＰＵ９２と音出力ＬＳＩ９７と間で、コマンドやデータを双方向にやり取りできる構成として、インタラクティブ性の高い音の再生を実現している。このため、「イントロ部」と「ループ部」とを再生し、その後に「ループ部」のみをループ再生する手法について、本実施形態のパチンコ機１０では、図５８に示した手法と相違するものとなっている。以下、音声発光制御基板９１のＭＰＵ９２と音出力ＬＳＩ９７とによって再生される音について、詳しく説明する。
【０５６３】

《２－３》音声データの構成：
図５９は、音声データ用ＲＯＭに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、先に説明したキャラクター系ステージ（図１３参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶するキャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ａと、先に説明した非キャラクター系ステージ（図１４参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶する非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ｂとが設けられている。なお、本実施形態の音声データ用ＲＯＭ９８には、両記憶エリア９８ａ，９８ｂ以外にも、各種演出の内容に対応した音データや、効果音や各種キャラクターの台詞等の音データ等を記憶する各種の記憶エリアが設けられている。本実施形態では、音声データと音データは等価である。音データは、音響データでもある。
【０５６４】
本実施形態では、音声データ用ＲＯＭ９８には、ＭＰ３（ＭＰＥＧ Ａｕｄｉｏ Ｌａｙｅｒ－３）形式の音声データが記憶されている。ただし、音声データとしては、任意の形式を採用することができる。すなわち、音声データは、音の波形をリニアパルス符号変動方式によってサンプリングしたデータ形式であってもよいし、ＭＰ３やＡＡＣ（Ａｄｖａｎｃｅｄ Ａｕｄｉｏ Ｃｏｄｉｎｇ）等の各種音声圧縮方式によってデータ圧縮されたものであってもよい。また、各種の音声を発音させるためのＭＩＤＩ（Ｍｕｓｉｃａｌ Ｉｎｓｔｒｕｌｍｅｎｔ Ｄｉｇｉｔａｌ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）規格に準拠したＭＩＤＩファイルが、音声データとして音声データ用ＲＯＭ９８に記憶されていてもよい。この場合、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＩＤＩ音源を備え、ＭＰＵ９２から再生開始を指示された種別の音を再生するためのＭＩＤＩファイルを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、読み出したＭＩＤＩファイルに従って、ＭＩＤＩ音源を発音させることで、その音の再生を実行する構成としてもよい。
【０５６５】
図５９に示した例では、キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ａには、特定の楽曲（以下、楽曲Ａと呼ぶ）に係る２種類の音データ、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２とが記憶されている。本実施形態では、楽曲Ａとして、キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。
【０５６６】
非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア９８ｂには、楽曲Ａとは異なる特定の楽曲（以下、楽曲Ｂと呼ぶ）に係る２種類の音データ、すなわち、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２とが記憶されている。本実施形態では、楽曲Ｂとして、非キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。
【０５６７】
図６０は、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との各構成を示す説明図である。図６０（ａ）は楽曲Ａ第１データＡ１の構成を示し、図６０（ｂ）は楽曲Ａ第２データＡ２の構成を示している。
【０５６８】
図６０（ａ）に示すように、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３との三つの部分からなる。三つの部分Ａ１１～Ａ１３は、この順に連続している。すなわち、三つの部分Ａ１１～Ａ１３は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２は楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１に対して再生の時間軸方向に連続しており、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して再生の時間軸方向に連続している。
【０５６９】
楽曲Ａ第１データＡ１に記録された楽曲Ａでは、始まりとしてイントロ部分（前奏部分、あるいは導入部分）があり、イントロ部分に続くメロディー部分があり、メロディー部分の後に余韻を残しながら終息する部分（余韻部分）がある。楽曲Ａ第１データ＿イントロ

部Ａ１１は上記イントロ部分を記録しており、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２は上記メロディー部分を記録しており、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は上記余韻部分を記録している。メロディー部分は、例えば、４小節、８小節等の長さである。

【０５７０】

余韻部分について、さらに説明する。楽曲Ａとして、例えば管弦楽曲が採用された場合、弦楽器や打楽器の音は、比較的に長い余韻を残す。このため、メロディー部分の終端において、弦楽器や打楽器等の長い余韻が終わらないこともあり得る。本実施形態では、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続して楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を設けることによって、弦楽器や打楽器等の比較的に長い余韻も再生可能とした。なお、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、弦楽器や打楽器の音の余韻を必ず含むものでなくてもよく、メロディー部分に付随する音が記録されておれば、どのようなデータであっても良い。ここで、メロディー部分に付随する音とは、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に記録されたデータの音にメロディー部分の音から切り替わったときに、遊技者が違和感を感じることのない音であり、メロディー部分につき従い生じる音を意味する。また、メロディー部分に付随する音とは、メロディー部分の最後の音データの音から引き続く音ということもできる。さらに、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２とは独立した音を記録する部分とすることもできる。なお、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長は、再生時に後述する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【０５７１】

図６０（ｂ）に示すように、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２との二つの部分によって構成されている。二つの部分Ａ２１，Ａ２２は、この順に連続している。すなわち、二つの部分Ａ２１，Ａ２２は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に対して再生の時間軸方向に連続している。楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と同一のデータである。楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２は、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３と同一のデータである。すなわち、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第１データＡ１と比較してイントロ部を備えない点で相違し、楽曲Ａ第１データＡ１のイントロ部を除いた部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２および楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と一致する。

【０５７２】

本実施形態のパチンコ機１０では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Ａをキャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との両方を用いる。両データＡ１，Ａ２を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【０５７３】

図６１は、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との各構成を示す説明図である。図６１（ａ）は楽曲Ｂ第１データＢ１の構成を示し、図６１（ｂ）は楽曲Ｂ第２データＢ２の構成を示している。

【０５７４】

図６１（ａ）に示すように、楽曲Ｂ第１データＢ１は、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１と、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と、楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３との三つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲Ｂ第１データＢ１は、楽曲Ａ第１データＡ１（図６０（ａ））と同様に、楽曲についてのイントロ部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１と、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３とを備える。なお、楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３のデータ長は、再生時に後述する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【０５７５】
図６１（ｂ）に示すように、楽曲Ｂ第２データＢ２は、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１と、楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２との二つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲Ｂ第２データＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ１（図６０（ｂ））と同様に、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２とを備える。
【０５７６】
本実施形態のパチンコ機１０では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Ｂを非キャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との両方を用いる。両データＢ１，Ｂ２を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。
【０５７７】
《２－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【０５７８】
図６２は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。図６２には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１で再生される楽曲Ａ第１データＡ１と、音声チャンネル１で繰り返し再生される楽曲Ａ第２データＡ２と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。
【０５７９】
本実施形態のパチンコ機１０では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、次の手順で楽曲Ａが再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（図５７を参照、以下「音光側ＭＰＵ９２」と呼ぶ）が、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する（時刻ｔ１）。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを１６チャンネル分の音声チャンネルのうちの第１番目の音声チャンネル（以下、「音声チャンネル１」と呼ぶ）とする設定を含む。なお、第１番目の音声チャンネルに限る必要はなく、他の一つの特定の音声チャンネルであればいずれの音声チャンネルとすることもできる。
【０５８０】
音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間Δｔを、以下「遅延期間Δｔ」とも呼ぶ）。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を

受信したタイミング（時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の再生してスピーカー４６から出力する。なお、図５８に示した例においても、再生開始コマンドを受信したタイミングから遅延期間の遅延が発生するが、図５８では、説明の簡略化のために遅延の発生は無いものとして示している。

【０５８１】

図６２に戻り、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ２）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。

【０５８２】

本実施形態では、音出力ＬＳＩ９７は、再生中のデータの再生位置、すなわち、生成された音が再生中のデータのうちのいずれの位置にあるかを逐次把握しうるように構成されており、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）との間で通信を行うことによって、再生中のデータの再生位置を音光側ＭＰＵ９２に対して伝えることができる。音光側ＭＰＵ９２は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。

【０５８３】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音が生成される直前までは、楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音が生成されており、生成される音は、楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音から楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音に切り替わる。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。

【０５８４】

なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ２＋Δｔ）に、楽曲Ａ第２データＡ２の音を再生してスピーカー４６から出力する。遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している

楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。

【０５８５】

その後、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第２データＡ２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ３）、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を再度、送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、時刻ｔ２において送信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と同一であり、再度、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始させるための命令である。なお、時刻ｔ３において受信する楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を、１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と区別するために、必要に応じて２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２と呼ぶ。再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて行う構成とする。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。

【０５８６】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）を特定し、特定した２回目の楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を音声チャンネル１として、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音が生成される直前までは、１回目の楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音が生成されており、生成される音は、１回目の楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音から２回目の楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音に切り替わる。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿イントロ部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。

【０５８７】

なお、音出力ＬＳＩ９７において、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、時刻ｔ２の後に発生する遅延と同じである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ３＋Δｔ）に、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音を再生してスピーカー４６から出力する。時刻ｔ３に続く遅延期間Δｔにおいては、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。このようにして、楽曲Ａ第２データＡ２が繰り返し演奏される。

【０５８８】

上記のようにして、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現している。この

ループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ａ第２データＡ２のループ再生を終了する。

【０５８９】

なお、上述した説明では、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から音を再生するまでに発生する遅延期間と、１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ２）から音を再生するまでに発生する遅延期間と、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（時刻ｔ３）から音を再生するまでに発生する遅延期間とは、同一のΔｔとして示したが、これらの遅延期間Δｔは必ずしも同一の時間的な長さではない。再生対象のデータの長さ等によっても遅延期間Δｔは異なる長さとなり得るが、本実施形態では、便宜的に同一の時間的な長さとなるものとして、遅延期間をΔｔとして示した。

【０５９０】

図６３は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ｂについての再生手順を示すタイミングチャートである。図６３には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１で再生される楽曲Ｂ第１データＢ１と、音声チャンネル１で繰り返し再生される楽曲Ｂ第２データＢ２と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

【０５９１】

本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像が非キャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、図６３に示す手順で楽曲Ｂが再生される。

【０５９２】

図６３の内容は図６２の内容と似通っている。図６３の内容は、図６２の内容に対して、「楽曲Ａ」との記載が「楽曲Ｂ」との記載に換わった点が相違するだけである。すなわち、「楽曲Ａ第１データＡ１」は「楽曲Ｂ第１データＢ１」に換わり、「楽曲Ａ第２データＡ２」は「楽曲Ｂ第２データＢ２」に換わり、「楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１」は「楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１」に換わり、「楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２」は「楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２」に換わっている。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２とが出力されるタイミングは、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２とが出力されるタイミングとそれぞれ同一である。また、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミング（時刻ｔ１）から楽曲Ｂ第１データＢ１の音をスピーカー４６から実際に出力するまでに遅延期間Δｔの遅延が発生すること、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したタイミング（時刻ｔ２，ｔ３）から楽曲Ｂ第２データＢ２の音をスピーカー４６から実際に出力するまでに遅延期間Δｔの遅延が発生することは、図６２と同一である。

【０５９３】

図示するように、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生し、その後に、楽曲Ｂ第２データＢ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ｂのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、非キャラクター系ステージが終了するまで行われる。非キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ｂ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ｂ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ｂ第２データＢ２のループ再生を終了する。

【０５９４】

図６２に示した、キャラクター系ステージにおける楽曲Ａについての再生に話を戻す。図６２に示した構成によれば、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現しているが、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端の音がスピーカー４６から出力されてから（時刻ｔ２）、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要

部Ａ２１の先端の音がスピーカー４６から出力されるまでに遅延期間Δｔの遅延が発生する。本実施形態のパチンコ機１０では、楽曲Ａ第１データＡ１を、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して時間軸方向に連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備える構成とすることで、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が出力される。このため、楽曲Ａのメロディー部分と、繰り返し時の楽曲Ａのメロディー部分との間（すなわち、遅延期間Δｔ）で、音が途切れることがない。

【０５９５】

次に、本実施形態を参考例と比較してみる。図６４は、参考例における、楽曲Ａについてのデータの構成と、演奏形態とを示す説明図である。図６４（ａ）は参考例用楽曲Ａ第１データＸ１の構成を示し、図６４（ｂ）は参考例用楽曲Ａ第２データＸ２の構成を示している。図６４（ｂ）は両データＸ１，Ｘ２によって得られる演奏形態を示す。

【０５９６】

参考例では、音声データ用ＲＯＭに参考例用楽曲Ａ第１データＸ１と参考例用楽曲Ａ第２データＸ２とが記憶されている。参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１（図６０）に相当するもので、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ｘ１１と楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２との二つの部分によって構成されている。楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ｘ１１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と同一のデータである。楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２は、本実施形態における楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１と比較して、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３が無い構成である。

【０５９７】

参考例用楽曲Ａ第２データＸ２は、本実施形態における楽曲Ａ第２データＡ２（図６０）に相当するもので、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１によって構成されている。楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１は、本実施形態における楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲Ａ第２データＸ２は、本実施形態における楽曲Ａ第２データＡ２と比較して、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２が無い構成である。

【０５９８】

本実施形態と同様に、楽曲Ａ第１データＸ１を再生した後に楽曲Ａ第２データＸ２を再生する場合を考える。本実施形態と同様に、音光側ＭＰＵは、楽曲Ａ第１データＸ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２の終端に到達するタイミングで、音出力ＬＳＩに対して参考例用楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドを送信する構成とする。この構成によれば、参考例用楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドを受信したタイミングから楽曲Ａ第２データ＿主要部Ｘ２１の音をスピーカー４６から実際に出力するまで、遅延期間Δｔの遅延が発生する。参考例用楽曲Ａ第１データＸ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ｘ１２に連続する余韻部を備えない構成であることから、遅延期間Δｔは無音の状態となる。遅延期間Δｔは例えば数十ｍｓｅｃというように比較的短い時間であるが、遊技者にとっては、ＢＧＭが途中で無音の状態となって途切れることは容易に気付き看過できない違和感を感じることになる。

【０５９９】

これに対して、本実施形態における楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、前述したように、参考例と比較して、楽曲Ａのメロディー部分と楽曲Ａのメロディー部分との間である上記遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が出力され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいて、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、楽曲Ａ第２データＡ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔにおいても同様に音が途切れることがない。

【０６００】

また、楽曲Ｂ第１データＡ１を再生した後に楽曲Ｂ第２データＡ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔや、楽曲Ｂ第２データＢ２を繰り返し再生する場合における遅延期間Δｔにおいても、同様に音が途切れることがない。このため、遊技者は、非キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいても、音が途切れる違和感を感じることがない。

【０６０１】

《２－５》音声発光制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置９０において実行される具体的な処理の一例を説明する。なお、主制御装置６０において実行される処理、および表示制御装置１００において実行される処理については、第１実施形態と同一であることから、本実施形態では説明を省略する。

【０６０２】

＜タイマ割込み処理＞

図６５は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（以下、音光側ＭＰＵ９２と呼ぶ）において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。本タイマ割込み処理は、第１実施形態における音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理（図３６を参照）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０１およびステップＳｑ０１０２は、第１実施形態におけるタイマ割込み処理のステップＳｐ１７０１およびステップＳｐ１７０２と同一である。本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０２に続くステップＳｑ０１０３は、新たに追加されたステップである。本タイマ割込み処理のステップＳｑ０１０４からステップＳｑ０１１０までは、第１実施形態におけるタイマ割込み処理のステップＳｐ１７０３からステップＳｐ１７０９までと同一である。

【０６０３】

ステップＳｑ０１０３では、ＢＧＭ用処理を実行する。ＢＧＭ用処理では、ＢＧＭ用楽曲の設定や再生等の処理を行なう。ＢＧＭ用処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０１０３を実行した後、ステップＳｑ０１０４に進む。

【０６０４】

＜ＢＧＭ用処理＞

次に、ＢＧＭ用処理について説明する。ＢＧＭ用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６５：Ｓｑ０１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６０５】

図６６は、ＢＧＭ用処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０２０１では、ＢＧＭ再生開始処理を実行する。ＢＧＭ再生開始処理では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行時、またはキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行時に、音出力ＬＳＩ９７に対して、ＢＧＭとしての楽曲Ａ第１データＡ１または楽曲Ｂ第１データＢ１の再生の開始を指示する処理を実行する。ＢＧＭ再生開始処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０２０１を実行した後、ステップＳｑ０２０２に進む。

【０６０６】

ステップＳｑ０２０２では、ＢＧＭ連続再生処理を実行する。ＢＧＭ連続再生では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データＡ２または楽曲Ｂ第２データＢ２の再生の開始を繰り返し指示する処理を実行する。ＢＧＭ連続再生処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０２０２を実行した後、本ＢＧＭ用処理を終了する。

【０６０７】

＜ＢＧＭ再生開始処理＞

次に、ＢＧＭ再生開始処理について説明する。ＢＧＭ再生開始処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図６６：Ｓｑ０２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６０８】
図６７は、ＢＧＭ再生開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０３０１では、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップＳｑ０３０１において、電源投入時から初回の実行時であると判定された場合には（Ｓｑ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０３０２に進む。
【０６０９】
ステップＳｑ０３０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を送信する。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１は、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０３０２を実行した後、ステップＳｑ０３０３に進む。
【０６１０】
ステップＳｑ０３０３では、旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳを、非キャラクター系ステージであることを意味する０に設定する。旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳは、このＢＧＭ再生開始処理を実行した前の回におけるキャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を示すための値である。なお、キャラクター系ステージ判定値ＶＳは、第１実施形態において説明したように、ステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、１のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、１でない（＝０）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップＳｑ０３０３を実行した後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【０６１１】
一方、ステップＳｑ０３０１において、電源投入時から初回の実行時でないと判定された場合には（Ｓｑ０３０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０４に進む。
【０６１２】
ステップＳｑ０３０４では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致しているか否かを判定する。この判定の処理によれば、本ＢＧＭ再生開始処理を実行した前回から今回への移行時に、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化があったか否かが判定される。ステップＳｑ０３０４において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致していると判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化がないと判定された場合には（Ｓｑ０３０４：ＹＥＳ）、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。
【０６１３】
一方、ステップＳｑ０３０４において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳと一致していないと判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値に変化があると判定された場合には（Ｓｑ０３０４：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０５に進む。
【０６１４】
ステップＳｑ０３０５では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１であるか否かを判定する。ステップＳｑ０３０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１である、すなわち、現在のステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｑ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０３０６に進む。
【０６１５】
ステップＳｑ０３０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０３０６を実行した後、ステップＳｑ０３０７に進む。
【０６１６】
ステップＳｑ０３０７では、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を旧キャラクター系

ステージ判定値ＸＶＳに転送する処理を行う。ステップＳｑ０３０７を実行した後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。

【０６１７】

ステップＳｑ０３０５において、キャラクター系ステージ判定値ＶＳが１でない、すなわち、現在のステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Ｓｑ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０３０８に進む。

【０６１８】

ステップＳｑ０３０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を送信する。楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１は、楽曲Ｂ第１データＢ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。このステップＳｑ０３０８はステップＳｑ０３０２の処理と同一である。ステップＳｑ０３０２を実行した後、ステップＳｑ０３０７に進み、キャラクター系ステージ判定値ＶＳの値を旧キャラクター系ステージ判定値ＸＶＳに転送し、その後、本ＢＧＭ再生開始処理を終了する。

【０６１９】

＜ＢＧＭ連続再生処理＞

次に、ＢＧＭ連続再生処理について説明する。ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図６６：Ｓｑ０２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６２０】

図６８は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０４０１では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０２に進む。

【０６２１】

ステップＳｑ０４０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０２を実行した後、ステップＳｑ０４０３に進む。

【０６２２】

一方、ステップＳｑ０４０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０２を実行することなく、ステップＳｑ０４０３に進む。

【０６２３】

ステップＳｑ０４０３では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示

す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０４に進む。

【０６２４】

ステップＳｑ０４０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０４を実行した後、ステップＳｑ０４０５に進む。

【０６２５】

一方、ステップＳｑ０４０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０４を実行することなく、ステップＳｑ０４０５に進む。

【０６２６】

ステップＳｑ０４０５では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０６に進む。

【０６２７】

ステップＳｑ０４０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０６の処理はステップＳｑ０４０２の処理と同一である。ステップＳｑ０４０６を実行した後、ステップＳｑ０４０７に進む。

【０６２８】

一方、ステップＳｑ０４０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０６を実行することなく、ステップＳｑ０４０７に進む。

【０６２９】

ステップＳｑ０４０７では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０４０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０４０８に進む。

【０６３０】

ステップＳｑ０４０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０４０８の処理はステップＳｑ０４０４の処理と同一である。ステップＳｑ０４０８を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【０６３１】

一方、ステップＳｑ０４０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０４０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０４０８を実行することなく、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【０６３２】

《２－６》音出力ＬＳＩにおいて実行される処理：

次に、音出力ＬＳＩ９７において実行される具体的な処理の一例を説明する。

【０６３３】

＜再生開始実行処理＞

図６９は、音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。

【０６３４】

ステップＳｑ０５０１では、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０２に進む。

【０６３５】

ステップＳｑ０５０２では、受信した楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開

始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミングから楽曲Ａ第１データＡ１の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（図６２における時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の音を再生してスピーカー４６から出力する。ステップＳｑ０５０２を実行した後、ステップＳｑ０５０３に進む。

【０６３６】

一方、ステップＳｑ０５０１において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０２を実行することなく、ステップＳｑ０５０３に進む。

【０６３７】

ステップＳｑ０５０３では、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０３において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０４に進む。

【０６３８】

ステップＳｑ０５０４では、受信した楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第１データＢ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第１データＢ１を特定し、特定した楽曲Ｂ第１データＢ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ｂ第１データＢ１に基づく音を楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データＢ１が、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ｂ第１データＢ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミングから楽曲Ｂ第１データＢ１の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信したタイミング（図６３における時刻ｔ１）から遅延期間Δｔが経過した後（時刻ｔ１＋Δｔ）に、楽曲Ｂ第１データＢ１の音を再生してスピーカー４６から出力する。ステップＳｑ０５０４を実行した後、ステップＳｑ０５０５に進む。

【０６３９】

一方、ステップＳｑ０５０３において、楽曲Ｂ第１データ再生開始コマンドＣＢ１を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０４を実行することなく、ステップＳｑ０５０５に進む。

【０６４０】

ステップＳｑ０５０５では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０６に進む。

【０６４１】

ステップＳｑ０５０６では、受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音

出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２を特定し、特定した楽曲Ａ第２データＡ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第２データＡ２に基づく音を楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第２データＡ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミング（図６２における時刻ｔ２、時刻ｔ３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。ステップＳｑ０５０５において受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が１回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ａ第２データＡ２の音に切り替わる。なお、ステップＳｑ０５０５において受信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が２回目以降の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、先の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音はリピートされた楽曲Ａ第２データＡ２の音となる。ステップＳｑ０５０６を実行した後、ステップＳｑ０５０７に進む。

【０６４２】

一方、ステップＳｑ０５０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０６を実行することなく、ステップＳｑ０５０７に進む。

【０６４３】

ステップＳｑ０５０７では、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したか否かを判定する。ステップＳｑ０５０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０５０８に進む。

【０６４４】

ステップＳｑ０５０８では、受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第２データＢ２を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、音声データ用ＲＯＭ９８の中から、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された再生対象の楽曲Ｂ第２データＢ２を特定し、特定した楽曲Ｂ第２データＢ２を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ｂ第２データＢ２に基づく音を楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第２データＢ２が、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ｂ第２データＢ２の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信したタイミング（図６３における時刻ｔ２、時刻ｔ３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。ステップＳｑ０５０７において受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２が１回目の楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に連続している楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は楽曲Ｂ第２データＢ２の音に切り替わる。なお、ステップＳｑ０５０７において受信した楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２が

２回目以降の楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２である場合には、遅延期間Δｔにおいては、先の楽曲Ｂ第２データＢ２の楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に連続している楽曲Ｂ第２データ＿余韻部Ｂ２２の音が継続して生成されており、遅延期間Δｔの経過時に、生成される音は、先の楽曲Ｂ第２データＢ２から後の楽曲Ｂ第２データＢ２の音となる。ステップＳｑ０５０８を実行した後、本再生開始実行処理を終了する。

【０６４５】

一方、ステップＳｑ０５０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２を受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０５０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０５０８を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

【０６４６】

《２－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１が送信され、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信して、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が開始される。その後、音出力ＬＳＩ９７において再生される楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（図６２の時刻ｔ２）、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信される。音出力ＬＳＩ９７では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２の再生を開始する。音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したときから楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されるまでの間に、遅延期間Δｔの遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間Δｔにおいて、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データＡ１は楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対して連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６４７】

また、次のように考えることもできる。本実施形態のパチンコ機１０によれば、音出力ＬＳＩ９７によって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端以降から楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されることになる。一方、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に対し連続する楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、演出に係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６４８】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に接続された楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３は、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された楽曲Ａのメロディー部分に付随する音が記録された構成であることから、遅延期間Δｔを、直前まで流れていた楽曲Ａのメロディー部分に付随する音で埋めることができる。このため、遅延期間Δｔが生じても、楽曲の流れを損ねることなく、音が途切れる違和感を

解消することができる。
【０６４９】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１は、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録されたデータと同一であることから、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された楽曲Ａのメロディー部分を繰り返し再生することができる。
【０６５０】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第１データＡ１の再生と楽曲Ａ第２データＡ２の再生とを、同じ音声チャンネル１において行うことから、前述した遅延期間Δｔにおいて、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、遅延期間Δｔの経過時に、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第２データＡ２の音が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音に切り替わって再生される。この結果、楽曲Ａ第１データＡ１の音から楽曲Ａ第２データＡ２の音への切り替えを、音が途切れることなく確実に行うことができる。
【０６５１】
本実施形態のパチンコ機１０では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信され、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２（１回目の楽曲Ａ第２データＡ２）の再生が開始される。その後、音出力ＬＳＩ９７において再生される楽曲Ａ第２データＡ２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで、音光側ＭＰＵ９２によって、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２が送信される。音出力ＬＳＩ９７では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信して、楽曲Ａ第２データＡ２（２回目の楽曲Ａ第２データＡ２）の再生を開始する。音出力ＬＳＩ９７において、２回目の楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したときから２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始されるまでの間に、遅延期間Δｔの遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間Δｔにおいて、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、楽曲Ａ第２データＡ２は楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に対して連続する楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２を備えることから、遅延期間Δｔにおいて、楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲Ｂ第２データＢ１と次の楽曲Ｂ第２データＢ２との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０６５２】
《２－８》第２実施形態の変形例：
本発明は上記の第２実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【０６５３】
《２－８－１》変形例１：
上記第２実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージである場合のＢＧＭ用処理として、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行う構成としてもよい。また、第２実施形態のパチンコ機１

０では、非キャラクター系ステージである場合のＢＧＭ用処理として、音声チャンネル１において、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２との再生を行う構成としてもよい。なお、音声チャンネル１と音声チャンネル２の組み合わせは、音声チャンネル１と音声チャンネル３との組み合わせ、音声チャンネル２と音声チャンネル３との組み合わせ等の他のチャンネルの組み合わせに換えても良い。両者のチャンネルが相違していれば、どのような音声チャンネルの組み合わせとすることができる。

【０６５４】

以下、キャラクター系ステージである場合の楽曲Ａの再生についての処理の概要を説明する。なお、非キャラクター系ステージである場合の楽曲Ｂの再生についての処理の概要は、キャラクター系ステージである場合の楽曲Ａの再生についての処理の概要に準ずるものとして、説明を省略する。また、本変形例１において、第２実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。本変形例１において、第２実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【０６５５】

図７０は、音出力ＬＳＩ９７における楽曲Ａについての再生手順を示すタイミングチャートである。図７０には、音出力ＬＳＩ９７において、音声チャンネル１（１ｃｈ）で再生される音声データと、音声チャンネル２（２ｃｈ）で再生される音声データと、これらがミキシングされて得られる演奏形態の内容とが示されている。

【０６５６】

変形例１のパチンコ機では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力ＬＳＩ９７において、次の手順で楽曲Ａが再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音光側ＭＰＵ９２が、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する（時刻ｔ１１）。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、楽曲Ａ第１データＡ１を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１は、第２実施形態における楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と同一である。

【０６５７】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻ｔ１１）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間Δｔを、以下「遅延期間Δｔ」とも呼ぶ）。

【０６５８】

音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ１２）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２２は、第２実施形態における楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とすることが第２実施形態と相違する。再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、第２実施形態と同じ方法によって行う。

【０６５９】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２によって指定された音声

チャンネル２において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）を再生する処理を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したタイミング（時刻ｔ１２）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、時刻ｔ１２＋Δｔにおいて、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。遅延期間Δｔにおいては、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に連続している楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が継続して再生される。音声チャンネル１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端に達したときに（時刻ｔｘ１）、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が終了する。なお、先に説明したように、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長は、再生時に遅延期間Δｔを上回る大きさとなっていることから、時刻ｔｘ１は、時刻ｔ１２＋Δｔよりも後の時刻となる。この結果、時刻ｔ１２＋Δｔから時刻ｔｘ１までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が継続して再生される。時刻ｔ１２＋Δｔには、音声チャンネル２において、楽曲Ａ第２データＡ２１が再生が開始されていることから、時刻ｔ１２＋Δｔから時刻ｔｘまでの期間では、楽曲Ａ第１データＡ１の音と楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミキシングされて、スピーカー４６から出力される。

【０６６０】

その後、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第２データＡ２（以下、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングで（時刻ｔ１３）、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。すなわち、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、時刻ｔ１２において送信した楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とすることが相違する。

【０６６１】

音出力ＬＳＩ９７は、時刻ｔ１３において、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第２データＡ２（以下、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２とも呼ぶ）の再生を開始する。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を受信したタイミング（時刻ｔ１３）から楽曲Ａ第２データＡ２の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間Δｔの遅延が発生する。すなわち、時刻ｔ１３＋Δｔにおいて、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。遅延期間Δｔにおいては、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に連続している楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の音が継続して再生されている。音声チャンネル２の再生位置が楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の終端に達したときに（時刻ｔｘ２）、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の再生が終了する。時刻ｔ１３＋Δｔから時刻ｔｘ２までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル２において１回目の楽曲Ａ第２データＡ２が継続して再生される。時刻ｔ１３＋Δｔには、音声チャンネル１において、２回目の楽曲Ａ第２データＡ２１が再生が開始されていることから、時刻ｔ１３＋Δｔから時刻ｔｘ２までの期間では、１回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音と２回目の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミキシングされて、スピーカー４６から出力される。このようにして、音声チャンネル２→音声チャンネル１→音声チャンネル２→.....というように再生先を音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で切り替えながら、楽曲Ａ第２データＡ２をリピート再生する。

【０６６２】

上記のようにして、楽曲Ａ第１データＡ１を再生した後に、楽曲Ａ第２データＡ２をリピ

ート再生することによって、楽曲Ａのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側ＭＰＵ９２は音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを送信し、音出力ＬＳＩ９７は音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲Ａ第２データＡ２のループ再生を終了する。

【０６６３】

次に、本変形例における音声発光制御装置９０において実行される具体的な処理の一例を説明する。本変形例における音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（以下、音光側ＭＰＵ９２と呼ぶ）は、第２実施形態と同様なタイマ割り込み処理（図６５）とＢＧＭ用処理（図６６）とを実行する。本変形例における処理は、第２実施形態と比較して、ＢＧＭ用処理（図６６）のステップＳｑ０２０１において実行するＢＧＭ再生開始処理（図６７）の点で同一であり、ステップＳｑ０２０２において実行するＢＧＭ連続再生処理の詳細な内容の点で相違する。

【０６６４】

＜音声発光制御装置において実行されるＢＧＭ連続再生処理＞

ＢＧＭ連続再生処理は、ＢＧＭ用処理のサブルーチン（図６６：Ｓｑ０２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６６５】

図７１は、ＢＧＭ連続再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０６０１では、１回目第２データ再生処理を実行する。１回目第２データ再生処理では、先に説明した１回目の楽曲Ａ第２データＡ２と１回目の楽曲Ｂ第２データＢ２とを再生するための処理を実行する。１回目第２データ再生処理の詳細については後述する。ステップＳｑ０６０１を実行した後、ステップＳｑ０６０２に進む。

【０６６６】

ステップＳｑ０６０２では、２回目以降第２データ再生処理を実行する。２回目以降第２データ再生処理では、先に説明した２回目以降の楽曲Ａ第２データＡ２と２回目以降の楽曲Ｂ第２データＢ２とを再生するための処理を実行する。２回目以降第２データ再生処理については後述する。ステップＳｑ０６０２を実行した後、本ＢＧＭ連続再生処理を終了する。

【０６６７】

＜１回目第２データ再生処理＞

次に、１回目第２データ再生処理について説明する。１回目第２データ再生処理は、ＢＧＭ連続再生処理のサブルーチン（図７１：Ｓｑ０６０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６６８】

図７２は、１回目第２データ再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０７０１では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第２実施形態における図６８のステップＳｑ０４０１と同一の処理である。ステップＳｑ０７０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０７０２に進む。

【０６６９】

ステップＳｑ０７０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０７０２を実行した後、ステップＳｑ０７０３に進む。

【０６７０】

一方、ステップＳｑ０７０１において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第１データＡ１が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０７０２を実行することなく、ステップＳｑ０７０３に進む。

【０６７１】

ステップＳｑ０７０３では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第２実施形態における図６８のステップＳｑ０４０３と同一の処理である。ステップＳｑ０７０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０７０４に進む。

【０６７２】

ステップＳｑ０７０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０７０４を実行した後、本１回目第２データ再生処理を終了する。

【０６７３】

一方、ステップＳｑ０７０３において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第１データＢ１が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０７０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０７０４を実行することなく、本１回目第２データ再生処理を終了する。

【０６７４】

＜２回目以降第２データ再生処理＞

次に、２回目以降第２データ再生処理について説明する。２回目以降第２データ再生処理は、ＢＧＭ連続再生処理のサブルーチン（図７１：Ｓｑ０６０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６７５】

図７３は、２回目以降第２データ再生処理を示すフローチャートである。ステップＳｑ０８０１では、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０８０１において、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０２に進む。

【０６７６】

ステップＳｑ０８０２では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０８０２を実行した後、

ステップＳｑ０８０３に進む。
【０６７７】
一方、ステップＳｑ０８０１において、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル２において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０２を実行することなく、ステップＳｑ０８０３に進む。
【０６７８】
ステップＳｑ０８０３では、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力ＬＳＩ９７から、再生中のデータの種類を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップＳｑ０８０３において、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０４に進む。
【０６７９】
ステップＳｑ０８０４では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。ステップＳｑ０８０４を実行した後、ステップＳｑ０８０５に進む。
【０６８０】
一方、ステップＳｑ０８０３において、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル２において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０４を実行することなく、ステップＳｑ０８０５に進む。
【０６８１】
ステップＳｑ０８０５では、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第２実施形態における図６８のステップＳｑ０４０５と同一の処理である。ステップＳｑ０８０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０６に進む。
【０６８２】
ステップＳｑ０８０６では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０８０６を実行した後、ステップＳｑ０８０７に進む。
【０６８３】
一方、ステップＳｑ０８０５において、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ａ第２データＡ２が再生

されていて再生位置が楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０６を実行することなく、ステップＳｑ０８０７に進む。

【０６８４】

ステップＳｑ０８０７では、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第２実施形態における図６８のステップＳｑ０４０７と同一の処理である。ステップＳｑ０８０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生され、かつ、その再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングであると判定された場合には（Ｓｑ０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０８０８に進む。

【０６８５】

ステップＳｑ０８０８では、音出力ＬＳＩ９７に対して、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を送信する。楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２は、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル２とする設定を含む。ステップＳｑ０８０８を実行した後、本２回目以降第２データ再生処理を終了する。

【０６８６】

一方、ステップＳｑ０８０７において、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていないか、または、音声チャンネル１において楽曲Ｂ第２データＢ２が再生されていて再生位置が楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には（Ｓｑ０８０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０８０８を実行することなく、本２回目以降第２データ再生処理を終了する。

【０６８７】

＜音出力ＬＳＩにおいて実行される再生開始実行処理＞

図７４は、音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。本再生開始実行処理は、第２実施形態における音出力ＬＳＩ９７において実行される再生開始実行処理（図６９）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本再生開始実行処理のステップＳｑ０９０５とステップＳｑ０９０７の内容が、第２実施形態のステップＳｑ０５０５とステップＳｑ０５０７の内容と相違するだけで、本再生開始実行処理のステップＳｑ０９０１～ステップＳｑ０９０４、ステップＳｑ０９０６、ステップＳｑ０９０８は、第２実施形態のステップＳｑ０５０１～ステップＳｑ０５０４、ステップＳｑ０５０６、ステップＳｑ０５０８と同一である。

【０６８８】

ステップＳｑ０９０５では、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したか否かを判定する。第２実施形態では、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２だけであるのに対して、本変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２とがあることから、ステップＳｑ０９０５では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【０６８９】

ステップＳｑ０９０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０９０６に進む。一方、ステップＳｑ０９０５において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１と楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２とのいずれも受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｑ０９０８を実行することなく、ステップＳｑ０９０７に進む。

【０６９０】

ステップＳｑ０９０７では、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１または楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を受信したか否かを判定する。第２実施形態では、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２だけであるのに対して、本変形例では、楽曲Ｂ第２データＢ２を再生対象とする開始コマンドは楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２とがあることから、ステップＳｑ０９０７では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【０６９１】

ステップＳｑ０９０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１または楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２を受信したと判定された場合には（Ｓｑ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｑ０９０８に進む。一方、ステップＳｑ０９０７において、楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２１と楽曲Ｂ第２データ再生開始コマンドＣＢ２２とのいずれも受信していないと判定された場合には（Ｓｑ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｑ０９０８を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

【０６９２】

以上のように構成された本変形例のパチンコ機では、第２実施形態のパチンコ機１０と同様に、キャラクター系ステージにおいて、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲Ａ第２データＡ２と次の楽曲Ａ第２データＡ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。非キャラクター系ステージにおいても、楽曲Ｂ第１データＢ１と楽曲Ｂ第２データＢ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲Ｂ第２データＢ１と次の楽曲Ｂ第２データＢ２とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージにある場合のＢＧＭにおいて、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９３】

さらに、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行う構成とした。このため、前述した遅延期間Δｔにおいて、音声チャンネル１で、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の音が再生され、遅延期間Δｔの経過時に、音声チャンネル２で、楽曲Ａ第２データＡ２の音が再生される。遅延期間Δｔの経過時には、第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の未再生の部分の音が音声チャンネル１において続けて再生されることから、この未再生の音が再生されている期間は、音声チャンネル２において再生される楽曲Ａ第２データＡ２が重畳されることになる。この結果、楽曲Ａ第１データＡ１の音から楽曲Ａ第２データＡ２の音への切り替えが行われた直後においては、楽曲Ａ第１データＡ１の音と楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。同様に、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル１と音声チャンネル２との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲Ａ第２データＡ２と次の楽曲Ａ第２データＡ２との再生を行うことから、楽曲Ａ第２データＡ２の音から次の楽曲Ａ第２データＡ２の音の切り替えが行われた直後においては、楽曲Ａ第２データＡ２の音と次の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。また、楽曲Ａ第２データＡ２の音から次の楽曲Ａ第２データＡ２の音の切り替えが行われた直後において、楽曲Ａ第２データＡ２の音と次の楽曲Ａ第２データＡ２の音とがミックスしていることから、第２実施形態に比べて、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に記録された音をより長く出力することができる。

【０６９４】

《２－８－２》変形例２：

上記第２実施形態およびその変形例では、キャラクター系ステージに対応した楽曲Ａと非キャラクター系ステージに対応した楽曲Ｂとを用意し、キャラクター系ステージと非キャ

ラクター系ステージとの間の移行時に、ＢＧＭとしての楽曲を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージに分類される各ステージ（戦士キャラクターＡ～Ｄの部屋のステージ）や、非キャラクター系ステージに分類される各ステージ（田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージ）に対応した楽曲を用意し、これら小分類のステージの間で移行があったときに、ＢＧＭとしての楽曲を切り替える構成としてもよい。この構成によれば、より緻密にＢＧＭとしての楽曲を切り替えることができる。

【０６９５】

《２－８－３》変形例３：

上記第２実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２（または、楽曲Ｂ第１データＢ１および楽曲Ｂ第２データＢ２）は、楽曲に係る音が記録されたデータであるが、これに対して、変形例として、効果音や各種キャラクターの台詞等の音が記録されたデータであってもよい。この変形例によっても、音光側ＭＰＵ９２が、これらの音が記録された第１の音データが再生されている途中で、音出力ＬＳＩに対して、上記音が記録された第２の音データの再生の開始を指示する命令を送信することによって、第１の音データと第２の音データとの間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９６】

《２－８－４》変形例４：

上記第２実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３との三つの部分に区分けされており、楽曲Ａ第２データＡ２は、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２との二つの部分に区分けされていた。これに対して、変形例として、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２が複数に区分けされていない構成としてもよい。すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１および楽曲Ａ第２データＡ２は、一つの連続した音を記録した音データであって、データ管理上において複数の部分に区分けされていない構成としてもよい。この構成においては、音光側ＭＰＵ９２が、音データの再生中に次の音データ再生コマンドを音出力ＬＳＩ９７に送信するタイミングを次のように判定する。具体的には、音声発光制御装置９０側で、再生位置が当該タイミングに到達するまでの到達時間を予め記憶している構成とし、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が当該タイミングであるか否かの判定を行う構成とする。本変形例の構成によっても、第２実施形態のパチンコ機１０と同様に、楽曲Ａ第１データＡ１と楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。同様に変形例として、楽曲Ｂ第１データＢ１および楽曲Ｂ第２データＢ２が複数に区分けされていない構成としてもよい。

【０６９７】

《２－８－５》変形例５：

上記第２実施形態およびその変形例では、音光側ＭＰＵ９２から音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２１、または楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２２）を送信するタイミング（以下、送信タイミングとも呼ぶ）を、楽曲Ａ第１データＡ１の楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミング、または楽曲Ａ第２データＡ２の楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１の終端に到達するタイミング（以下、終端タイミングとも呼ぶ）とした。これに対して、変形例として、送信タイミングは、終端タイミングと厳密に一致せずに、終端タイミングを含む所定期間内とする構成としてもよい。

【０６９８】

図７５は、送信タイミングを規定する前記所定期間を示す説明図である。図７５（ａ）は送信タイミングが終端タイミングと一致する場合を示し、図７５（ｂ）は所定期間内で送

信タイミングが最も早い場合を示し、図７５（ｃ）は所定期間内で送信タイミングが最も遅い場合を示している。先に説明したように、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミングから音を生成するまでに、遅延期間Δｔを必要とする。このため、送信タイミングをＴａとした時に、楽曲Ａ第２データＡ２が再生開始される時刻はＴａ＋Δｔとなる。この時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を再生可能な期間ＴＴの範囲内に収まるように、送信タイミングＴａを決定する必要がある。換言すれば、時刻Ｔａ＋Δｔが楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３を再生可能な期間ＴＴの範囲内に収まるなら、送信タイミングＴａはいずれのタイミングとすることもできる。具体的には、図７５（ｂ）に示すように、時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の先端のタイミングとなったときに、送信タイミングＴａは所定期間内で送信タイミングが最も早くなる。図７５（ｃ）に示すように、時刻Ｔａ＋Δｔが、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端のタイミングとなったときに、送信タイミングＴａは所定期間内で最も遅くなる。すなわち、図７５（ｂ）に示した送信タイミングＴａ（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端から遅延時間Δｔだけ早いタイミング）から図７５（ｃ）に示した送信タイミングＴａ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端から遅延時間Δｔだけ早いタイミング）までの範囲内（これが所定期間内）であれば、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２はいずれのタイミングでも送信することができる。すなわち、所定期間の長さは、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の長さと一致する。この構成によっても、楽曲Ａ第１データと楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６９９】

《２－８－６》変形例６：

上記第２実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１と、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１を備えずに、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２と楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３とを備える構成としてもよい。この構成によれば、楽曲Ａ第１データＡ１は、楽曲Ａ第２データＡ２と同一の構成となる。この構成において、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に記録された音データを、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された音データと相違する構成としてもよい。例えば、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１に記録された音データを、楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２に記録された音データと同じ楽曲Ａのメロディー部分であるが、例えばアップテンポにアレンジされた音となるように構成してもよい。この構成によれば、楽曲Ａの雰囲気を変えて、メロディー部分を繰り返し再生することができる。同様に、楽曲Ｂ第１データＢ１が、楽曲Ｂ第１データ＿イントロ部Ｂ１１を備えずに、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２と楽曲Ｂ第１データ＿余韻部Ｂ１３とを備える構成としてもよい。また、楽曲Ｂ第２データ＿主要部Ｂ２１に記録された音データを、楽曲Ｂ第１データ＿主要部Ｂ１２に記録された音データと相違する構成としてもよい。

【０７００】

《２－８－７》変形例７：

上記第２実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２として１種類が用意されているだけであったが、これに対して、変形例として、複数種類の楽曲Ａ第２データＡ２が用意された構成としてもよい。複数種類の楽曲Ａ第２データＡ２のそれぞれは、同じ楽曲Ａのメロディー部分であるが、楽曲のアレンジが互いに相違した構成とする。例えば、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２は通常のテンポのものであり、第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２はアップテンポのものとしてもよい。そして、遊技状態に応じて、使用する楽曲Ａ第２データＡ２を、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２と第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２との間で切り替えるように構成としてもよい。具体的には、例えば、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第１番目の楽曲Ａ第２データＡ２を使用し、高確率遊技状態

のときには、第２番目の楽曲Ａ第２データＡ２を使用する構成としてもよい。この構成によれば、ステージのＢＧＭによって、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。換言すれば、遊技の進行状況に応じてＢＧＭや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が一層、可能となる。同様に、複数種類の楽曲Ｂ第２データＢ２が用意された構成としてもよい。

【０７０１】

《２－８－８》変形例８：

上記第２実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第２データＡ２が、楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１と楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２を備えない構成としてもよい。この変形例によれば、楽曲Ａ第１データに続いて楽曲Ａ第２データを１回だけ再生する構成とすることによって、楽曲Ａ第１データと楽曲Ａ第２データＡ２との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０２】

《２－８－９》変形例９：

上記第２実施形態およびその変形例では、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３のデータ長および楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２のデータ長は、音出力ＬＳＩ９７において楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信したタイミングから音を再生するまでに要する遅延期間Δｔを少なくとも上回ることのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められていた。その上で、第２実施形態およびその変形例では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）が音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングと一致させることによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するようにしていた。これに対して、変形例として、音光側ＭＰＵ９２は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを調整することによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始することが可能な構成とした。すなわち、音光側ＭＰＵ９２は、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信するタイミングを調整することによって、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態（以下、第１の状態と呼ぶ）と、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態（以下、第２の状態と呼ぶ）との両方をとり得る構成とした。第１の状態、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了した後に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態は、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングから、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するまでの期間が、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に対応した再生時の時間的な長さを上回る場合である。第２の状態、すなわち、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が完了する前に楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始する状態は、楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングから、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始するまでの期間が、楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３に対応した再生時の時間的な長さ以下である場合である。

【０７０３】

第１の状態では、楽曲Ａ第２データＡ２が再生開始されるまでに、楽曲Ａ第１データＡ１の再生が楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３の終端（または、楽曲Ａ第２データＡ２の再生が楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２の終端）まで終了してしまい、楽曲Ａ第１データＡ１の再生と楽曲Ａ第２データＡ２の再生との間に無音の状態が発生してしまう。これに対して、第２の状態では、無音の状態となることなく楽曲Ａ第２データＡ２の再生が開始される。本変形例において、例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に第１の状態をとり、大当たりに当選する期待度が高くない場合に第２の状態をとる構成とすることで、遊技者に、無音状態が発生した場合に、大当たりに当選した

のではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、本変形例によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７０４】

《２－８－１０》変形例１０：

上記第２実施形態およびその変形例では、演出データとして音データを例に挙げて説明したが、これに換えて、演出データを、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などの画像の変動表示パターンが記録されたデータとしてもよい。また、画像の変動表示パターンが記録されたデータに換えて、図柄表示装置４１に表示される種々の画像が記録されたデータとしてもよい。さらに、演出データをＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段の発光パターンが記録されたデータに換えることもできる。これらの変形例によっても、演出において、遊技者は演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれは、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７０５】

《２－８－１１》変形例１１：

上記第２実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第２実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第２実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第２実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第２実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【０７０６】

《３》第３実施形態：

《３－１》遊技機の構造：

図７６は、第３実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

図７７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら各制御ユニットは内枠１３の背面に設けられている。

【０７１３】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡（開放の痕跡、開封の痕跡ともいう）が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。また、主制御装置６０には、主制御基板に搭載されたＲＡＭをクリア（消去、初期化）するためのＲＡＭクリアスイッチ６６ａと、後述する設定変更モードや設定確認モードを実行させるための設定用鍵を挿入可能な鍵穴である設定用鍵挿入部６６ｂと、設定変更モードにおいて設定情報を変更するための設定変更用スイッチ６６ｃと、設定情報等の種々の情報を表示可能な情報表示部４５ｚとが設けられている。

【０７１４】

情報表示部４５ｚは、４個の７セグメント表示器が横一列に隣接して配置されて構成され

ている。各７セグメント表示器は、それぞれ、７個のセグメント発光部と、小数点を示すＤＰ発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」、「０」、「ｂ」、「Ｌ．」、「６．」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、７個のセグメント発光部及びＤＰ発光部は、赤色のＬＥＤ（発光ダイオード）によって構成されている。なお、以下では、左端に配置された７セグメント表示器を左端７セグメント表示器とも呼び、左端７セグメント表示器の右側に隣接して配置された７セグメント表示器を左中７セグメント表示器とも呼び、左中７セグメント表示器の右側に隣接して配置された７セグメント表示器を右中７セグメント表示器とも呼び、右中７セグメント表示器の右側に隣接して配置され、かつ右端に配置された７セグメント表示器を右端７セグメント表示器とも呼ぶ。

【０７１５】

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

【０７１６】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０と、電源装置８５とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。電源装置８５は、電源スイッチ８５ａを備えており、図示しない電源端子が外部電源としての商用電源に接続された状態で当該電源スイッチ８５ａがＯＮにされると、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、これらの各装置に供給する。

【０７１７】

その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【０７１８】

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

【０７１９】

図７８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０７２０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、および、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニッ

ト４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０７２１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２として、３つの一般入賞口３２ａ、３２ｂ、３２ｃが設けられている。以下では、一般入賞口３２ａを第１入賞口３２ａ、一般入賞口３２ｂを第２入賞口３２ｂ、一般入賞口３２ｃを第３入賞口３２ｃとも呼ぶ。

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

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

【０７２５】

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

【０７２６】

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

【０７２７】

なお、本実施形態では、第１始動口３３、第２始動口３４、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ、第３入賞口３２ｃ、大入賞口３６ａ及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。後述するように、本実施形態では、排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【０７２８】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【０７２９】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。
【０７３０】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。
【０７３１】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【０７３２】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。
【０７３３】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【０７３４】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【０７３５】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【０７３６】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、

それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

図７９は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７９（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図７９（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０７４１】

図７９（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７９（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７９（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０７４２】
ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【０７４３】
さらに、図７９（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。
【０７４４】
《３－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【０７４５】
図８０は、第３実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【０７４６】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ６２ｘと、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムをＣＰＵ６２ｘが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。
【０７４７】
主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。
【０７４８】
主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、電源スイッチ８５ａがＯＮにされると、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置８５は、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂと、バックアップ電源としてのコンデンサ８７とを備えている。電源スイッチ状態検出センサー８５ｂは、電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態かＯＦＦ状態か）を検

出可能なセンサーである。コンデンサ８７は、停電が発生した場合や電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされた場合に、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【０７４９】

また、主制御基板６１の入力側には、各入球口に設けられた入球検知センサー４４ａ～４４ｈが接続されている。ＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口、大入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートや排出通路（アウト口）を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【０７５０】

また、主制御基板６１の入力側には、上述したＲＡＭクリアスイッチ６６ａと、設定用鍵挿入部６６ｂと、設定変更用スイッチ６６ｃとが接続されている。

【０７５１】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５と、上述した情報表示部４５ｚとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０７５２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。具体的には、音声発光制御装置９０は、主制

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

【０７５６】

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

【０７５７】

図８１は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられており、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】

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

【０７６１】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当

たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０７６６】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【０７６７】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０７６８】

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

【０７６９】

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

記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０７７０】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４

６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。
【０７７５】
なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。
【０７７６】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。
【０７７７】
ここで、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置６０は、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる複数の設定（以下、「抽選設定」とも呼ぶ。）を有している。具体的には、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を有している。以下、具体的に説明する。
【０７７８】
本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置６０は、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定のそれぞれに対応した６種類の低確率モード用の当否テーブルを備えている。そして、主制御装置６０は、設定されている抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置６０は、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。
【０７７９】
図８２は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図８２（ａ）は抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを示し、図８２（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。本実施形態では、図８２（ａ）に示すように、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～４の５個の値が設定されている。なお、図示は省略するが、本実施形態では、抽選設定２～抽選設定６に対応した低確率モード用の当否テーブルを備えており、抽選設定２に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～５の６個の値が設定されている。また、抽選設定３に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～６の７個の値が設定されている。また、抽選設定４に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～７の８個の値が設定されている。また、抽選設定５に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～８の９個の値が設定されている。また、抽選設定６に対応した低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～９の１０個の値が設定されている。
【０７８０】
すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。
【０７８１】

また、図８２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～１５の１６個の値が設定されている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。なお、本実施形態では、６段階の抽選設定のうち、いずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同じである。ただし、他の構成として、高確率モードにおいても、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなるように構成されていてもよい。

【０７８２】

本実施形態では、６段階の抽選設定の変更は、パチンコ機１０の電源投入時に実行可能であるように構成されている。具体的には、本実施形態では、パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦの状態で設定用鍵挿入部６６ｂ（鍵穴）に設定用鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側（ＯＮ側）に回した状態（例えば時計回りに回した状態）とする。そして、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにして当該パチンコ機１０の電源を投入する。すると、当該パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。なお、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。

【０７８３】

パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した情報表示部４５ｚに、現在の抽選設定を示す情報（以下、設定情報ともいう）が表示される。例えば、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合には、情報表示部４５ｚに「１」が表示される。そして、管理者が設定変更用スイッチ６６ｃを押下する度に、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序（昇順）で切り替わる。

【０７８４】

情報表示部４５ｚに表示されている設定情報が管理者の所望の値となった状態で、管理者が設定用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、情報表示部４５ｚに表示されている設定情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用スイッチ６６ｃを押下して情報表示部４５ｚに「６」が表示されている状態で、設定用鍵を設定変更側（ＯＮ側）から元の位置（ＯＦＦ側）に回すと、当該パチンコ機１０の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。

【０７８５】

このように、本実施形態によれば、パチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、当たり抽選において大当たりに当選する確率を変更することができる。

【０７８６】

なお、本実施形態では、６段階の抽選設定を有する構成を採用したが、抽選設定は６段階に限定されず、例えば５段階以下や、７段階以上の抽選設定を有する構成を採用してもよい。

【０７８７】

また、本実施形態では、パチンコ機１０は、電源投入時に、当該パチンコ機１０の抽選設定がいずれに設定されているのかを確認することが可能であるように構成されている。具体的には、本実施形態では、パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を確認する場合には、まず、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦの状態で設定用鍵挿入部６６ｂ（鍵穴）に設定用鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側（ＯＮ側）に回した状態（例えば時計回りに回した状態）とする。そして、ＲＡＭクリ

アスイッチ６６ａ、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一つをＯＦＦにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにして当該パチンコ機１０の電源を投入する。すると、当該パチンコ機１０は設定確認モードとして起動する。設定確認モードでは、情報表示部４５ｚに現在の設定情報が表示されるが、設定情報を変更することはできない。管理者が設定用鍵を設定変更側（ＯＮ側）から元の位置（ＯＦＦ側）に回すと、当該パチンコ機１０は設定確認モードを終了する。

【０７８８】

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

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

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

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

【０７８９】

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

【０７９０】

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

【０７９１】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。

【０７９２】

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

【０７９３】

図８３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【０７９４】

図８３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【０７９５】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【０７９６】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【０７９７】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０７９８】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７９９】

図８３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】
具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。
【０８０４】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【０８０５】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【０８０６】
図８４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【０８０７】
図８４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図８４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【０８０８】
図８４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図８４（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【０８０９】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【０８１０】
《３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０８１１】
図８５は、第３実施形態の音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を

中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【０８１２】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、現在の日時を特定可能な情報である現在日時情報を出力可能なＲＴＣ９７（リアルタイムクロック）とが搭載されている。ＭＰＵ９２とＲＴＣ９７とは、信号線を介して相互通信可能に接続されている。

【０８１３】

ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ９２ｘ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＣＰＵ９２ｘは、主側ＲＯＭ６３に記憶されている各種制御プログラムを実行する。ＲＯＭ９３は、ＣＰＵ９２ｘにより実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等を記憶するメモリである。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル等が記憶された各種テーブル記憶エリアが設けられている。ＲＡＭ９４は、ＣＰＵ９２ｘが制御プログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種のフラグが記憶される各種フラグ記憶エリア９４ａや、後述する起動日時情報が記憶される起動日時情報記憶エリア９４ｂ等が設けられている。なお、ＣＰＵ９２ｘ、ＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０８１４】

ＲＴＣ９７は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部９７ａと、レジスタ９７ｂと、ＲＴＣ用電源９７ｃとを有している。

【０８１５】

ＲＴＣ制御部９７ａは、レジスタ９７ｂを利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ９７ｂは、複数のレジスタからなるレジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには、計時レジスタ９７ｂ１と、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２とが含まれている。

【０８１６】

計時レジスタ９７ｂ１は、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ９７ｂ１における現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【０８１７】

ＲＴＣ用電源９７ｃは、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ９７専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部９７ａ及びレジスタ９７ｂに電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ９７ｂ１は、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、ＲＴＣ用電源９７ｃには、ボタン型電池が用いられている。

【０８１８】

音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂは、パチンコ機１０が起動した直後のタイミングで、計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報が書き込まれる記憶領域である。以下では、計時レジスタ９７ｂ１から読み込まれて起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込まれた現在日時情報を、起動日時情報と呼ぶ。本実施形態では、起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶される起動日時情報には、パチンコ機１０が起動した後の所定のタイミングにおける「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報が起動日時情報記憶エリア９４ｂに起動日時情報として書き込まれる処理の詳細については後述する。

【０８１９】

音声発光制御基板９１には、入出力ポートがそれぞれ設けられている。音声発光制御基板

９１の入力側には主制御装置６０及び演出操作ボタン２４が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信し、演出操作ボタン２４から所定の信号を受信する。音声発光制御基板９１の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

《３－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【０８２９】
本実施形態では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、当該パチンコ機１０の主制御装置６０等の各装置に対して供給される駆動電圧を監視する電源監視処理を実行しており、駆動電圧が所定値未満となったと判定した場合に、電力の供給が断たれたことに対応するための処理である主側電断処理を実行する。主側電断処理は、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタを主側ＲＡＭ６４に退避させる等の処理である。主側電断処理の詳細については後述する。
【０８３０】
そして、本実施形態では、駆動電圧が所定値未満となったと判定した場合に、当該主側電断処理に先立って、当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に操作されたことによって駆動電圧が低下したのか、それとも、停電や、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま当該パチンコ機１０が設置されている島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）がＯＮ状態からＯＦＦ状態に操作されたことによって駆動電圧が低下したのかを判定する。
【０８３１】
図８６は、本実施形態のパチンコ機１０が備える電源スイッチ８５ａの周辺を模式的に示す説明図である。図８６（Ａ）は、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態になっている様子を示しており、図８６（Ｂ）は、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態となっている様子を示している。本実施形態では、電源スイッチ８５ａは、操作ボタンの両端を交互に押すことによって電気回路の接続/遮断を行うロッカースイッチが採用されている。なお、電源スイッチ８５ａ自体の構造は、一般的なロッカースイッチと同様であるため、図８６においては電源スイッチ８５ａ自体の接点部分等の詳細な構造については省略されている。
【０８３２】
図８６に示すように、本実施形態では、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態になっているのかＯＮ状態になっているのかを検出可能な電源スイッチ状態検出センサー８５ｂが設けられている。本実施形態では、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂは、押しボタン式のモーメンタリ動作の電気接点式センサー（スイッチ）が採用されており、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態の場合には押下されて接点が閉じられてＨｉｇｈレベル信号を出力し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態の場合には接点が開放されてＬｏｗレベル信号を出力する。主側ＭＰＵ６２は、この電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に基づいて、電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態かＯＮ状態か）を判定することができる。
【０８３３】
なお、電源スイッチ８５ａとしては、上記のロッカースイッチに限らず、種々の形式のスイッチを採用することができる。例えば、図８７に示すように、操作部分がレバー状（棒状）のトグルスイッチや、図８８に示すように、操作部分が回転式のロータリースイッチ等の種々のスイッチを採用することができる。図８７（Ａ）は、トグルスイッチを採用した電源スイッチ８５ａ２がＯＦＦ状態になっている様子を示しており、図８７（Ｂ）は、電源スイッチ８５ａ２がＯＮ状態となっている様子を示している。図８８（Ａ）は、ロータリースイッチを採用した電源スイッチ８５ａ３がＯＦＦ状態になっている様子を示しており、図８８（Ｂ）は、電源スイッチ８５ａ３がＯＮ状態となっている様子を示している。このように、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａとしては、上記のロッカースイッチに限らず、種々の形式のスイッチを採用することができる。なお、上記図８６と同様に、トグルスイッチ自体の接点部分等の詳細な構造及びロータリースイッチ自体の接点部分等の詳細な構造については省略されている。
【０８３４】
また、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂとしては、上記の電気接点式センサーに限らず、種々のセンサーを採用することができる。例えば、光学式センサー（フォトスイッチ）や、磁気式センサー等の種々のスイッチを採用することができる。
【０８３５】

また、図８６、図８７及び図８８に示した例では、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂは、電源スイッチ８５ａのＯＮ状態を検出する構成（電源スイッチ８５ａのＯＮ状態でＯＮとなってＨｉｇｈレベル信号を出力する構成）であるが、他の例として、電源スイッチ８５ａのＯＦＦ状態を検出する構成（電源スイッチ８５ａのＯＦＦ状態でＯＮとなってＨｉｇｈレベル信号を出力する構成）としてもよい。さらに、電源スイッチ８５ａのＯＮ状態でＯＮとなる位置と、電源スイッチ８５ａのＯＦＦ状態でＯＮとなる位置との両方に電源スイッチ状態検出センサー８５ｂを設ける構成としてもよい。この構成によれば、電源スイッチ８５ａの状態の検出精度を向上させることができる。なお、この構成において、２つの電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に矛盾が生じた場合にはエラーを報知する構成としてもよい。

【０８３６】

主側ＭＰＵ６２の制御の話に戻す。

【０８３７】

主側ＭＰＵ６２は、駆動電圧が所定値未満となった場合に、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に基づいて電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であるのかＯＦＦ状態であるのかを判定し、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態であると判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグをＯＮにした上で、上述した主側電断処理を実行する。主側異常電断フラグは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったのかＯＦＦ状態であったのかを、次の電源投入時に判定するためのフラグである。具体的には、主側異常電断フラグは、電源投入時に、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合にはＯＮとなっており、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合にはＯＦＦとなっている。

【０８３８】

なお、本実施形態では、電源装置８５にバックアップ電源としてのコンデンサ８７が設けられており、商用電源からの電力の供給が断たれた後は、コンデンサ８７からの電力供給に切り替わる。したがって、駆動電圧が所定値未満となった後であっても、主側電断処理を完了させるために必要な電力は確保される。また、主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグの状態も次の起動時まで保持される。なお、変形例として、主側電断処理を完了させるために必要な電力を確保するためのコンデンサ（主側電断処理用コンデンサ）と、主側ＲＡＭ６４の状態を保持（バックアップ）するためのコンデンサ（主側ＲＡＭバックアップ用コンデンサ）とが別々に設けられている構成としてもよい。この構成において、主側電断処理用コンデンサは、例えば、電源装置８５に設けられており、主制御装置６０全体に電力を供給する構成としてもよい。また、主側ＲＡＭバックアップ用コンデンサは、例えば、主側ＲＡＭ６４にのみ接続されており、当該ＲＡＭ６４にのみバックアップ電力を供給する構成としてもよい。

【０８３９】

その後、本実施形態のパチンコ機１０の主側ＭＰＵ６２は、電力の供給が開始された次の起動時に、主側異常電断フラグを参照することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったのか、それともＯＮ状態であったのかを判定する。そして、主側異常電断フラグがＯＮではないと判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったと判定した場合には、正常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。正常電断コマンドは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったことを音声発光制御装置９０に対して通知するためのコマンドである。

【０８４０】

一方、主側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったと判定した場合には、異常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。異常電断コマンドは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことを音声発光制御装置９０に対して通知するためのコマンドである。

【０８４１】
音声発光制御装置９０は、正常電断コマンドを受信した場合には、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＦＦにし、一方、異常電断コマンドを受信した場合には、音光側異常電断フラグをＯＮにする。
【０８４２】
このように、主側異常電断フラグ及び音光側異常電断フラグは、管理者等が電源スイッチ８５ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させたことによって電断が発生し、その後に管理者等が電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させたことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＯＦＦとなっており、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま、管理者等が島電源スイッチをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させたり停電が発生したことによって電断が発生し、その後に管理者等が島電源スイッチをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させたり停電が復旧たことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＯＮとなっている。
【０８４３】
当該パチンコ機１０の起動後、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグの状態に基づいて、各種の処理を実行する。
【０８４４】
はじめに、ＲＴＣ演出に関する処理について説明する。
【０８４５】
本実施形態では、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＦＦの場合にはＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、音光側異常電断フラグがＯＮの場合にはＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。すなわち、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したことによって電断が発生し、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま島電源スイッチがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したり停電が発生したことによって電断が発生し、その後に島電源スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したり停電が復旧したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合にＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。ＲＴＣ演出とは、現在の日時（現在の年、日付、時刻、曜日等）や、所定の日時からの経過時間等に基づいて実行される演出である。以下、本実施形態の具体的な説明に先立って、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールについて説明し、その後、ＲＴＣ演出について説明する。
【０８４６】
一般的に、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールでは、当該複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、複数のパチンコ機１０がそれぞれの電源スイッチ８５ａがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。
【０８４７】
本実施形態では、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報として音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる処理（以下では、「起動日時情報記憶処理」とも呼ぶ）を実行する。そして、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの経過時間である起動経過時間を算出し、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する。この構成を採用したことによる効果について説明する。
【０８４８】
仮に、本実施形態とは異なり、起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間で

はなく、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する構成（例えば、現在日時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングでＲＴＣ演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各パチンコ機１０の計時レジスタ９７ｂ１によって計時されている現在日時情報にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間においてパチンコ機１０Ａの現在日時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、パチンコ機１０Ｂの現在日時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、ＲＴＣ演出が開始されるタイミングが各パチンコ機１０毎に異なってしまい、島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【０８４９】

これに対して、本実施形態によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報として起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる起動日時情報記憶処理を実行する。したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行する。

【０８５０】

そして、本実施形態によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行するので、各パチンコ機１０において算出される起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間は、各パチンコ機１０のＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。

【０８５１】

そして、本実施形態によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出を開始するので、島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【０８５２】

しかしながら、このような構成のパチンコ機１０において、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始した後、設定情報を変更させるなどの目的で一のパチンコ機１０の電源スイッチ８５ａを個別にＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させて設定変更モードを起動させた場合には、当該２回目の電力の供給の開始の際にも起動日時情報記憶処理が実行されてしまうので、当該島設備に設置されている他のパチンコ機１０の起動経過時間とずれが生じてしまい、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出の開始のタイミングが当該他のパチンコ機１０とずれてしまうといった課題が生じてしまう。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０は、当該他のパチンコ機１０に対して１分程度遅れてＲＴＣ演出が開始されることになる。一般に、ＲＴＣ演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【０８５３】

そこで、本実施形態では、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状

態に変位されて電力の供給が断たれ、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位されて起動した場合、すなわち、起動時に異常電断フラグがＯＦＦである場合には、ＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定する。この結果、例えば、設定変更モードで起動された一のパチンコ機１０においてはＲＴＣ演出が実行されないので、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【０８５４】

一方、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま、島電源スイッチがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位されたことによって起動した場合、すなわち、起動時に異常電断フラグがＯＮである場合には、ＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定する。この結果、島設備に設置されている他のパチンコ機１０と同一（又は略同一）のタイミングでＲＴＣ演出を実行させることが可能となる。

【０８５５】

次に、据え置き示唆演出に関する処理について説明する。

【０８５６】

本実施形態では、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＦＦの場合には据え置き示唆演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、音光側異常電断フラグがＯＮの場合には据え置き示唆演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。すなわち、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したことによって電断が発生し、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合に据え置き示唆演出を実行不可能な状態に設定する処理を実行し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま島電源スイッチがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位したり停電が発生したことによって電断が発生し、その後に島電源スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位したり停電が復旧したことによって当該パチンコ機１０が起動した場合に据え置き示唆演出を実行可能な状態に設定する処理を実行する。以下、本実施形態の具体的な説明に先立って、据え置き示唆演出について説明する。

【０８５７】

据え置き示唆演出とは、起動時（電源投入時）に設定情報が変更されなかった場合に実行され得る演出であり、今回の起動時に設定情報が変更されなかったこと（設定情報が据え置きされたこと）を示唆する演出である。本実施形態では、据え置き示唆演出として、演出操作ボタン２４が手前に（遊技者側に）小さく移動した後に元の位置に戻る動作をする演出を採用する。ただし、据え置き示唆演出としては種々の態様の演出を採用することが可能であり、例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定のキャラクター（例えば特定の女性のキャラクター）を所定の表示態様で数秒程度表示する演出や、「設定が据え置きされたよ！」や「設定が据え置きされたかも！」といった文字列や音声によって設定情報が据え置きされたこと又は据え置きされた可能性があることを直接的に示唆する演出等を採用することができる。また、本実施形態では、据え置き示唆演出を実行するタイミングとして、電源投入後の１回目の遊技回（特別図柄の変動）の開始のタイミングを採用する。ただし、据え置き示唆演出を実行するタイミングとしては種々のタイミングを採用することが可能であり、例えば、電源投入後の所定回数目（例えば３０回転目）の遊技回の開始のタイミングや、電源投入後の最初の特定の演出（例えば特定のスーパーリーチ演出）の実行のタイミング等を採用することができる。

【０８５８】

このような構成によれば、遊技者は、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認することによって、当該パチンコ機１０の今回の起動時に設定情報が据え置きされたか否か（すなわち設定情報が変更されたか否か）を予想することができる。より具体的には、例えば、ある遊技ホールにおいて大当たり当選の頻度の高いパチンコ機１０が存在した場合に、遊技者は、当該パチンコ機１０の設定情報が大当たりの当選確率の高い値（例えば設定６

）に設定されているのではないかと予想することがある。そして、次の日に当該遊技ホールの当該パチンコ機１０において当該遊技者が遊技を行なって、据え置き示唆演出が実行された場合には、当該遊技者は、前日の高設定が維持されているのではないかと予想することができる。したがって、本構成によれば、遊技者に、パチンコ機１０の設定情報が前日から据え置きされたか否かを予想する楽しみを提供することができる。

【０８５９】

しかしながら、上述した本実施形態の構成を採用せずに、起動時（電源投入時）に設定情報が変更されなかった場合には、音光側異常電断フラグの状態に関わらず、据え置き示唆演出を実行可能な構成を採用すると、以下に説明する課題が生じる。

【０８６０】

例えば、ある遊技ホールにおいて、設定６で稼動している特定のパチンコ機１０（以下、特定パチンコ機１０と呼ぶ）が存在しており、ある遊技者が、当該特定パチンコ機１０において大量の出玉を獲得したとする。そうすると、当該遊技者や、当該大量の出玉を見ていた他の遊技者は、当該特定パチンコ機１０が高設定の台なのではないかと認識することになる。

【０８６１】

その後、当該遊技ホールの営業終了後に、当該遊技ホールの悪意のある管理者が、島電源スイッチをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させることによって当該島設備に設置されている当該特定パチンコ機１０を含む複数のパチンコ機１０への電力の供給を断つ。そして、次の営業日の営業開始前に、当該管理者が、当該島電源スイッチをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させることによって当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０への電力の供給を開始させる。その後、当該管理者が、当該特定パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に変位させることによって当該特定パチンコ機１０への電力の供給を一旦断ち、その後、当該特定パチンコ機１０に対して設定変更モードを起動させるための操作をしつつ電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させることによって設定変更モードで起動させ、当該設定変更モードにおいて設定情報を６から１に変更する。そして、再び当該特定パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に遷移させることによって当該特定パチンコ機１０への電力の供給を再び断つ。その後、当該管理者が再度当該特定パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａをＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位させて当該特定パチンコ機１０を通常起動させると（設定情報は１のまま）、当該パチンコ機１０は据え置き示唆演出を実行可能な状態となる。

【０８６２】

そして、当該遊技ホールの営業が開始され、前日（または前営業日）に大量の出玉を獲得していた遊技者または当該大量の出玉を見ていた他の遊技者が、当該特定パチンコ機１０において遊技を行って、据え置き示唆演出が実行された場合には、当該遊技者が、当該特定パチンコ機１０が前日（または前営業日）と同じ高設定の状態のまま据え置きされている（変更されていない）と誤認してしまうことがある。

【０８６３】

すなわち、遊技ホールの管理者の運用次第では、パチンコ機１０において実際には設定情報が前日（または前営業日）のものから変更されているにもかかわらず、据え置き示唆演出が実行可能な状態となってしまい、遊技者が欺かれてしまう可能性があるという課題が生じる。

【０８６４】

そして、上記のように、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、パチンコ機１０が個別の電源スイッチ８５ａの操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から設定情報が変更されている可能性が高い。

【０８６５】

そこで、本実施形態では、上述したように、起動時に音光側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に変

位されて電力の供給が断たれ、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変位されて起動した場合には、据え置き示唆演出を実行不可な状態に設定する処理を実行する。このような構成によれば、上記の遊技ホールのように運用された場合であっても、当該特定パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されないので、遊技者が欺かれてしまうことを抑制することができる。

【０８６６】

《３－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【０８６７】

次に、本実施形態の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について具体的に説明する。

【０８６８】

本実施形態の主側ＭＰＵ６２は、メイン処理とタイマ割込み処理とを実行する。メイン処理は、電源投入後に実行する処理である。

【０８６９】

図８９は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源投入時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【０８７０】

ステップＳｒ０１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００、払出制御装置７０等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。そして、主側ＲＡＭ６４へのアクセスを許可する。その後、ステップＳｒ０１０２に進み、内部機能レジスタの設定処理を実行する。その後、ステップＳｒ０１０３に進む。

【０８７１】

ステップＳｒ０１０３では、主側異常電断フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述したように、主側異常電断フラグは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったのかＯＦＦ状態であったのかを、次の電源投入時に判定するためのフラグである。具体的には、主側異常電断フラグは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合にはＯＮとなっており、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合にはＯＦＦとなっている。

【０８７２】

ステップＳｒ０１０３において、主側異常電断フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＮＯ）、ステップＳｒ０１０４に進み、正常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。その後、後述するステップＳｒ０１０６に進む。

【０８７３】

一方、ステップＳｒ０１０３において、主側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１０５に進み、異常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳｒ０１０６に進む。なお、正常電断コマンド及び異常電断コマンドは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（電断の種別）を音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドであるため、電断種別コマンドとも呼ぶ。

【０８７４】

ステップＳｒ０１０６では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０８７５】

ここで復電フラグについて説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされた場合や停電が発生した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領

域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。このように、復電フラグは、前回の電断時の状態に復帰させるための情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されているか否かを電源投入時に識別するためのフラグである。なお、商用電源からの電力の供給が断たれた後は、コンデンサ等のバックアップ電源からの電力供給によって上述した退避処理やＲＡＭ判定値算出処理等を実行可能である。

【０８７６】

ステップＳｒ０１０６において、復電フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１０７に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値を算出する。本実施形態では、ＲＡＭ判定値として、主側ＲＡＭ６４のチェックサム値を算出する。その後、ステップＳｒ０１０８に進み、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であるか否か、すなわち、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）と主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＡＭ判定値（チェックサム値）とが一致するか否かを判定する。ステップＳｒ０１０８において、ＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には（ステップＳｒ０１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１０９に進む。

【０８７７】

ステップＳｒ０１０９では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。ステップＳｒ０１０９において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ０１０９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１１０に進む。

【０８７８】

一方、上述したステップＳｒ０１０６において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０６：ＮＯ）、上述したステップＳｒ０１０８においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０８：ＮＯ）、及び、上述したステップＳｒ０１０９において設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０９：ＮＯ）には、ステップＳｒ０１１８に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。すなわち、ＲＡＭ異常フラグは、復電フラグがＯＦＦである場合、ＲＡＭ判定値が正常ではない場合、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合のいずれかの場合にＯＮになるフラグであり、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではない状態であることを示すフラグである。

【０８７９】

以下では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮにならなかった場合に実行する処理の流れについて説明し、その後、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【０８８０】

ステップＳｒ０１１０では、設定変更中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定変更中フラグは、後述する設定変更処理（設定変更モード）の開始の際にＯＮとなり、設定変更処理（設定変更モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳｒ０１１０において設定変更中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定変更処理（設定変更モード）が実行され、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定変更中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【０８８１】
ステップＳｒ０１１０において設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２１に進み、設定変更処理（設定変更モード）を実行する。設定変更処理（設定変更モード）では、情報表示部４５ｚに抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行するとともに、抽選設定の設定情報の変更を受け付ける処理を実行する。すなわち、設定変更モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更することが可能なモードである。設定変更処理（設定変更モード）の詳細については後述する。一方、ステップＳｒ０１１０において設定変更中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１１に進む。

【０８８２】
ステップＳｒ０１１１では、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１１１において、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１１：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１２進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、「設定用の鍵がＯＮ」とは、設定用の鍵が設定用鍵挿入部６６ｂ（鍵穴）に挿入されてＯＮ側に位置していることを意味する。また、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。

【０８８３】
ステップＳｒ０１１２において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１２：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１３に進む。

【０８８４】
ステップＳｒ０１１３では、設定確認中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定確認中フラグは、後述する設定確認処理（設定確認モード）の開始の際にＯＮとなり、設定確認処理（設定確認モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳｒ０１１３において設定確認中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【０８８５】
ステップＳｒ０１１３において、設定確認中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１１３：ＮＯ）、ステップＳｒ０１１４に進み、通常起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。通常起動コマンドは、ＲＡＭ異常であると判定されず、かつ、後述する設定変更処理、設定確認処理、ＲＡＭクリア処理のいずれの処理も実行しない通常の状態でパチンコ機１０（主制御装置６０）が起動したことを示すコマンドである。音声発光制御装置９０は、通常起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が通常の状態で起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、「通常起動します」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳｒ０１１４を実行した後、後述するステップＳｒ０１１６に進む。

【０８８６】
一方、上述したステップＳｒ０１１２において設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合（ステップＳｒ０１１２：ＹＥＳ）、及び、ステップＳｒ０１１３において設定確認中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１１５に進む。すなわち、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＦＦとなっており、かつ、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮである場合、及び、パチンコ機１０の前回の電源投入時に設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確

認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている場合に、ステップＳｒ０１１５に進む。

【０８８７】

ステップＳｒ０１１５では、設定確認処理を実行する。設定確認処理（設定確認モード）では、情報表示部４５ｚに現在の抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行する。すなわち、設定確認モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の現在の抽選設定の設定情報を確認することが可能なモードである。設定確認処理（設定確認モード）の詳細については後述する。ステップＳｒ０１１５を実行した後、ステップＳｒ０１１６に進む。

【０８８８】

ステップＳｒ０１１６では、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる復電処理を実行する。具体的には、復電処理では、主側ＲＡＭ６４に保存されたスタックポインタの値を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ６４に退避されたデータを主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させることによって、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳｒ０１１６を実行した後、ステップＳｒ０１１７に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳｒ０１２６の処理に進む。

【０８８９】

一方、上述したステップＳｒ０１１１において、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２０に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２０において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２０：ＹＥＳ）、上述したステップＳｒ０１２１に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、後述するステップＳｒ０１２６に進む。一方、ステップＳｒ０１２０において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１２０：ＮＯ）、ステップＳｒ０１２２に進む。

【０８９０】

ステップＳｒ０１２２では、上述したＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＮＯ）、ステップＳｒ０１２３に進み、ＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を除いて消去する（０クリアする）処理である。すなわち、ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等は消去されるが、抽選設定の設定情報は消去されず、設定情報はそのまま維持される。ステップＳｒ０１２３を実行した後、ステップＳｒ０１２４に進み、ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信すると、上述したＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかを開始する。ステップＳｒ０１２４を実行した後、後述するステップＳｒ０１２６に進む。

【０８９１】

一方、ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２５に進み、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭ異常報知処理を開始する。ステップＳｒ０１２５を実行した後、ステップＳｒ０１２６に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっていないため、上述したステップＳｒ０１２５には進まない。

【０８９２】

ステップＳｒ０１２６では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光

部及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を所定時間（例えば３秒間）点灯させ、その後、所定時間（例えば２秒間）同期して点滅させる。ステップＳｒ０１２６を実行した後、ステップＳｒ０１２７に進む。

【０８９３】

ステップＳｒ０１２７では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループを繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では４ｍｓ毎に）実行される。

【０８９４】

次に、ステップＳｒ０１１８においてＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【０８９５】

上述したように、ステップＳｒ０１０６において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０６：ＮＯ）、ステップＳｒ０１０８においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０８：ＮＯ）、及び、ステップＳｒ０１０９において設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｒ０１０９：ＮＯ）には、ステップＳｒ０１１８に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ０１１９に進む。

【０８９６】

ステップＳｒ０１１９では、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１１９において、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２０に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２０において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２０：ＹＥＳ）、上述したステップＳｒ０１２１に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、ステップＳｒ０１２５に進む。一方、ステップＳｒ０１１９においてＲＡＭクリアスイッチ６６ａがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１１９：ＮＯ）、及び、ステップＳｒ０１２０において設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０１２０：ＮＯ）には、ステップＳｒ０１２２に進む。

【０８９７】

ステップＳｒ０１２２では、上述したＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＮＯ）、ステップＳｒ０１２３に進み、上述したＲＡＭクリア処理を実行する。ステップＳｒ０１２３を実行した後、ステップＳｒ０１２４に進み、ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｒ０１２４を実行した後、ステップＳｒ０１２５に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっているため、上述したステップＳｒ０１２３には進まない。

【０８９８】

一方、ステップＳｒ０１２２において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１２２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０１２５に進み、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳｒ０１２５を実行した後、ステップＳｒ０１２６に進む。

【０８９９】

ステップＳｒ０１２６では、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳｒ０１２６を実行した後、ステップＳｒ０１２７に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では４ｍｓ毎に）実行される。

【０９００】
以上説明したように、本実施形態においては、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにする操作である。また、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにする操作である。また、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチ６６ａを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチ８５ａをＯＮにする操作である。
【０９０１】
以下に、上述したメイン処理が実行されることによって実現される処理の流れの一例をまとめて説明する。
【０９０２】
・電力の供給が開始された際に、主側異常電断フラグがＯＮであるか否かを判定し（ステップＳｒ０１０３）、主側異常電断フラグがＯＦＦであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＮＯ）、正常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信し（ステップＳｒ０１０４）、一方、主側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１０３：ＹＥＳ）、異常電断コマンドを音声発光制御装置９０に送信する（ステップＳｒ０１０５）。その後は以下に示す処理の流れのいずれかとなる。
【０９０３】
・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定するが（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かに関わらず、また、設定確認中フラグの状態に関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳｒ０１２１）。
【０９０４】
・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０１１０：ＹＥＳ）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれているか否かに関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳｒ０１２１）。
【０９０５】
・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳｒ０１１１：ＹＥＳ、ステップＳｒ０１２０：ＮＯ、ステップＳｒ０１２２：ＮＯ）、設定確認中フラグの状態に関わらず、ＲＡＭクリア処理を実行し（ステップＳｒ０１２３）、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（ステップＳｒ０１２４）。
【０９０６】
・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していない

と判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳｒ０１１１：ＮＯ、ステップＳｒ０１１２：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳｒ０１１５）。

【０９０７】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳｒ０１１０：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていない場合であっても、設定確認中フラグがＯＮであった場合には（ステップＳｒ０１１３：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳｒ０１１５）。

【０９０８】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳｒ０１１８）、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、ＲＡＭクリア処理を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳｒ０１２５）。

【０９０９】

・正常電断コマンド又は異常電断コマンドのいずれかを送信後、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳｒ０１０６、ステップＳｒ０１０８、ステップＳｒ０１０９）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳｒ０１１８）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、設定確認処理（設定確認モード）を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳｒ０１２５）。

【０９１０】

次に、図８９のステップＳｒ０１２１に示した設定変更処理の詳細について説明する。

【０９１１】

図９０は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。

【０９１２】

ステップＳｒ０２０１では、設定変更モードを開始したことを示すコマンドである設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【０９１３】

なお、設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後に、設定変更モードを開始したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定変更モードを開始したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定変更モード中のパチンコ機１０の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳｒ０２０１を実行した後、ステップＳｒ０２０２に進む。

【０９１４】

ステップＳｒ０２０２では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＮにする。設定変更中フラグは、上述したように、設定変更処理（設定変更モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定変更処理（設定変更モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳｒ０２０２を実行した後、ステップＳｒ０２０３に進む。

【０９１５】

ステップＳｒ０２０３では、設定変更開始時初期設定処理を実行する。設定変更開始時初

期設定処理では、設定変更処理を開始するにあたって必要な初期設定を実行する。また、本実施形態では、設定変更開始時初期設定処理において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、当該ＲＡＭ異常フラグをＯＦＦにする。ステップＳｒ０２０３を実行した後、ステップＳｒ０２０４に進む。

【０９１６】

ステップＳｒ０２０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域に記憶する（コピーする）。ステップＳｒ０２０４を実行した後、ステップＳｒ０２０５に進む。

【０９１７】

ステップＳｒ０２０５では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に、設定変更モードの実行中であることを示す「ｓｅｔ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端の７セグメント表示器に、更新用設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部の点滅表示を開始させる。ステップＳｒ０２０５を実行した後、ステップＳｒ０２０６に進む。

【０９１８】

ステップＳｒ０２０６では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、更新用設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳｒ０２０６において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ０２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０２０８に進む。一方、ステップＳｒ０２０６において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳｒ０２０６：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳｒ０２０７に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳｒ０２０８に進む。

【０９１９】

ステップＳｒ０２０８では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳｒ０２０８において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｒ０２０８：ＮＯ）、ステップＳｒ０２０９に進み、設定変更用スイッチ６６ｃが押下されたか否かを判定する。ステップＳｒ０２０９において、設定変更用スイッチ６６ｃが押下されたと判定した場合には（ステップＳｒ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０２１０に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、更新用設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用スイッチ６６ｃが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳｒ０２０６に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳｒ０２０９において、設定変更用スイッチ６６ｃが押下されていないと判定した場合には（ステップＳｒ０２０９：ＮＯ）、ステップＳｒ

０２１０の処理を実行することなく、上述したステップＳｒ０２０６に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。
【０９２０】
上述したステップＳｒ０２０８において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｒ０２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０２１１に進む。
【０９２１】
ステップＳｒ０２１１では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報が、設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と同じであるか否かを判定する。ステップＳｒ０２１１において、更新用設定情報が設定情報と同じではないと判定した場合（ステップＳｒ０２１１：ＮＯ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更された場合には、ステップＳｒ０２１２に進み、設定変更済みフラグをＯＮにする。設定変更済みフラグは、設定情報が変更されたか否かを、後述する設定変更モード終了コマンドを送信する際に判定するためのフラグである。ステップＳｒ０２１２を実行した後、ステップＳｒ０２１３に進む。一方、ステップＳｒ０２１１において、更新用設定情報が設定情報と同じであると判定した場合（ステップＳｒ０２１１：ＹＥＳ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更されなかった場合には、ステップＳｒ０２１２を実行することなく、ステップＳｒ０２１３に進む。
【０９２２】
ステップＳｒ０２１３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶する（コピーする）。ステップＳｒ０２１３を実行した後、ステップＳｒ０２１４に進み、右端７セグメント表示器に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部の表示態様を点滅表示から点灯表示に切り替える。その後、ステップＳｒ０２１５に進み、ウェイト処理を実行する。ウェイト処理では、２秒間、次の処理に進まずに待機する。この結果、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｔ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器に、確定した設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部が点灯表示された状態が２秒間継続する。その後、ステップＳｒ０２１６に進み、設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器を消灯状態に移行させる。その後、ステップＳｒ０２１７に進む。
【０９２３】
ステップＳｒ０２１７では、上述した設定変更済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ０２１７において、設定変更済みフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ０２１７：ＮＯ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更されなかった場合には、ステップＳｒ０２１８に進み、設定情報が変更されずに設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＡを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳｒ０２２０に進む。一方、ステップＳｒ０２１７において、設定変更済みフラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｒ０２１７：ＹＥＳ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更された場合には、ステップＳｒ０２１９に進み、設定情報が変更されて設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＢを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳｒ０２２０に進む。
【０９２４】
なお、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを音声発光制御装置９０に送信した後、設定変更モードを終了したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定変更モードを終了したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定変更モードが終了

したことを示す情報を表示する構成としてもよい。
【０９２５】
ステップＳｒ０２２０では、ＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭクリア処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報以外の情報を消去する。すなわち、このＲＡＭクリア処理が実行されると、上述した設定変更中フラグや設定変更済みフラグも消去される（ＯＦＦとなる）。
【０９２６】
ステップＳｒ０２２０を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を実行した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。
【０９２７】
次に、図８９のステップＳｒ０１１５に示した設定確認処理の詳細について説明する。
【０９２８】
図９１は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定確認処理を示すフローチャートである。
【０９２９】
ステップＳｒ０３０１では、設定確認モードを開始したことを示すコマンドである設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、上述した設定確認モード実行中報知処理を開始する。
【０９３０】
なお、設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを開始したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定確認モードを開始したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定確認モード中のパチンコ機１０の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳｒ０３０１を実行した後、ステップＳｒ０３０２に進む。
【０９３１】
ステップＳｒ０３０２では、主側ＲＡＭ６４における設定確認中フラグをＯＮにする。設定確認中フラグは、上述したように、設定確認処理（設定確認モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定確認処理（設定確認モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳｒ０３０２を実行した後、ステップＳｒ０３０３に進む。
【０９３２】
ステップＳｒ０３０３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、上述したように、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に、設定確認モードの実行中であることを示す「ｓｅｃ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端７セグメント表示器に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部の点灯表示を開始させる。ステップＳｒ０３０３を実行した後、ステップＳｒ０３０４に進む。
【０９３３】
ステップＳｒ０３０４では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定する。ステップＳｒ０３０４において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳｒ０３０４：ＮＯ

）、再びステップＳｒ０３０４を実行する。一方、ステップＳｒ０３０４において、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳｒ０３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０３０５に進む。すなわち、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するまでは無限ループを繰り返してステップＳｒ０３０５に進まず、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するとステップＳｒ０３０５に進む。

【０９３４】

ステップＳｒ０３０５では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器を消灯状態に移行させる。この結果、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｃ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器に設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器のＤＰ発光部が点灯表示された状態が、設定確認モードが開始されてから、設定用の鍵（設定用鍵挿入部６６ｂ）がＯＦＦ側に移行するまで継続する。ステップＳｒ０３０５を実行した後、ステップＳｒ０３０６に進む。

【０９３５】

ステップＳｒ０３０６では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ０３０７に進む。

【０９３６】

ステップＳｒ０３０７では、設定確認モードを終了したことを示すコマンドである設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、設定確認モード終了コマンドを受信すると、設定確認モード実行中報知処理を終了させ、その後、上述した設定確認モード終了後報知処理を３０秒間実行する。

【０９３７】

ステップＳｒ０３０７を実行した後、本設定確認処理を終了する。なお、設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを終了したことを示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成としてもよい。この場合、設定確認モードを終了したことを示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定確認モードが終了したことを示す情報を表示する構成としてもよい。

【０９３８】

以上説明したように、本実施形態では、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮにされて当該パチンコ機１０が起動すると、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドが主制御装置６０から音声発光制御装置９０へ向けて送信される。これらの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信したコマンドの種別に基づいて、主制御装置６０がどのような態様で起動したのか（どのような種別の起動処理を実行したのか）を把握することができる。すなわち、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドは、主制御装置６０が実行した起動処理の種別を示すコマンドであることから、これらの５個のコマンドをまとめて「起動種別コマンド」とも呼ぶ。

【０９３９】

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０９４０】

図９２は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０４０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各カウンタ（当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４

等）から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳｒ０４０１を実行した後、ステップＳｒ０４０２に進む。

【０９４１】

ステップＳｒ０４０２では、電源監視処理を実行する。電源監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。その後、後述するステップＳｒ０４０３には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本実施形態の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。また、後述するように、本実施形態では、駆動電圧が所定値を下回ったと判定した場合に、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定し、電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態ではないと判定した場合に、上述した主側異常電断フラグをＯＮにする。

【０９４２】

一方、ステップＳｒ０４０２の電源監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳｒ０４０３に進む。

【０９４３】

ステップＳｒ０４０３では、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであるか否かを判定する。ＲＡＭ異常フラグは、上述したように、電源投入時に実行されるメイン処理において主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではないと判定された場合にＯＮになるフラグである。遊技停止フラグは、不正検知処理において揺れや磁気を検出した場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳｒ０４０３において、ＲＡＭ異常フラグ及び遊技停止フラグの両方がＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ０４０３：ＮＯ）、ステップＳｒ０４０４に進む。一方、ステップＳｒ０４０３において、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０４０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮである場合には、ステップＳｒ０４０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行が可能な遊技進行モードには移行しない構成となっている。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳｒ０４０４以降の処理について説明する。

【０９４４】

ステップＳｒ０４０４では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３６ｃ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、大入賞口３６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部３６ｃへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態に切り

換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップＳｒ０４０５に進む。

【０９４５】

ステップＳｒ０４０５では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップＳｒ０４０６に進む。

【０９４６】

ステップＳｒ０４０６では、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信している信号を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。ステップＳｒ０４０６を実行した後、ステップＳｒ０４０７に進む。

【０９４７】

ステップＳｒ０４０７では、主側ＲＡＭ６４に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップＳｒ０４０８に進む。

【０９４８】

ステップＳｒ０４０８では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理では、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したと判定されたことに基づいて当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。ステップＳｒ０４０８を実行した後、ステップＳｒ０４０９に進む。

【０９４９】

ステップＳｒ０４０９では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理では、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されたことに基づいて電動役物開放カウンタＣ４の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶する。ステップＳｒ０４０９を実行した後、ステップＳｒ０４１０に進む。

【０９５０】

ステップＳｒ０４１０では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選や、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。ステップＳｒ０４１０を実行した後、ステップＳｒ０４１１に進む。

【０９５１】

ステップＳｒ０４１１では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、遊技状態を開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどへ移行させる処理を実行する。ステップＳｒ０４１１を実行した後、ステップＳｒ０４１２に進む。

【０９５２】

ステップＳｒ０４１２では、電動役物３４ａを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定（電動役物開放抽選）を行なうとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物３４ａを駆動制御する。ステップＳｒ０４１２を実行した後、ステップＳｒ０４１３に進む。

【０９５３】

ステップＳｒ０４１３では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、遊技者によって操作ハンドル２５が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するための処理を実行する。ステップＳｒ０４１３を実行した後、ステップＳｒ０４１４に進む。

【０９５４】

ステップＳｒ０４１４では、扉監視処理を実行する。扉監視処理では、内枠１３及び前扉枠１４が開放した状態であるか否かを監視する。ステップＳｒ０４１４を実行した後、ス

テップＳｒ０４１５に進む。
【０９５５】
ステップＳｒ０４１５では、不正検知処理を実行する。不正検知処理では、揺れや磁気を監視しており、揺れや磁気を検知した場合には、警報音や「揺れを検知しました！」「磁気を検知しました！」といった音声をスピーカー４６から出力させるとともに、各種ランプ４７を最大輝度で点滅させる。また、不正検知処理では、揺れや磁気を検知した場合には、上述した遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、遊技停止フラグがＯＮになった以後は、ステップＳｒ０４０４～ステップＳｒ０４１７までの処理の実行が回避されることになる。ステップＳｒ０４１５を実行した後、ステップＳｒ０４１６に進む。
【０９５６】
ステップＳｒ０４１６では、今回のタイマ割込み処理において送信対象として設定されたコマンドをサブ側の各制御装置に出力する（送信する）コマンド出力処理を実行する。例えば、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、これらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｒ０４１６を実行した後、ステップＳｒ０４１７に進む。
【０９５７】
ステップＳｒ０４１７では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、役物比率や出玉率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させるための処理である。ステップＳｒ０４１７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【０９５８】
次に、図９２のステップＳｒ０４０２に示した電源監視処理の詳細について説明する。
【０９５９】
図９３は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する電源監視処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０５０１では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）未満であるか否かを判定する。ステップＳｒ０５０１において、駆動電圧が所定値未満ではないと判定した場合には（ステップＳｒ０５０１：ＮＯ）、そのまま本電源監視処理を終了する。一方、ステップＳｒ０５０１において、駆動電圧が所定値未満であると判定した場合には（ステップＳｒ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０５０２に進み、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する。
【０９６０】
ステップＳｒ０５０２において、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であると判定した場合には（ステップＳｒ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ０５０３に進み、主側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳｒ０５０５に進む。一方、ステップＳｒ０５０２において、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態ではないと判定した場合には（ステップＳｒ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｒ０５０４に進み、主側異常電断フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ０５０５に進む。
【０９６１】
ステップＳｒ０５０５では、電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。電断発生コマンドは、駆動電圧が所定値未満となったことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。その後、ステップＳｒ０５０６に進む。
【０９６２】
ステップＳｒ０５０６では、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。その後、ステップＳｒ０５０７に進み、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに格納されている情報を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に保存する。その後、ステップＳｒ０５０８に進み、復電フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ０５０９に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。その

後、ステップＳｒ０５１０に進み、ＲＡＭアクセスを禁止した後、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。

【０９６３】

なお、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値未満であると判定された場合に実行されるステップＳｒ０５０５からステップＳｒ０５１０までの処理が、上述した主側電断処理に相当する。

【０９６４】

［始動口用の入球処理］

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓｒ０４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９６５】

図９４は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０６０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｒ０６０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｒ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｒ０６０３に進む。

【０９６６】

ステップＳｒ０６０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｒ０６０４に進む。

【０９６７】

ステップＳｒ０６０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｒ０６０９に進む。

【０９６８】

ステップＳｒ０６０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｒ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｒ０６０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【０９６９】

ステップＳｒ０６０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｒ０６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｒ０６０７に進む。一方、ステップＳｒ０６０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｒ０６０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９７０】

ステップＳｒ０６０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｒ０６０８に進む。

【０９７１】

ステップＳｒ０６０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｒ０６０９に進む。

【０９７２】

ステップＳｒ０６０９では、上述したステップＳｒ０６０４又はステップＳｒ０６０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｒ０６０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓｒ０６０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９７３】

一方、ステップＳｒ０６０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｒ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｒ０６１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｒ０６１２に進む。

【０９７４】

ステップＳｒ０６１２では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｒ０６１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｒ０６１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｒ０６１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ０６１２を実行した後、ステップＳｒ０６１３に進む。

【０９７５】

ステップＳｒ０６１３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機１０に設定され得る設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のいずれかの数値であるか否かを判定する。ステップＳｒ０６１３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ０６１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０６１４に進む。

【０９７６】

ステップＳｒ０６１４では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ０６１４を実行した後、ステップＳｒ０６１５に進む。

【０９７７】

ステップＳｒ０６１５では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【０９７８】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０９７９】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【０９８０】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｒ０６１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【０９８１】
一方、ステップＳｒ０６１３において、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合、例えば、ノイズ等の影響によって主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に「７」や「Ｂ」といった設定情報としてはとり得ない値が記憶されていると判定した場合には（ステップＳｒ０６１３：ＮＯ）、上述したステップＳｒ０６１４の先判定処理を実行せずステップＳｒ０６１６に進み、異常保留コマンドを設定する。異常保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生した時点において、設定情報が所定の範囲内の数値ではなかったことを示すコマンドである。異常保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｒ０６１６を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【０９８２】
［先判定処理］
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図９４：Ｓｒ０６１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９８３】
図９５は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【０９８４】
ステップＳｒ０７０１では、始動口用の入球処理（図９４）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳｒ０７０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【０９８５】
ステップＳｒ０７０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｒ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７０３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。上述したように、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置６０は、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定のそれぞれに対応した６種類の低確率モード用の当否テーブルを備えており、主側ＭＰＵ６２は、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ

６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｒ０７０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、６種類の低確率モード用の当否テーブルの一例については、既に態様５７において説明したため、ここでは説明を省略する。

【０９８６】

一方、ステップＳｒ０７０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｒ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｒ０７０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳｒ０７０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、抽選設定にかかわらず１種類の高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としたが、低確率モード用の当否テーブルと同様に、抽選設定に対応した数の高確率モード用の当否テーブルを用意し、抽選設定に対応した高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としてもよい。

【０９８７】

ステップＳｒ０７０５において、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｒ０７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳｒ０７０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｒ０７０７を実行した後、ステップＳｒ０７０８に進む。

【０９８８】

ステップＳｒ０７０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｒ０７０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｒ０７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｒ０７０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｒ０７０８：ＮＯ）、ステップＳｒ０７１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０９８９】

ステップＳｒ０７０５において、今回読み出した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｒ０７０５：ＮＯ）、ステップＳｒ０７１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳｒ０７１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｒ０７１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０９９０】

ステップＳｒ０７１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｒ０７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０７１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｒ０７１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｒ０７１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【０９９１】

［スルーゲート用の入球処理］
次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓｒ０４０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９９２】
図９６は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０８０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳｒ０８０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｒ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０８０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｒ０８０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｒ０８０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【０９９３】
ステップＳｒ０８０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｒ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０８０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｒ０８０４に進む。
【０９９４】
ステップＳｒ０８０４では、ステップＳｒ０４０１（図９２）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルーゲート用の入球処理を終了する。
【０９９５】
一方、ステップＳｒ０８０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｒ０８０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【０９９６】
［遊技回制御処理］
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：ステップＳｒ０４１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９９７】
図９７は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ０９０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【０９９８】
ステップＳｒ０９０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ０９０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｒ０９０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｒ０９０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓｒ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０２に進む。
【０９９９】
ステップＳｒ０９０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具

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

【１０００】

ステップＳｒ０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓｒ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０３～ステップＳｒ０９０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｒ０９０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｒ０９０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ０９０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ０９０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ０９０３：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０４に進む。

【１００１】

ステップＳｒ０９０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｒ０９０５に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【１００２】

ステップＳｒ０９０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｒ０９０６に進む。

【１００３】

ステップＳｒ０９０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳｒ０９０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１００４】

一方、ステップＳｒ０９０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｒ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９０７に進む。

【１００５】

ステップＳｒ０９０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｒ０９０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図１０１）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【１００６】

ステップＳｒ０９０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｒ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｒ０９０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳｒ０９０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１００７】

ステップＳｒ０９０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｒ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する当たり判定処理（図１００）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳｒ０９０９を実行した後、ステップＳｒ０９１０に進む。

【１００８】

ステップＳｒ０９１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する当たり判定処理（図１００）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳｒ０９１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ０９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ０９１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ０９１０：ＮＯ）、ステップＳｒ０９１２に進む。

【１００９】

ステップＳｒ０９１２では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ０９１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ０９１２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ０９１３に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｒ０９１３において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳｒ０９１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｒ０９１２：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。

【１０１０】

［保留情報シフト処理］

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９７：Ｓｒ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０１１】

図９８は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１００１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図８１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図８１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図８１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図８１）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｒ１００１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１０１２】

ステップＳｒ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｒ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１００２～ステップＳｒ１００７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｒ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｒ１００１：ＮＯ）、ステップＳｒ１００８～ステップＳｒ１０１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【１０１３】

ステップＳｒ１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｒ１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップ

Ｓｒ１００４に進む。ステップＳｒ１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｒ１００５に進む。

【１０１４】

ステップＳｒ１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｒ１００５を実行した後、ステップＳｒ１００６に進む。

【１０１５】

ステップＳｒ１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｒ１００７へ進む。

【１０１６】

ステップＳｒ１００７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、保留情報シフト処理を終了する。

【１０１７】

ステップＳｒ１００７において設定されたシフト時コマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１０１８】

ステップＳｒ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｒ１００１：ＮＯ）、ステップＳｒ１００８に進む。

【１０１９】

ステップＳｒ１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｒ１００９に進む。ステップＳｒ１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｒ１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｒ１０１１に進む。

【１０２０】

ステップＳｒ１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｒ１０１１を実行した後、ステップＳｒ１０１２に進む。

【１０２１】

ステップＳｒ１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮ

ではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｒ１０１３に進む。

【１０２２】

ステップＳｒ１０１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１０２３】

ステップＳｒ１０１３において設定されたシフト時コマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１０２４】

［変動開始処理］

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９７：Ｓｒ０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０２５】

図９９は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１１０１では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳｒ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１１０２に進む。

【１０２６】

ステップＳｒ１１０２では、当たり判定処理を実行する。当たり判定処理では、保留情報シフト処理において実行エリアＡＥにシフトされた当たり乱数カウンタＣ１の値等に基づいて大当たりに当選したか否か等を判定する処理である。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ１１０２を実行した後、ステップＳｒ１１０３に進む。

【１０２７】

ステップＳｒ１１０３では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理では、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定する。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ１１０３を実行した後、ステップＳｒ１１０４に進む。

【１０２８】

ステップＳｒ１１０４では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ１１０４において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｒ１１０５に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｒ１１０３において設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳｒ１１０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１１０６に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれて

いるとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｒ１１０３において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｒ１１０５又はステップＳｒ１１０６を実行した後、ステップＳｒ１１０７に進む。

【１０２９】

ステップＳｒ１１０７では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【１０３０】

ステップＳｒ１１０５～ステップＳｒ１１０７にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｒ１１０７を実行後、ステップＳｒ１１０８に進む。

【１０３１】

ステップＳｒ１１０８では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｒ１１０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１０３２】

一方、上述したステップＳｒ１１０１において、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合には、ステップＳｒ１１０９に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して認識させるためのコマンドである。ステップＳｒ１１０９を実行した後、ステップＳｒ１１１０に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、次のタイマ割込み処理（図９２）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図９２のステップＳｒ０４０４～ステップＳｒ０４１６の処理群）及び遊技履歴用処理（図９２のステップＳｒ０４１７）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳｒ１１１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１０３３】

［当たり判定処理］

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９９：Ｓｒ１１０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０３４】

図１００は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１２０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリアの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選して開閉実行モードが開始される際にＯＦＦにされる。ステップＳｒ１２０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｒ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０２に進む。

【１０３５】

ステップＳｒ１２０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｒ１２０４に進む。一方、ステップＳｒ１２０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｒ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１２０３に進む。

【１０３６】

ステップＳｒ１２０３では、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｒ１２０４に進む。

【１０３７】

ステップＳｒ１２０４では、ステップＳｒ１２０２又はステップＳｒ１２０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｒ１２０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｒ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０５～ステップＳｒ１２１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【１０３８】

ステップＳｒ１２０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ１２０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１２０５：ＮＯ）、ステップＳｒ１２０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８３（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１０３９】

一方、ステップＳｒ１２０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７の処理を実行した後。ステップＳｒ１２０８に進む。

【１０４０】

ステップＳｒ１２０８では、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｒ１２０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｒ１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１２０９に進む。

【１０４１】

ステップＳｒ１２０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ１２０９を実行した後、ステップＳｒ

１２１０に進む。
【１０４２】
ステップＳｒ１２１０では、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。
【１０４３】
一方、ステップＳｒ１２０８において、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓｒ１２０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｒ１２１１に進む。
【１０４４】
ステップＳｒ１２１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ１２１１を実行した後、ステップＳｒ１２１２に進む。
【１０４５】
ステップＳｒ１２１２では、ステップＳｒ１２０６又はステップＳｒ１２０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。
【１０４６】
ステップＳｒ１２０４において、ステップＳｒ１２０２又はステップＳｒ１２０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｒ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｒ１２１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｒ１２１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【１０４７】
［変動時間の設定処理］
次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９９：Ｓｒ１１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０４８】
図１０１は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１３０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｒ１３０２に進む。
【１０４９】
ステップＳｒ１３０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであ

るか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｒ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１３０３に進む。

【１０５０】

ステップＳｒ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳｒ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１０５１】

ステップＳｒ１３０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓｒ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｒ１３０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳｒ１３０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓｒ１３０５）を実行することから、ステップＳｒ１３０５においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓｒ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１３０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【１０５２】

ステップＳｒ１３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳｒ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１０５３】

ステップＳｒ１３０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｒ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｒ１３０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳｒ１３０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【１０５４】

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

【１０５５】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択さ

れるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【１０５６】

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

【１０５７】

［遊技状態移行処理］

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓｒ０４１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０５８】

図１０２は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１０５９】

ステップＳｒ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１０６０】

ステップＳｒ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｒ１４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

【１０６１】

ステップＳｒ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｒ１４０４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｒ１４０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１０６２】

ステップＳｒ１４０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓｒ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４０５に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１４０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０６３】

ステップＳｒ１４０５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓｒ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４０６に進み、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグのうち、ＯＮとなっているフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４０７に進む。なお、ステップＳｒ１４０６において、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグの両方のフ

ラグがＯＦＦであった場合には、そのままステップＳｒ１４０７に進む。
【１０６４】
ステップＳｒ１４０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、オープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。本実施形態では、第３タイマカウンタエリアＴ３に「１５００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳｒ１４０７を実行した後、ステップＳｒ１４０８に進む。
【１０６５】
ステップＳｒ１４０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳｒ１４０８を実行した後、ステップＳｒ１４０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１０６６】
ステップＳｒ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１０に進む。
【１０６７】
ステップＳｒ１４１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１４１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｒ１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４１２に進む。
【１０６８】
ステップＳｒ１４１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｒ１４１２を実行した後、ステップＳｒ１４１３に進む。
【１０６９】
ステップＳｒ１４１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ１３９１３を実行した後、ステップＳｒ１４１４に進む。
【１０７０】
ステップＳｒ１４１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ１４１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行

されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳｒ１４１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０７１】

ステップＳｒ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｒ１４１６を実行した後、ステップＳｒ１４１７に進む。

【１０７２】

ステップＳｒ１４１７では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１４１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１４１７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４１８に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳｒ１４１８を実行した後、ステップＳｒ１４１９に進む。

【１０７３】

ステップＳｒ１４１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｒ１４１９を実行した後、ステップＳｒ１４２０に進む。

【１０７４】

ステップＳｒ１４２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、エンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。本実施形態では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳｒ１４２０を実行した後、ステップＳｒ１４２１に進む。

【１０７５】

ステップＳｒ１４２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳｒ１４２１を実行した後、ステップＳｒ１４２２に進む。

【１０７６】

ステップＳｒ１４２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０７７】

ステップＳｒ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４２３に進む。

【１０７８】

ステップＳｒ１４２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｒ１４２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１４２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｒ１４２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行

処理を終了する。一方、ステップＳｒ１４２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１４２３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４２４に進む。

【１０７９】

ステップＳｒ１４２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｒ１４２５を実行した後、ステップＳｒ１４２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１４２７に進む。

【１０８０】

ステップＳｒ１４２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１４２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１４２７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１４２８に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｒ１４２８において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳｒ１４２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｒ１４２７：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０８１】

［大入賞口開閉処理］

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１０１：Ｓｒ１４１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０８２】

図１０３は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１５０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｒ１５０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１５０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１５０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｒ１５０３に進む。

【１０８３】

ステップＳｒ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１５０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳｒ１５０５に進む。

【１０８４】

ステップＳｒ１５０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第

１タイマカウンタエリアＴ１に「７５００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理のタイマ更新処理（ステップＳｒ０４０７）が実行される都度、すなわち４ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳｒ１５０５を実行した後、ステップＳｒ１５０６に進む。

【１０８５】

ステップＳｒ１５０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１０８６】

ステップＳｒ１５０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳｒ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｒ１５０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５０７：ＮＯ）、ステップＳｒ１５０８に進む。

【１０８７】

ステップＳｒ１５０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｒ１５０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓｒ１５０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓｒ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳｒ１５１０に進む。

【１０８８】

ステップＳｒ１５１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１５１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１０８９】

ステップＳｒ１５０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｒ１５１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１５１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳｒ１５１２に進む。

【１０９０】

ステップＳｒ１５１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳｒ１５１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１５１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１５１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳｒ１５１３において、第１ラウンドカウンタエ

リアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｒ１５１４に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「５００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｒ１５１４を実行した後、ステップＳｒ１５１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１０９１】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１０９２】

［エンディング期間終了時の移行処理］

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１０２：Ｓｒ１４２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０９３】

図１０４は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１６０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０９４】

ステップＳｒ１６０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１６０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳｒ１６０２を実行した後、ステップＳｒ１６０３に進む。

【１０９５】

ステップＳｒ１６０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｒ１６０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｒ１６０５に進む。

【１０９６】

ステップＳｒ１６０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳｒ１６１０に進む。

【１０９７】

一方、ステップＳｒ１６０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラ

グがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１６０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳｒ１６０７に進む。

【１０９８】

ステップＳｒ１６０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｒ１６０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｒ１６０９に進む。

【１０９９】

ステップＳｒ１６０９では、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｒ１６１０に進む。

【１１００】

ステップＳｒ１６１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１１０１】

［電役サポート用処理］

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９２：Ｓｒ０４１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１０２】

図１０５は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１７０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｒ１７０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１７０２に進む。

【１１０３】

ステップＳｒ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｒ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｒ１７０２:ＮＯ）、ステップＳｒ１７０３に進む。

【１１０４】

ステップＳｒ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理のタイマ更新処理（ステップＳｒ０４０７）が実行される都度、すなわち４ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１１０５】

ステップＳｒ１７０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判

定した場合には（Ｓｒ１７０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７０３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０４に進む。

【１１０６】

ステップＳｒ１７０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｒ１７０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｒ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｒ１７０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｒ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｒ１７０６に進む。

【１１０７】

ステップＳｒ１７０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｒ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｒ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０７に進む。

【１１０８】

ステップＳｒ１７０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｒ１７０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｒ１７０７において開閉実行モードではなく（Ｓｒ１７０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｒ１７０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｒ１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「３７５」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｒ１７１０に進む。

【１１０９】

ステップＳｒ１７１０では、ステップＳｒ１７０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｒ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｒ１７１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳｒ１７１２に進む。一方、ステップＳｒ１７１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１０：ＮＯ）、ステップＳｒ１７１１の処理を実行することなく、ステップＳｒ１７１２に進む。

【１１１０】

ステップＳｒ１７１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳｒ１７１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓｒ１７１２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１３に進む。一方、ステップＳｒ１７１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｒ１７１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【１１１１】

ステップＳｒ１７１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳｒ１７１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１３：ＮＯ）、そのまま本電役サ

ポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ１７１５に進む。

【１１１２】

ステップＳｒ１７１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１１１３】

ステップＳｒ１７１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、上述したコマンド出力処理（図９２：ステップＳｒ０４１６）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【１１１４】

ステップＳｒ１７０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｒ１７０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｒ１７１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｒ１７０８：ＮＯ）、ステップＳｒ１７１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７３７５」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｒ１７１７に進む。

【１１１５】

ステップＳｒ１７１７では、ステップＳｒ１７１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｒ１７１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｒ１７１７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１１１６】

ステップＳｒ１７０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１７１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｒ１７１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１７１９：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７２０に進む。

【１１１７】

ステップＳｒ１７２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｒ１７２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１１１８】

ステップＳｒ１７０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｒ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１７２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１１１９】
［電役開閉制御処理］
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１０５：Ｓｒ１７２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１１２０】
図１０６は、第３実施形態の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ１８０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｒ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０２に進む。
【１１２１】
ステップＳｒ１８０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【１１２２】
ステップＳｒ１８０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｒ１８０３を実行した後、ステップＳｒ１８０４に進む。
【１１２３】
ステップＳｒ１８０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｒ１８０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｒ１８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ１８０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１１２４】
ステップＳｒ１８０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｒ１８０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｒ１８０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｒ５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｒ１８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｒ１８０９に進む。
【１１２５】
ステップＳｒ１８０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｒ１８０９：ＮＯ）、ステップＳｒ１８１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１１２６】
ステップＳｒ１８１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｒ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｒ１８１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「４００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１１２７】
一方、ステップＳｒ１８０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｒ１８０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｒ１８１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｒ１８１０：ＮＯ）、ステップＳｒ１８１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５０」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【１１２８】
《３－６》音声発光制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。
【１１２９】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるメイン処理について説明する。
【１１３０】
図１０７は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４１０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う初期設定処理や、音光側ＲＡＭ９４が正常に機能するか否かの判定等を実行する。ステップＳｒ４１０１を実行した後、ステップＳｒ４１０２に進む。
【１１３１】
ステップＳｒ４１０２では、起動日時情報記憶処理を実行する。起動日時情報記憶処理は、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から起動日時情報を読み出して主側ＲＡＭ６４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる処理である。起動日時情報記憶処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０２を実行した後、ステップＳｒ４１０３に進む。
【１１３２】
ステップＳｒ４１０３では、電断種別判定処理を実行する。電断種別判定処理は、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２から受信した電断種別コマンドに基づいて、当該主制御装置６０の前回の電断の種別を判定する処理である。上述したように、電断の種別とは、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を意味する。電断種別判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０３を実行した後、ステップＳｒ４１０４に進む。
【１１３３】
ステップＳｒ４１０４では、起動種別判定処理を実行する。起動種別判定処理は、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２から受信した起動種別コマンドに基づいて、当該主制御装置６０の起動の種別を判定する処理である。起動種別判定処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０４を実行した後、ステップＳｒ４１０５に進む。
【１１３４】
ステップＳｒ４１０５では、音光側異常電断フラグ対応処理を実行する。音光側異常電断フラグ対応処理は、上述したＲＴＣ演出や据え置き示唆演出を実行可能な状態又は実行不可能な状態のいずれかに設定する処理である。音光側異常電断フラグ対応処理の詳細については後述する。ステップＳｒ４１０５を実行した後、ステップＳｒ４１０６に進む。
【１１３５】
ステップＳｒ４１０６では、タイマ割込みの許可を設定する。これにより、後述するタイマ割込み処理の実行が許可される。その後、無限ループに突入する。
【１１３６】
次に、図１０７のステップＳｒ４１０２に示した起動日時情報記憶処理の詳細について説

明する。
【１１３７】
図１０８は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動日時情報記憶処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４２０１では、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込む（記憶する）。その後、本起動日時情報記憶処理を終了する。
【１１３８】
次に、図１０７のステップＳｒ４１０３に示した電断種別判定処理の詳細について説明する。
【１１３９】
図１０９は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４３０１では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、主側ＭＰＵ６２から、上述した正常電断コマンド、異常電断コマンドの２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０２に進む。一方、ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＮＯ）、再びステップＳｒ４３０１に戻る。すなわち、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳｒ４３０２に進む。
【１１４０】
ステップＳｒ４３０２では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＮにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。
【１１４１】
一方、ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドではないと判定した場合（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、すなわち、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが正常電断コマンドである場合には、ステップＳｒ４３０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。
【１１４２】
このように、本実施形態では、電断種別判定処理を実行するので、音声発光制御装置９０においても、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を把握することが可能となる。
【１１４３】
次に、図１０７のステップＳｒ４１０４に示した起動種別判定処理の詳細について説明する。
【１１４４】
図１１０は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動種別判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４４０１では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、主側ＭＰＵ６２から、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ４４０２において、上述

した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０２に進む。一方、ステップＳｒ４４０１において、上述した５個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０１：ＮＯ）、再びステップＳｒ４４０１に戻る。すなわち、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳｒ４４０２に進む。

【１１４５】

ステップＳｒ４４０２では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０２において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０３に進む。

【１１４６】

ステップＳｒ４４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている起動種別判定値に「０１」をセットする。起動種別判定値は、主制御装置６０の今回の起動種別を音声発光制御装置９０が把握するための数値情報である。本実施形態では、起動種別判定値に「０１」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別が通常起動であったことを意味する。ステップＳｒ４４０３を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【１１４７】

一方、ステップＳｒ４４０２において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドではないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｒ４４０４に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０４において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０５に進む。

【１１４８】

ステップＳｒ４４０５では、起動種別判定値に「０２」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０２」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別がＲＡＭ異常であったことを意味する。ステップＳｒ４４０５を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【１１４９】

一方、ステップＳｒ４４０４において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドではないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０４：ＮＯ）、ステップＳｒ４４０６に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０６において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０７に進む。

【１１５０】

ステップＳｒ４４０７では、起動種別判定値に「０３」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０３」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別がＲＡＭクリアであったことを意味する。ステップＳｒ４４０７を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【１１５１】

一方、ステップＳｒ４４０６において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドではないと判定した場合には（ステップＳｒ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｒ４４０８に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４４０８において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定

変更モード開始コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４４０９に進む。

【１１５２】

ステップＳｒ４４０９では、起動種別判定値に「０４」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０４」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別が設定変更モードであったことを意味する。ステップＳｒ４４０９を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【１１５３】

一方、ステップＳｒ４４０８において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳｒ４４０８：ＮＯ）、換言すれば、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定確認モード開始コマンドである場合には、ステップＳｒ４４１０に進む。

【１１５４】

ステップＳｒ４４１０では、起動種別判定値に「０５」をセットする。本実施形態では、起動種別判定値に「０５」がセットされている状態は、主制御装置６０の今回の起動種別が設定確認モードであったことを意味する。ステップＳｒ４４１０を実行した後、本起動種別判定処理を終了する。

【１１５５】

次に、図１０７のステップＳｒ４１０５に示した音光側異常電断フラグ対応処理の詳細について説明する。

【１１５６】

図１１１は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する音光側異常電断フラグ対応処理を示すフローチャートである。

【１１５７】

ステップＳｒ４５０１では、音光側異常電断フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ４５０１において、音光側異常電断フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ４５０１：ＮＯ）、ステップＳｒ４５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されているＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする。ＲＴＣ演出実行許可フラグは、ＲＴＣ演出を実行可能な状態か否かを音光側ＭＰＵ９２が特定するためのフラグであり、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮである状態は、ＲＴＣ演出の実行条件（時刻等）が成立すればＲＴＣ演出を実行可能な状態を意味し、一方、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＦＦである状態は、ＲＴＣ演出の実行条件（時刻等）の成立の有無を問わずＲＴＣ演出を実行不可能な状態を意味する。ステップＳｒ４５０２を実行した後、ステップＳｒ４５０３に進む。

【１１５８】

ステップＳｒ４５０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする。据え置き示唆演出実行許可フラグは、据え置き示唆演出を実行可能な状態か否かを音光側ＭＰＵ９２が特定するためのフラグであり、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮである状態は、据え置き示唆演出の実行条件（通常起動したこと等）が成立すれば据え置き示唆演出を実行可能な状態を意味し、一方、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＦＦである状態は、据え置き示唆演出の実行条件（通常起動したこと等）の成立の有無を問わず据え置き示唆演出を実行不可能な状態を意味する。ステップＳｒ４５０３を実行した後、本音光側異常電断フラグ対応処理を終了する。

【１１５９】

一方、ステップＳｒ４５０１において、音光側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ４５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４５０４に進み、ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ４５０５に進み、据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＮにする。その後、本音光側異常電断フラグ対応処理を終了する。

【１１６０】

次に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１１６１】
図１１２は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１１６２】
ステップＳｒ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｒ６１０１を実行した後、ステップＳｒ６１０２に進む。
【１１６３】
ステップＳｒ６１０２では、音光側電断処理を実行する。音光側電断処理は、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信した場合に、使用レジスタの退避等を実行する処理である。音光側電断処理の詳細については後述する。ステップＳｒ６１０２を実行した後、ステップＳｒ６１０３に進む。
【１１６４】
ステップＳｒ６１０３では、ＲＴＣ演出用処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理は、当該パチンコ機１０が起動してから（電力の供給が開始されてから）所定時間毎（本実施形態では１時間毎）に所定時間（本実施形態では５分間）のＲＴＣ演出を実行するための処理である。ＲＴＣ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｒ６１０３を実行した後、ステップＳｒ６１０４に進む。
【１１６５】
ステップＳｒ６１０４では、据え置き示唆演出用処理を実行する。据え置き示唆演出用処理は、設定情報が据え置きされたことを示唆する演出である据え置き示唆演出を実行するための処理である。据え置き示唆演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｒ６１０４を実行した後、ステップＳｒ６１０５に進む。
【１１６６】
ステップＳｒ６１０５では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。ステップＳｒ６１０５を実行した後、ステップＳｒ６１０６に進む。
【１１６７】
ステップＳｒ６１０６では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳｒ６１０６を実行した後、ステップＳｒ６１０７に進む。
【１１６８】
ステップＳｒ６１０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｒ６１０７を実行した後、ステップＳｒ６１０８に進む。
【１１６９】
ステップＳｒ６１０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｒ６１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１１７０】
次に、図１１２のステップＳｒ６１０２に示した音光側電断処理の詳細について説明する

。
【１１７１】
図１１３は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。
【１１７２】
ステップＳｒ６２０１では、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ６２０１において、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ６２０１：ＮＯ）、そのまま本音光側電断処理を終了する。一方、ステップＳｒ６２０１において、主側ＭＰＵ６２から電断発生コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳｒ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ６２０２に進む。
【１１７３】
ステップＳｒ６２０２では、音光側ＣＰＵ９２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を音光側ＲＡＭ９４の所定の領域に退避させる。その後、ステップＳｒ６２０３に進み、音光側ＣＰＵ９２ｘのスタックポインタに格納されている情報を音光側ＲＡＭ９４の所定の領域に保存する。その後、ステップＳｒ６２０４に進み、復電フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ６２０５に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによってＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を音光側ＲＡＭ９４に記憶する。その後、ステップＳｒ６２０５に進み、ＲＡＭアクセスを禁止した後、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。
【１１７４】
次に、図１１２のステップＳｒ６１０３に示したＲＴＣ演出用処理の詳細について説明する。
【１１７５】
図１１４は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【１１７６】
ステップＳｒ６３０１では、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ６３０１において、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ６３０１：ＹＥＳ）、以下に説明するステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理を実行する。ステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理は、ＲＴＣ演出を実行するタイミングであるか否かを判定し、ＲＴＣ演出を実行するタイミングであると判定した場合に当該ＲＴＣ演出を実行するための処理である。一方、ステップＳ６３０１において、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ６３０１：ＮＯ）、ステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理を実行せずに、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【１１７７】
このように、本実施形態では、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮである場合にはＲＴＣ演出が所定のタイミングで実行されるが、一方、ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦである場合にはＲＴＣ演出は実行されることがない。以下では、ステップＳｒ６３０２～ステップＳｒ６３１３の処理について説明する。
【１１７８】
ステップＳｒ６２０２では、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出実行中フラグは、後述するＲＴＣ演出が実行中であるか否かを判定するためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始の際にＯＮとなり、ＲＴＣ演出の終了の際にＯＦＦとなる。ステップＳｒ６２０２において、ＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｒ６２０２：ＮＯ）、すなわち、ＲＴＣ

演出が実行中ではない場合には、ステップＳｒ６２０３に進む。
【１１７９】
ステップＳｒ６２０３では、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込む。その後、ステップＳｒ６２０４に進み、読み込んだ現在日時情報と、音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶されている起動日時情報とに基づいて、起動日時から現在の日時までの経過時間である起動経過時間を算出する。具体的には、例えば、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から読み込んだ現在日時情報が「２０１７年１２月１５日１１時５３分４５秒」を示しており、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている起動日時情報が「２０１７年１２月１５日０８時４２分３５秒」を示している場合には、起動経過時間は、「３時間１１分１０秒」となる。なお、算出した起動経過時間が２４時間００分００秒を超える値となる場合には、起動経過時間が２４時間００分００秒以下の値となるまで、当該起動経過時間から２４時間００分００秒に対応する値を減算する。例えば、算出した起動経過時間が「５１時間３５分２４秒」である場合には、２４時間００分００秒に対応する値を２回減算して、新たな起動経過時間が「３時間３５分２４秒」となる。このような処理を採用する理由については後述する。ステップＳｒ６２０４を実行した後、ステップＳｒ６２０５に進む。
【１１８０】
ステップＳｒ６２０５では、音光側ＲＯＭ９３に記憶されているＲＴＣ演出実行判定テーブルを参照し、ステップＳｒ６２０６においてＲＴＣ演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出実行判定テーブルには、起動経過時間と、ＲＴＣ演出の種別とが対応付けて記憶されている。
【１１８１】
図１１５は、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを説明する説明図である。上述したように、ＲＴＣ演出実行判定テーブルには、起動経過時間と、ＲＴＣ演出の種別とが対応付けて記憶されている。具体的には、本実施形態では、図１１５に示すように、起動経過時間の１時間毎に異なる種別のＲＴＣ演出が設定されている。例えば、起動経過時間「１時間００分００秒」に対応して「ＲＴＣ演出Ａ」が設定されており、起動経過時間「２時間００分００秒」に対応して「ＲＴＣ演出Ｂ」が設定されている。上述したように、本実施形態では、起動経過時間が２４時間００分００秒を超える値となる場合には、起動経過時間が２４時間００分００秒以下の値となるまで、当該起動経過時間から２４時間００分００秒に対応する値を減算する。したがって、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを起動経過時間が２４時間００分００秒を超える部分に対応させなくてもよいため、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを記憶するために必要となる音光側ＲＯＭ９３の記憶容量を低減することができる。
【１１８２】
図１１４に説明を戻す。ステップＳｒ６２０６では、ＲＴＣ演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳｒ６２０４において算出した起動経過時間が、ＲＴＣ演出実行判定テーブルに設定されている起動経過時間と一致している場合にはＲＴＣ演出の開始タイミングであると判定し、一致していない場合にはＲＴＣ演出の開始タイミングではないと判定する。例えば、ステップＳｒ６２０４において算出した起動経過時間が「１時間００分００秒」である場合にはＲＴＣ演出Ａの開始タイミングであると判定する。
【１１８３】
ステップＳｒ６２０６において、ＲＴＣ演出を開始するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｒ６２０６：ＮＯ）、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳｒ６２０６において、ＲＴＣ演出を開始するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｒ６２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｒ６２０７に進む。
【１１８４】
ステップＳｒ６２０７では、ＲＴＣ演出実行判定テーブルにおいて設定されている起動経過時間に対応した種別のＲＴＣ演出を開始するように設定する。例えば、起動経過時間が「１時間００分００秒」である場合にはＲＴＣ演出Ａに対応した演出態様となるようにス

ピーカー４６及び各種ランプ４７の制御を開始し、ＲＴＣ演出Ａに対応した動画の表示を開始させるためのコマンドを表示制御装置１００に対して送信する。本実施形態では、ＲＴＣ演出Ａは、５分間、キャラクターＡが登場して楽曲Ａを歌う演出である。ＲＴＣ演出実行判定テーブルにおいて設定されている他のＲＴＣ演出は、５分間、他のキャラクターが登場して他の楽曲を歌う演出である。すなわち、ＲＴＣ演出の種別毎に登場するキャラクター及び楽曲が異なっている。その後、ステップＳｒ６２０８に進む。

【１１８５】

ステップＳｒ６２０８では、ＲＴＣ演出実行中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ６２０９に進み、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒに「１５００００」をセットする。ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出の残時間を管理するためのカウンタであり、後述するように、本タイマ割込み処理が実行される毎に１減算される。本実施形態では、タイマ割込み処理は２ｍｓ毎に実行されるので、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒにセットされる「１５００００」は、５分間に相当する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１１８６】

上述したステップＳｒ６２０２において、ＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｒ６２０２：ＹＥＳ）、すなわち、上述したステップＳｒ６２０８においてＲＴＣ演出実行中フラグをＯＮにした後のタイマ割込み処理にて本ステップＳｒ６２０２に進んだ場合には、ステップＳｒ６２１０に進む。

【１１８７】

ステップＳｒ６２１０では、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒにセットされている値から１を減算する。その後、ステップＳｒ６２１１に進み、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０であるか否かを判定する。ステップＳｒ６２１１において、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０ではないと判定した場合（ステップＳｒ６２１１：ＮＯ）、すなわち、まだＲＴＣ演出の終了タイミングではないと判定した場合には、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳｒ６２１１において、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０であると判定した場合（ステップＳｒ６２１１：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳｒ６２１２に進み、実行中のＲＴＣ演出を終了するように設定する。その後、ステップＳｒ６２１３に進み、ＲＴＣ演出実行中フラグをＯＦＦにして、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１１８８】

次に、図１１２のステップＳｒ６１０４に示した据え置き示唆演出用処理の詳細について説明する。

【１１８９】

図１１６は、第３実施形態の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する据え置き示唆演出用処理を示すフローチャートである。

【１１９０】

ステップＳｒ６４０１では、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｒ６４０１において、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ６４０１：ＹＥＳ）、以下に説明するステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理を実行する。ステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理は、据え置き示唆演出を実行するタイミングであるか否かを判定し、据え置き示唆演出を実行するタイミングであると判定した場合に当該据え置き示唆演出を実行するための処理である。一方、ステップＳ６４０１において、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０１：ＮＯ）、ステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理を実行せずに、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。

【１１９１】

このように、本実施形態では、据え置き示唆演出実行許可フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮである場合には据え置き示唆演出が所定のタイミングで実行され得るが、一方、据え置き示唆演出実行許可フラグが

ＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦである場合には据え置き示唆演出は実行されることがない。以下では、ステップＳｒ６４０２～ステップＳｒ６４０６の処理について説明する。

【１１９２】

ステップＳｒ６４０２では、起動種別判定値が「０１」であるか否か、すなわち、今回の起動種別が「通常起動」であったか否かを判定する。ステップＳｒ６４０２において、起動種別判定値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｒ６４０２：ＹＥＳ）、後述するステップＳｒ６４０３に進む。一方、ステップＳ６４０２において、起動種別判定値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０２：ＮＯ）、本据え置き示唆演出用処理を終了する。

【１１９３】

ステップＳｒ６４０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている据え置き示唆演出実行済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。据え置き示唆演出実行済みフラグは、今回の起動後に据え置き示唆演出が既に実行されたか否かを判定するためのフラグである。本実施形態では、通常起動した後の最初の遊技回のみにおいて据え置き示唆演出を実行する構成を採用しているため、この据え置き示唆演出実行済みフラグが設けられている。そして、据え置き示唆演出実行済みフラグは、ＯＮの状態で電力の供給が断たれた場合であってもＯＮの状態が保持されず、次の起動時には必ずＯＦＦになっている。

【１１９４】

ステップＳｒ６４０３において、据え置き示唆演出実行済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０３：ＮＯ）、後述するステップＳｒ６４０４に進む。一方、ステップＳｒ６４０３において、据え置き示唆演出実行済みフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｒ６４０３：ＹＥＳ）、本据え置き示唆演出用処理を終了する。

【１１９５】

ステップＳｒ６４０４では、主制御装置６０から変動用コマンドを受信したか否かを判定する。変動用コマンドは、主制御装置６０が実行するタイマ割込み処理（図９２）の遊技回制御処理（ステップＳｒ０４１０）において、遊技回（特別図柄の変動）を開始する際に音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。すなわち、ステップＳｒ６４０４では、遊技回（特別図柄の変動）が開始されたか否かを判定する。ステップＳｒ６４０４において、変動用コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ６４０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｒ６４０５に進む。一方、ステップＳｒ６４０４において、変動用コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ６４０４：ＮＯ）、本据え置き示唆演出用処理を終了する。

【１１９６】

ステップＳｒ６４０５では、据え置き示唆演出開始処理を実行する。据え置き示唆演出開始処理は、上述した据え置き示唆演出を開始させる処理である。その後、ステップＳｒ６４０６に進み、上述した据え置き示唆演出実行済みフラグをＯＮにして、本据え置き示唆演出開始処理を終了する。

【１１９７】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【１１９８】

本実施形態によれば、パチンコ機１０が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいてＲＴＣ演出を実行するので、島設備に複数のパチンコ機１０が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数のパチンコ機１０を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０における起動経過時間が同一となる。したがって、一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【１１９９】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複

数のパチンコ機１０を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一のパチンコ機１０の電源スイッチ８５ａを個別にＯＮ位置からＯＦＦ位置に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該電源スイッチ８５ａをＯＦＦ位置からＯＮ位置に変位させて起動させた場合には、当該一のパチンコ機１０における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他のパチンコ機１０における起動経過時間とずれてしまい、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出の開始のタイミングが当該他のパチンコ機１０とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０は、当該他のパチンコ機１０に対して１分程度遅れてＲＴＣ演出が開始されることになる。一般に、ＲＴＣ演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【１２００】

そこで、本実施形態では、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合にＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行するので、電源スイッチ８５ａがＯＮ位置からＯＦＦ位置に変位されて電力の供給が断たれ、その後に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ位置からＯＮ位置に変位されて起動した場合には、当該パチンコ機１０はＲＴＣ演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、電源スイッチ８５ａが操作されることによって起動した当該一のパチンコ機１０においてはＲＴＣ演出が実行されないので、当該一のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出が、当該他のパチンコ機１０におけるＲＴＣ演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１２０１】

一方、パチンコ機１０の電源スイッチ８５ａがＯＮ位置のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該パチンコ機１０はＲＴＣ演出を実行可能な状態に設定される（ＲＴＣ演出実行許可フラグがＯＮにされる）ので、島設備に設置されている他のパチンコ機１０と同一（又は略同一）のタイミングでＲＴＣ演出を実行することが可能となる。

【１２０２】

また、複数のパチンコ機１０が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいては、パチンコ機１０が個別の電源スイッチ８５ａの操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から設定情報が変更されている可能性が高い。

【１２０３】

本実施形態によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行するので、前回の電断の発生が電源スイッチ８５ａの操作によるものである場合には、次の起動後に当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から設定情報が変更されているにもかかわらず、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該パチンコ機１０において設定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【１２０４】

《３－７》第３実施形態の変形例：

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

説明を省略する。
【１２０５】
《３－７－１》変形例１：
上記第３実施形態において、所定範囲で移動可能な演出用可動物を備える構成とし、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、演出用可動物を原点位置から最大位置に移動させる構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【１２０６】
図１１７及び図１１８は、第３実施形態の変形例１のパチンコ機１０が備える演出用可動物９９を説明する説明図である。本変形例の演出用可動物９９は、図１１７に示す原点位置から、図１１８に示す最大位置まで移動可能に構成されており、例えば、スーパーリーチ演出等の所定の演出の実行に伴って原点位置から最大位置まで移動し、当該演出の終了に伴って最大位置から原点位置に復帰する。また、図示は省略するが、本変形例では、演出用可動物９９を移動させる駆動モーターと、演出用可動物９９が原点位置にあることを検出可能な原点位置検出センサーと、演出用可動物９９が最大位置にあることを検出可能な最大位置検出センサーとが設けられており、演出用可動物９９を原点位置から最大位置まで移動させる際には、演出用可動物９９が最大位置検出センサーによって検出されるまで駆動モーターを駆動させ、一方、演出用可動物９９を最大位置から原点位置まで復帰させる際には、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されるまで駆動モーターを駆動させる。
【１２０７】
そして、本変形例では、音声発光制御装置９０は、起動時に音光側異常電断フラグ対応処理において音光側異常電断フラグがＯＮであると判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、演出用可動物９９を原点位置から最大位置に移動させる。このような構成によれば、遊技ホールの管理者等は、演出用可動物９９が原点位置であるか否かを目視で確認することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定されたのか、それともＯＮ状態であると判定されたのかを容易に確認することができる。
【１２０８】
そして、管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【１２０９】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。
【１２１０】
なお、演出用可動物９９を移動させる駆動モーターとして、ステッピングモーターを用いる構成としてもよい。具体的には、例えば、演出用可動物９９を原点位置から最大位置まで移動させる場合には、原点位置から最大位置に移動させるための回転方向（例えば正転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合

には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を最大位置の方向にさらに移動させる。なお、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合にはエラーを報知する構成としてもよい。

【１２１１】

一方、演出用可動物９９を最大位置から原点位置まで移動させる場合には、最大位置から原点位置に移動させるための回転方向（例えば逆転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を原点位置の方向にさらに移動させる。なお、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合にはエラーを報知する構成としてもよい。

【１２１２】

以上説明した駆動モーターとしてステッピングモーターを用いる構成を、以下に説明する各変形例に対して適用してもよい。

【１２１３】

《３－７－２》変形例２：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、所定の報知処理（例えば最大音量で警報を鳴らす処理等）を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの管理者等に対して、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【１２１４】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【１２１５】

《３－７－３》変形例３：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、ホールコンピュータ等の外部装置に情報を出力可能な外部出力端子を備える構成とし、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、異常が発生した可能性があることを示す所定の情報を外部出力端子から出力させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの管理者等に対して、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【１２１６】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可

能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【１２１７】

《３－７－４》変形例４：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合に、電源スイッチ８５ａを強制的にＯＦＦ状態に変位させる駆動機構を備える構成としてもよい。この構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態に変位し、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれることになる。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２１８】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態が異常なＯＮ状態であった場合には、次の起動時に、電源スイッチ８５ａが強制的にＯＦＦ状態に変位されて、当該パチンコ機１０への電力の供給が強制的に断たれることになる。したがって、異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２１９】

《３－７－５》変形例５：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、音声発光制御装置９０は、音光側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０の起動時に表示される起動デモ画像を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技ホールの管理者等は、図柄表示装置４１に起動デモ画像が表示されるか否かを確認することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定されたのか、それともＯＮ状態であると判定されたのかを確認することができる。

【１２２０】

そして、管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該パチンコ機１０において前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【１２２１】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【１２２２】

《３－７－６》変形例６：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、遊技球発射機構８１による遊技球の発射を可能にする構

成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球の発射を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り遊技球発射機構８１による遊技球の発射を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【１２２３】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２２４】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２２５】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した遊技球の発射を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【１２２６】

《３－７－７》変形例７：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、入球検知センサーによる遊技球の検知を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球の検知を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り入球検知センサーによる遊技球の検知を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【１２２７】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において入球検知センサーによる遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２２８】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において入球検知センサーによる遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２２９】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した遊技球の検知を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【１２３０】

《３－７－８》変形例８：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３等のカウンタ値の取得を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、これらのカウンタ値の取得を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限りカウンタ値の取得を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【１２３１】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０においてカウンタ値の取得を可能にする処理が実

行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２３２】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０においてカウンタ値の取得を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２３３】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述したカウンタ値の取得を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【１２３４】

《３－７－９》変形例９：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける特別図柄の変動表示を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の変動表示を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り特別図柄の変動表示を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【１２３５】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において特別図柄の変動表示を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２３６】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において特別図柄の変動表示を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【１２３７】
さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した特別図柄の変動表示を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。
【１２３８】
《３－７－１０》変形例１０：
上記第３実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当たり抽選の実行を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、当たり抽選の実行を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り当たり抽選の実行を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。
【１２３９】
このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において当たり抽選の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【１２４０】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８

５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において当たり抽選の実行を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２４１】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した当たり抽選の実行を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【１２４２】

《３－７－１１》変形例１１：

上記第３実施形態及び上記各変形例において、主制御装置６０は、主側異常電断フラグがＯＦＦである場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、開閉実行モードの実行を可能にする構成としてもよい。具体的には、例えば、開閉実行モードの実行を許可する許可フラグを設け、当該許可フラグがＯＮである場合に限り開閉実行モードの実行を可能な構成とする。そして、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に当該許可フラグをＯＮにし、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該許可フラグをＯＦＦにする。

【１２４３】

このような構成によれば、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合に、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。一方、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において開閉実行モードの実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には、当該パチンコ機１０において遊技を行なうことができない。したがって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２４４】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本変形例によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合には当該パチンコ機１０において開閉実行モードの実行を可能にする処理が実行されないので、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【１２４５】

さらに、本変形例において、主側異常電断フラグがＯＮである場合、すなわち、前回の電

断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定された場合であっても、今回の電源の供給の開始から所定期間内（例えば５分以内）に、主制御基板６１を収納する主制御装置６０に設けられた遊技許可スイッチが押下された場合には、上述した開閉実行モードの実行を許可する許可フラグをＯＮにする構成としてもよい。この構成において、遊技ホールの管理者等は、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったことについては正当な理由があり、当該パチンコ機１０において遊技が行なわれても問題ないと判断した場合には、当該パチンコ機１０における遊技許可スイッチを押下すればよい。以上説明した構成によれば、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該パチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が遊技許可スイッチを押下した場合には、遊技者は、当該特定パチンコ機１０において遊技を行なうことが可能となる。

【１２４６】

《３－７－１２》変形例１２：

上記第３実施形態及び上記各変形例では、主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグの状態に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成としたが、この構成に代えて、上述した変形例１にて説明した演出用可動物９９を備える構成とし、当該演出用可動物９９の位置に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【１２４７】

本変形例では、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、駆動電圧が所定値未満となった場合に、電源スイッチ状態検出センサー８５ｂからの信号に基づいて電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であるのかＯＦＦ状態であるのかを判定し、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態であると判定した場合には、異常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信した上で、上述した主側電断処理を実行する。一方、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であると判定した場合には、正常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信した上で、上述した主側電断処理を実行する。

【１２４８】

音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２は、異常電断発生コマンドを受信した場合には、演出用可動物９９を原点位置から最大位置まで移動させた上で、上述した音光側電断処理を実行する。一方、正常電断発生コマンドを受信した場合には、演出用可動物９９を原点位置に待機、又は原点位置に復帰させた上で、上述した音光側電断処理を実行する。すなわち、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態のまま電力の供給が断たれた場合には、演出用可動物９９は最大位置に移動した状態となり、電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態のまま電力の供給が断たれた場合には、演出用可動物９９は原点位置に留まった状態となる。

【１２４９】

その後、音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２は、電力の供給が開始された次の起動時に、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されるか否かを判定することによって、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったのか、それともＯＮ状態であったのかを判定する。そして、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されたと判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であったと判定した場合には、音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。一方、演出用可動物９９が原点位置検出センサーによって検出されなかったと判定した場合、すなわち、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であったと判定した場合には、音光側異常電断フラグをＯＮにする。

【１２５０】

その他、主制御装置６０や音声発光制御装置９０が実行する処理については、上述した第３実施形態や上述した各変形例と同様である。

【１２５１】

次に、本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。

【１２５２】

本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理は、上記第３実施形態と比較して、メイン処理（図８９）、電源監視処理（図９３）、電断種別判定処理（図１０９）及び音光側電断処理（図１１３）の内容が異なるのみで、他の処理は上記第３実施形態と同じである。以下、本変形例の主側ＭＰＵ６２が実行するメイン処理、電源監視処理及び本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理、音光側電断処理について説明する。

【１２５３】

図１１９は、第３実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵ６２が実行するメイン処理を示すフローチャートである。図８９に示したメイン処理との違いは、図８９におけるステップＳｒ０１０３からステップＳｒ０１０５までの処理が省略されている点であり、他のステップの処理については、図８９に示したメイン処理と同じである。すなわち、本変形例では、主側異常電断フラグが設けられておらず、また、主側異常電断フラグの状態に対応した電断種別コマンド（正常電断コマンド又は異常電断コマンド）を音声発光制御装置９０に対して送信する処理を実行しない。

【１２５４】

次に、本変形例の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理について説明する。

【１２５５】

図１２０は、第３実施形態の変形例１２の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理を示すフローチャートである。図９３に示した電源監視処理との違いは、図１２０のステップＳｒ０５０２において、電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態であると判定した場合に、ステップＳｒ０５０３ａにおいて正常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、一方、電源スイッチ８５ａがＯＮ状態であると判定した場合に、ステップＳ０５０４ａにおいて異常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信する点であり、他のステップの処理については、図９３に示した電源監視処理と同じである。

【１２５６】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理について説明する。

【１２５７】

図１２１は、第３実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｒ４３０１ａでは、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置しているか否かを判定する。具体的には、原点位置センサーからの信号がＨｉレベルであるか否かを判定し、原点位置センサーの信号がＨｉレベルである場合には、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定する。ステップＳｒ４３０１ａにおいて、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定した場合には（ステップＳｒ４３０１ａ：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０２ａに進み、音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。

【１２５８】

一方、ステップＳｒ４３０１ａにおいて、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していないと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１ａ：ＮＯ）、ステップＳｒ４３０３ａに進み、音光側異常電断フラグをＯＮにする。その後、本電断種別判定処理を終了する。

【１２５９】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理について説明する。

【１２６０】

図１２２は、第３実施形態の変形例１２の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。図１１３に示した音光側電断処理との違いは、図１２２のステップＳｒ６２０１において、電断発生コマンドを受信したと判定した場合に、受信した電断発生コマンドが正常電断発生コマンドであるか否かを判定し（ステップＳｒ６２０１

ａ１）、正常電断発生コマンドであると判定した場合には演出用可動物９９を原点位置センサー側に移動させ（ステップＳｒ６２０１ａ２）、一方、異常電断発生コマンドであると判定した場合には演出用可動物９９を最大位置センサー側に移動させる（ステップＳｒ６２０１ａ３）点であり、他のステップの処理については、図１１３に示した音光側電断処理と同じである。

【１２６１】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第３実施形態及び上述した各変形例と同様の効果を奏することができるとともに、以下に示す効果を奏することができる。

【１２６２】

本変形例によれば、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＮ位置であると判定された場合に演出用可動物９９を最大位置に移動させるので、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ位置である場合には演出用可動物９９が原点位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＮ位置である場合には演出用可動物９９が原点位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該パチンコ機１０における電源スイッチ８５ａの位置が、演出用可動物９９の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、演出用可動物９９が原点位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該パチンコ機１０における電源スイッチ８５ａの位置を容易に確認することができる。

【１２６３】

そして、本変形例によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、演出用可動物９９が原点位置であると判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行し、原点位置ではないと判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＮにする処理を実行するので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の電源スイッチ８５ａの位置に応じて切り替えることができる。この結果、電源スイッチ８５ａの位置に応じた適切な処理を実行することができる。

【１２６４】

また、本変形例によれば、主側異常電断フラグや、電断種別コマンド（正常電断コマンド、異常電断コマンド）の送信を省略することができるので、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【１２６５】

なお、上述した変形例１から変形例１１の各構成を本変形例に適用してもよい。このようにしても、変形例１から変形例１１において説明した効果を奏することができる。

【１２６６】

《３－７－１３》変形例１３：

上記第３実施形態では、主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に記憶されている主側異常電断フラグの状態に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成とした。また、上記変形例１２では、音声発光制御装置９０が制御する演出用可動物９９の位置に基づいて、前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態を次の起動時に判定可能な構成とした。そこで、本変形例では、上記第３実施形態の構成と、上記変形例１２の構成とを組み合わせた上で、両者の判定結果に相違がないかを判定し、相違がある場合には報知する構成としてもよい。以下、本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。

【１２６７】

本変形例の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理は、上記第３実施形態と比較して、電源監視処理（図９３）、電断種別判定処理（図１０９）及び音光側電断処理（図１１３）の内容が異なるのみで、他の処理は上記第３実施形態と同じである。以下、本変形例の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理及び本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理、音光側電断処理について説明する。

【１２６８】
図１２３は、第３実施形態の変形例１３の主側ＭＰＵ６２が実行する電源監視処理を示すフローチャートである。図９３に示した電源監視処理との違いは、図１２３のステップＳｒ０５０３において主側異常電断フラグをＯＦＦにした後、ステップＳｒ０５０３ｂに進み、正常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、その後、ステップＳｒ０５０６に進む点と、図１２３のステップＳｒ０５０４において主側異常電断フラグをＯＮにした後、ステップＳｒ０５０４ｂに進み、異常電断発生コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、その後、ステップＳｒ０５０６に進む点であり、他のステップの処理については、図９３に示した電源監視処理と同じである。
【１２６９】
次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理について説明する。
【１２７０】
図１２４は、第３実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵ９２が実行する電断種別判定処理を示すフローチャートである。本変形例では、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（主側異常電断フラグの状態、電断種別コマンドの種別）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（演出用可動物９９の位置）とを比較し、一致してなかった場合に異常報知を実行する。以下、具体的に説明する。
【１２７１】
ステップＳｒ４３０１では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、主側ＭＰＵ６２から、上述した正常電断コマンド、異常電断コマンドの２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０２に進む。一方、ステップＳｒ４３０１において、上述した２個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳｒ４３０１：ＮＯ）、再びステップＳｒ４３０１に戻る。すなわち、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した２個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳｒ４３０２に進む。
【１２７２】
ステップＳｒ４３０２では、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであるか否かを判定する。ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドであると判定した場合には（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｒ４３０３に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｒ４３０３ｂ１に進む。
【１２７３】
ステップＳｒ４３０３ｂ１では、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置しているか否かを判定する。ステップＳｒ４３０３ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していないと判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＮＯ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）とが一致している場合には、そのまま本電断種別判定処理を終了する。
【１２７４】
一方、ステップＳｒ４３０３ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＹＥＳ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）とが一致していない場合には、ステップＳｒ４３０３ｂ２に進み、異常

報知処理を実行する。異常報知処理は、本変形例では、「異常が発生しました。確認してください。」といった音声をスピーカー４６から最大音量で繰り返し出力させる処理である。その後、無限ループ処理を繰り返す。

【１２７５】

ステップＳｒ４３０２において、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが異常電断コマンドではないと判定した場合（ステップＳｒ４３０２：ＹＥＳ）、すなわち、主側ＭＰＵ６２から電断種別コマンドとして受信したコマンドが正常電断コマンドである場合には、ステップＳｒ４３０４に進み、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている音光側異常電断フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｒ４３０４ｂ１に進む。

【１２７６】

ステップＳｒ４３０４ｂ１では、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置しているか否かを判定する。ステップＳｒ４３０４ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していると判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＹＥＳ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）とが一致している場合には、そのまま本電断種別判定処理を終了する。

【１２７７】

一方、ステップＳｒ４３０４ｂ１において、演出用可動物９９が原点位置センサー側に位置していないと判定した場合（ステップＳｒ４３０３ｂ１：ＮＯ）、すなわち、主制御装置６０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＦＦ状態）と、音声発光制御装置９０側が認識している前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態（ＯＮ状態）とが一致していない場合には、ステップＳｒ４３０４ｂ２に進み、異常報知処理を実行する。異常報知処理は、本変形例では、「異常が発生しました。確認してください。」といった音声をスピーカー４６から最大音量で繰り返し出力させる処理である。その後、無限ループ処理を繰り返す。

【１２７８】

次に、本変形例の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理について説明する。

【１２７９】

図１２５は、第３実施形態の変形例１３の音光側ＭＰＵ９２が実行する音光側電断処理を示すフローチャートである。この図１２５に示す音光側電断処理は、図１２２に示した変形例１２の音光側電断処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【１２８０】

以上説明したように、本変形例によれば、上述した第３実施形態及び上述した各変形例と同様の効果を奏することができるとともに、以下に示す効果を奏することができる。

【１２８１】

本変形例によれば、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＦＦ位置である場合には演出用可動物９９が原点位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に電源スイッチ８５ａがＯＮ位置である場合には演出用可動物９９が最大位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、演出用可動物９９が原点位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該パチンコ機１０における電源スイッチ８５ａの位置を容易に確認することができる。

【１２８２】

また、本変形例によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＦＦであり、かつ、演出用可動物９９が原点位置であると判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理を実行し、一方、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＮであると判定され、かつ、演出用可動物９９が原点位置ではないと判定された場合はＲＴＣ演出実行許可フラグ及び据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＮにする処理を実行する。したがって、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の電源ス

イッチ８５ａの位置に応じて切り替えることができる。そして、本変形例によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の電源スイッチ８５ａの位置を、主制御装置６０と、音声発光制御装置９０との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。

【１２８３】

また、本変形例によれば、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＦＦであり、かつ、第２判定手段によって演出用可動物９９が原点位置ではないと判定された場合に、異常報知処理（図１２４のステップＳｒ４３０４ｂ２）を実行する。さらに、主側異常電断フラグ（及び音光側異常電断フラグ）がＯＮであり、かつ、演出用可動物９９が原点位置であると判定された場合に、異常報知処理（図１２４のステップＳｒ４３０３ｂ２）を実行する。したがって、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０における主制御装置６０と音声発光制御装置９０の判定結果が矛盾する異常な状態となっていることに気付くことができる。具体的には、例えば、ゴト師等の不正な者は、当該パチンコ機１０の前回の電断時の状態の情報まで一致させて記憶させた不正な基盤を用意することは困難であるため、主制御装置６０の一部を当該不正な基板に交換した場合には、主制御装置６０と音声発光制御装置９０の判定結果に不整合が生じやすくなる。本変形例によれば、当該不整合が検出された場合には異常報知処理が実行されるので、遊技ホールの管理者等は、当該パチンコ機１０に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該パチンコ機１０の稼動を一時中断して当該パチンコ機１０の検査等を行なうことができる。

【１２８４】

なお、上述した変形例１から変形例１１の各構成を本変形例に適用してもよい。このようにしても、変形例１から変形例１１において説明した効果を奏することができる。

【１２８５】

《３－７－１４》変形例１４：

上記変形例１２及び上記変形例１３において、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合（例えば、島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０が一斉に電断された場合）に演出用可動物９９を最大位置に移動させ、次の起動時に当該演出用可動物９９の位置を判定し、当該判定後に演出用可動物９９を最大位置から原点位置まで移動させることによって、当該演出用可動物９９が正常に動作するか否かを検査可能な構成としてもよい。

【１２８６】

具体的には、例えば、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合（例えば、島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０が一斉に電断された場合）には、電断処理として、演出用可動物９９を原点位置から最大位置に移動させるためのステッピングモーターの回転方向（例えば正転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、最大位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を最大位置の方向にさらに移動させる。そして、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合には、可動物動作不良フラグをＯＮにする構成とする。

【１２８７】

そして、次回の起動時に、可動物動作不良フラグの状態を判定し、当該可動物動作不良フラグがＯＮであると判定した場合には、演出用可動物９９が正常に動作しないこと（異常であること）を報知する可動物動作不良報知処理を実行する。一方、可動物動作不良フラグがＯＮではないと判定した場合には、演出用可動物９９の位置を判定する。そして、演出用可動物９９が最大位置であると判定した場合には、最大位置から原点位置に移動させ

るためのステッピングモーターの回転方向（例えば逆転方向）を指定し、所定のステップ数（例えば２０）をカウンタにセットしてステッピングモーターを駆動させ、カウンタにセットされたステップ数が０となった時点で原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されたか否かを判定する。原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出された場合には、ステッピングモーターの駆動を終了する。一方、原点位置検出センサーによって演出用可動物９９が検出されなかった場合には、検出されるまで、カウンタに１ずつセットして演出用可動物９９を原点位置の方向にさらに移動させる。そして、追加したステップ数が所定数（例えば５）を超えた場合には、上述した可動物動作不良報知処理を実行する構成とする。

【１２８８】

以上説明した本変形例によれば、島設備の島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、島設備に設置されている各パチンコ機１０の演出用可動物９９が正常に動作するか否かを一斉に検査することが可能となる。

【１２８９】

《３－７－１５》変形例１５：

上記各変形例のうち、演出用可動物９９を備える構成においては、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合には演出用可動物９９を最大位置に移動させ、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合には演出用可動物９９を原点位置に移動させる（原点位置に留まらせる）構成としたが、演出用可動物９９の移動態様はこの構成に限定されず、例えば、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態であった場合には演出用可動物９９を原点位置に移動させ（原点位置に留まらせ）、電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であった場合には演出用可動物９９を最大位置に移動させる構成としてもよい。

【１２９０】

《３－７－１６》変形例１６：

上記第３実施形態及び上記各変形例では、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＦＦであった場合（例えば、各パチンコ機１０が個別に各電源スイッチ８５ａによって電断された場合）が「正常」と表現され、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＮであった場合（例えば、島電源スイッチによって複数のパチンコ機１０が一斉に電断された場合）が「異常」と表現されているが、この表現は便宜上のものであり、例えば、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＦＦであった場合が「異常」と表現され、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＮであった場合が「正常」と表現されてもよい。また、「正常」や「異常」とは異なる表現が用いられてもよく、例えば、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＦＦであった場合が「第１状態」と表現され、電断時に電源スイッチ８５ａがＯＮであった場合が「第２状態」と表現されてもよい。

【１２９１】

《４》第４実施形態：

《４－１》遊技機の構造：

図１２６は、本発明の第４実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機

能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１２９２】

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

【１２９３】

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

【１２９４】

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

【１２９５】

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

【１２９６】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとも

に、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【１２９７】

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

【１２９８】

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

【１２９９】

図１２７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【１３００】

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

【１３０１】

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

【１３０２】

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

【１３０３】

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

【１３０４】

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

【１３０５】

図１２８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１３０６】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、中央側第１始動口３３（以下、単に第１始動口３３とも呼ぶ）、第２始動口３４、右側第１始動口４４（以下、単に第１始動口４４とも呼ぶ）、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。第２始動口３４と右側第１始動口４４とは、始動口ユニット２００の内部に備えられる。

【１３０７】

また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。遊技盤３０には、可変表示ユニット４０を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材ＤＦが取り付けられている。

【１３０８】

装飾枠部材ＤＦの上側から右側までの部分と、外レール部３１ｂおよびメイン表示部４５とによって挟まれた空間には、第１右打ち用レールＲ１と、第２右打ち用レールＲ２と、が設けられている。第２右打ち用レールＲ２の下側部分の右側には、右打ち用外側レールＲ３が設けられている。第１右打ち用レールＲ１と第２右打ち用レールＲ２とによって、右打ち時第１通路Ｐ１が形成されている。第２右打ち用レールＲ２と、外レール部３１ｂ、メイン表示部４５および右打ち用外側レールＲ３とによって、右打ち時第２通路Ｐ２が形成されている。右打ち時第１通路Ｐ１、右打ち時第２通路Ｐ２共に略円弧形に形成されており、右打ち時第１通路Ｐ１と右打ち時第２通路Ｐ２とは並んで位置する。右打ち時第１通路Ｐ１は、右打ち時第２通路Ｐ２に対して内側に位置する。

【１３０９】

右打ち時第１通路Ｐ１の一方側の開口端Ｐ１ａ、右打ち時第２通路Ｐ２の一方側の開口端Ｐ２ａは共に、遊技領域ＰＡの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。右打ち時第１通路Ｐ１の他方側の開口端Ｐ１ｂ、右打ち時第２通路Ｐ２の他方側の開口端Ｐ２ｂは共に、遊技領域ＰＡの右側付近に位置し、右打ち時第１通路Ｐ１によれば始動口ユニット２００に向かって遊技球を送ることができ、右打ち時第２通路Ｐ２によれば可変入賞装置３６に向かって遊技球を送ることができる。

【１３１０】

先に説明したように、操作ハンドル２５（図１２６）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図１２６）を操作することによって、遊技球を遊技領域ＰＡの右側に向けて発射させる所謂「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第２通路Ｐ２に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハン

ドル２５（図１２６）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第１通路Ｐ１に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第２通路Ｐ２を「強右打ち通路Ｐ２」と呼び、右打ち時第１通路Ｐ１を「弱右打ち通路Ｐ１」と呼ぶ。強右打ち通路Ｐ２に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル２５（図１２６）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図１２６）を操作することを「強右打ち操作」または単に「強右打ち」と呼び、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」または単に「弱右打ち」と呼ぶ。

【１３１１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１２７）から払い出される。

【１３１２】

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

【１３１３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【１３１４】

遊技盤３２には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、及び第２始動口３４のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された個別の上記の開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【１３１５】

右側第１始動口４４は、遊技盤３０の右側に設けられており、始動口ユニット２００の内部に備えられる。右側第１始動口４４は、遊技球が貫通可能な貫通孔によって構成される。本実施形態では、右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、右側第１始動口４４には、電動役物３４ａが設けられている。

【１３１６】

スルーゲート３５は、弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂの下方、かつ、始動口ユニット２００の入球口（後述する本線通路部２１０の入球口２１０ａ）の上方に設けられ、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂから流下した遊技球は、スルーゲート３５を通過し、その後、入球口２１０ａに入球する。本実施形態では、スルーゲートを通過した遊技球は、１００％の確率で入球口２１０ａに入球する。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して右側第１始動口４４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に始動口ユニット２００の内部を流下して右側第１始動口４４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【１３１７】

可変入賞装置３６は、強右打ち通路Ｐ２の開口端Ｐ１ｂの下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり

抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、中央側第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、右側第１始動口４４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合、および、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。次に、始動口ユニット２００の構成について詳述する。

【１３１８】

図１２９は、始動口ユニット２００を示す説明図である。この図は、遊技盤３０の正面から見た図である。始動口ユニット２００は、本線通路部２１０と、本線通路部２１０の途中から分岐し下方に伸びる第１分岐通路部２２０と、第１分岐通路部２２０の途中から分岐し下方に伸びる第２分岐通路部２３０と、第２始動口３４と、右側第１始動口４４と、始動口ユニット内アウト口２５１と、転落口２５２と、を備える。本実施形態では、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【１３１９】

本線通路部２１０は、上方向側の端部に入球口２１０ａを有し、下方向側の端部に排球口２１０ｂを有し、入球口２１０ａから排球口２１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。排球口２１０ｂの下方には、第２始動口３４が設けられている。本線通路部２１０の途中には遊技球が入球可能な開口部２１０ｃが形成されており、当該開口部２１０ｃに第１分岐通路部２２０の上方向側の開口端が接続されている。この第１分岐通路部２２０の上方向側の開口端によって、右側第１始動口４４が構成されている。右側第１始動口４４のすぐ下には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄが設けられている。右側第１始動口用の検知センサー６７ｄは、右側第１始動口４４への遊技球の入球を検知する。

【１３２０】

電動役物３４ａは、本線通路部２１０の開口部２１０ｃに設けられている。電動役物３４ａは、略矩形の板材を図中の表裏方向に移動させることで、開口部２１０ｃを開く開放状態（図においては破線で示す）と、開口部２１０ｃを閉じる閉鎖状態（図においては実線で示す）とを取り得る。電動役物３４ａは、開放状態にある場合に、第１分岐通路部２２０への遊技球の侵入、すなわち、右側第１始動口４４への遊技球の入球を許可し、閉鎖状態にある場合に、第１分岐通路部２２０への遊技球の侵入、すなわち、右側第１始動口４４への遊技球の入球を禁止する。右側第１始動口４４へ侵入した遊技球は、第１分岐通路部２２０を下方に進む。一方、右側第１始動口４４への侵入が禁止された遊技球は、本線通路部２１０を排球口２１０ｂに向かって進む。

【１３２１】

第１分岐通路部２２０から第２分岐通路部２３０へ分岐する地点には、遊技球振分装置２４０が設けられている。遊技球振分装置２４０は、往復回転軸２４１と、往復回転軸２４１に固定された振分片部２４２とを備える。往復回転軸２４１ａが往復回転（揺動）することで、振分片部２４２は、図中の実線で示した第１位置Ｑ１と図中の破線で示した第２位置Ｑ２との間で、往復動作可能となっている。具体的には、往復回転軸２４１は遊技球振分駆動部２４１ａ（図１３６参照）に連結されており、遊技球振分駆動部２４１ａによって往復回転軸２４１ａが往復回転されることによって、振分片部２４０ｂは第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復運動する。

【１３２２】

本実施形態では、振分片部２４２は、第１位置Ｑ１にある状態を２．０秒間だけ保持し、次いで第２位置Ｑ２にある状態を０．１秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、主制御装置６０（図１３６）は遊技球振分駆動部２４１ａの駆動制御を実行する。この結果、振分片部２４２は、２．１秒ごとに０．１秒だけ第２位置Ｑ２に変位し、残りの２秒間は第１位置Ｑ１に留まることになる。

【１３２３】

図１３０は、振分片部２４０ｂが第１位置Ｑ１にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部２４２は、第１位置Ｑ１にある場合に、第２分岐通路部２３０への遊技球ＰＢの侵入を禁止して、第１分岐通路部２２０の下方向側の端部２２０ａに向かって遊技球ＰＢを送ることができる。

【１３２４】

図１３１は、振分片部２４０ｂが第２位置Ｑ２にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部２４２は、第２位置Ｑ２にある場合に、第２分岐通路部２３０への遊技球ＰＢの侵入を許可して、第２分岐通路部２３０の下方向側の端部２３０ａに向かって遊技球を送ることができる。

【１３２５】

図１２９に示すように、第１分岐通路部２２０の下方向側の端部２２０ａの下方には始動口ユニット内アウト口２５１が設けられ、第２分岐通路部２３０の下方向側の端部２３０ａの下方には転落口２５２が設けられている。

【１３２６】

始動口ユニット内アウト口２５１は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。始動口ユニット内アウト口２５１に入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【１３２７】

転落口２５２は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。転落口２５２に遊技球が入球すると、後述する当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される。転落口２５２に入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【１３２８】

上記のように構成された始動口ユニット２００によれば、振分片部２４２は２．１秒ごとに０．１秒だけ第２位置Ｑ２に変位することから、この２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、右側第１始動口４４に入球した遊技球は転落口２５２に入球する。なお、右側第１始動口４４に入球した遊技球は転落口２５２に入球する確率は、１／２１の確率に限る必要はなく、他の値の確率に換えてもよい。

【１３２９】

上記のように構成された始動口ユニット２００によれば、入球口２１０ａに入球した遊技球は、下記の第１～第３ルートのうちのいずれかに沿って流れる。

（ｉ）第１ルートＲＴ１：図１３２の実線に示すように、遊技球ＰＢが、右側第１始動口４４へ入球し、その後、始動口ユニット内アウト口２５１へ入球するルートである。すなわち、右側第１始動口４４へ入球可能なルートである。

（ii）第２ルートＲＴ２：図１３３の実線に示すように、遊技球ＰＢが、右側第１始動口４４へ入球し、その後、転落口２５２へ入球するルートである。すなわち、右側第１始動口４４へ入球可能であり、かつ、転落口２５２へ入球可能なルートである。

（iii）第３ルートＲＴ３：図１３４の実線に示すように、遊技球ＰＢが第２始動口３４へ入球するルートである。すなわち、第２始動口３４へ入球可能なルートである。

【１３３０】

第１～第３ルートＲＴ１～ＲＴ３のうちのいずれになるかは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあるか否かと、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第１位置Ｑ

１にあるか第２位置Ｑ２にあるかによって決定される。具体的には、第１ルートＲＴ１（図１３２）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第１位置Ｑ１にある場合である。第２ルートＲＴ２（図１３３）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第２位置Ｑ２にある場合である。第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合である。

【１３３１】

図１２８に示すように、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【１３３２】

一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、第２始動口３４、始動口ユニット内アウト口２５１、転落口２５２、可変入賞装置３６、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【１３３３】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１３３４】

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

【１３３５】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【１３３６】

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

【１３３７】

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

【１３３８】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３、４４に入球した遊技球は、当該２つの第１始動口３３、４４の合計として最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【１３３９】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【１３４０】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【１３４１】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【１３４２】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【１３４３】
図柄表示装置４１は、中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置４１は、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【１３４４】
図１３５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１３５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１装飾図柄または第２装飾図柄を示す説明図である。第１装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表

示される第２の図柄に対応した図柄である。
【１３４５】
図１３５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、第１装飾図柄または第２装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【１３４６】
図１３５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１装飾図柄および第２装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。
【１３４７】
メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１３５（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１３５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【１３４８】
具体的には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【１３４９】
サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図１３５（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１３５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。
【１３５０】
具体的には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態と

なる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１３５１】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）および第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。

【１３５２】

さらに、図１３５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【１３５３】

また、図１３５（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１３５４】

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

【１３５５】

《４－２》遊技機の電気的構成：

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

【１３５６】

図１３６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１３５７】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰ

Ｕ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１３５８】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１２７）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【１３５９】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｇが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、第２始動口３４、右側第１始動口４４、転落口２５２、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサー６７ａ～６７ｇからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【１３６０】

なお、本実施形態では、始動口ユニット２００に設けられた始動口ユニット内アウト口２５１にも検知センサー（図示せず）を備える構成とした。当該検知センサーも主制御基板６１の入力ポートに接続されており、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、当該検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる。遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる構成とすることで、開口部２１０ｃと始動口ユニット内アウト口２５１との間を結ぶ第１分岐通路部２２０における遊技球の球詰まりを検知できる。具体的には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄからの信号に基づいて右側第１始動口４４への遊技球の入球が検知された場合に、その後、第２始動口用の検知センサー、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーの双方で遊技球の入球が検知されなかったときに、第１分岐通路部２２０の途中で遊技球が球詰まりしたと判定することができる。

【１３６１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、遊技球振分装置２４０の振分片部２４０ｂを第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復動作させる遊技球振分駆動部２４１ａと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１３６２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、

開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１３６３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３、４４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１３６４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【１３６５】

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

【１３６６】

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

【１３６７】

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

【１３６８】

図１３７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１３６９】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【１３７０】

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

【１３７１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【１３７２】

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

【１３７３】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口（中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１３７４】

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

【１３７５】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなる

か否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機１０を同時変動機とも呼ぶ。

【１３７６】

なお、以降の説明において、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第１始動口用遊技回と表現し、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第２始動口用遊技回と表現する場合がある。

【１３７７】

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

【１３７８】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３、４４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１３７９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１３８０】

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

【１３８１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３、４４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１３８２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体

例としては、図１３５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１３８３】

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

【１３８４】

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

【１３８５】

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

【１３８６】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【１３８７】

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

【１３８８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデー

タである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【１３８９】

図１３８は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１３８（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１３８（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１３９０】

図１３８（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。

【１３９１】

一方、図１３８（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。また、特殊小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０～５９の４０個の値が設定され、通常小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として６０～１１９９の１１４０個の値が設定されている。

【１３９２】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。本実施形態では、小当たりとして、通常小当たりと特殊小当たり（プレミアム小当たり）との２種類が用意されている。特殊小当たりは、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する契機となり得る小当たりである。なお、小当たりの際の可変入賞装置３６の１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．１ｓｅｃである。

【１３９３】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、図１３８（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）においては、「外れ」となる値の設定はない。

【１３９４】

本実施形態では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１３９５】

図１３９は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１３９（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１３９（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１３９６】

図１３９（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図１３９（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１３９７】

また、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１３９８】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の右側第１始動口４４の電動役物３４ａのサポートモード

【１３９９】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１４００】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【１４０１】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モード

の方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【１４０２】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１３８および図１３９を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１４０３】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の右側第１始動口４４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、右側第１始動口４４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【１４０４】

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

【１４０５】

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

【１４０６】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも右側第１始動口４４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【１４０７】

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

【１４０８】

図１４０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１４０（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１４０（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１４０９】

図１４０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１４１０】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１４１１】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ通常大当たりにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８回（８ラウンド）である。

【１４１２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「５５～６９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「７０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【１４１３】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。なお、大当たりの種別として、上記３種類の大当たりに限る必要はなく、２種類や４種類の大当たりとすることができる。例えば、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、および８Ｒ通常大当たりの４種類の大当たりが設定される構成としてもよい。

【１４１４】

図１４０（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～６９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「７０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
通常大当たりに対応している。

【１４１５】

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

【１４１６】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または、始動口ユニット２００に備

えられる転落口２５２へ遊技球が入球するまで継続される。
【１４１７】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１４１８】
次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。
【１４１９】
図１４１は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図１４１に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。
【１４２０】
本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる５つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図１４１に示した当否テーブルは、合計保留個数が４つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む５つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が３つの場合にはリーチ当選確率は約１／１１であり、合計保留個数が２つの場合にはリーチ当選確率は約１／１０であり、合計保留個数が１つの場合にはリーチ当選確率は約１／９であり、合計保留個数が０の場合にはリーチ当選確率は約１／６である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は５つに限る必要はなく、２つ、３つ、４つ、６つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。
【１４２１】
図１４２は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１４２２】
図１４２（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１４２（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１４２３】
図１４２（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１４２（ｂ）に示すように、電動役物開

放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．５秒である。

【１４２４】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも右側第１始動口４４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【１４２５】

《４－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【１４２６】

図１４３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１３６）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【１４２７】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【１４２８】

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

【１４２９】

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

【１４３０】

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

【１４３１】

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

【１４３２】

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

記憶されている。
【１４３３】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【１４３４】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【１４３５】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【１４３６】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【１４３７】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１４３８】
《４－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【１４３９】
《４－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。
【１４４０】
高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である５０回まで高頻度サポートモードは保証される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

特に本実施形態では、保証遊技回数に達した遊技回が終了した時点において、高確率モードが継続していた場合であっても、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【１４４１】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、弱右打ちを行い、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させることによって、電動役物３４ａが備えられた右側第１始動口４４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。右側第１始動口４４へ入球した遊技球は、遊技球振分装置２４０の振分片部２４２によって、始動口ユニット内アウト口２５１に向かうルートと転落口２５２に向かうルートとに振り分けられる。このため、右側第１始動口４４へ入球した遊技球は、先に説明したように１／２１という低い確率ではあるが、転落口２５２に入球する可能性がある。

【１４４２】

高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。そして、その転落口２５２へ遊技球が入球したタイミングの次の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）において、転落口２５２へ遊技球が入球し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数（すなわち、５０回）に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【１４４３】

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した３０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについても、その保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【１４４４】

《４－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態と、iv）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【１４４５】

図１４４は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると

、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【１４４６】

図１４５は、低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。ここでは、態様として、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、転落口２５２、および第２始動口３４への遊技球の入球可否や、第１の図柄の変動時間、第２の図柄の変動時間等が定められている。

【１４４７】

図１４５に示すように、低確低サポ状態においては、中央側第１始動口３３への遊技球の入球が可能である。このために、低確低サポ状態では、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、中央側第１始動口３３に遊技球を入球させる。中央側第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１３５（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が中央側第１始動口３３であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【１４４８】

中央側第１始動口３３以外の入球口について考えてみる。低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第３ルートＲＴ３に沿って遊技球を流すことによって、第２始動口３４への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【１４４９】

なお、低確低サポ状態における特２変動時間は１０分と極めて長い時間に設定したが、低確低サポ状態における第１図柄表示部３７ａの変動時間（以下、特１変動時間とも呼ぶ）については通常の長さの時間に設定している。ここで言う「通常の長さの時間」とは、後述する変動種別カウンタＣＳの値と、大当たりの種別やリーチの有無等によって決定される通常的な長さの時間であり、例えば２秒～３分である。

【１４５０】

図１４４に戻る。低確低サポ状態（状態Ｈ１）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続され、遊技者は中央側第１始動口３３に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回を実行させる。

【１４５１】

低確低サポ状態で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に強右

打ちを実行し、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。

【１４５２】

開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確高サポ状態（状態Ｈ３）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である５０回限定）となる。

【１４５３】

図１４５に示すように、低確高サポ状態では、中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４と転落口２５２とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能である。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。本実施形態のパチンコ機１０では、サポートモードが高頻度サポートモードである状態において、スルーゲート３５を通過した遊技球が電役開放状態にある電動役物３４ａを１００％の確率で通過するように、スルーゲート３５から電動役物３４ａまでの距離や、電動役物３４ａの１回の開放時間、電動役物３４ａの開放回数、普図ユニット３８における図柄の変動時間等が調整されている。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過して入球口２１０ａに入球した遊技球は、先に説明した第１ルートＲＴ１（図１３２）または第２ルートＲＴ２（図１３３）に沿って流れるため、右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球、または右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球が可能となり、第２始動口３４への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。なお、転落口２５２へ遊技球がたとえ入球したとしても、低確高サポ状態では、抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はない。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させることによって、右側第１始動口４４に高い確率で遊技球を入球させることができる。

【１４５４】

右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１３５（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第１始動口４４であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【１４５５】

低確高サポ状態における特１変動時間および特２変動時間については、通常の長さの時間（例えば２秒～３分）に設定されている。

【１４５６】

図１４４に戻る。低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態（状態Ｈ３）が継続され、遊技者は右側第１始動口４４に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回を実行させる。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である５０回に達すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。

【１４５７】

低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ３）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の

終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。

【１４５８】

低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、低確高サポ状態（状態Ｈ３）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【１４５９】

なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、中央側第１始動口３３への遊技球の入球を狙うことになるが、この入球を高い確率で行うことができない。これに対して、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、遊技者は弱右打ちを行うことで、右側第１始動口４４に高い確率で遊技球を入球させることができる。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、低確低サポ状態（状態Ｈ１）と比較して、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる機会が多いことから、遊技者にとって有利性に優れている。

【１４６０】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【１４６１】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ４）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。開閉実行モード（状態Ｈ４）は、開閉実行モード（状態Ｈ２）と同一の処理である。同じ開閉実行モードであるのに、状態Ｈ２と状態Ｈ４とに区別したのは、分岐先が相違するためである。開閉実行モード（状態Ｈ４）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードとなり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である５０回限定）となる。

【１４６２】

図１４５に示すように、高確高サポ状態では、中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４と転落口２５２とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能である。これらの入球の可否は、低確高サポ状態における入球の可否と同一である。但し、低確高サポ状態では、既に抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はないのに対して、高確高サポ状態では、転落口２５２に遊技球が入球した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードへ移行（いわゆる転落）することが相違する。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。このため、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過して入球口２１０ａに入球した遊技球は、第１ルートＲＴ１（図１３２）または第２ルートＲＴ２（図１３３）に沿って流れるため、右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球、または右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球が可能となり、第２始動口３４への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

【１４６３】

高確高サポ状態では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させ、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させる。右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１３５（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用

遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第１始動口４４であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【１４６４】

図１４４に戻る。高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ５）が繰り返され、右側第１始動口４４に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる。

【１４６５】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。

【１４６６】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、高確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【１４６７】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）において、転落口２５２へ遊技球が入球した場合には、低確高サポ状態（状態Ｈ３）に移行する。すなわち、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードは高頻度サポートモードのまま継続される。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ３）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す保証遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【１４６８】

なお、高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特１変動時間については通常の長さに設定され、高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特２変動時間については例えば１０分に設定されている。高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特２変動時間が１０分と極めて長い時間に設定されているのは、次の理由による。

【１４６９】

高確高サポ状態では、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報（最大４個）が残り、高確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、図１３９（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当たり抽選が実行されることになり、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これを解消するために、本実施形態では、高確高サポ状態において、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定することで、第２保留エリアＲｂに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制する構成とした。

【１４７０】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である５０回に達すると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。また、高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。高確低サポ状態では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。本実施形態では、遊技者は、図柄表示装置４１に表示された特殊小当たり用演出パターンに対応した演出内容から、高確高サポ状態で実行された第１始動口用遊技回

における当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを認識することができる。
【１４７１】
図１４５に示すように、高確低サポ状態では、中央側第１始動口３３と第２始動口３４とに対して遊技球を入球させることが可能であり、右側第１始動口４４と転落口２５２とに対しては遊技球を入球させることが不可能である。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となり、右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。
【１４７２】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させことによって、第２始動口３４に遊技球を入球させることができる。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１３５（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が第２始動口３４であるため、第２装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。
【１４７３】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）で実行された第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第２始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。
【１４７４】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）で実行された第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。
【１４７５】
上述した高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、弱右打ちを行なって打った遊技球が先に説明したように転落口２５２へ入球することは不可能もしくは困難となるため、１００％に近い確率で（この確率を、以下便宜的に１００％とも呼ぶ）で第２始動口３４に入球することになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選するまで１００％継続して、第２始動口３４へ遊技球を入球させ当たり抽選を行うことができる。換言すると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、転落がないいわゆる無敵ゾーンとなる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行すると、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１４７６】
なお、高確高サポ状態から保証遊技回数が終了すると、高確低サポ状態となるが、この場合に、高確高サポ状態時に１０分と極めて長い時間（ロング）に設定された特２変動時間が続いている状態が発生する虞があった。高確低サポ状態（無敵ゾーン）で、ロングに設定された特２の変動が続いている状態では、無敵ゾーンにおいて、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を短期間で繰り返し行うことが不可能となり、遊技者に不利益を与える。そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果を大当たりと小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）だけとして（外れを無くして）、第１始動口（中央側第１始動口３３、右

側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行される大当たり変動または小当たり変動が停止した場合に、ロングに設定された特２の変動を、当該特２に係る当たり抽選の結果を問わず停止させることのできる構成とした。この結果、無敵ゾーンにおいて高確高サポ状態でロングに設定された特２の変動が続く不具合を解消することができ、遊技者に不利益を与えることを抑制することができる。

【１４７７】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート３５を通過した遊技球は、始動口ユニット２００（図１２９）において本線通路部２１０から第１分岐通路部２２０に移行する。このため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、右側第１始動口４４に必ず入球することになる。但し、右側第１始動口４４に入球した遊技球は、その後、２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、転落口２５２に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第１始動口４４に入球した場合に、１／２１の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【１４７８】

これに対して、転落口２５２へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物３４ａは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿って流れ、第２始動口３４へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第１始動口４４側へ遊技球が流れる場合のように、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【１４７９】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４８０】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、ＳＴタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。ＳＴタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一

方、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したように、緊迫感と共に、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、本実施形態のパチンコ機１０に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４８１】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１４８２】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、弱右打ちを行い、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させ、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを通常としている。これに対して、高確高サポ状態Ｈ５においては、先に説明したように、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させることも可能であることから、遊技者によっては、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うこともあり得る。この場合、遊技球が転落口２５２へ入球することがなく、途中で低確高サポ状態へ遊技状態が移行されることがないことから、保証遊技回数である５０回だけ中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させることができれば、確実に無敵ゾーンである高確低サポ状態へ遊技状態を移行させることができる。しかしながら、５０回もの多数回、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させることは、時間的にも費やす遊技球の量的にも遊技者に多大の負担を強いるために、高確高サポ状態Ｈ５においては、左打ちを行い、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方は、遊技者にとってメリットはなく現実的ではない。換言すれば、本実施形態のパチンコ機１０では、保証遊技回数を５０回という比較的に多数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成としている。

【１４８３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成となっているが、こうした遊技の仕方を完全に排除するものではない。上記困難な点を許容できれば、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことも可能である。例えば、遊技球が転落口２５２へ入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することが精神的に許容できないような遊技者等にあっては、上記の遊技の仕方を選択するかもしれない。遊技機の設計者側からすれば、保証遊技回数を例えば５回とか１０回とか比較的小さな回数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことをある程度、許容することができ、保証遊技回数を例えば５０回とか１００回とか大きな回数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを厳格に禁止することができる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを許容するか禁止するかの加減を、保証遊技回数によって調整することが可能となる。

【１４８４】
《４－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【１４８５】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【１４８６】
＜タイマ割込み処理＞
図１４６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【１４８７】
ステップＳｓ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｓ０１０２に進む。
【１４８８】
ステップＳｓ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０１０３に進む。
【１４８９】
ステップＳｓ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１４８）において、その値を更新する。
【１４９０】
ステップＳｓ０１０４では第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｓ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｓ０１０５に進む。
【１４９１】
ステップＳｓ０１０５では転落口２５２への遊技球の入球に伴う転落口用の入球処理を実行する。ステップＳｓ０１０５の転落口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１４９２】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４６：Ｓｓ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４９３】
図１４７は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０２０１では、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に対応し

た検知センサ（右側第１始動口用の検知センサー６７ｄ等）の検知状態により判定する。ステップＳｓ０２０１において、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｓ０２０３に進む。

【１４９４】

ステップＳｓ０２０３では、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｓ０２０４に進む。

【１４９５】

ステップＳｓ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｓ０２０９に進む。

【１４９６】

ステップＳｓ０２０１において、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【１４９７】

ステップＳｓ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｓ０２０７に進む。一方、ステップＳｓ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１４９８】

ステップＳｓ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｓ０２０８に進む。

【１４９９】

ステップＳｓ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｓ０２０９に進む。

【１５００】

ステップＳｓ０２０９では、上述したステップＳｓ０２０４又はステップＳｓ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｓ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｓ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１５０１】

一方、ステップＳｓ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｓ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｓ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｓ０２１２に進む。

【１５０２】

ステップＳｓ０２１２では、ステップＳｓ０１０３（図１４６）において更新した当たり

乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｓ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｓ０１０３（図１４６）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｓ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｓ０１０３（図１４６）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｓ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０２１２を実行した後、ステップＳｓ０２１３に進む。

【１５０３】

ステップＳｓ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｓ０２１３を実行した後、ステップＳｓ０２１４に進む。

【１５０４】

ステップＳｓ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【１５０５】

保留コマンドは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１４９：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１５０６】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１５０７】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｓ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１５０８】

＜転落口用の入球処理＞

次に、転落口用の入球処理について説明する。転落口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１４６：Ｓｓ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【１５０９】
図１４８は、転落口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０３０１では、遊技球が転落口２５２に入球したか否かを、転落口２５２に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｓ０３０１において、遊技球が転落口２５２に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０３０２に進む。
【１５１０】
ステップＳｓ０３０２では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされるとともに、このステップＳｓ０３０２でもＯＦＦにされる。その後、ステップＳｓ０３０３に進む。
【１５１１】
ステップＳｓ０３０３では、低確率モードコマンドを設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。その後、ステップＳｓ０３０４に進む。
【１５１２】
ステップＳｓ０３０４では、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落口２５２に遊技球が入球して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｓ０３０４を実行した後、本転落口用の入球処理を終了する。
【１５１３】
ステップＳｓ０３０１において、遊技球が転落口２５２に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０３０１：ＮＯ）、本転落口用の入球処理を終了する。
【１５１４】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【１５１５】
図１４９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０４０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｓ０４０２に進む。
【１５１６】
ステップＳｓ０４０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｓ０４０２を実行した後、ステップＳｓ０４０３に進む。
【１５１７】
ステップＳｓ０４０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０４０４に進む。
【１５１８】
ステップＳｓ０４０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｓ０４０５に進む。ステップＳｓ０４０５では、各遊技回におけ

る遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０４０５を実行した後、ステップＳｓ０４０６に進む。

【１５１９】

ステップＳｓ０４０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０７に進む。

【１５２０】

ステップＳｓ０４０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０８に進む。

【１５２１】

ステップＳｓ０４０８では、始動口ユニット２００に備えられた遊技球振分装置２４０を駆動制御するための遊技球振分制御処理を実行する。遊技球振分制御処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０９に進む。

【１５２２】

ステップＳｓ０４０９では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｓ０４０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【１５２３】

ステップＳｓ０４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｓ０４０９：ＮＯ）、ステップＳｓ０４１０及びステップＳｓ０４１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｓ０４１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｓ０４１１おいて、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【１５２４】

一方、ステップＳｓ０４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｓ０４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０４０２に戻り、ステップＳｓ０４０２からステップＳｓ０４０８までの各処理を実行する。

【１５２５】

なお、ステップＳｓ０４０２からステップＳｓ０４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１５２６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｓ０４０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５２７】

図１５０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０５０１では、

開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｓ０５０１において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、開閉実行モードが実行されている期間にステップＳｓ０５０３（およびステップＳｓ０５０６）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【１５２８】

ステップＳｓ０５０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０５０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｓ０５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口（中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４）又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｓ０５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０２に進む。

【１５２９】

ステップＳｓ０５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０５０２において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０３に進む。

【１５３０】

ステップＳｓ０５０３では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０３を実行した後、ステップＳｓ０５０５に進む。

【１５３１】

一方、ステップＳｓ０５０２において、第１変動中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｓ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０５０４に進む。

【１５３２】

ステップＳｓ０５０４では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０４を実行した後、ステップＳｓ０５０５に進む。

【１５３３】

ステップＳｓ０５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮになり、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０５０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０５：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０６に進む。

【１５３４】

ステップＳｓ０５０６では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１５３５】

一方、ステップＳｓ０５０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０５０７に進む。

【１５３６】

ステップＳｓ０５０７では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１５３７】

＜第１始動口用の変動開始処理＞

次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｓ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５３８】

図１５１は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０６０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｓ０６０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｓ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０６０２に進む。一方、ステップＳｓ０６０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｓ０６０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【１５３９】

ステップＳｓ０６０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０６０２を実行した後、ステップＳｓ０６０３に進む。

【１５４０】

ステップＳｓ０６０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。以下、通常小当たり、特殊小当たりのいずれも含む場合は、単に「小当たり」とも呼ぶ。ステップＳｓ０６０３を実行した後、ステップＳｓ０６０４に進む。

【１５４１】

ステップＳｓ０６０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０６０４を実行した後、ステップＳｓ０６０５に進む。

【１５４２】

ステップＳｓ０６０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｓ０６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｓ０６０５を実行した後、ステップＳｓ０６０６に進む。

【１５４３】

ステップＳｓ０６０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の情報、または外れの情報が含まれる。

【１５４４】

ステップＳｓ０６０５及びステップＳｓ０６０６において設定された第１変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２によって

、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ０６０６を実行後、ステップＳｓ０６０７に進む。

【１５４５】

ステップＳｓ０６０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｓ０６０８に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０６０８を実行した後、ステップＳｓ０６０９に進む。

【１５４６】

ステップＳｓ０６０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｓ０６０９を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【１５４７】

＜第１始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１５１：Ｓｓ０６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５４８】

図１５２は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０７０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後、ステップＳｓ０７０２に進む。

【１５４９】

ステップＳｓ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｓ０７０３に進む。

【１５５０】

ステップＳｓ０７０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｓ０７０３を実行した後、第１始動口用本保留情報シフト処理を終了する。

【１５５１】

＜第１始動口用の判定処理＞

次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１５１：Ｓｓ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５５２】

図１５３は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｓ０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｓ０８０１：ＹＥＳ）、ステ

ップＳｓ０８０２に進む。
【１５５３】
ステップＳｓ０８０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１３８（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ０８０４に進む。一方、ステップＳｓ０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０８０３に進む。
【１５５４】
ステップＳｓ０８０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１３８（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ０８０４に進む。
【１５５５】
ステップＳｓ０８０４では、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０５に進む。
【１５５６】
ステップＳｓ０８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０８０５を実行した後、ステップＳｓ０８０６に進む。
【１５５７】
ステップＳｓ０８０６では、第１始動口用の振分テーブル（図１４０（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｓ０８０６を実行した後、ステップＳｓ０８０７に進む。
【１５５８】
ステップＳｓ０８０７では、ステップＳｓ０８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０８に進む。
【１５５９】
ステップＳｓ０８０８では、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ０８０８を実行した後、ステップＳｓ０８０９に進む。
【１５６０】
ステップＳｓ０８０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８０９を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【１５６１】
ステップＳｓ０８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｓ０８１０に進む。
【１５６２】
ステップＳｓ０８１０では、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ０８１０を実行した後、ステップＳｓ０８１１に進む。
【１５６３】
ステップＳｓ０８１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１１を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【１５６４】
ステップＳｓ０８０４において、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０４：ＮＯ）、ステップＳｓ０８１２に進み、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が通常小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８１２において、当否判定の結果が通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８１３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの通常小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｓ０８１３を実行した後、ステップＳｓ０８１４に進む。
【１５６５】
ステップＳｓ０８１４では、通常小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常小当たり用の停止図柄設定処理では、通常小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、通常小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１４を実行した後、ステップＳｓ０８１９に進む。
【１５６６】
ステップＳｓ０８１２において、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が通常小当たりでないと判定した場合には（Ｓｓ０８１２：ＮＯ）、ステップＳｓ０８１５に進み、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８１５において、当否判定の結果が特殊小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特殊小当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ０８１７に進み、特殊小当たりコマンドを設定する。特殊小当たりコマンドは、当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｓ０８１７を実行した後、ステップＳｓ０８１８に進む。
【１５６７】
ステップＳｓ０８１８では、特殊小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。特殊小当たり用の停止図柄設定処理では、特殊小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶

されている特殊小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、特殊小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１８を実行した後、ステップＳｓ０８１９に進む。

【１５６８】

ステップＳｓ０８１９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０８１９を実行した後、本第１始動口の判定処理を終了する。

【１５６９】

ステップＳｓ０８１５において、当否判定の結果が特殊小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８１５：ＮＯ）、ステップＳｓ８２０に進む。

【１５７０】

ステップＳｓ８２０では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｓ０８２０の処理は、上記ステップＳｓ０８０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）でもない場合に実行される。すなわち、ステップＳｓ０８２０においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）でもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｓ０８２０を実行した後、ステップＳｓ０８２１に進む。

【１５７１】

ステップＳｓ０８２１では、ステップＳｓ０８２０におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｓ０８２１において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ０８２１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８２２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｓ０８２２を実行した後、ステップＳｓ０８２３に進む。ステップＳｓ０８２１において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｓ０８２１：ＮＯ）、そのままステップＳｓ０８２３に進む。

【１５７２】

ステップＳｓ０８２３では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８２３を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【１５７３】

＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１５１：Ｓｓ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５７４】

図１５４は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウン

タバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｓ０９０２に進む。
【１５７５】
ステップＳｓ０９０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０３に進む。
【１５７６】
ステップＳｓ０９０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０９０３：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０４に進む。
【１５７７】
ステップＳｓ０９０４では、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０４を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。
【１５７８】
一方、ステップＳｓ０９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０５に進む。
【１５７９】
ステップＳｓ０９０５では、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０５を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。
【１５８０】
一方、ステップＳｓ０９０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０６に進む。
【１５８１】
ステップＳｓ０９０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０７に進む。
【１５８２】
ステップＳｓ０９０７では、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０７を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。
【１５８３】
一方、ステップＳｓ０９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ０９０６：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０８に進む。

【１５８４】
ステップＳｓ０９０８では、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０８を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。
【１５８５】
ステップＳｓ０９０９では、ステップＳｓ０９０４、ステップＳｓ０９０５、ステップＳｓ０９０７、ステップＳｓ０９０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。
【１５８６】
＜第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１５４：Ｓｓ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５８７】
図１５５は、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１００１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１００２に進む。
【１５８８】
ステップＳｓ１００２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１００２では、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００２を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１５８９】
一方、ステップＳｓ１００１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１００１：ＮＯ）、ステップＳｓ１００３に進む。
【１５９０】
ステップＳｓ１００３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ１００３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１００４に進む。
【１５９１】

ステップＳｓ１００４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００４を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５９２】

ステップＳｓ１００３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ１００３：ＮＯ）、ステップＳｓ１００５に進む。

【１５９３】

ステップＳｓ１００５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５９４】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１５４：Ｓｓ０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５９５】

図１５６は、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１１０２に進む。

【１５９６】

ステップＳｓ１１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１１０２では、まず、（iv）、（ｖ）の中から（iv）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得

した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０２を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１５９７】

一方、ステップＳｓ１１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１１０３に進む。

【１５９８】

ステップＳｓ１１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１１０４に進む。

【１５９９】

ステップＳｓ１１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ⅳ）、（ⅴ）の中から（ⅴ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６００】

ステップＳｓ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１１０５に進む。

【１６０１】

ステップＳｓ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ⅳ）～（ⅳ）の中から（ⅳ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６０２】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１５４：Ｓｓ０９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６０３】

図１５７は、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１２０２に進む。

【１６０４】

ステップＳｓ１２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定

し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（vii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１２０２では、まず、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０２を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６０５】

一方、ステップＳｓ１２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１２０３に進む。

【１６０６】

ステップＳｓ１２０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、特殊小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１２０４に進む。

【１６０７】

ステップＳｓ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、特殊小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０４を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６０８】

ステップＳｓ１２０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりでないと判定した場合には（Ｓｓ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１２０５に進む。

【１６０９】

ステップＳｓ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、通常小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６１０】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１５４：Ｓｓ０９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【１６１１】
図１５８は、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１３０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１３０２に進む。
【１６１２】
ステップＳｓ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１３０２では、まず、（ｘ）、（xi）の中から（ｘ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１３０２を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６１３】
一方、ステップＳｓ１３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、小当たりと判定した場合）には（ステップＳｓ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１３０３に進む。
【１６１４】
ステップＳｓ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）、（xi）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図１５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１３０３を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６１５】
＜第１変動停止処理＞
次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｓ５０４）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。
【１６１６】
図１５９は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｓ１４０１において、第２当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０２に進む。
【１６１７】
ステップＳｓ１４０２では、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定す

る。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図１５４）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ１４０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０３に進む。一方、ステップＳｓ１４０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ１４１１に進む。

【１６１８】

ステップＳｓ１４０３では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第１始動口用の判定処理（図１５３）のステップＳｓ０８０９、ステップＳｓ０８１１、ステップＳｓ０８１４、ステップＳｓ０８１８、またはステップＳｓ０８２３において設定されている。ステップＳｓ１４０３を実行した後、ステップＳｓ１４０４に進む。

【１６１９】

ステップＳｓ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１４０４を実行した後、ステップＳｓ１４０５に進む。

【１６２０】

ステップＳｓ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１４０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０６に進む。

【１６２１】

ステップＳｓ１４０６では、第１当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第１変動停止処理を終了する。

【１６２２】

一方、ステップＳｓ１４０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１１に進む。

【１６２３】

ステップＳｓ１４０１において、第２当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０７に進む。

【１６２４】

ステップＳｓ１４０７では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、後述する第２始動口用の変動時間の設定処理（図１６３）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ１４０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ１４０７：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０２に進む。一方、ステップＳｓ１４０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ１４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０８に進む。

【１６２５】

ステップＳｓ１４０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ１４０８を実行した後、ステップＳｓ１４０９に進む。

【１６２６】

ステップＳｓ１４０９では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さら

に、ステップＳｓ１４０９では、第１始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第１始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりや小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｓ１４０９を実行した後、ステップＳｓ１４１０に進む。

【１６２７】

ステップＳｓ１４１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ１４１１に進む。

【１６２８】

ステップＳｓ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１６２９】

ステップＳｓ１４１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば５０回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【１６３０】

ステップＳｓ１４１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｓ１４１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｓ１４１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｓ１４１３を実行した後、ステップＳｓ１４１４に進む。

【１６３１】

ステップＳｓ１４１４では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ１４１４を実行した後、ステップＳｓ１４１５に進む。

【１６３２】

ステップＳｓ１４１５では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１６３３】

ステップＳｓ１４１５において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１６に進み、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ１４１４を実行した後、本第１変動停止処理を終了する。

【１６３４】

ステップＳｓ１４１５において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１４１５：ＮＯ）、本第１変動停止処理を終了する。ステップＳｓ１４１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＮＯ）、本第１変動停止処理を終了する。また、ステップＳｓ１４１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｓ１４１２：ＹＥＳ）、本第１変動停止処理を終了する。

【１６３５】
＜第２始動口用の変動開始処理＞
次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｓ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６３６】
図１６０は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１５０１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｓ１５０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｓ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１５０２に進む。一方、ステップＳｓ１５０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｓ１５０１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。
【１６３７】
ステップＳｓ１５０２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０２を実行した後、ステップＳｓ１５０３に進む。
【１６３８】
ステップＳｓ１５０３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０３を実行した後、ステップＳｓ１５０４に進む。
【１６３９】
ステップＳｓ１５０４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０４を実行した後、ステップＳｓ１５０５に進む。
【１６４０】
ステップＳｓ１５０５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｓ１５０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｓ１５０５を実行した後、ステップＳｓ１５０６に進む。
【１６４１】
ステップＳｓ１５０６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。
【１６４２】
ステップＳｓ１５０５及びステップＳｓ１５０６において設定された変動用コマンド及び第２種別コマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ１５０６を実行後、ステップＳｓ１５０７に進む。
【１６４３】
ステップＳｓ１５０７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、その後

、ステップＳｓ１５０８に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１５０８を実行した後、ステップＳｓ１５０９に進む。

【１６４４】

ステップＳｓ１５０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｓ１５０９を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【１６４５】

＜第２始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１６０：Ｓｓ１５０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６４６】

図１６１は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１６０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｓ１６０２に進む。

【１６４７】

ステップＳｓ１６０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｓ１６０３に進む。

【１６４８】

ステップＳｓ１６０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｓ１６０３を実行した後、本第２始動口用保留情報シフト処理を終了する。

【１６４９】

＜第２始動口用の判定処理＞

次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１６０：Ｓｓ１５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６５０】

図１６２は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｓ１７０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｓ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０２に進む。

【１６５１】

ステップＳｓ１７０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１３９（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、

ステップＳｓ１７０４に進む。一方、ステップＳｓ１７０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１７０３に進む。

【１６５２】

ステップＳｓ１７０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１３９（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ１７０４に進む。

【１６５３】

ステップＳｓ１７０４では、ステップＳｓ１７０２又はステップＳｓ１７０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ１７０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０５に進む。

【１６５４】

ステップＳｓ１７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＮにする。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１７０５を実行した後、ステップＳｓ１７０６に進む。

【１６５５】

ステップＳｓ１７０６では、第２始動口用の振分テーブル（図１４０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｓ１７０６を実行した後、ステップＳｓ１７０７に進む。

【１６５６】

ステップＳｓ１７０７では、ステップＳｓ１７０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ１７０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０８に進む。

【１６５７】

ステップＳｓ１７０８では、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ１７０８を実行した後、ステップＳｓ１７０９に進む。

【１６５８】

ステップＳｓ１７０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１６５９】

ステップＳｓ１７０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｓ１７１０に進む。

【１６６０】

ステップＳｓ１７１０では、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ１７１０

を実行した後、ステップＳｓ１７１１に進む。
【１６６１】
ステップＳｓ１７１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７１１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。
【１６６２】
ステップＳｓ１７０４において、ステップＳｓ１７０２又はステップＳｓ１７０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｓ１７１２に進む。
【１６６３】
ステップＳｓ１７１２では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｓ１７１２の処理は、上記ステップＳｓ１７０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳｓ１７１２においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｓ１７１２を実行した後、ステップＳｓ１７１３に進む。
【１６６４】
ステップＳｓ１７１３では、ステップＳｓ１７１２におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｓ１７１３において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ１７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７１４に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｓ１７１４を実行した後、ステップＳｓ１７１５に進む。ステップＳｓ１７１３において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｓ１７１３：ＮＯ）、ステップＳｓ１７１４を実行することなく、ステップＳｓ１７１５に進む。
【１６６５】
ステップＳｓ１７１５では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７１５を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。
【１６６６】
＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞
次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図１６０：Ｓｓ１５０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６６７】
図１６３は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ

ｓ１８０２に進む。
【１６６８】
ステップＳｓ１８０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０３に進む。
【１６６９】
ステップＳｓ１８０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１８０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０４に進む。
【１６７０】
ステップＳｓ１８０４では、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０４を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。
【１６７１】
一方、ステップＳｓ１８０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０５に進む。
【１６７２】
ステップＳｓ１８０５では、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０５を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。
【１６７３】
一方、ステップＳｓ１８０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０６に進む。
【１６７４】
ステップＳｓ１８０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０７に進む。
【１６７５】
ステップＳｓ１８０７では、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０７を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。
【１６７６】
一方、ステップＳｓ１８０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０８に進む。
【１６７７】

ステップＳｓ１８０８では、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１４４における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０８を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【１６７８】

ステップＳｓ１８０９では、ステップＳｓ１８０４、ステップＳｓ１８０５、ステップＳｓ１８０７、ステップＳｓ１８０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１６７９】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１６３：Ｓｓ１８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６８０】

図１６４は、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１９０１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップＳｓ１９０１を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６８１】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１６３：Ｓｓ１８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６８２】

図１６５は、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２００１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２００２に進む。

【１６８３】

ステップＳｓ２００２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（I）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ２００２では、まず、（I）～（III）の中から（I）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図１６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００２を

実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６８４】
一方、ステップＳｓ２００１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ２００１：ＮＯ）、ステップＳｓ２００３に進む。
【１６８５】
ステップＳｓ２００３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ２００３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２００４に進む。
【１６８６】
ステップＳｓ２００４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（Ｉ）～（ＩＩＩ）の中から（ＩＩ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図１６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００４を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６８７】
ステップＳｓ２００３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ２００３：ＮＯ）、ステップＳｓ２００５に進む。
【１６８８】
ステップＳｓ２００５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（Ｉ）～（ＩＩＩ）の中から（ＩＩＩ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図１６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６８９】
＜第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１６３：Ｓｓ１８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６９０】
図１６６は、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２１０１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間を変動時間情報として取得する。ステップＳｓ２１０１を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６９１】
＜第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図１６３：Ｓｓ１８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって

実行される。
【１６９２】
図１６７は、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２２０２に進む。
【１６９３】
ステップＳｓ２２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ＩＶ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（Ｖ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ＶＩ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ２２０２では、まず、（ＩＶ）～（ＶＩ）の中から（ＩＶ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図１６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６９４】
一方、ステップＳｓ２２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２２０３に進む。
【１６９５】
ステップＳｓ２２０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ２２０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２２０４に進む。
【１６９６】
ステップＳｓ２２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩ）の中から（Ｖ）を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図１６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０４を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１６９７】
ステップＳｓ２２０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｓ２２０５に進む。
【１６９８】
ステップＳｓ２２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩ）の中から（ＶＩ）を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図１６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１６９９】
＜第２変動停止処理＞
次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｓ５０７）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。
【１７００】
図１６８は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮにされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｓ２３０１において、第１当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０２に進む。
【１７０１】
ステップＳｓ２３０２では、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図１６３）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ２３０２において、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０３に進む。一方、ステップＳｓ２３０２において、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｓ２３１１に進む。
【１７０２】
ステップＳｓ２３０３では、第２図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ａの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図１６２）のステップＳｓ１７０９、ステップＳｓ１７１１、またはステップＳｓ１７１５において設定されている。ステップＳｓ２３０３を実行した後、ステップＳｓ２３０４に進む。
【１７０３】
ステップＳｓ２３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ａの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ２３０４を実行した後、ステップＳｓ２３０５に進む。
【１７０４】
ステップＳｓ２３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ｂの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ２３０５において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０６に進む。
【１７０５】
ステップＳｓ２３０６では、第２当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【１７０６】
一方、ステップＳｓ２３０５において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３１１に進む。
【１７０７】
ステップＳｓ２３０１において、第１当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０７に進む。

【１７０８】
ステップＳｓ２３０７では、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図１５４）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ２３０７において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２３０７：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０２に進む。一方、ステップＳｓ２３０７において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０８に進む。
【１７０９】
ステップＳｓ２３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２３０８を実行した後、ステップＳｓ２３０９に進む。
【１７１０】
ステップＳｓ２３０９では、第２図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ａの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｓ２３０９では、第２始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第２始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｓ２３０９を実行した後、ステップＳｓ２３１０に進む。
【１７１１】
ステップＳｓ２３１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２３１１に進む。
【１７１２】
ステップＳｓ２３１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１７１３】
ステップＳｓ２３１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば５０回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。
【１７１４】
ステップＳｓ２３１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｓ２３１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｓ２３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｓ２３１３を実行した後、ステップＳｓ２３１４に進む。
【１７１５】
ステップＳｓ２３１４では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【１７１６】
ステップＳｓ２３１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ２３１１：ＮＯ）、本第２変動停止処理を終了する。また、ステップＳｓ２３１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（

ステップＳｓ２３１２：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。
【１７１７】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｓ０４０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７１８】
図１６９は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【１７１９】
ステップＳｓ２４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。
【１７２０】
ステップＳｓ２４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１７２１】
ステップＳｓ２４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。
【１７２２】
ステップＳｓ２４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４０５に進む。一方、ステップＳｓ２４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【１７２３】
ステップＳｓ２４０５では、通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、通常小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が通常小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ２４０５において、通常小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０５：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０６に進む。
【１７２４】
ステップＳｓ２４０６では、特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が特殊小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ２４０６において、特殊小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０７に進む。
【１７２５】
ステップＳｓ２４０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０５およびステップＳｓ２４０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフ

ラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０７を実行した後、ステップＳｓ２４０８に進む。

【１７２６】

ステップＳｓ２４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０８において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０８を実行した後、ステップＳｓ２４０９に進む。

【１７２７】

ステップＳｓ２４０９では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４９：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４０９を実行した後、ステップＳｓ２４１３に進む。

【１７２８】

ステップＳｓ２４０５において、通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１３に進む。

【１７２９】

ステップＳｓ２４０６において、特殊小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１０に進む。

【１７３０】

ステップＳｓ２４１０では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２４１１に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１１を実行した後、ステップＳｓ２４１２に進む。

【１７３１】

ステップＳｓ２４１２では、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１２を実行した後、ステップＳｓ２４１３に進む。

【１７３２】

ステップＳｓ２４１３では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４９：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１３を実行した後、ステップＳｓ２４１４に進む。

【１７３３】

ステップＳｓ２４１４では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳｓ２４１４を実行した後、ステップＳｓ２４１５に進む。

【１７３４】
ステップＳｓ２４１５では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｓ２４１５を実行した後、ステップＳｓ２４１６に進む。
【１７３５】
ステップＳｓ２４１６では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ２４１６を実行した後、ステップＳｓ２４１７に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１７３６】
ステップＳｓ２４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１８に進み、オープニング期間フラグＯＮ時処理を実行する。オープニング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４１８を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１７３７】
ステップＳｓ２４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１９に進み、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を実行する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１７３８】
ステップＳｓ２４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４２０に進み、エンディング期間フラグＯＮ時処理を実行する。エンディング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４２０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１７３９】
＜開閉シナリオ設定処理＞
次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓｓ２４１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７４０】
図１７０は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２５０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ２５０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２５０２に進む。
【１７４１】
ステップＳｓ２５０２では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定されたプログラムである。ステップＳｓ２５０２を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。
【１７４２】
ステップＳｓ２５０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２５０３に進む。
【１７４３】

ステップＳｓ２５０３では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉３６ｂが１回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップＳｓ２５０３を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【１７４４】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓｓ２４１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７４５】

図１７１は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２６０１では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１７４６】

ステップＳｓ２６０１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２６０２に進む。

【１７４７】

ステップＳｓ２６０２では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に３０００（約６．０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【１７４８】

一方、ステップＳｓ２６０１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２６０３に進む。

【１７４９】

ステップＳｓ２６０３では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に０（０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【１７５０】

＜オープニング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、オープニング期間フラグＯＮ時処理について説明する。オープニング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓｓ２４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７５１】

図１７２は、オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２７０１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ２７０１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２７０２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２７０３に進む。

【１７５２】

ステップＳｓ２７０３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｓ２７０３を実行した後、ステップＳｓ２７０４に進む。

【１７５３】

ステップＳｓ２７０４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１７５４】

ステップＳｓ２７０１において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２７０１：ＮＯ）、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１７５５】

＜開閉処理期間フラグＯＮ時処理＞
次に、開閉処理期間フラグＯＮ時処理について説明する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓｓ２４１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７５６】
図１７３は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２８０１では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｓ２８０１を実行した後、ステップＳｓ２８０２に進む。
【１７５７】
ステップＳｓ２８０２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２８０３に進む。一方、ステップＳｓ２８０２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２８０２：ＮＯ）、そのまま本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【１７５８】
ステップＳｓ２８０３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｓ２８０４に進む。
【１７５９】
ステップＳｓ２８０４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｓ２４０４を実行した後、ステップＳｓ２８０５に進む。
【１７６０】
ステップＳｓ２８０５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｓ２８０５を実行した後、ステップＳｓ２８０６に進む。
【１７６１】
ステップＳｓ２８０６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｓ２８０６を実行した後、ステップＳｓ２８０７に進む。
【１７６２】
ステップＳｓ２８０７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【１７６３】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図１７３：Ｓｓ２８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７６４】
図１７４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２９０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｓ２９０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｓ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２９０２に進む。
【１７６５】
ステップＳｓ２９０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｓ２９０２において、開閉扉

３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｓ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０３に進む。
【１７６６】
ステップＳｓ２９０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｓ２９０４に進む。
【１７６７】
ステップＳｓ２９０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４９：Ｓｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２９０４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７６８】
ステップＳｓ２９０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｓ２９０２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７６９】
ステップＳｓ２９０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｓ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０５に進む。
【１７７０】
ステップＳｓ２９０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｓ２９０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｓ２９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０６に進む。
【１７７１】
ステップＳｓ２９０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｓ２９０７に進む。
【１７７２】
ステップＳｓ２９０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１４９：Ｓｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２９０７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７７３】
ステップＳｓ２９０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｓ２９０５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７７４】
＜エンディング期間フラグＯＮ時処理＞
次に、エンディング期間フラグＯＮ時処理について説明する。エンディング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１６９：Ｓｓ２４２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７７５】
図１７５は、エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３００１では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｓ２８０５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ２８０５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３００２に進む。
【１７７６】
ステップＳｓ３００２では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ３００３に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間

終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｓ３００３を実行した後、ステップＳｓ３００４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ３００５に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１７７７】

一方、ステップＳｓ３００１において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｓ３００１：ＮＯ）、そのまま本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１７７８】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図１７５：Ｓｓ３００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７７９】

図１７６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３１０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１７８０】

ステップＳｓ３１０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【１７８１】

ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１０３に進む。一方、ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３１１２に進む。

【１７８２】

ステップＳｓ３１０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１０Ｒ確変大当たりフラグ、２Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｓ３１０３を実行した後、ステップＳｓ３１０４に進む。

【１７８３】

ステップＳｓ３１０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｓ３１０４を実行した後、ステップＳｓ３１０５に進む。

【１７８４】

ステップＳｓ３１０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｓ３１０５を実行した後、ステップＳｓ３１０６に進む。

【１７８５】

ステップＳｓ３１０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ３１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ス

テップＳｓ３１０７を実行した後、ステップＳｓ３１０８に進む。
【１７８６】
ステップＳｓ３１０８では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【１７８７】
ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３１０９に進み、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１０９を実行した後、ステップＳｓ３１１０に進む。
【１７８８】
ステップＳｓ３１１０では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｓ３１１０を実行した後、ステップＳｓ３１１１に進む。
【１７８９】
ステップＳｓ３１１１では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ３１１２に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｓ３１１２を実行した後、ステップＳｓ３１１３に進む。
【１７９０】
ステップＳｓ３１１３では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図１４９）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【１７９１】
ステップＳｓ３１０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３１１４に進む。ステップＳｓ３１１４では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている通常小当たりがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定する。
【１７９２】
ステップＳｓ３１１４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１１４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１１５に進み、通常小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１１５を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【１７９３】
一方、ステップＳｓ３１１４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりでない（Ｓｓ３１１４：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が特殊小当たりであると判定した場合には、ステップＳｓ３１１６に進み、特殊小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１１６を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【１７９４】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｓ０４０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７９５】
図１７７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３２０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ３２０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３２０２に進む。
【１７９６】
ステップＳｓ３２０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ３２０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ３２０２:ＮＯ）、ステップＳｓ３２０３に進む。
【１７９７】
ステップＳｓ３２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１７９８】
ステップＳｓ３２０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３２０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０４に進む。
【１７９９】
ステップＳｓ３２０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｓ３２０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｓ３２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｓ３２０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｓ３２０４：ＮＯ）、ステップＳｓ３２０６に進む。
【１８００】
ステップＳｓ３２０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｓ３２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｓ３２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０７に進む。
【１８０１】
ステップＳｓ３２０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｓ３２０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｓ３２０７において開閉実行モードではなく（Ｓｓ３２０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｓ３２０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｓ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算さ

れる。その後、ステップＳｓ３２１０に進む。
【１８０２】
ステップＳｓ３２１０では、ステップＳｓ３２０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ３２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｓ３２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１８０３】
一方、ステップＳｓ３２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１０：ＮＯ）、ステップＳｓ３２１１の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。
【１８０４】
ステップＳｓ３２０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｓ３２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｓ３２０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｓ３２０８：ＮＯ）、ステップＳｓ３２１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｓ３２１３に進む。
【１８０５】
ステップＳｓ３２１３では、ステップＳｓ３２１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ３２１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｓ３２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【１８０６】
ステップＳｓ３２０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１５に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３２１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１６に進む。
【１８０７】
ステップＳｓ３２１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｓ３２１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１８０８】
ステップＳｓ３２０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１８に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１８０９】

＜電役開閉処理＞
次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１７７：Ｓｓ３２１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１８１０】
図１７８は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３３０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｓ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０２に進む。
【１８１１】
ステップＳｓ３３０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３３０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。
【１８１２】
ステップＳｓ３３０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｓ３３０３を実行した後、ステップＳｓ３３０４に進む。
【１８１３】
ステップＳｓ３３０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｓ３３０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ３３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｓ３３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【１８１４】
ステップＳｓ３３０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３３０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３３０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｓ３３０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｓ３３０９に進む。
【１８１５】
ステップＳｓ３３０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｓ３３１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【１８１６】

ステップＳｓ３３１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｓ３３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１８１７】

一方、ステップＳｓ３３０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｓ３３０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｓ３３１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｓ３３１０：ＮＯ）、ステップＳｓ３３１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１８１８】

＜遊技球振分制御処理＞

次に、遊技球振分制御処理について説明する。遊技球振分制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１４９：Ｓｓ０４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１８１９】

図１７９は、遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３４０１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であるか否かを判定する。第５タイマーカウンタエリアＴ５は、遊技球振分装置２４０の振分片部２４２を第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で切り替えるためのパラメータとして用いられる。第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であるか否かを判定することによって、振分片部２４２を第１位置Ｑ１から第２位置Ｑ２へ切り替えるタイミングであるか否かを判定することができる。第５タイマーカウンタエリアＴ５にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１８２０】

ステップＳｓ３４０１において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３４０２に進む。

【１８２１】

ステップＳｓ３４０２では、遊技球振分駆動部２４１ａ（図１３６）を駆動制御して、振分片部２４２を第１位置Ｑ１から第２位置Ｑ２へ切り替える。その後、本遊技球振分制御処理を終了する。

【１８２２】

一方、ステップＳｓ３４０１において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３４０３に進む。

【１８２３】

ステップＳｓ３４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」であるか否かを判定する。「５０」という値は、約０．１ｓｅｃに相当する。

【１８２４】

ステップＳｓ３４０３において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」であると判定した場合には（Ｓｓ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３４０４に進む。

【１８２５】

ステップＳｓ３４０４では、遊技球振分駆動部２４１ａ（図１３６）を駆動制御して、振分片部２４２を第２位置Ｑ２から第１位置Ｑ１へ切り替える。これにより、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」となってから「－５０」となるまでの期間、すなわち、約０．１秒間だけ、振分片部２４２は第２位置Ｑ２にある状態を保持することになる。ステップＳｓ３４０３を実行した後、ステップＳｓ３４０５に進む。

【１８２６】

ステップＳｓ３４０５では、第５タイマカウンタエリアＴ５に１０００（約２．０ｓｅｃ

）を設定する。第５タイマカウンタエリアＴ５に初期値として、約２．０秒をセットすることによって、振分片部２４２は第１位置Ｑ１にある状態を約２．０秒間だけ保持することになる。ステップＳｓ３４０５を実行した後、本遊技球振分制御処理を終了する。

【１８２７】

ステップＳｓ３４０３において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３４０３：ＮＯ）、そのまま本遊技球振分制御処理を終了する。

【１８２８】

《４－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【１８２９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１８３０】

図１８０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１８３１】

ステップＳｓ３５０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｓ３５０１を実行した後、ステップＳｓ３５０２に進む。

【１８３２】

ステップＳｓ３５０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｓ３５０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３５０２を実行した後、ステップＳｓ３５０３に進む。

【１８３３】

ステップＳｓ３５０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３５０３を実行した後、ステップＳｓ３５０４に進む。

【１８３４】

ステップＳｓ３５０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｓ３５０４を実行した後、ステップＳｓ３５０５に進む。

【１８３５】

ステップＳｓ３５０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｓ３５０５を実行した後、ステップＳｓ３５０６に進む。

【１８３６】
ステップＳｓ３５０６では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００における第２ルートＲＴ２（図１３３）に沿った遊技球の流れによっても、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップＳｓ３５０６の処理によれば、図柄表示装置４１に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｓ３５０６を実行した後、ステップＳｓ３５０７に進む。
【１８３７】
ステップＳｓ３５０７では、無敵ゾーン突入演出用処理を実行する。無敵ゾーン突入演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００における第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿った遊技球の流れによっても、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップＳｓ３５０７の処理によれば、図柄表示装置４１に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｓ３５０７を実行した後、ステップＳｓ３５０８に進む。
【１８３８】
ステップＳｓ３５０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｓ３５０８を実行した後、ステップＳｓ３５０９に進む。
【１８３９】
ステップＳｓ３５０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｓ３５０９を実行した後、ステップＳｓ３５１０に進む。
【１８４０】
ステップＳｓ３５１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｓ３５１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１８４１】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１８０：Ｓｓ３５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１８４２】

図１８１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３６０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｓ３６０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３６０２に進む。

【１８４３】

ステップＳｓ３６０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｓ３６０２を実行した後、ステップＳｓ３６０３に進む。

【１８４４】

ステップＳｓ３６０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｓ３６０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｓ３６０３を実行した後、ステップＳｓ３６０４に進む。

【１８４５】

ステップＳｓ３６０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｓ３６０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｓ３６０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【１８４６】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図１８１：Ｓｓ３６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８４７】

図１８２は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３７０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｓ３７０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｓ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３７０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｓ

３７０２を実行した後、ステップＳｓ３７０４に進む。
【１８４８】
ステップＳｓ３７０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｓ３７０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｓ３７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｓ３７０３を実行した後、ステップＳｓ３７０４に進む。
【１８４９】
ステップＳｓ３７０２及びステップＳｓ３７０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【１８５０】
ステップＳｓ３７０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ３７０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。
【１８５１】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１８０：Ｓｓ３５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１８５２】
図１８３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３８０１では、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【１８５３】
ステップＳｓ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＮ

する。
【１８５４】
ステップＳｓ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３８０３に進み、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【１８５５】
ステップＳｓ３８０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＦＦする。
【１８５６】
ステップＳｓ３８０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｓ３８０５に進む。また、ステップＳｓ３８０２を実行した後、またはステップＳｓ３８０４を実行した後、ステップＳｓ３８０５に進む。
【１８５７】
ステップＳｓ３８０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【１８５８】
ステップＳｓ３８０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮする。
【１８５９】
ステップＳｓ３８０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０５：ＮＯ）、ステップＳｓ３８０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【１８６０】
ステップＳｓ３８０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０８に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。
【１８６１】
ステップＳｓ３８０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０７：ＮＯ）、そのままステップＳｓ３８０９に進む。また、ステップＳｓ３８０６を実行した後、またはステップＳｓ３８０８を実行した後、ステップＳｓ３８０９に進む。
【１８６２】
ステップＳｓ３８０９では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄と第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８０９を実行した後、ステップＳｓ３８１０に進む。
【１８６３】
ステップＳｓ３８１０では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８１０を実行した後、ステップＳｓ３８１１に進む。

【１８６４】
ステップＳｓ３８１１では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８１１を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。
【１８６５】
＜表示態様切替処理＞
次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１８３：Ｓｓ３８０９）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。
【１８６６】
図１８４は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３９０１では、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１８６７】
ステップＳｓ３９０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３９０２に進み、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１８６８】
ステップＳｓ３９０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ３９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３９０３に進む。
【１８６９】
ステップＳｓ３９０３では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態（無敵ゾーン）において、液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する。
【１８７０】
ステップＳｓ３９０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３９０４に進む。また、ステップＳｓ３９０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３９０４に進む。
【１８７１】
ステップＳｓ３９０４では、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態のそれぞれにおいて、液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する。
【１８７２】
ステップＳｓ３９０３を実行した後、または、ステップＳｓ３９０４を実行した後、表示態様切替処理を終了する。
【１８７３】

＜特１用遊技回演出設定処理＞
次に、特１用遊技回演出設定処理について説明する。特１用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１８３：Ｓｓ３８１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１８７４】
図１８５は、特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４００１では、主側ＭＰＵ６２から第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｓ４００１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｓ４００１：ＮＯ）、本特１用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｓ４００１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４００２に進む。
【１８７５】
ステップＳｓ４００２では、今回受信した第１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｓ４００３に進む。
【１８７６】
ステップＳｓ４００３では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第１演出パターン設定処理を実行する。第１演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ４００３を実行した後、ステップＳｓ４００４に進む。
【１８７７】
ステップＳｓ４００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【１８７８】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｓ４００４を実行した後、ステップＳｓ４００５に進む。
【１８７９】
ステップＳｓ４００５では、今回の第１始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第１変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第１変動用コマンドの内容から今回の第１始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｓ４００４において設定した

停止図柄の情報の組合せに対応した第１変動表示パターンを選択する。なお、第１変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図１４３）に記憶されている第１変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｓ４００６に進む。

【１８８０】

ステップＳｓ４００６では、今回の第１始動口用遊技回において設定された第１演出パターン、停止図柄、第１変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｓ４００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｓ４００７を実行した後、ステップＳｓ４００８に進む。

【１８８１】

ステップＳｓ４００８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｓ４００８を実行した後、ステップＳｓ４００９進む。

【１８８２】

ステップＳｓ４００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図１８１）のステップＳｓ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｓ４００８において特定された第１保留個数に対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を第１保留個数に対応させて変更する。ステップＳｓ４００９を実行した後、特１用遊技回演出設定処理を終了する。

【１８８３】

＜第１演出パターン設定処理＞

次に、第１演出パターン設定処理について説明する。第１演出パターン設定処理は、特１用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１８５：Ｓｓ４００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１８８４】

図１８６は、第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４１０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０２に進む。

【１８８５】

ステップＳｓ４１０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０３に進む。

【１８８６】

ステップＳｓ４１０３では、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０３を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【１８８７】

一方、ステップＳｓ４１０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０４に進む。

【１８８８】
ステップＳｓ４１０４では、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０４を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。
【１８８９】
一方、ステップＳｓ４１０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０５に進む。
【１８９０】
ステップＳｓ４１０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０６に進む。
【１８９１】
ステップＳｓ４１０６では、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０６を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。
【１８９２】
一方、ステップＳｓ４１０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ４１０５：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０７に進む。
【１８９３】
ステップＳｓ４１０７では、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０７を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。
【１８９４】
＜第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８６：Ｓｓ４１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１８９５】
図１８７は、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４２０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４２０２に進む。
【１８９６】
ステップステップＳｓ４２０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結

果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４２０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４２０３に進む。

【１８９７】

ステップＳｓ４２０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４２０３では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０３を実行した後、ステップＳｓ４２０４に進む。

【１８９８】

ステップＳｓ４２０４では、ステップＳｓ４２０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００２（図１５５）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４２０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４２０５では、ステップＳｓ４２０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４２０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１８９９】

一方、ステップＳｓ４２０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４２０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４２０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４２０７に進む。

【１９００】

ステップＳｓ４２０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４２０４に進み、ステップＳｓ４２０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００２（図１５５）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ１００４（図１５５）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９０１】

ステップＳｓ４２０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４２０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４２０８に進む。

【１９０２】

ステップＳｓ４２０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用

の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４２０４に進み、ステップＳｓ４２０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００５（図１５５）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９０３】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８６：Ｓｓ４１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９０４】

図１８８は、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４３０２に進む。

【１９０５】

ステップステップＳｓ４３０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４３０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４３０３に進む。

【１９０６】

ステップＳｓ４３０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４３０３では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０３を実行した後、ステップＳｓ４３０４に進む。

【１９０７】

ステップＳｓ４３０４では、ステップＳｓ４３０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０２（図１５６）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４３０５では、ステップＳｓ４３０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４３０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９０８】

一方、ステップＳｓ４３０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４

３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４３０７に進む。
【１９０９】
ステップＳｓ４３０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４３０４に進み、ステップＳｓ４３０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０４（図１５６）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【１９１０】
ステップＳｓ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４３０８に進む。
【１９１１】
ステップＳｓ４３０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４３０４に進み、ステップＳｓ４３０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０５（図１５６）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【１９１２】
＜第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８６：Ｓｓ４１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１９１３】
図１８９は、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４４０２に進む。
【１９１４】
ステップステップＳｓ４４０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４４０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４４０３に進む。
【１９１５】
ステップＳｓ４４０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において通常

小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４４０３では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４４０３を実行した後、ステップＳｓ４４０４に進む。

【１９１６】

ステップＳｓ４４０４では、ステップＳｓ４４０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０２（図１５７）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４４０５では、ステップＳｓ４４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４４０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９１７】

一方、ステップＳｓ４４０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４４０６に進む。

【１９１８】

テップＳｓ４４０６では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された特殊小当たりの有無の情報から、当否判定の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４４０６において、当否判定の結果が特殊小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４４０７に進む。

【１９１９】

ステップＳｓ４４０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４４０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４４０４に進み、ステップＳｓ４４０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０４（図１５７）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９２０】

ステップＳｓ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４４０８に進む。ステップＳｓ４４０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、通常小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４４０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４４０４に進み、ステップＳｓ４４０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０３（図１５７）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９２１】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１８６：Ｓｓ４１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９２２】

図１９０は、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４５０２に進む。

【１９２３】

ステップステップＳｓ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１８５）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４５０３に進む。

【１９２４】

ステップＳｓ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４５０３では、（コ）、（サ）の中から（コ）を特定する。（ケ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４５０３を実行した後、ステップＳｓ４５０４に進む。

【１９２５】

ステップＳｓ４５０４では、ステップＳｓ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１３０２（図１５８）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４５０５では、ステップＳｓ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９２６】

一方、ステップＳｓ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４５０６に進む。

【１９２７】

ステップＳｓ４５０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４５０６を実行した後、先に説明したステップＳｓ４５０４に進み、ステップＳｓ４５０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１３０３（図１５８）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９２８】

＜特２用遊技回演出設定処理＞

次に、特２用遊技回演出設定処理について説明する。特２用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１８３：Ｓｓ３８１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１９２９】

図１９１は、特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４６０１では、主側ＭＰＵ６２から第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信したか否

かを判定する。ステップＳｓ４６０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｓ４６０１：ＮＯ）、本特２用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｓ４６０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ４６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４６０２に進む。

【１９３０】

ステップＳｓ４６０２では、今回受信した第２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｓ４６０３に進む。

【１９３１】

ステップＳｓ４６０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第２演出パターン設定処理を実行する。第２演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ４６０３を実行した後、ステップＳｓ４６０４に進む。

【１９３２】

ステップＳｓ４６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１９３３】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｓ４６０４を実行した後、ステップＳｓ４６０５に進む。

【１９３４】

ステップＳｓ４６０５では、今回の第２始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第２変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第２変動用コマンドの内容から今回の第２始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｓ４６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第２変動表示パターンを選択する。なお、第２変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図１４３）に記憶されている第２変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｓ４６０６に進む。

【１９３５】

ステップＳｓ４６０６では、今回の第２始動口用遊技回において設定された第２演出パターン、停止図柄、第２変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステ

ップＳｓ４６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｓ４６０７を実行した後、ステップＳｓ４６０８に進む。

【１９３６】

ステップＳｓ４６０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｓ４６０８を実行した後、ステップＳｓ４６０９進む。

【１９３７】

ステップＳｓ４６０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図１８１）のステップＳｓ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｓ４６０８において特定された第２保留個数に対応させて、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第２保留個数に対応させて変更する。ステップＳｓ４６０９を実行した後、特２用遊技回演出設定処理を終了する。

【１９３８】

＜第２演出パターン設定処理＞

次に、第２演出パターン設定処理について説明する。第２演出パターン設定処理は、特２用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１９１：Ｓｓ４６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９３９】

図１９２は、第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４７０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４７０１：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０２に進む。

【１９４０】

ステップＳｓ４７０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４７０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０３に進む。

【１９４１】

ステップＳｓ４７０３では、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０３を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１９４２】

一方、ステップＳｓ４７０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０４に進む。

【１９４３】

ステップＳｓ４７０４では、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。

第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０４を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１９４４】

一方、ステップＳｓ４７０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０５に進む。

【１９４５】

ステップＳｓ４７０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０６に進む。

【１９４６】

ステップＳｓ４７０６では、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０６を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１９４７】

一方、ステップＳｓ４７０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ４７０５：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０７に進む。

【１９４８】

ステップＳｓ４７０７では、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１４４における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０７を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１９４９】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１９２：Ｓｓ４７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９５０】

図１９３は、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４８０１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｓ４８０１を実行した後、ステップＳｓ４８０２に進む。

【１９５１】

ステップＳｓ４８０２では、ステップＳｓ４８０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１９０１（図１６４）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４８０３では、ステップＳｓ４８０２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４８０３を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９５２】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１９２：Ｓｓ４７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９５３】

図１９４は、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４９０２に進む。

【１９５４】

ステップステップＳｓ４９０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１９１）のステップＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４９０３に進む。

【１９５５】

ステップＳｓ４９０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（サ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４９０３では、（サ）～（ス）の中から（サ）を特定する。（サ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０３を実行した後、ステップＳｓ４９０４に進む。

【１９５６】

ステップＳｓ４９０４では、ステップＳｓ４９０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００２（図１６５）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４９０５では、ステップＳｓ４９０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４９０５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９５７】

一方、ステップＳｓ４９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４９０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１９１）のＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４９０７に進む。

【１９５８】

ステップＳｓ４９０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（シ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４９０４

に進み、ステップＳｓ４９０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００４（図１６５）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９５９】

ステップＳｓ４９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４９０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４９０８に進む。

【１９６０】

ステップＳｓ４９０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ス）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ス）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４９０４に進み、ステップＳｓ４９０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００５（図１６５）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９６１】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１９２：Ｓｓ４７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９６２】

図１９５は、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５００１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｓ５００１を実行した後、ステップＳｓ５００２に進む。

【１９６３】

ステップＳｓ５００２では、ステップＳｓ５００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２１０１（図１６６）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ５００３では、ステップＳｓ５００２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ５００３を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９６４】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１９２：Ｓｓ４７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１９６５】

図１９６は、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ５１０２に進む。

【１９６６】

ステップステップＳｓ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１９１）のステップＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステッ

プＳｓ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ５１０３に進む。

【１９６７】

ステップＳｓ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（セ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（タ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ５１０３では、（セ）～（タ）の中から（セ）を特定する。（セ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０３を実行した後、ステップＳｓ５１０４に進む。

【１９６８】

ステップＳｓ５１０４では、ステップＳｓ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０２（図１６７）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ５１０５では、ステップＳｓ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１９６９】

一方、ステップＳｓ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ５１０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１９１）のＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ５１０７に進む。

【１９７０】

ステップＳｓ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ５１０４に進み、ステップＳｓ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０４（図１６７）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１９７１】

ステップＳｓ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｓ５１０８に進む。

【１９７２】

ステップＳｓ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１４３）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（タ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（タ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ５１０４に進み、ステップＳｓ２１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して

、ステップＳｓ２２０５（図１６７）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【１９７３】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【１９７４】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【１９７５】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【１９７６】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【１９７７】
図１９７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１９７８】
ステップＳｓ５２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｓ５２０２に進む。
【１９７９】
ステップＳｓ５２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【１９８０】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【１９８１】
図１９８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設け

られたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１９８２】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１９８３】

図１９９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１９８４】

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

【１９８５】

ステップＳｓ５４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（Ｅ１９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１９８６】

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

【１９８７】

なお、コマンド対応処理（Ｓｓ５４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１９８８】

ステップＳｓ５４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｓ５４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別

に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｓ５４０３に進む。

【１９８９】

ステップＳｓ５４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｓ５４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｓ５４０４に進む。

【１９９０】

ステップＳｓ５４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｓ５４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｓ５４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１９９１】

《４－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート３５を通過した遊技球は、始動口ユニット２００（図１２９）において本線通路部２１０から第１分岐通路部２２０に流通する。このため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、右側第１始動口４４に必ず入球することになる。但し、右側第１始動口４４に入球した遊技球は、その後、２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、転落口２５２に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第１始動口４４に入球した場合に、１／２１の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【１９９２】

これに対して、転落口２５２へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物３４ａは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿って流れ、第２始動口３４へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第１始動口４４側へ遊技球が流れる場合のように、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【１９９３】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に、遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そし

て、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９９４】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１９９５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、第３ルートＲＴ３（図１３４）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第３ルートＲＴ３に沿って遊技球を流すことによって、第２始動口３４への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【１９９６】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、始動口ユニット２００は、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、第２分岐通路部２３０、および振分片部２４２を備える構造物（ハードウェア的な構成）によって構成され、その上、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されている。この構成によれば、遊技者は、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察することができ、観察によって、転落口２５２へ遊技球が入球するか否か、第２始動口３４へ遊技球が入球するか否か、等を認めることができる。転落口２５２へ遊技球が入球した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することから、遊技者に不利な状態となる。このために、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、転落口２５２へ遊技球が入球して不利な状態とならないか緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４へ遊技球が入球する場合、転落口２５２へ遊技球が入球することのない無敵ゾーンに遊技状態が移行したことになる。このために、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、無敵ゾーンといった遊技者に有利な遊技状態に移行する期待感を付与することできる。このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【１９９７】

《４－８》第４実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種

々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【１９９８】

《４－８－１》変形例１：

上記第４実施形態では、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、第２分岐通路部２３０、第２始動口３４、右側第１始動口４４、始動口ユニット内アウト口２５１、および転落口２５２を有する始動口ユニット２００を備えることによって、高確高サポ状態において、転落口２５２へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態Ｈ５における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる。高確低サポ状態では、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を行うことができ、その上、上述したように転落の可能性がなく、事実上、次の大当たり当選が約束されている。これに対して、変形例として、上述した始動口ユニット２００とは相違する構成を採用することによって、上述した遊技性を実現してもよい。要は、高確高サポ状態において、転落口２５２へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態Ｈ５における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる構成であれば、どのような構成を採用することもできる。

【１９９９】

《４－８－２》変形例２：

上記第４実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを遊技者は観察することができる。これに対して、変形例として、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成し、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを遊技者が観察できない構成としてもよい。この構成によれば、遊技球の流れからだけでは、転落口２５２へ遊技球が入球すること、第２始動口３４へ遊技球が入球すること等を遊技者は知ることができないが、第４実施形態の構成によれば、遊技者は、図柄表示装置４１に表示される演出画像によって、転落したこと（抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したこと）や無敵ゾーンに移行したことを知ることができる。

【２０００】

《４－８－３》変形例３：

上記第４実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、遊技者は、遊技球の流れから、遊技球が転落口２５２に入球したことを知ることができる。これに対して、変形例として、第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成し、転落口２５２または始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球が見えない構成としてもよい。その上で、音声発光制御装置９０側で、転落口２５２への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したのかを演出によって告知しない構成とする。この構成によれば、高確高サポ状態において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫

感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【２００１】
《４－８－４》変形例４：
上記第４実施形態では、高確高サポ状態において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選である場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、高確低サポ状態（無敵ゾーン）への移行を行う構成とした。その上で、第４実施形態では、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を図柄表示装置４１に表示する構成とした。これに対して、変形例として、第４実施形態の変形例１と同様に、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成する構成とした上で、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を表示するタイミングを、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときまで遅らせる構成としてもよい。この構成によれば、当否判定の結果、特殊小当たりに当選して高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことが、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで認識することができないことから、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【２００２】
さらに、この変形例４において、変形例３の構成を追加する構成としてもよい。すなわち、変形例４において、音声発光制御装置９０側で、転落口２５２への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、遊技状態が高確高サポ状態から低確高サポ状態と高確低サポ状態（無敵ゾーン）とのうちのいずれに移行したかを演出によって告知しない構成としてもよい。この構成によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうか、高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行しているのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【２００３】
《４－８－５》変形例５：
上記第４実施形態およびその変形例では、転落口２５２に遊技球が入球すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、転落口２５２への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば１／２の確率で当選するか否かを判定し、当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。この構成によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者にいっそうの緊迫感を付与することができる。
【２００４】
《４－８－６》変形例６：
上記第４実施形態およびその変形例では、右側第１始動口４４に入球した遊技球を所定の確率（例えば１／２１）でもって転落口２５２に入球させ、遊技球が転落口２５２へ入球した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードへ切り替える構成とすることで、右側第１始動口４４に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成とした。これに対して、変形例として、右側第１始動口４４への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば１／２

１の確率で転落当選するか否かを判定し、転落当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。すなわち、ソフトウェア的に、右側第１始動口４４に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成を実現してもよい。この変形例によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者に緊迫感を付与することができる。さらに、この変形例によれば、始動口ユニット内アウト口２５１や、転落口２５２、始動口ユニット内アウト口２５１に向かう通路、転落口２５２に向かう通路等を省略することができることから、構成を簡略化できるという効果も奏する。

【２００５】

《４－８－７》変形例７：

上記第４実施形態およびその変形例では、高確高サポ状態において、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合との二つがある構成とした。これに対して、変形例として、上記移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合とのうちのいずれか一つとしてもよい。さらに、上記移行する条件として、上記の二つの場合に他の場合を加えた、３以上の数の条件としてもよい。

【２００６】

《４－８－８》変形例８：

上記第４実施形態およびその変形例では、図１４５に示すように、低確高サポ状態では、特２変動時間は通常の長さに設定される構成とした。これに対して変形例として、低確高サポ状態では、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。低確高サポ状態では、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報（最大４個）が残り、低確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、遊技者にとって過度に有利な状態となるが、この変形例では、低確高サポ状態において、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定することで、第２保留エリアＲｂに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができる。

【２００７】

《４－８－９》変形例９：

上記第４実施形態およびその変形例では、転落口２５２へ続く流路と始動口ユニット内アウト口２５１へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置２４０を、往復運動する振分片部２４２によって遊技球の振り分けを行う構成とした。この構成によれば、振分片部２４２の可動域に遊技球が侵入するタイミングによって、遊技球の振り分け先が決定される。これに対して、変形例として、遊技球が入る穴が複数個設けられた皿状の役物（いわゆるクルーン）によって、遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成によれば、クルーン上を移動する遊技球の運動エネルギー（速度）によって、遊技球の振り分け先が決定される。この変形例によっても、期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。また、遊技球振分装置２４０は、振分片部２４２を備えた構成や、皿状の役物を備えた構成に限る必要は無く、種々の形状の構造物（ハードウェア的な構成）によって遊技球を振り分ける装置に換えることもできる。

【２００８】

《４－８－１０》変形例１０：

上記第４実施形態およびその変形例では、第２始動口用の振分テーブル（図１４０（ｂ）参照）には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりとが混在して設定されていた。これに対して、変形例として、第２始動

口用の振分テーブルには、確変大当たりのみが設定され、通常大当たりは設定されていない構成としてもよい。この構成は、Ｖ確変機によって実現される。Ｖ確変機とは、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の最中に特定領域（Ｖゾーン）に遊技球が入球することを契機として抽選モードが高確率モードとなる機種である。Ｖ確変機とすることによって、第１始動口へ遊技球が入球した場合と第２始動口へ遊技球が入球した場合とで確変大当たりとなる確率を変えることが可能となる。この変形例では、Ｖ確変機とすることによって、第２始動口用の振分テーブルに対して確変大当たりのみが設定される構成を実現している。

【２００９】

この変形例における遊技の流れは、図１４４に示した第４実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れと比較して、高確低サポ状態Ｈ６における通常大当たりに当選した場合の流れが無くなったものとなる。このため、高確低サポ状態Ｈ６は次の確変大当たりの当選まで継続し、事実上、次回の確変大当たりが保証される。第４実施形態のパチンコ機１０における高確低サポ状態Ｈ６では、次回の大当たりが保証されているが、振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりとなることは保証されていない。これに対して、この変形例では、高確低サポ状態Ｈ６において、次回の確変大当たりが保証されることから、高確高サポ状態Ｈ５から高確低サポ状態Ｈ６へ移行した際に、いっそうの安堵感を遊技者に付与することができる。

【２０１０】

《４－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技球が通過可能な所定領域としての始動口ユニット２００の入球部２１０ａを遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、第２始動口３４用の検知センサーからの信号、転落口２５２用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号から一つの結果情報を取得する構成とした。これに対して変形例として、遊技球が通過可能な所定領域としての右側第１始動口４４を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値、および大当たり種別カウンタＣ２の値から一つの結果情報を取得する構成としてもよい。また、上記

実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、第１振分手段を電動役物３４ａによって構成し、第２振分手段を遊技球振分装置２４０によって構成したが、これに対して、変形例として、第１振分手段と第２振分手段とを、制御部と、記憶部に記憶されるテーブルデータとによって構成することもできる。テーブルデータとしては、例えば当否テーブルと振分テーブルとを採用することができる。具体的には、当否テーブルを用いた当たり抽選を実行する手段を第１振分手段とし、振分テーブルを用いた振分判定を実行する手段を第２振分手段としてもよい。この場合に、第１振分手段によって得られる第１結果が当たり抽選の外れに対応し、第１振分手段によって得られる第２結果が当たり抽選の大当たりに対応し、第２振分手段によって得られる第３結果が振分判定の結果としての確変大当たりに対応し、第４結果が振分判定の結果としての通常大当たりに対応する構成としてもよい。こうした変形例では、上記実施形態及び上記各変形例と同様に、遊技状態移行手段によって移行する移行元の特定遊技状態は高確高サポ状態に対応し、移行先の所定遊技状態は低確高サポ状態に対応する。この変形例によっても、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この変形例における所定領域を、右側第１始動口４４に換えて、第２始動口３４に至る本線通路部２１０としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変

形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【２０１１】

《４－８－１２》変形例１２：

上記第４実施形態およびその変形例では、始動口ユニット２００の開口部２１０ｃに設けた始動口を第１始動口（右側第１始動口４４）とする構成であった。これに対して変形例として、始動口ユニット２００の開口部２１０ｃに設けた始動口を第２始動口とする構成としてもよい。

【２０１２】

図２００は、この変形例における始動口ユニット２００Ｘを示す説明図である。この変形例における始動口ユニット２００Ｘは、始動口として、上側第２始動口（第４実施形態における右側第１始動口４４に換わる第２始動口）９３４と、下側第２始動口（第４実施形態における第２始動口３４と同一の始動口）３４とを備える。この構成以外の始動口ユニット２００Ｘの構成、および始動口以外のハードウェア構成については、第４実施形態のパチンコ機１０と同一である。図２００において、第４実施形態と同じ部品については第４実施形態と同一の符号を付けた。この変形例では、さらに、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成に換えて、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成とした。この変形例によっても、高確高サポ状態から無敵ゾーンである高確低サポ状態への移行が可能となり、第４実施形態と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０１３】

さらに、この変形例によれば、次のような効果も奏する。第４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっており、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっている。このため、この変形例によれば、右側第１始動口４４を上側第２始動口９３４に換えたことから、第４実施形態と比較して、始動口ユニット２００Ｘに遊技球を通過させることのメリットがより高いものとなる。したがって、この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、上側第２始動口９３４へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させることができることから、高確高サポ状態Ｈ５における弱右打ちを、遊技者に対してより推奨する

ことができるという副次的な効果を奏する。なお、先に説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、もともと、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっているが、その有利性が高くなっている程度をより大きなものとしてもよい。具体的には、第１始動口用の振分テーブルの振り分け結果のラウンド遊技の回数を例えば２Ｒと小さくする構成としてもよい。要は、第１始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性を、第２始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性と比較して低くすることができれば、どのような構成に換えてもよい。

【２０１４】

また、始動口ユニット２００Ｘの開口部２１０ｃに設けた始動口を上側第２始動口９３４としたこの変形例において、高確高サポ状態Ｈ５における第１図柄表示部３７ｂの変動時間（特１変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態Ｈ５において、第１始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態Ｈ５に加えて、低確高サポ状態Ｈ３、高確低サポ状態Ｈ６についても特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態Ｈ１以外の各種の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６における特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態Ｈ１以外の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

【２０１５】

さらに、始動口ユニット２００Ｘの開口部２１０ｃに設けた始動口を上側第２始動口９３４としたこの変形例において、第２始動口用の振分テーブルの振り分け結果を確変大当たりのみとする（通常大当たりを含まない）構成としてもよい。この構成は、上述したＶ確変機によって実現される。この構成によれば、まず第１に、高確高サポ状態Ｈ５において、大当たりに当選さえすれば、必ず高確高サポ状態Ｈ５を連続させることができることから、高確高サポ状態Ｈ５において、上側第２始動口９３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選して欲しいという期待感を遊技者に対して付与することができる。また、高確高サポ状態において、大当たり当選しなくても、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達したことで移行する高確低サポ状態Ｈ６においては、通常大当たりの無い（必ず確変大当たりとなる）無敵ゾーンとなる安堵感を、遊技者に対していっそう付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【２０１６】

《４－８－１３》変形例１３：

高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させる方法として、次の方法もある。具体的には、高確高サポ状態Ｈ５における中央側第１始動口３３への遊技球の入球に基づく第１図柄表示部３７ｂの変動時間（中央側特１変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態Ｈ５において、中央側第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態Ｈ５に加えて、低確高サポ状態Ｈ３、高確低サポ状態Ｈ６についても中央側特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成

としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態Ｈ１以外の各種の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６における特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態Ｈ１以外の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

【２０１７】

《４－８－１４》変形例１４：

上記第４実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードの保証遊技回数を５０回としたが、これに対して、変形例として、保証遊技回数を１回としてもよい。この変形例における遊技の流れは、図１４４に示した第４実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れと比較して、高確高サポ状態Ｈ５における転落した時の移行先が相違する。保証遊技回数が１回である場合に、その１回目の遊技回で転落した場合、その転落時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回の変動停止時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されることから、高確高サポ状態Ｈ５における転落した時の移行先は、低確低サポ状態Ｈ１となる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５において、転落した場合、高確高サポ状態Ｈ５から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。なお、保証遊技回数が１回である場合に、その１回目の遊技回で転落しなかった場合には、第４実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ５から高確低サポ状態Ｈ６に移行する。この変形例によっても、第４実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保証遊技回数は１回や５０回に限る必要も無く、その他の数の回数としてもよい。

【２０１８】

《４－８－１５》変形例１５：

上記第４実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第４実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第４実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第４実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第４実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【２０１９】

《５》第５実施形態：

《５－１》遊技機の構造：

図２０１は、本発明の第５実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２０２０】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には

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

【２０２１】

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

【２０２２】

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

【２０２３】

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

【２０２４】

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

技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【２０２５】

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

【２０２６】

図２０２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２０２７】

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

【２０２８】

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

【２０２９】

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

【２０３０】

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

【２０３１】

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

【２０３２】

図２０３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導

されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２０３３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、及びＶ入賞口４８が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。

【２０３４】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２０２）から払い出される。

【２０３５】

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

【２０３６】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技領域ＰＡの右側上方に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【２０３７】

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

【２０３８】

可変入賞装置３６は、遊技領域ＰＡの右側下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。大入賞口３６ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの矩形の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【２０３９】

Ｖ入賞口４８は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件とな

る入球口である。本実施形態では、Ｖ入賞口４８は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａの内部に設けられている。Ｖ入賞口４８には、Ｖ入賞口４８を開閉するＶ入賞口シャッター４８ａが設けられている。Ｖ入賞口シャッター４８ａは、当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり当選を契機として実行される開閉実行モードにおける所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態であり、かつＶ入賞口シャッター４８ａが開放状態である期間において、遊技球はＶ入賞口４８に入球可能となる。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球すると、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。閉鎖状態から開放状態に切り替わる所定のタイミングについては、後述する。

【２０４０】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態で所定回数（以下、ＳＴ回数とも呼ぶ）の遊技回を実行すると、その後、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。ＳＴ回数は、本実施形態では５０回である。なお、ＳＴ回数は５０回に限る必要はなく、６０回、４０回、３０回、２０回等の他の回数としてもよい。本実施形態では、ＳＴ回数は、後述する時短継続回数（例えば１０回）よりも多い回数に限るものとし、時短継続回数よりも多い回数であればいずれの回数としてもよい。

【２０４１】

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

【２０４２】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口４８、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【２０４３】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２０４４】

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

【２０４５】

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

【２０４６】

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

【２０４７】

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

【２０４８】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に入球した遊技球は保留されない構成となっている。このため、第２の図柄が変動表示をする条件は、第１の図柄と第２の図柄が共に変動表示していない期間における第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて成立する一方、第１の図柄または第２の図柄が変動表示している期間における第２始動口３４への遊技球の入球に基づいては成立しない構成である。

【２０４９】

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

【２０５０】

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

【２０５１】

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

【２０５２】

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

【２０５３】

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

【２０５４】
図２０４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２０４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄を示す説明図である。図２０４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【２０５５】
図２０４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２０４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２０４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【２０５６】
具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【２０５７】
ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。
【２０５８】
さらに、図２０４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１が表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は、最大４つまでである。
【２０５９】
また、図２０４（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および

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

【２０６０】

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

【２０６１】

《５－２》遊技機の電気的構成：

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

【２０６２】

図２０５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【２０６３】

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

【２０６４】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２０２）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【２０６５】

また、主制御基板６１の入力ポートには、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口４８などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサー６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【２０６６】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開閉動作させるＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【２０６７】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。また、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、Ｖ入賞口４８を開放・閉鎖するＶ入賞口シャッター４８ａが開閉されるようにＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【２０６８】
主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、大入賞口３６ａへの入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【２０６９】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【２０７０】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【２０７１】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて

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

【２０７２】

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

【２０７３】

図２０６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【２０７４】

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

【２０７５】

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

【２０７６】

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

【２０７７】

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

【２０７８】

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

【２０７９】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２始動口３４に遊技球が入球することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【２０８０】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【２０８１】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動する。

【２０８２】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【２０８３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モードが実行されている期間であるとき、または、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂが変動表示を開始してから当該変動表示を終了するまでの期間であるときには、第２始動口３４に遊技球が入球した場合であっても、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、後述するリーチ乱数カウンタＣ３、および後述する転落乱数カウンタＣＦの各値が判定処理実行エリア６４ｃに記憶されることがない構成（保留機能を有さない構成）とした。

【２０８４】

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

【２０８５】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動する。

【２０８６】

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

【２０８７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２０４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２０８８】

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

【２０８９】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【２０９０】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動する。

【２０９１】

判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている転落乱数カウンタＣＦの値は、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル：図２１０）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【２０９２】

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

【２０９３】

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

【２０９４】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【２０９５】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。

【２０９６】

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

【２０９７】

図２０７は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２０７（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２０７（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【２０９８】

図２０７（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【２０９９】

一方、図２０７（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２１００】

図２０８は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２０８（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２０８（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【２１０１】

図２０８（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値として設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【２１０２】

「時短付与」とは、後述するサポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。

【２１０３】

なお、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、外れの設定はない。すなわち、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）では、外れに替わる当否結果として、時短付与が設定されている。

【２１０４】

図２０８（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２１０５】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【２１０６】

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

【２１０７】

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

【２１０８】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果で

あり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。

【２１０９】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【２１１０】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２１１１】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【２１１２】

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

【２１１３】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２０７を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【２１１４】

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

【２１１５】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【２１１６】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【２１１７】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【２１１８】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【２１１９】
図２０９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２０９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２０９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【２１２０】
図２０９（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ確変大当たり、及び８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【２１２１】
８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ことで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開

放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起きるように定めたのが、８Ｒ確変大当たりである。

【２１２２】

開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。Ｖ入賞口４８は、上述したようにラウンド遊技の１ラウンド目において遊技球の入球が容易であるが、それにも拘わらず、Ｖ入賞口４８へ遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することはない。

【２１２３】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数は５０回（ＳＴ回数）に制限されており、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が５０回に達すると、当たり抽選の抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに確変大当たりに当選し、当該確変大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該確変大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて５０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が５０回以上継続して実行される場合がある。

【２１２４】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間と、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間とが重ならないように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。開閉扉３６ｂの開放期間と開閉扉３６ｂの開放期間とが重ならないことから、遊技球がＶ入賞口４８に入球する確率は極めて低い。従って、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

【２１２５】

このように、確変大当たりは、通常大当たりと比較して、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、通常大当たりは、確変大当たりと比較して、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。なお、本明細書では、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しやすく当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高いほうの振分結果を、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶ。すなわち、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することがないが、上述するように、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶことにした。

【２１２６】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が８Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。

【２１２７】

図２０９（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりが設定されている。

【２１２８】

１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放

回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれることで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起こるように定めたのが、１６Ｒ確変大当たりである。すなわち、１６Ｒ確変大当たりは、８Ｒ確変大当たりと比較して、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違するだけであり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである点、および、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる点で同一である。

【２１２９】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。すなわち、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。

【２１３０】

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

【２１３１】

本実施形態では、上述したように、大当たりの種別として、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たり、１６Ｒ確変大当たりの３種類が設定されているが、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。

【２１３２】

先に説明したように、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（５０回）に達すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、本実施形態では、このＳＴ回数に達する前の遊技回であっても、後述する転落抽選において当選した場合には、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するように構成されている。

【２１３３】

図２１０は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図２１０に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、０～９９の１００個の値が設定されている。そして、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、１００～２９９の２００個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／３である。高確率モードの遊技回において、転落抽選に外れた場合には、高確率モードが継続される。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【２１３４】
図２１１は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【２１３５】
図２１１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２１１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【２１３６】
図２１１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２１１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【２１３７】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【２１３８】
《５－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【２１３９】
図２１２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２０５）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【２１４０】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【２１４１】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２１４２】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０から

は、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【２１４３】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２１４４】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２１４５】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【２１４６】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２１４７】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【２１４８】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２１４９】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２１５０】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２１５１】
《５－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【２１５２】

《５－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
抽選モードとサポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。
【２１５３】
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。なお、本実施形態では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。
【２１５４】
当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短継続回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短継続回数は例えば１０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短継続回数である１０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達した後に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短継続回数は、上記の１０回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。
【２１５５】
一方、図２０８（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。
【２１５６】
サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。
【２１５７】
抽選モードが高確率モードに移行した後においては、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数が所定回数（ＳＴ回数）に達するまで、抽選モードとして高確率モードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数は例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高確率モードが開始されてから、ＳＴ回数である５０回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。
【２１５８】
また、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。詳しくは、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行される。このため、当該遊技回における当たり抽選において、図２０８（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選におい

て時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【２１５９】

高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて５０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が５０回以上継続して実行される場合がある。

【２１６０】

《５－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【２１６１】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードとが記憶される。高確率モードフラグがＯＦＦであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがＯＮであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【２１６２】

なお、本実施形態では、抽選モードの特定を１つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、抽選モードの特定を２つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグと低確率モードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高確率モードフラグと低確率モードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときに、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。また、本実施形態では、サポートモードの特定を１つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、サポートモードの特定を２つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときには、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。両変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、フラグが切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら遊技の流れが進行する。

【２１６３】

図２１３は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであ

り、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【２１６４】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【２１６５】

低確低サポ状態で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【２１６６】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ２）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。なお、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ２）においては、先に説明したように、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球することはほとんどない。

【２１６７】

開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードに、サポートモードは低頻度サポートモードになる。

【２１６８】

一方、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【２１６９】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ３）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出と、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８へ遊技球を入球させることを促す示唆演出とを実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて賞球を得るとともに、ラウンド遊技の１ラウンド目に大入賞口３６ａ内のＶ入賞口４８へ遊技球を入球させる。なお、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ３）においては、先に説明したように、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球することは容易である。

【２１７０】

開閉実行モード（状態Ｈ３）におけるラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球し、開閉実行モード（状態Ｈ３）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ４）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モード（ＳＴ回数である５０回限定）となり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短継続回数である１０回限定）となる。

【２１７１】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口

３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【２１７２】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別が確変大当たりに限られる（図２０９（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルを参照）ことから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行される。高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ４）が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【２１７３】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【２１７４】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、時短継続回数である１０回の遊技回まで継続するが、この１０回に達する以前（１０回以内）の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【２１７５】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選は、図２０８（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられる。このため、前述した転落抽選に当選した遊技回に係る当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証されている。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、図２０９（ｂ）に示すように、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態（状態Ｈ４）へ再度移行することが保証されている。

【２１７６】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、低確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がな

され、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【２１７７】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、当選した大当たりの種別は確変大当たりとなり、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【２１７８】

まとめると、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態（状態Ｈ５）において、次回、当たり抽選において大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たりに当選するまで、第２始動口３４へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。なお、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるこの状態を、以下、「次回まで高サポ継続状態（＝次回迄高サポ継続状態）」と呼ぶ。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から、１０回以内の遊技回で転落抽選に当選して低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行した場合に、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。

【２１７９】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）において、転落抽選に当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達すると、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行の際には、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数を示すＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、移行前のまま保持される。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行によって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【２１８０】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が１／２３３と極めて低く、第２始動口３４の電動役物３４ａが電役開放状態となる確率は極めて低い。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口３４に遊技球が入球することは困難であることから、パチンコ機１０は、遊技者に対して、第２始動口３４を狙う右打ちではない左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、遊技者は、当該示唆演出に従って左打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの左側へ遊技球を流下させ、第１始動口３３へ遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、右打ちをし続けた場合には、第２始動口３４に遊技球が入球することなく、遊技球を浪費してしまうことになる。

【２１８１】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）において実行された遊技回における転落抽選に当選した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。

【２１８２】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。
【２１８３】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。
【２１８４】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ、転落抽選に当選せずに、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（高確低サポ状態Ｈ６に移行してからカウントすると４０回）に達すると、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。
【２１８５】
抽選モードとサポートモードとによって特定される上述した４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６について、遊技者にとっての有利性を比較すると、次のようになる。４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６のうち、低確低サポ状態Ｈ１が最も有利性が低い。高確高サポ状態Ｈ４、低確高サポ状態Ｈ５、高確低サポ状態Ｈ６の中では、高確低サポ状態Ｈ６が最も有利性が低い。高確低サポ状態Ｈ６は、転落抽選に当選した場合や、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行するためである。高確高サポ状態Ｈ４と低確高サポ状態Ｈ５とを比較すると、低確高サポ状態Ｈ５が高確高サポ状態Ｈ４に比べて有利性が高い。高確高サポ状態Ｈ４は、抽選モードが高確率モードであることから有利性は高いが、遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達した場合にサポートモードは低頻度サポートモードに移行することから、次の確変大当たりが保証されている高確高サポ状態Ｈ４と比べると、有利性は低い。
【２１８６】
上述した遊技状態の変遷を踏まえて、遊技者は次のように遊技を行う。最初に、遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。この際に、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待するとともに、さらにその大当たりの種別が確変大当たりであることを期待する。
【２１８７】
低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりではなく通常大当たりであることに落胆しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ２において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、低確低サポ状態Ｈ１に戻る。
【２１８８】
低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりを得たことに歓喜しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ３において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、高確高サポ状態Ｈ４に移行する。
【２１８９】
高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、先に説明したように、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球を容易に入球させることができる。この際に、遊技者は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において、大当たり当

選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。

【２１９０】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、先に説明したように大当たり当選することを期待するが、さらに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数である１０回に達する以前（１０回以内）の遊技回において、転落抽選に当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選に当選した場合、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、先に説明したように、低確高サポ状態Ｈ５は事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを期待することになる。

【２１９１】

一方、高確高サポ状態Ｈ４において、転落抽選に当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達した場合、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行するが、高確低サポ状態Ｈ６は次回の大当たりが保証されたものでない。このため、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【２１９２】

低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、先に説明した次回迄高サポ継続状態となる。このため、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられるまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持つことができる。

【２１９３】

高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する。

【２１９４】

高確低サポ状態Ｈ６において、遊技者は、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。高確低サポ状態Ｈ６において、遊技者は、高確低サポ状態Ｈ６に移行する前の高確高サポ状態Ｈ４において大当たり当選しなかったこと、および高確高サポ状態Ｈ４において遊技回数が１０回以内の遊技回において転落抽選に当選しなかったことに落胆しながら、

ｉ）転落抽選に当選すること、

ii）当たり抽選において大当たり当選すること、

iii）高確低サポ状態Ｈ６に移行してからの遊技回の実行回数が４０回（高確高サポ状態Ｈ４に移行してからカウントすると５０回）に達すること、

のいずれかを満たすまで、遊技回を繰り返し行うことになる。上記ｉ）またはiii）が満たされた場合に、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。上記ii）が満たされた場合に、振分判定による振分結果に対応した開閉実行モードＨ２またはＨ３に移行する。

【２１９５】

また、高確低サポ状態Ｈ６において、抽選モードは高確率モードであることから、遊技者は大当たり当選しないかといった期待感をまだまだ持つことができ、さらには、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりとなって、高確高サポ状態Ｈ４に復活したいといった期待感を持つことができる。また、転落抽選に当選してしまわないかといった緊

迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。
【２１９６】
以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低確低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられたことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、以下、考察してみる。
【２１９７】
高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（１０回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。このため、高確高サポ状態Ｈ４における継続率を算出するには、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する場合を考慮する必要がある。したがって、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から時短継続回数（１０回）全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引いた値が継続率となる。具体的には、継続率は、次式（１）に従って計算することができる。
【２１９８】
継続率＝１－｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾１０　...（１）
【２１９９】
式（１）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「１０」は、時短継続回数である。「＾」はべき算をあらわす演算子である。式（１）を計算すると、継続率は、約９９．０％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機種を実現することができる。
【２２００】
上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、遊技者に対して、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を付与することができる。
【２２０１】
ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行さ

れる遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（１０回）に達してしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【２２０２】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【２２０３】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【２２０４】

《５－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【２２０５】

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

【２２０６】

＜タイマ割込み処理＞

図２１４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２２０７】

ステップＳｔ０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｔ０１０２に進む。

【２２０８】

ステップＳｔ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｔ０１０３に進む。

【２２０９】

ステップＳｔ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｔ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２１８）において、その値を更新する。

【２２１０】

ステップＳｔ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０１０４を実行した後、ステップＳｔ０１０５に進む。

【２２１１】

ステップＳｔ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２２１２】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１４：Ｓｔ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２１３】

図２１５は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｔ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｔ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｔ０２０３に進む。

【２２１４】

ステップＳｔ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｔ０２０４に進む。

【２２１５】

ステップＳｔ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｔ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満でない場合には（Ｓｔ０２０４：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２２１６】

一方、ステップＳｔ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満である場合には（Ｓｔ０２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０２０５に進み、第１始動保留個数ＲａＮに１を加算する。その後、ステップＳｔ０２０６に進む。

【２２１７】

ステップＳｔ０２０６では、ステップＳｔ０１０３（図２１４）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱

数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｔ０２０５において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｔ０２０６を実行した後、ステップＳｔ０２０７に進む。

【２２１８】

ステップＳｔ０２０７では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否結果などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０２０７を実行した後、ステップＳｔ０２０８に進む。

【２２１９】

ステップＳｔ０２０８では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第１保留コマンドとして設定する。

【２２２０】

第１保留コマンドは、第１始動口３３への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２１８：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２２２１】

音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された第１保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。ステップＳｔ０２０８を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２２２２】

ステップＳｔ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｔ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０２０９に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検出センサーの検出状態により判定する。

【２２２３】

ステップＳｔ０２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｔ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０２１０に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｔ０２１１に進む。一方、ステップＳ２ｔ０２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｔ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２２２４】

ステップＳｔ０２１１では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｔ０２１２に進む。

【２２２５】

ステップＳｔ０２１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステ

ップＳｔ０２１２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｔ０２１２：ＮＯ）、ステップＳｔ０２１３に進む。一方、ステップＳｔ０２１２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｔ０２１２：ＹＥＳ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２２２６】

ステップＳｔ０２１３では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２２２７】

ステップＳｔ０２１３において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｔ０２１３：ＮＯ）、ステップＳｔ０２１４に進む。一方、ステップＳｔ０２１３において、特図変動表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｔ０２１３：ＹＥＳ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２２２８】

ステップＳｔ０２１４では、ステップＳｔ０１０３（図２１４）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値を、判定処理実行エリア６４ｃに格納する。ステップＳｔ０２１４を実行した後、ステップＳｔ０２１５に進む。

【２２２９】

ステップＳｔ０２１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２始動口入球フラグをＯＮにする。第２始動口入球フラグは、第２始動口３４に遊技球が入球した際にＯＮにされ、第２始動口３４の入球を契機として第２の図柄が変動を開始する際にＯＦＦにされる。ステップＳｔ０２１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２２３０】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２１５：Ｓｔ０２０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２３１】

図２１６は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２２３２】

ステップＳｔ０３０１では、始動口用の入球処理（図２１５）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｔ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２２３３】

ステップＳｔ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｔ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｔ０３０８

に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２２３４】
一方、ステップＳｔ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｔ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｔ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｔ０３０５に進み、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。
【２２３５】
ステップＳｔ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｔ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｔ０３０３に進む。ステップＳｔ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｔ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）ルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２２３６】
ステップＳｔ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｔ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｔ０３０７に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｔ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２２３７】
ステップＳｔ０３０８では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｔ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｔ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｔ０３１０を実行した後、ステップＳｔ０３１１に進む。
【２２３８】
ステップＳｔ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｔ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｔ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｔ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｔ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｔ０３１３に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。
【２２３９】
ステップＳｔ０３０８において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｔ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｔ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｔ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｔ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２２４０】
ステップＳｔ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｔ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３１７に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｔ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｔ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【２２４１】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１４：Ｓｔ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２４２】
図２１７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｔ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｔ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｔ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｔ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【２２４３】
ステップＳｔ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｔ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｔ０４０４に進む。
【２２４４】
ステップＳｔ０４０４では、ステップＳｔ０１０３（図２１４）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【２２４５】
一方、ステップＳｔ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｔ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【２２４６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２２４７】
図２１８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｔ０５０２に進む。
【２２４８】
ステップＳｔ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｔ０５０３に進む。
【２２４９】

ステップＳｔ０５０３では、ステップＳｔ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、第１保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｔ０５０３を実行した後、ステップＳｔ０５０４に進む。

【２２５０】

ステップＳｔ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｔ０５０５に進む。

【２２５１】

ステップＳｔ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｔ０５０６に進む。ステップＳｔ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０５０６を実行した後、ステップＳｔ０５０７に進む。

【２２５２】

ステップＳｔ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｔ０５０８に進む。

【２２５３】

ステップＳｔ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｔ０５０９に進む。

【２２５４】

ステップＳｔ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｔ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｔ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｔ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｔ０５１０及びステップＳｔ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｔ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｔ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｔ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｔ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０５０３に戻り、ステップＳｔ０５０３からステップＳｔ０５０８までの各処理を実行する。

【２２５５】

なお、ステップＳｔ０５０３からステップＳｔ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変

動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【２２５６】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２１８：Ｓｔ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２５７】
図２１９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。
【２２５８】
ステップＳｔ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｔ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｔ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｔ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０６０２に進む。
【２２５９】
ステップＳｔ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２２６０】
ステップＳｔ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｔ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｔ０６０３に進む。
【２２６１】
ステップＳｔ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２２６２】
一方、ステップＳｔ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｔ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０６０４に進む。
【２２６３】
ステップＳｔ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２２６４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２１９：Ｓｔ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２６５】
図２２０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された第２始動口入球フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２始動口入球フラグは、第２始動口３４に遊技球が入球した際にＯ

Ｎにされ、第２始動口３４の入球を契機として第２の図柄が変動を開始する際にＯＦＦにされる。ステップＳｔ０７０１において、第２始動口入球フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０７０２に進む。

【２２６６】

ステップＳｔ０７０２では、第１始動保留個数ＲａＮが「０」を上回るか否かを判定する。第１始動保留個数ＲａＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３についての始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｔ０７０２において、第１始動保留個数ＲａＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｔ０７０２：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｔ０７０２において、第１始動保留個数ＲａＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｔ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０７０３に進む。

【２２６７】

ステップＳｔ０７０３では、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｔ０７０６に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【２２６８】

一方、ステップＳｔ０７０１において、第２始動口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０７０４に進み、各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグをＯＮにする。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第２図柄表示部３７ｂおよび第１図柄表示部３７ａのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｔ０７０５に進む。

【２２６９】

ステップＳｔ０７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された第２始動口入球フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ０７０５を実行した後、ステップＳｔ０７０６に進む。

【２２７０】

ステップＳｔ０７０６では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｔ０７０７に進む。

【２２７１】

ステップＳｔ０７０７では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０７０７を実行した後、ステップＳｔ０７０８に進む。

【２２７２】

ステップＳｔ０７０８では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０７０８を実行した後、ステップＳｔ０７０９に進む。

【２２７３】

ステップＳｔ０７０９では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づくものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｔ０７０８で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｔ０７０９を実行した後、ステップＳｔ０７１０に進む。

【２２７４】

ステップＳｔ０７１０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、時短付与の有無、及び振り分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選において大当たりに当選したか否かの情報、当たり抽選において時短付与に当選したか否かの情報、および大当たりの種別の情報として、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、１６Ｒ確変大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含ま

れている。
【２２７５】
ステップＳｔ０７０９およびステップＳｔ０７１０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２１８）におけるステップＳｔ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｔ０７１０を実行した後、ステップＳｔ０７１１に進む。
【２２７６】
ステップＳｔ０７１１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｔ０７１１を実行した後、ステップＳｔ０７１２に進む。
【２２７７】
ステップＳｔ０７１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｔ０７１２を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２２７８】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２０：Ｓｔ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２７９】
図２２１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である第１保留エリアＲａについての第１始動保留個数ＲａＮから１を減算する。その後、ステップＳｔ０８０２に進む。
【２２８０】
ステップＳｔ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させる。その後、ステップＳｔ０８０３に進む。
【２２８１】
ステップＳｔ０８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｔ０８０３を実行した後、ステップＳｔ０８０４に進む。
【２２８２】
ステップＳｔ０８０４では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｔ０８０５へ進む。
【２２８３】
ステップＳｔ０８０５では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０へ

の送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【２２８４】
＜転落判定処理＞
次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２０：Ｓｔ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２８５】
図２２２は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｔ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０９０２に進む。
【２２８６】
ステップＳｔ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図２１０参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｔ０９０３では、ステップＳｔ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｔ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０９０４に進む。
【２２８７】
ステップＳｔ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｔ０９０５に進み、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落抽選に当選して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｔ０９０５を実行した後、本転落判定処理を終了する。
【２２８８】
一方、ステップＳｔ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｔ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｔ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｔ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。
【２２８９】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２０：Ｓｔ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２９０】
図２２３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１００１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１００１：ＮＯ）、ステップＳｔ１００２に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２２９１】
ステップＳｔ１００２において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｔ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０７（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００８に進む。
【２２９２】
一方、ステップＳｔ１００２において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｔ１００２：ＮＯ）、ステップＳｔ１００４に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納され

ている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０７（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００８に進む。

【２２９３】

ステップＳｔ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではあると判定した場合には（Ｓｔ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００５に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２２９４】

ステップＳｔ１００５において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｔ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００６に進み、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０８（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００６に進む。

【２２９５】

一方、ステップＳｔ１００５において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｔ１００５：ＮＯ）、ステップＳｔ１００７に進み、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２０８（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００８に進む。

【２２９６】

ステップＳｔ１００８では、ステップＳｔ１００３、ステップＳｔ１００４、ステップＳｔ１００６、またはステップＳｔ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｔ１００８において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｔ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００９に進む。

【２２９７】

ステップＳｔ１００９では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１００９：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１０に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２０９（ａ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２２９８】

一方、ステップＳｔ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１０１１に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２０９（ｂ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲に含まれているかを判定する。本実施形態の第２始動口用の振分テーブルでは、振分結果が１６Ｒ確変大当たりの一種類だけであるから、上記判定の結果は必ず１６Ｒ確変大当たりとなる。ステップＳｔ１０１０又はステップＳｔ１０１１の処理を実行した後、ステップＳｔ１０１２に進む。

【２２９９】

ステップＳｔ１０１２では、ステップＳｔ１０１０又はステップＳｔ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｔ１０１２を実行した後、ステップＳｔ１０１３に進む。

【２３００】
ステップＳｔ１０１３では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｔ１０１０又はステップＳｔ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｔ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【２３０１】
ステップＳｔ１００８において、ステップＳｔ１００３、ステップＳｔ１００４、ステップＳｔ１００６、またはステップＳｔ１００７における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｔ１００８：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１４に進む。
【２３０２】
ステップＳｔ１０１４では、ステップＳｔ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が時短付与当選（時短付与に当選したこと）であるか否かを判定する。ステップＳｔ１０１４において、当否判定の結果が時短付与当選である場合には（Ｓｔ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１０１５に進む。
【２３０３】
ステップＳｔ１０１５では、時短付与フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの時短付与フラグをＯＮする。時短付与フラグは、時短付与に当選したことを示すフラグである。ステップＳｔ１０１５を実行した後、ステップＳｔ１０１６に進む。
【２３０４】
ステップＳｔ１０１６では、時短付与用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、時短付与に当選したことになる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに格納されている、当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｔ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【２３０５】
ステップＳｔ１０１４において、ステップＳｔ１００７における当否判定の結果が時短付与当選でない場合には（Ｓｔ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１７に進む。
【２３０６】
ステップＳｔ１０１７では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１０１８に進む。
【２３０７】
ステップＳｔ１０１８において、ステップＳｔ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｔ１０１８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１０１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｔ１０１９を実行した後、ステップＳｔ１０２０に進む。
【２３０８】
一方、ステップＳｔ１０１８において、ステップＳｔ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｔ１０１８：Ｎ

Ｏ）、ステップＳｔ１０１９を実行することなく、ステップＳｔ１０２０に進む。
【２３０９】
ステップＳｔ１０２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｔ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【２３１０】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２２０：Ｓｔ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３１１】
図２２４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｔ１１０２に進む。
【２３１２】
ステップＳｔ１１０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｔ１１０２を実行した後、ステップＳｔ１１０３に進む。
【２３１３】
ステップＳｔ１１０３では、ステップＳｔ１１０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｔ１１０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｔ１１０３を実行した後、ステップＳｔ１１０４に進む。
【２３１４】
ステップＳｔ１１０４では、ステップＳｔ１１０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。
【２３１５】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２１９：Ｓｔ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３１６】
図２２５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一

部である。具体的には、ステップＳｔ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２２４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２３１７】

ステップＳｔ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｔ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２３１８】

ステップＳｔ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｔ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｔ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｔ１２０３を実行した後、ステップＳｔ１２０４に進む。

【２３１９】

ステップＳｔ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１２０４において、上記フラグのいずれもＯＮではない、すなわち今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｔ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｔ１２０５に進む。

【２３２０】

ステップＳｔ１２０５では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が時短付与である場合に実行される処理である時短付与用処理を実行する。なお、時短付与用処理の詳細は後述する。ステップＳｔ１２０５を実行した後、ステップＳｔ１２０６に進む。

【２３２１】

ステップＳｔ１２０６では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２３２２】

ステップＳｔ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２０７に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値を１減算する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数があと何回でＳＴ回数に達するかを計数するためのカウンタである。ステップＳｔ１２０７を実行した後、ステップＳｔ１２０８に進む。

【２３２３】

ステップＳｔ１２０８では、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数（例えば５０回）に達したか否かを判定する。具体的には、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であるか否かを判定する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣはＳＴ回数の残りの回数を示すものであることから、ＳＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したか否かを判定することができる。

【２３２４】

ステップＳｔ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｔ１２０８：ＹＥＳ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したと判定した場合には、ステップＳｔ１２０９に進み、高確率モードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｔ１２１０に進む。

【２３２５】

一方、ステップＳｔ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０でないと

判定した場合（Ｓｔ１２０８：ＮＯ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達する前（＝ＳＴ回数内）であると判定した場合には、ステップＳｔ１２０９を実行することなく、ステップＳｔ１２１０に進む。

【２３２６】

なお、ステップＳｔ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｔ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｔ１２１０に進む。

【２３２７】

ステップＳｔ１２１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。次回迄高サポ継続状態フラグは、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に該当するか否かを示すフラグであり、ステップＳｔ１２０５の時短付与処理において時短付与フラグがＯＮであると判定された場合にＯＮにされ、開閉実行モードの開始時（オープニング期間の開始時）にＯＦＦにされる。

【２３２８】

ステップＳｔ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１２１０：ＹＥＳ）、直ちに本変動終了処理を終了する。

【２３２９】

一方、ステップＳｔ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ１２１０：ＮＯ）、ステップＳｔ１２１１に進む。

【２３３０】

ステップＳｔ１２１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２３３１】

ステップＳｔ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２１２に進む。

【２３３２】

ステップＳｔ１２１２では、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数があと何回で時短継続回数に達するかを計数するためのカウンタである。その後、ステップＳｔ１２１３に進む。

【２３３３】

ステップＳｔ１２１３では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数（例えば１０回）に達したか否かを判定する。具体的には、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であるか否かを判定する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは時短継続回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したか否かを判定することができる。

【２３３４】

ステップＳｔ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｔ１２１３：ＹＥＳ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したと判定した場合には、ステップＳｔ１２１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｔ１２１４を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【２３３５】

一方、ステップＳｔ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｔ１２１３：ＮＯ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達する前（＝時短継続回数内）であると判定した場合には、ステップＳｔ１２１４を実行することなく、直ちに本変動終了処理を終了する。

【２３３６】

なお、ステップＳｔ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｔ１２１１：ＮＯ）、直ちに本変動終了処理を終了する。

【２３３７】

ステップＳｔ１２０４において、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｔ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｔ１２１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【２３３８】

＜時短付与用処理＞

次に、時短付与用処理について説明する。時短付与用処理は、変動終了処理のサブルーチン（図２２５：Ｓｔ１２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３３９】

図２２６は、時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１３０１では、時短付与フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２３４０】

ステップＳｔ１３０１において、時短付与フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１３０２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、時短付与フラグがＯＮである場合、すなわち、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。ステップＳｔ１３０２を実行した後、ステップＳｔ１３０３に進む。

【２３４１】

ステップＳｔ１３０３では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１３０３を実行した後、ステップＳｔ１３０４に進む。

【２３４２】

ステップＳｔ１３０４では、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＮにし、その後、ステップＳｔ１３０５に進み、次回迄高サポ継続状態にあることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである次回迄高サポ継続状態コマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１３０５を実行した後、ステップＳｔ１３０６に進む。

【２３４３】

ステップＳｔ１３０６では、時短付与フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１３０６を実行した後、時短付与用処理を終了する。

【２３４４】

一方、ステップＳｔ１３０１において、時短付与フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ１３０１：ＮＯ）、直ちに時短付与用処理を終了する。

【２３４５】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２１８：Ｓｔ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３４６】

図２２７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２３４７】

ステップＳｔ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【２３４８】

ステップＳｔ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｔ１４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２３４９】

ステップＳｔ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｔ１４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４０５に進む。一方、ステップＳｔ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｔ１４０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２３５０】

ステップＳｔ１４０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４０５を実行した後、ステップＳｔ１４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４０６を実行した後、ステップＳｔ１４０７に進み、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４０７を実行した後、ステップＳｔ１４０８に進む。

【２３５１】

ステップＳｔ１４０８では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【２３５２】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【２３５３】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【２３５４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、後述するシャッター開閉処理によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように制御されている。翻ってみて、上述した開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定める開閉シナリオは、大当たりの種別が確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって相違したものに設定され

る。大当たりの種別が確変大当たりである場合、すなわち、ＲＡＭ６４の８Ｒ確変大当たりフラグまたは１６Ｒ確変大当たりフラグがＯＮである場合には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ように、上記開放条件が定められる。これによって、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。

【２３５５】

なお、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成に換えて、ラウンド遊技の１以外の数のラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成としてもよい。ステップＳｔ１４０８を実行した後、ステップＳｔ１４０９に進む。

【２３５６】

ステップＳｔ１４０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｔ１４０９を実行した後、ステップＳｔ１４１０に進む。

【２３５７】

ステップＳｔ１４１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２１８）におけるステップＳｔ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｔ１４１０を実行した後、ステップＳｔ１４１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。ステップＳｔ１４１１を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２３５８】

ステップＳｔ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１２に進む。

【２３５９】

ステップＳｔ１４１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｔ１４１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｔ１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｔ１４１４に進む。

【２３６０】

ステップＳｔ１４１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｔ１４１４を実行した後、ステップＳｔ１４１５に進む。

【２３６１】
ステップＳｔ１４１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｔ１４１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２１８：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｔ１４１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２３６２】
ステップＳｔ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｔ１４１６を実行した後、ステップＳｔ１４１７に進む。
【２３６３】
ステップＳｔ１４１７では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｔ１４１７を実行した後、ステップＳｔ１４１８に進む。
【２３６４】
ステップＳｔ１４１８では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｔ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｔ１４１８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１９に進む。一方、ステップＳｔ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｔ１４１８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２３６５】
ステップＳｔ１４１９では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｔ１４２０に進む。
【２３６６】
ステップＳｔ１４２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｔ１４２０を実行した後、ステップＳｔ１４２１に進む。
【２３６７】
ステップＳｔ１４２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｔ１４２１を実行した後、ステップＳｔ１４２２に進む。
【２３６８】
ステップＳｔ１４２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２１８）におけるステップＳｔ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｔ１４２２を実行した後、ステップＳｔ１４２３に進む。
【２３６９】
ステップＳｔ１４２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２３７０】
ステップＳｔ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合に

は（Ｓｔ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４２４に進む。
【２３７１】
ステップＳｔ１４２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｔ１４２１）において、ステップＳｔ１４２１でエンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｔ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１４２４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４２５に進む。
【２３７２】
ステップＳｔ１４２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｔ１４２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｔ１４２６を実行した後、ステップＳｔ１４２７に進む。
【２３７３】
ステップＳｔ１４２７では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２３７４】
一方、ステップＳｔ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｔ１４２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２３７５】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｔ１４１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２３７６】
図２２８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１５０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｔ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｔ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１５０２に進む。
【２３７７】
ステップＳｔ１５０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｔ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１５０３に進む。
【２３７８】
ステップＳｔ１５０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｔ１５０４に進む。
【２３７９】
ステップＳｔ１５０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２１８：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開閉扉開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６

ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。ステップＳｔ１５０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２３８０】

ステップＳｔ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｔ１５０３およびステップＳｔ１５０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２３８１】

ステップＳｔ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｔ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１５０５に進む。

【２３８２】

ステップＳｔ１５０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｔ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１５０６に進む。

【２３８３】

ステップＳｔ１５０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｔ１５０７に進む。

【２３８４】

ステップＳｔ１５０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２１８：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、開閉扉閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。ステップＳｔ１５０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２３８５】

ステップＳｔ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｔ１５０６およびステップＳｔ１５０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２３８６】

＜シャッター開閉処理＞

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｔ１４１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３８７】

図２２９は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１６０１では、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター駆動部４８ｂ（図２０５）の動作状態によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かが判定される。

【２３８８】

ステップＳｔ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｔ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１６０２に進む。

【２３８９】

ステップＳｔ１６０２では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように動作させる。この動作を実現するために、ステップＳｔ１６０２では、開閉実行モードの開始時から所定時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立しているか否かを判定する。

【２３９０】

ステップＳｔ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１６０３に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開放する。ステップＳｔ１６０３を実行した後、後述するステップＳｔ１６０６に進む。

【２３９１】

一方、ステップＳｔ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｔ１６０３を実行することなく、ステップＳｔ１６０６に進む。

【２３９２】

ステップＳｔ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中であると判定した場合には（Ｓｔ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１６０４に進む。

【２３９３】

ステップＳｔ１６０４では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放するタイミングから上記一定時間（１０秒間）が経過し閉鎖するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。

【２３９４】

ステップＳｔ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１６０５に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを閉鎖する。ステップＳｔ１６０５を実行した後、ステップＳｔ１６０６に進む。

【２３９５】

一方、ステップＳｔ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｔ１６０５を実行することなく、ステップＳｔ１６０６に進む。

【２３９６】

ステップＳｔ１６０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｔ１６０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【２３９７】

＜Ｖ入賞判定処理＞

次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｔ１６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２３９８】

図２３０は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１７０１では、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知する検知センサー６７ｆの検知信号から判断される。ステップＳｔ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｔ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１７０２に進む。

【２３９９】

ステップＳｔ１７０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される

遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。Ｖ入賞フラグはＶ入賞口４８への遊技球の入球を検知した時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。ステップＳｔ１７０２を実行した後、ステップＳｔ１７０３に進む。

【２４００】

ステップＳｔ１７０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２１８：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｔ１７０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【２４０１】

一方、ステップＳｔ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｔ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１７０２およびステップＳｔ１７０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【２４０２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２２７：Ｓｔ１４２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２４０３】

図２３１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１８０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２４０４】

ステップＳｔ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１８０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１８０２を実行した後、ステップＳｔ１８０３に進む。

【２４０５】

ステップＳｔ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｔ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。ステップＳｔ１８０４を実行した後、ステップＳｔ１８０５に進む。

【２４０６】

ステップＳｔ１８０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８０５を実行した後、ステップＳｔ１８０６に進む。

【２４０７】

ステップＳｔ１８０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８０６を実行した後、ステップＳｔ１８０７に進む。

【２４０８】

ステップＳｔ１８０７では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられたＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣに５０をセットする。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高確率モードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｔ１８０７を実行した後、ステップＳｔ１８０８に進む。

【２４０９】
ステップＳｔ１８０８では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた時短用遊技回数カウンタＰＮＣに１０をセットする。時短用遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｔ１８０８を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【２４１０】
一方、ステップＳｔ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｔ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１８０９に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。ステップＳｔ１８０９を実行した後、ステップＳｔ１８１０に進む。
【２４１１】
ステップＳｔ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８１０を実行した後、ステップＳｔ１８１１に進む。
【２４１２】
ステップＳｔ１８１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８１１を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【２４１３】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２１８：Ｓｔ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２４１４】
図２３２は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｔ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１９０２に進む。
【２４１５】
ステップＳｔ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｔ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｔ１９０３に進む。
【２４１６】
ステップＳｔ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【２４１７】

ステップＳｔ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０４に進む。

【２４１８】

ステップＳｔ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｔ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｔ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｔ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｔ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｔ１９０６に進む。

【２４１９】

ステップＳｔ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｔ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｔ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｔ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０７に進む。

【２４２０】

ステップＳｔ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｔ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｔ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｔ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｔ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｔ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｔ１９１０に進む。

【２４２１】

ステップＳｔ１９１０では、ステップＳｔ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｔ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｔ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２４２２】

一方、ステップＳｔ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｔ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｔ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２４２３】

ステップＳｔ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｔ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｔ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｔ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｔ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｔ１９１３に進む。

【２４２４】
ステップＳｔ１９１３では、ステップＳｔ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｔ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｔ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｔ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｔ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【２４２５】
ステップＳｔ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｔ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｔ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１６に進む。
【２４２６】
ステップＳｔ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｔ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【２４２７】
ステップＳｔ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【２４２８】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２３２：Ｓｔ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２４２９】
図２３３は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｔ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００２に進む。
【２４３０】
ステップＳｔ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｔ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【２４３１】
ステップＳｔ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測

手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｔ２００３を実行した後、ステップＳｔ２００４に進む。

【２４３２】

ステップＳｔ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｔ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｔ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｔ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４３３】

ステップＳｔ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｔ２００１：ＮＯ）、ステップＳｔ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｔ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｔ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｔ２００９に進む。

【２４３４】

ステップＳｔ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｔ２００９：ＮＯ）、ステップＳｔ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２４３５】

ステップＳｔ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｔ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４３６】

一方、ステップＳｔ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｔ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｔ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｔ２０１０：ＮＯ）、ステップ２０１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２４３７】

《５－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２４３８】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【２４３９】

図２３４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャー

トである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２４４０】

ステップＳｔ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｔ２１０１を実行した後、ステップＳｔ２１０２に進む。

【２４４１】

ステップＳｔ２１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｔ２１０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２１０２を実行した後、ステップＳｔ２１０３に進む。

【２４４２】

ステップＳｔ２１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２１０３を実行した後、ステップＳｔ２１０４に進む。

【２４４３】

ステップＳｔ２１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｔ２１０４を実行した後、ステップＳｔ２１０５に進む。

【２４４４】

ステップＳｔ２１０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｔ２１０５を実行した後、ステップＳｔ２１０６に進む。

【２４４５】

ステップＳｔ２１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したＶ入賞コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示す演出画像を視認することによって、遊技者は、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを認識することができる。ステップＳｔ２１０６を実行した後、ステップＳｔ２１０７に進む。

【２４４６】

ステップＳｔ２１０７では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得

る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確高サポ状態Ｈ５に移行したことを認めることができる。一方、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時（すなわち、高確低サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確低サポ状態Ｈ１に移行したことを認めることができる。ステップＳｔ２１０７を実行した後、ステップＳｔ２１０８に進む。

【２４４７】

ステップＳｔ２１０８では、次回迄高サポ継続演出用処理を実行する。次回迄高サポ継続演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に移行したことを認識することができる。ステップＳｔ２１０８を実行した後、ステップＳｔ２１０９に進む。

【２４４８】

ステップＳｔ２１０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｔ２１０９を実行した後、ステップＳｔ２１１０に進む。

【２４４９】

ステップＳｔ２１１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｔ２１１０を実行した後、ステップＳｔ２１１１に進む。

【２４５０】

ステップＳｔ２１１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｔ２１１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２４５１】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３４：Ｓｔ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２４５２】

図２３５は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２２０１では、主側ＭＰＵ６２から第１保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｔ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から第１保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｔ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２２０２に進む。

【２４５３】

ステップＳｔ２２０２では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった第１保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｔ２２０２を実行した後、ステップＳｔ２２０３に進む。

【２４５４】
ステップＳｔ２２０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｔ２２０２において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｔ２２０３を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。
【２４５５】
ステップＳｔ２２０２及びステップＳｔ２２０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において第１保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて第１保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【２４５６】
ステップＳｔ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から第１保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｔ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｔ２２０２およびステップＳｔ２２０３を実行することなく、本保留コマンド対応処理を終了する。
【２４５７】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３４：Ｓｔ２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２４５８】
図２３６は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｔ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｔ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｔ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｔ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２３０２に進む。
【２４５９】
ステップＳｔ２３０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｔ２３０３に進む。
【２４６０】
ステップＳｔ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２３０３を実行した後、ステップＳｔ２３０４に進む。
【２４６１】

ステップＳｔ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２０４参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【２４６２】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【２４６３】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、時短図柄である場合には、有効ラインＬ１（図２０４参照）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。時短図柄に対応した所定の図柄の組合せは、例えば、［３・４・１］である（図２０４を参照）。ステップＳｔ２３０４を実行した後、ステップＳｔ２３０５に進む。

【２４６４】

ステップＳｔ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｔ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｔ２３０６に進む。

【２４６５】

ステップＳｔ２３０６では、今回の遊技回においてステップＳｔ２３０３で設定された演出パターン、ステップＳｔ２３０４で設定された停止図柄、ステップＳｔ２３０５で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｔ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｔ２３０７を実行した後、ステップＳｔ２３０８に進む。

【２４６６】

ステップＳｔ２３０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【２４６７】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２３６：Ｓｔ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ

９２によって実行される。
【２４６８】
図２３７は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２４０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｔ２４０２に進む。
【２４６９】
ステップＳｔ２４０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｔ２４０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２３６）のステップＳｔ２３０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｔ２４０２を実行した後、ステップＳｔ２４０３に進む。
【２４７０】
ステップＳｔ２４０３では、Ｓｔ２４０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２３６）のステップＳｔ２３０２で把握した変動時間と、ステップＳｔ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｔ２４０３を実行した後、ステップＳｔ２４０４に進む。
【２４７１】
ステップＳｔ２４０４では、ステップＳｔ２４０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｔ２４０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【２４７２】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２３６：Ｓｔ２３０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２４７３】
図２３８は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２５０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｔ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｔ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【２４７４】
一方、ステップＳｔ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｔ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｔ２５０２を実行することなく、本変動開始時の更新処理を終了する。
【２４７５】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２４７６】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０から

コマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【２４７７】

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

【２４７８】

＜メイン処理＞

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

【２４７９】

図２３９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２４８０】

ステップＳｔ２６０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｔ２６０２に進む。

【２４８１】

ステップＳｔ２６０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２４８２】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２４８３】

図２４０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２７０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２４８４】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【２４８５】

図２４１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【２４８６】

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

【２４８７】

ステップＳｔ２８０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４０）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２４８８】

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

【２４８９】

なお、コマンド対応処理（Ｓｔ２８０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【２４９０】

ステップＳｔ２８０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｔ２８０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｔ２８０３に進む。

【２４９１】

ステップＳｔ２８０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｔ２８０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｔ２８０４に進む。

【２４９２】
ステップＳｔ２８０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｔ２８０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｔ２８０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【２４９３】
《５－７》作用・効果：
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（１０回以内）に転落抽選に当選した場合に、転落抽選に当選した遊技回における抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行される。そして、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。高頻度サポートモードでは、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選を高い頻度で実行することができる。このため、低確高サポ状態Ｈ５に移行することができれば、事実上、次の大当たりが保証される。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもとより、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

【２４９４】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持たせることができる。

【２４９５】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が１０回に達してしまった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行される。高確低サポ状態Ｈ６は、サポートモードが低頻度サポートモードであること、及び、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分が第１始動口３３への遊技球の入球に基づくものであることを理由によって、低確高サポ状態Ｈ５と比べて遊技者にとって有利性が低い。サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、第２始動口３４へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減り難いのに対して、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、第２始動口３４へ遊技球が入球し難く、持ち球が減り続けることから、高確低サポ状態Ｈ６は低確高サポ状態Ｈ５と比べて遊技者にとって有利性が低い。さらに、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合より、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合の方が、遊技者にとっての有利性が低いことから、第２始動口３４へ遊技球を入球させる低確高サポ状態Ｈ５よりも、第１始動口３３へ遊技球を入球させる高確低サポ状態Ｈ６の方が遊技者にとって有利性が低い。したがって、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（１０回

）に達してしまい、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行してしまわないかといった緊迫感を持つことになる。

【２４９６】

上述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や、安心感、緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４９７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（１０回以内）に転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。低確高サポ状態Ｈ５は、先に説明したように、事実上、次の大当たりが保証される。このため、高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（継続率）は、次式（１）（＝先に示した式（１））によって計算される値となる。

【２４９８】

継続率＝１－｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾１０　...（１）

【２４９９】

式（１）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「１０」は、時短継続回数である。「＾」はべき算をあらわす演算子である。式（１）を計算すると、継続率は、約９９．０％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機器を実現することができる。

【２５００】

上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、遊技者に対して、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を付与することができる。

【２５０１】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（１０回）に達してしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して

付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【２５０２】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【２５０３】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【２５０４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、これまでに説明してこなかったが、遊技状態の変遷の一つとして、高確高サポ状態Ｈ４（図２１３参照）から開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行する場合がある。具体的には、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して高確高サポ状態Ｈ４に移行した直後において、保留情報記憶エリア６４ｂ（図２０６）の第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値（以下、特１保留と呼ぶ）が残っている場合を考えてみる。この場合には、特１保留に基づく当たり抽選が全て実行されるまでは、第２始動口３４へ遊技球が入球したとしても、当該入球は有効とならない（第２始動口３４への遊技球の入球を保留する機能が無いため）。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留に基づく当たり抽選が実行されて、通常大当たりに振り分けられることがあり得る。通常大当たりに振り分けられた場合、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行することになる。

【２５０５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して高確高サポ状態Ｈ４に移行した直後において、特１保留が残っている場合には、特１保留に基づく当たり抽選において大当たりに当選して通常大当たりに振り分けられてしまわないかといった緊迫感を持つことになる。また、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４において、第２始動口３４への遊技球の入球が無効となることに起因する遊技球の無駄打ちを避けるために、第１保留表示領域Ｄｓ１（図２０４）に表示される保留個数を確認して、保留個数が存在する場合に、操作ハンドル２５に設けられたウェイトボタン２５ｂを押下操作して、遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させてもよい。さらに遊技者は、次の操作を行ってもよい。

【２５０６】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選の結果を報知するために図柄表示装置４１に図柄を表示する演出を行なっているが、遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、当該演出から当たり抽選において大当たりに当選する確率が極めて高いと判断した場合に、操

作ハンドル２５に設けられたウェイトボタン２５ｂを押下操作して、遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるようにしてもよい。この操作（以下、止め打ち操作と呼ぶ）によって、当たり抽選において大当たりに当選し、振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合に、開閉実行モードＨ３を経由して高確高サポ状態Ｈ４となった後に、保留情報記憶エリア６４ｂ（図２０６）の第１保留エリアＲａに残る特１保留の数を少なくすることができる。この結果、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留が消化されて通常大当たりに当選してしまい、開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行してまうことを極力、無くすことが可能になるとともに、第２始動口３４への遊技球の入球を早期に有効とすることができる。

【２５０７】

一方で、図柄の変動回数（すなわち、当たり抽選の回数）をできる限り増大させたい遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、演出から当たり抽選において大当たりに当選する確率が極めて高いと判断できた場合にも、止め打ち操作を行うことなしに遊技を継続してもよい。すなわち、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４において開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行するリスクを承知の上で、止め打ち操作を行うことなしに遊技を継続することで、図柄の変動回数を増大させることができる。換言すれば、本実施形態のパチンコ機１０は、低確低サポ状態Ｈ１において、当たり抽選において大当たりに当選し、振分判定による振分結果が確変大当たりとなる際に、止め打ち操作を行い上記のリスクを回避するか、リスクを承知の上で遊技を継続して図柄の変動回数を増大させるかを選択できるゲーム性を備えることで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５０８】

なお、上述した、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留に基づく当たり抽選が実行されている期間については、図柄表示装置４１によって特別の演出内容を含む演出を行う構成としてもよい。特別の演出内容としては、例えば、バトル演出と結果告知演出とを含む構成とすることができる。

【２５０９】

バトル演出（戦闘演出）は、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する演出であり、遊技者にとって有利な結果と不利な結果のいずれになるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、上記期間のバトル演出は、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合または転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。そして、バトル演出を実行後に、遊技者にとって有利な結果と不利な結果のいずれになるかを告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出としては、具体的には、転落抽選に当選した場合には、先に説明したように低確高サポ状態Ｈ５に移行することから遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。また、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合にも、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合には、開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行することから、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落もせず、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合（外れの場合）には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。この構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留に基づく当たり抽選が実行されている期間において、バトル演出によって、緊迫感と期待感とを併せて遊技者に対して付与することができる。

【２５１０】

《５－８》第５実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお

、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【２５１１】

《５－８－１》変形例１：

上記第５実施形態のパチンコ機１０では、時短継続回数が例えば１０回、ＳＴ回数が例えば５０回というように、ＳＴ回数が時短継続回数よりも多い回数とした。これに対して、変形例として、時短継続回数が例えば１０回、ＳＴ回数が例えば１０回というように、ＳＴ回数と時短継続回数とが一致する構成としてもよい。この構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、転落抽選に当選せずに遊技回の実行回数が時短継続回数（＝ＳＴ回数）に達した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１に直ちに移行する。すなわち、この変形例によれば、遊技を進行する上で遷移する遊技状態は、図２１３に示した遷移図において、高確低サポ状態Ｈ６が無いものとなる。具体的には、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が１０回となった場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１に直ちに移行することになる。この変形例によれば、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう強く持たせることできる。

【２５１２】

《５－８－２》変形例２：

上記第５実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであるにも拘わらず、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない構成とした。これに対して、変形例として、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがないが、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。

【２５１３】

この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１（図２１３参照）において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合に、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行する。低確高サポ状態Ｈ５では、事実上、次の大当たり（確変大当たり）が保証されていることから、遊技者にとって有利性が高い。このため、この変形例によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が有効となり得る。この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達するまで（１０回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるというゲーム性を有しているが、上記のＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作を行なった場合に、上記の１０回以内に転落抽選に当選することを介さずに低確高サポ状態Ｈ５に移行するが可能となり、上記のゲーム性が損なわれてしまう課題が発生した。この課題は次の変形例３によって解消することができる。

【２５１４】

《５－８－３》変形例３：

上記第５実施形態のパチンコ機１０では、一つの可変入賞装置３６を備える構成とした。これに対して、変形例として、第１可変入賞装置と第２可変入賞装置とを備える構成としてもよい。第１可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉とを備え、Ｖ入賞口は備えない構成である。第２可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉と、大入賞口の内部に設けられたＶ入賞口とを備える。第２可変入賞装置は、第５実施

形態のパチンコ機１０に備えられた可変入賞装置３６と比較して、Ｖ入賞口シャッター４８ａを備えない点で相違する。この変形例では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第１可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。一方、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第２可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。

【２５１５】

上記構成によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口に遊技球が入球することはない。これに対して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口シャッターを備えないことから、大入賞口に入球した遊技球は１００％の確立でＶ入賞口に遊技球が入球することになる。このために、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達するまで（１０回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

【２５１６】

《５－８－４》変形例４：

また、Ｖ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が不可能となる構成として、変形例３に換えて次の構成とすることもできる。右打ち操作によって遊技球が入球可能な領域内に、遊技球が通過可能なゲートを設け、大当たり当選に基づくラウンド遊技を実行させる際に、当該ゲートを通過した場合に限り、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を開始する構成とし、当該ゲートの真下にＶ入賞口を設けた構成とする。この構成によれば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作を開始させるためには、前記ゲートに遊技球を通過させる必要があり、その場合に必ずＶ入賞口に遊技球が入球することになる。したがって、この変形例によっても、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達するまで（１０回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

【２５１７】

《５－８－５》変形例５：

上記第５実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値と、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値とが設定され、外れの設定がない構成とした。これに対して変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値と、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値と、外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値とが設定される構成としてもよい。この変形例によれば、当たり抽選において大当たり当選しない場合に、時短付与に当選する場合と、大当たりにも時短付与にも当選しない場合とがあり得ることになる。このために、この変形例によれば、次の大当たり（確変大当たり）が保証された低確高サポ

状態Ｈ５に移行したと喜んだ遊技者の期待を裏切って、低確高サポ状態Ｈ５へ移行しても、当たり抽選において時短付与に当選せずに、時短継続回数である１０回を経過して高頻度サポートモードが終了してしまうことがあり得る。したがって、この変形例によれば、遊技者に対して期待を裏切って落胆感を付与することが可能となる。一方、上記第５実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、必ず時短付与に当選することから、上記のような落胆感を遊技者に付与することはなく、遊技者の信頼を獲得することができる。

【２５１８】

《５－８－６》変形例６：

上記第５実施形態およびその変形例では、転落乱数カウンタＣＦの値を用いた転落抽選において当選した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、遊技盤３０に遊技球が入球可能な転落口を用意し、当該転落口に遊技球が入球した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成としてもよい。この構成において、上記転落口の上部に、転落口へ続く流路と転落口以外（例えば、アウト口や第２始動口）へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置を設ける構成とすることもできる。これらの構成によれば、遊技球が転落口へ入球するか否かを遊技者が視認することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落口へ遊技球が入球するか否かを、遊技者は緊迫感と期待感をもって待つことができる。

【２５１９】

《５－８－７》変形例７：

上記第５実施形態およびその変形例では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。特に、上記第５実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになるものとし、低確高サポ状態Ｈ５では、当たり抽選において大当たり当選するまで、当たり抽選において時短付与当選が繰り返される構成とした。すなわち、上記第５実施形態およびその変形例では、当たり抽選において一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるところ、当たり抽選が実行される毎に時短付与当選するように構成されており、この構成によって、低確高サポ状態Ｈ５において、大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選したことにならないことがあり得る構成とし（変形例５の構成）、当たり抽選において大当たり当選と時短付与当選のいずれもにも該当しない場合には、当たり抽選において大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とせずに、当たり抽選において一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。

【２５２０】

《５－８－８》変形例８：

上記第５実施形態およびその変形例では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される期間（以下、高サポ継続期間と呼ぶ）を、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまでに換えても良い。すなわち、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達する

まで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。所定回数は、５回に限る必要はなく、１回、２回、３回、４回、６回等のいずれの回数であってもよい。この変形例におけるその他の構成については、上記第５実施形態と同一の構成（特に、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになる構成）とする。

【２５２１】

この変形例の構成によれば、高サポ継続期間が終了するまでに、繰り返し当たり抽選において時短付与当選することになり、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、高サポ継続期間が順次延長され、この延長が当たり抽選において大当たり当選するまで繰り返されることになる。この結果、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。したがって、この変形例によれば、上記第５実施形態と同様に、低確高サポ状態Ｈ５において、所定回数しか継続しない時短付与を用いて、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できるという効果を奏する。換言すれば、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される時短付与を用いずに、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できる。

【２５２２】

なお、この変形例の変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２０８（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選したことにならないことがあり得る構成（変形例５の構成）とした上で、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまでの期間、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間である高サポ継続期間において、当たり抽選において時短付与当選した場合に限り、高サポ継続期間を延長することができる。したがって、この変形例の変形例によれば、高サポ継続期間において、当たり抽選においてたとえ大当たり当選しなくても、所定回数に達するまでに時短付与当選して、高頻度サポートモードが継続される期間が延長されることを、遊技者に期待させることができる。

【２５２３】

《５－８－９》変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構

成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落抽選において当選した場合に、次の大当たり（確変大当たり）が保証された低確高サポ状態に移行させる構成とした。これに対して、変形例として、ＳＴタイプのパチンコ機で、高確高サポ状態において、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数がＳＴ回数に達するまでに当たり抽選において大当たり当選した場合に、開閉実行モードに移行させる構成としてもよい。開閉実行モードにおいては、次に高確高サポ状態に移行することが保証されている。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において、抽選モードを高確率モードと低確率モードとの間で切り替える契機となり得る特定条件を、転落抽選において当選することとしたが、これに換えて、当たり抽選において大当たり当選することとしてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させ、高確低サポ状態において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確低サポ状態に移行させる構成とした。これに対して、変形例として、ループタイプのパチンコ機で、低確低サポ状態において、当たり抽選において大当たり当選し、振分判定により通常大当たりに当選することが成立した場合に、低確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させる構成とし、高確高サポ状態において、当たり抽選において大当たり当選し、振分判定により通常大当たりに当選することが成立した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確高サポ状態（または低確低サポ状態）に移行させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通

図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【２５２４】

《５－８－１０》変形例１０：

上記第５実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第５実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第５実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第５実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第５実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【２５２５】

《６》第６実施形態：

《６－１》遊技機の構造：

図２４２は、本発明の第６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が

設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２５２６】

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

【２５２７】

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

【２５２８】

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

【２５２９】

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

【２５３０】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作

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

【２５３１】

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

【２５３２】

図２４３は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２５３３】

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

【２５３４】

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

【２５３５】

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

【２５３６】

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

【２５３７】

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

【２５３８】

図２４４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【２５３９】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、及びＶ入賞口４８が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。

【２５４０】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２４３）から払い出される。

【２５４１】

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

【２５４２】

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

【２５４３】

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

【２５４４】

可変入賞装置３６は、遊技領域ＰＡの右側下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。大入賞口３６ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの矩形の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可

能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【２５４５】

Ｖ入賞口４８は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。本実施形態では、Ｖ入賞口４８は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａの内部に設けられている。Ｖ入賞口４８には、Ｖ入賞口４８を開閉するＶ入賞口シャッター４８ａが設けられている。Ｖ入賞口シャッター４８ａは、当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり当選を契機として実行される開閉実行モードにおける所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態であり、かつＶ入賞口シャッター４８ａが開放状態である期間において、遊技球はＶ入賞口４８に入球可能となる。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球すると、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。閉鎖状態から開放状態に切り替わる所定のタイミングについては、後述する。

【２５４６】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態で所定回数（以下、ＳＴ回数とも呼ぶ）の遊技回を実行すると、その後、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。ＳＴ回数は、本実施形態では１０回である。なお、ＳＴ回数は１０回に限る必要はなく、２０回、９回、８回、７回、６回等の他の回数としてもよい。本実施形態では、ＳＴ回数は、後述する時短継続回数（例えば５回）よりも多い回数に限るものとし、時短継続回数よりも多い回数であればいずれの回数としてもよい。

【２５４７】

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

【２５４８】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口４８、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【２５４９】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２５５０】

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

【２５５１】

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

【２５５２】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表

示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【２５５３】

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

【２５５４】

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

【２５５５】

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

【２５５６】

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

【２５５７】

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

【２５５８】

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

【２５５９】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動

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

【２５６０】

図２４５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２４５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄を示す説明図である。図２４５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【２５６１】

図２４５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２４５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２４５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【２５６２】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２５６３】

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

【２５６４】

さらに、図２４５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２に

は、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４個までである。

【２５６５】

また、図２４５（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【２５６６】

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

【２５６７】

《６－２》遊技機の電気的構成：

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

【２５６８】

図２４６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【２５６９】

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

【２５７０】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２４３）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【２５７１】

また、主制御基板６１の入力ポートには、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口４８などの各種の入球口やスルー

ゲートに設けられた各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサー６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【２５７２】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開閉動作させるＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【２５７３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。また、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、Ｖ入賞口４８を開放・閉鎖するＶ入賞口シャッター４８ａが開閉されるようにＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【２５７４】

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

【２５７５】

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

【２５７６】

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

【２５７７】

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

【２５７８】

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

【２５７９】

図２４７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モードを終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。

【２５８０】

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

【２５８１】

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

【２５８２】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウン

タＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【２５８３】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【２５８４】

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

【２５８５】

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

【２５８６】

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

【２５８７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【２５８８】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納され

ているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【２５８９】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【２５９０】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【２５９１】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【２５９２】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。

【２５９３】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【２５９４】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２５９５】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【２５９６】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２４５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【２５９７】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【２５９８】
次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。
【２５９９】
転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに

記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。第２保留エリアＲｂに記憶された転落乱数カウンタＣＦの値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル：図２５１）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【２６００】

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

【２６０１】

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

【２６０２】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【２６０３】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。

【２６０４】

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

（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【２６０５】

図２４８は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２４８（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２４８（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【２６０６】

図２４８（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【２６０７】

一方、図２４８（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２６０８】

図２４９は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２４９（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２４９（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【２６０９】

図２４９（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値として設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【２６１０】

「時短付与」とは、後述するサポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。本実施形態において当選する「時短付与」は、高頻度サポートモードが次回大当たり当選するまで継続されるタイプの時短付与である。すなわち、時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行し、その高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続される。

【２６１１】

なお、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、外れの設定はない。すなわち、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）では、外れに替わる当否結果として、時短付与が設定されている。

【２６１２】

図２４９（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の

数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【２６１３】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【２６１４】

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

【２６１５】

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

【２６１６】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。

【２６１７】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【２６１８】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２６１９】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【２６２０】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高く

なるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【２６２１】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２４８を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【２６２２】

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

【２６２３】

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

【２６２４】

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

【２６２５】

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

【２６２６】

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

【２６２７】

図２５０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２５０（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２５０（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。なお、図２５０（ａ）、図２５０（ｂ）のそれぞれにおいて

、縦の二重線よりも左側部分が振分テーブルに該当する。縦の二重線よりも右側部分は、当該振分テーブルによって振り分けられた場合に、大当たり後の抽選モードおよびサポートモードがいずれの態様に移行するかを示している。なお、ここで言う「大当たり後」とは、詳しくは、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行される開閉実行モードの終了後を意味する。

【２６２８】

図２５０（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ確変大当たり、及び８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【２６２９】

８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ことで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起きるように定めたのが、８Ｒ確変大当たりである。

【２６３０】

開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。Ｖ入賞口４８は、上述したようにラウンド遊技の１ラウンド目において遊技球の入球が容易であるが、それにも拘わらず、Ｖ入賞口４８へ遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することはない。

【２６３１】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数は１０回（ＳＴ回数）に制限されており、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が１０回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、当たり抽選の抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに確変大当たりに当選し、当該確変大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該確変大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１０回以上継続して実行される場合がある。

【２６３２】

なお、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が８Ｒ確変大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモード時において実行される遊技回の実行回数は５回（時短継続回数）に制限されている。ここでは、８Ｒ確変大当たりである場合としたが、実際はラウンド数は無関係であり、確変大当たりに該当する場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する。この場合にも高頻度サポートモード時において実行される遊技回の実行回数は時短継続回数に制限さ

れている。
【２６３３】
８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間と、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間とが重ならないように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。開閉扉３６ｂの開放期間と開閉扉３６ｂの開放期間とが重ならないことから、遊技球がＶ入賞口４８に入球する確率は極めて低い。従って、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。
【２６３４】
このように、確変大当たりは、通常大当たりと比較して、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、通常大当たりは、確変大当たりと比較して、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。なお、本明細書では、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しやすく当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高いほうの振分結果を、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶ。すなわち、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することがないが、上述するように、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶことにした。
【２６３５】
なお、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が８Ｒ通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては、低頻度サポートモードとなる。ここでは、８Ｒ通常大当たりである場合としたが、実際はラウンド数は無関係であり、通常大当たりに該当する場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては低頻度サポートモードとなる。
【２６３６】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が８Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。
【２６３７】
図２５０（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりが設定されている。
【２６３８】
１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれることで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放

状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起こるように定めたのが、１６Ｒ確変大当たりである。すなわち、１６Ｒ確変大当たりは、８Ｒ確変大当たりと比較して、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違するだけであり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである点、および、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる点で同一である。また、１６Ｒ確変大当たりは、８Ｒ確変大当たりと比較して、開閉実行モードの終了後の抽選モードおよびサポートモードについても同一である。

【２６３９】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。すなわち、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。

【２６４０】

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

【２６４１】

本実施形態では、上述したように、大当たりの種別として、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たり、１６Ｒ確変大当たりの３種類が設定されているが、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。

【２６４２】

先に説明したように、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（１０回）に達した場合に、当該遊技回の終了後に当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、本実施形態では、このＳＴ回数に達する前の遊技回であっても、後述する転落抽選において当選した場合には、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するように構成されている。

【２６４３】

図２５１は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図２５１に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、０～９９の１００個の値が設定されている。そして、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、１００～２９９の２００個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／３である。高確率モードの遊技回において、転落抽選に外れた場合には、高確率モードが継続される。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。転落抽選における当選する確率は、上記１／３に限る必要はなく、１／２、１／４等の他の確率としても良い。

【２６４４】

図２５２は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【２６４５】

図２５２（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２５２（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度

サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【２６４６】

図２５２（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２５２（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【２６４７】

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

【２６４８】

《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【２６４９】

図２５３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２４６）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【２６５０】

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

【２６５１】

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

【２６５２】

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

【２６５３】

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

【２６５４】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２６５５】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【２６５６】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２６５７】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【２６５８】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２６５９】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２６６０】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２６６１】
《６－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【２６６２】
《６－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
抽選モードとサポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。
【２６６３】
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移

行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。なお、本実施形態では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【２６６４】

当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短継続回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短継続回数は例えば５回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短継続回数である５回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短継続回数は、上記の５回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。

【２６６５】

一方、図２４９（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【２６６６】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【２６６７】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数が所定回数（ＳＴ回数）に達するまで、抽選モードとして高確率モードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数は例えば１０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高確率モードが開始されてから、ＳＴ回数である１０回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。

【２６６８】

また、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。詳しくは、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行される。このため、当該遊技回における当たり抽選において、図２４９（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【２６６９】

高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１０

回以上継続して実行される場合がある。
【２６７０】
《６－４－２》遊技の流れ：
本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。
【２６７１】
本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードとが記憶される。高確率モードフラグがＯＦＦであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがＯＮであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。
【２６７２】
なお、本実施形態では、抽選モードの特定を１つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、抽選モードの特定を２つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグと低確率モードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高確率モードフラグと低確率モードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときに、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。また、本実施形態では、サポートモードの特定を１つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、サポートモードの特定を２つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときには、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。両変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、フラグが切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら遊技の流れが進行する。
【２６７３】
図２５４は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「左打ち中」と記した破線の矩形Ｈ１ａ内に記載した内容が、ここまでの左打ちによる遊技の態様に該当する。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ１ｂ内に記載した内容については後述する。

【２６７４】
低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続される。
【２６７５】
低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａで実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。
【２６７６】
パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ２）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。なお、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ２）においては、先に説明したように、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球することはほとんどない。
【２６７７】
開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。すなわち、抽選モードとして低確率モードを、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から移行した開閉実行モード（状態Ｈ２）では、サポートモードが低頻度サポートモードであることから第２始動口３４へ遊技球が入球することがほとんどないことから、開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂには移行せずに、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａに移行する。
【２６７８】
一方、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、確変大当たりに当選するのは、左打ち中の態様Ｈ１ａと特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂとのいずれの場合もあり得る。
【２６７９】
パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ３）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出と、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８へ遊技球を入球させることを促す示唆演出とを実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて賞球を得るとともに、ラウンド遊技の１ラウンド目に大入賞口３６ａ内のＶ入賞口４８へ遊技球を入球させる。なお、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ３）においては、先に説明したように、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球することは容易である。
【２６８０】
開閉実行モード（状態Ｈ３）におけるラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球し、開閉実行モード（状態Ｈ３）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ４）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モード（ＳＴ回数である１０回限定）となり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短継続回数である５回限定）となる。
【２６８１】
高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選

の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【２６８２】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別が確変大当たりに限られる（図２５０（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルを参照）ことから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行される。高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ４）が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。なお、高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、右打ちによる第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選は、図２４９（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。

【２６８３】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【２６８４】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、時短継続回数である５回の遊技回まで継続するが、この５回に達する以前（５回以内：５回を含む）の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【２６８５】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選は、図２４９（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられる。このため、前述した転落抽選に当選した遊技回に係る当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証されている。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、図２５０（ｂ）に示すように、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態（状態Ｈ４）へ再度移行することが保証されている。

【２６８６】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、遊技者は、右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役

開放状態となる。このため、低確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【２６８７】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、当選した大当たりの種別は確変大当たりとなり、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【２６８８】

まとめると、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態（状態Ｈ５）において、次回、当たり抽選において大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たりに当選するまで、第２始動口３４へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。なお、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるこの状態を、以下、「次回まで高サポ継続状態（＝次回迄高サポ継続状態）」と呼ぶ。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から、５回以内の遊技回で転落抽選に当選して低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行した場合に、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。

【２６８９】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）において、転落抽選に当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行の際には、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数を示すＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、移行前のまま保持される。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行によって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【２６９０】

本実施形態では、先に説明したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球は、それぞれ最大４個まで保留され、その上で、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報についての当たり抽選が優先的に実行される構成とした。このために、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から当該高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行した直後において、保留情報記憶エリア６４ｂ（図２４７）の第２保留エリアＲｂに保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（以下、特２残保留と呼ぶ）による当たり抽選が優先的になされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ６ａ内に記載した内容が、当該特２残保留による遊技の態様に該当する。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から当該高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａに移行することになる。なお、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から当該高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行した直後において、特２残保留がない場合には、後述する左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する。

【２６９１】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａでは、特２残保留に

よる当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。なお、特２残保留による当たり抽選は、図２４９（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【２６９２】

特２残保留消化中の態様Ｈ６ａは、特２残保留の個数に対応した回数（最大４回）の遊技回まで継続するが、この回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、転落抽選に当選した遊技回において、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。なお、その移行先は、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂである。

【２６９３】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、左打ち中による、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選は、図２４８（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。これに対して、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留による当たり抽選は、図２４９（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することがあり得る。

【２６９４】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりでない場合、すなわち時短付与に当選した場合には、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。この結果、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から、先に説明した低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂで当選する時短付与は、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるタイプのものとした。なお、次回大当たり当選するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプの時短付与に換えて、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプの時短付与としてもよい。所定回数は、５回に限る必要はなく、１回、２回、６回、８回等のいずれの回数としてよい。

【２６９５】

まとめると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行し、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、次回、当たり抽選において大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たりに当選するまで、第２始動口３４へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して低確高サポ状態Ｈ５に移行することによって、事実上、次の確変大当たりが保証されることになる。

【２６９６】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）の説明に戻る。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて実行された遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選した場合には、図２５０（ｂ）に示すように当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モードＨ３に移行される。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、特２残保留が残っている

限り、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが継続され、特２残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【２６９７】

特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選に当選せずに、特２残保留の個数に対応した回数の遊技回が経過した場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する。

【２６９８】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が１／２３３と極めて低く、第２始動口３４の電動役物３４ａが電役開放状態となる確率は極めて低い。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口３４に遊技球が入球することは困難であることから、パチンコ機１０は、遊技者に対して、第２始動口３４を狙う右打ちではない左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における左打ち中の態様Ｈ６ｂでは、遊技者は、当該示唆演出に従って左打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの左側へ遊技球を流下させ、第１始動口３３へ遊技球を入球させる。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、右打ちをし続けた場合には、第２始動口３４に遊技球が入球することなく、遊技球を浪費してしまうことになる。

【２６９９】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。なお、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいた当たり抽選は、図２４８（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。

【２７００】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて実行された遊技回における転落抽選に当選した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。なお、その移行先は、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａである。

【２７０１】

高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【２７０２】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【２７０３】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ、転落抽選に当選せずに、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（１０回：高確低サポ状態Ｈ６に移行してからカウントすると５回）に達した場合に、当該遊技回の終了後に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。その移行先は、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａである。

【２７０４】

本実施形態のパチンコ機１０において、ＳＴ回数を１０回としたのは、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（４回）の遊技回を実行可能とし、その上で、余裕分として１回を加えたためである。すなわち、時短継続回数（５回）に対して、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（４回）を加え、さらに余裕分として１回を加えた総計１０回をＳＴ回数とした。余裕分が必要な理由を、次に説明する。

【２７０５】

本実施形態のパチンコ機１０において、ＳＴ回数を９回とした場合を考えてみる。その上で、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する際、すなわち、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）に達した際に、第２始動口３４の保留個数が最大の４個となっている場合を考えてみる。この遊技回数が時短継続回数に達した遊技回の終了時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行して、電動役物３４ａが電役開放状態から閉鎖状態に戻るが、電動役物３４ａが閉じる直前で遊技球が入球してしまうことがある。そして、当該入球した遊技球が第２始動口３４内の検知センサーによって検知されるまでに、第２始動口３４の保留個数の最初の１個に対応した保留情報についての遊技回が開始され、第２始動口３４の保留個数は１個減った３個であると判断されて、上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球についての特別情報が、特２用の保留対象となり得ることがある。そうすると、高確低サポ状態Ｈ６において４回の遊技回が実行されて、高確低サポ状態Ｈ６における遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、当該遊技回の終了後に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に移行するが、その低確低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球についての特別情報が特２残保留として残ってしまい、本来、高確低サポ状態Ｈ６において使われて欲しい当該特２残保留が、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにて使用されることになる。

【２７０６】

特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂでは、先に説明したように、特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果がたとえ大当たりでなくても、時短付与に当選することから、次回大当たり当選することが保証されている低確高サポ状態Ｈ５に移行することになる。換言すれば、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行時に上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特２残保留で、特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して低確高サポ状態Ｈ５に移行してしまうことになる。高確高サポ状態Ｈ４からＳＴ回数に到達して低確低サポ状態Ｈ１に戻った後に、特２残保留で時短付与に当選して低確高サポ状態Ｈ５に移行することによって、次回大当たりに必ず当選してしまうことは、本来、設計者が想定していないゲーム性である。

【２７０７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０において、ＳＴ回数を９回とした場合に、上記のように、本来、設計者が想定していないゲーム性を発揮することになり、遊技の健全性を損ねる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数が１０回であることから、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行時に上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特２残保留は、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにて使用されることになり、特２残保留が残ったままで、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に戻ることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４からＳＴ回数に到達して低確低サポ状態Ｈ１に戻った後に、特２残保留で時短付与に当選するという遊技の流れを消すことができることから、遊技の健全性を向上することができる。

【２７０８】

抽選モードとサポートモードとによって特定される上述した４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６について、遊技者にとっての有利性を比較すると、次のようになる。４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６のうち、低確低サポ状態Ｈ１が最も有利性が低い。高確高サポ状態

Ｈ４、低確高サポ状態Ｈ５、高確低サポ状態Ｈ６の中では、高確低サポ状態Ｈ６が最も有利性が低い。高確低サポ状態Ｈ６は、左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合や、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行するためである。高確高サポ状態Ｈ４と低確高サポ状態Ｈ５とを比較すると、低確高サポ状態Ｈ５が高確高サポ状態Ｈ４に比べて有利性が高い。高確高サポ状態Ｈ４は、抽選モードが高確率モードであることから有利性は高いが、遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達した場合にサポートモードは低頻度サポートモードに移行することから、次の確変大当たりが保証されている低確高サポ状態Ｈ５と比べると、有利性は低い。

【２７０９】

上述した遊技状態の変遷を踏まえて、遊技者は次のように遊技を行う。最初に、遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。この際に、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待するとともに、さらにその大当たりの種別が確変大当たりであることを期待する。

【２７１０】

低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりではなく通常大当たりであることに落胆しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ２において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、低確低サポ状態Ｈ１に戻る。

【２７１１】

低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりを得たことに歓喜しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ３において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、高確高サポ状態Ｈ４に移行する。

【２７１２】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、先に説明したように、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球を容易に入球させることができる。この際に、遊技者は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において、大当たり当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。

【２７１３】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、先に説明したように大当たり当選することを期待するが、さらに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数である５回に達する以前（５回以内）の遊技回において、転落抽選に当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回以内の遊技回において、転落抽選に当選した場合、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、先に説明したように、低確高サポ状態Ｈ５は事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを期待することになる。

【２７１４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、開閉実行モードＨ３から高確高サポ状態Ｈ４に移行した際に、遊技者にとっての有利性が高まったことを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。本実施形態では、有利性が高まったことを告知する演出内容として、特定のキャラクター画像及び「チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。そして、チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第１特定背景画像と呼ぶ）を表示する。遊技者は、チャンス

ゾーンに突入していることを意味する第１特定背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した大当たりに当選することや転落抽選に当選することを、いっそう大きく期待することになる。

【２７１５】

低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、先に説明した次回迄高サポ継続状態となる。このため、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられるまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持つことができる。

【２７１６】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者にとって有利性が高い状態が維持されていることを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。有利性が高い状態が維持されていることを告知する演出内容としては、上述した安泰ゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第２特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。遊技者は、安泰ゾーンに突入していることを意味する第２特定背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した高頻度サポートモードが終わらない安心感をいっそう大きく持つことになる。

【２７１７】

高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回に達してしまった場合に、その５回目の遊技回の終了後に、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行するが、この高確低サポ状態Ｈ６においても、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで実行される遊技回において、遊技者は、当たり抽選に当選することはもとより、転落抽選に当選することを期待する。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行するが、先に説明したように、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいては、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して低確高サポ状態Ｈ５に移行することによって、事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行してからの特２保留に基づく遊技回においても、転落抽選に当選することを期待することになる。

【２７１８】

なお、上記のように、高確低サポ状態（状態Ｈ６）において特２保留に基づく遊技回を多く実行させるには、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）に達するタイミングで、第２始動口３４の保留個数が最大の保留個数分となるように特２保留を貯めておく必要がある。このため、高確高サポ状態Ｈ４においては、遊技者は、右打ちを連続的に行い、遊技球発射機構による遊技球の発射が停止することのないように遊技を行う。

【２７１９】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、遊技者にとっての有利性が高い状態が特２残保留の数に対応した限られた遊技回数分のみ継続することを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。上記演出内容としては、例えば、最終決戦ゾーンに突入し、かつ上記限られた遊技回数の残り回数についてのカウントダウンがなされていることを意味する特定の背景画像（以下、第３特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。遊技者は、第３特定背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した大当たりに当選することや転落抽選に当選することを、いっそう大きく期待することになる。

【２７２０】

高確低サポ状態Ｈ６において、特２残保留の存在を確認しつつ、遊技者は、左打ちを行い

、第１始動口３３に遊技球を入球させる。特２残保留が無くなり、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから左打ち中の態様Ｈ６ｂに遊技回が移行すると、遊技者は、高確低サポ状態Ｈ６に移行する前の高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａまでの間で、大当たり当選しなかったこと、および転落抽選に当選しなかったことに落胆することになる。このため、左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する前、すなわち、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいては、当たり抽選にも転落抽選にも当選せずに、特２残保留に基づいて実行される遊技回が終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者は持つことになる。

【２７２１】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、

ｉ）転落抽選に当選すること、

ii）当たり抽選において大当たり当選すること、

iii）高確低サポ状態Ｈ６に移行してからの遊技回の実行回数が５回（高確高サポ状態Ｈ４に移行してからカウントすると１０回）に達すること、

のいずれかを満たすまで、遊技回を繰り返し行うことになる。上記ｉ）またはiii）が満たされた場合に、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。上記ii）が満たされた場合に、振分判定による振分結果に対応した開閉実行モードＨ２またはＨ３に移行する。

【２７２２】

また、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、抽選モードは高確率モードであることから、遊技者は大当たり当選しないかといった期待感をまだまだ持つことができ、さらには、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりとなって、高確高サポ状態Ｈ４に復活したいといった期待感を持つことができる。また、転落抽選に当選してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【２７２３】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技者にとっての有利性が高い状態が完全に消失してしまう直前であることを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。上記演出内容としては、例えば、ピンチゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第４特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。ピンチゾーンに突入していることを意味する第４特定背景画像を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した落胆感をいっそう大きく持つことになり、一方で上述した高確高サポ状態Ｈ４に復活したいといった期待感をいっそう大きく持つことになる。

【２７２４】

高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合に移行する低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいては、特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待する。特２残保留に基づいて当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。但し、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて大当たりに当選しなくても、時短付与に必ず当選することから、低確高サポ状態Ｈ５に移行して、最終的には、確変大当たりに再度、当選することができるため、大当たりに当選しないことを落胆することなく、安心感を持つことができる。

【２７２５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて、遊技者にとって有利性が低下する虞がなくなり、遊技者にとって有利性が高い状態に移行することを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。具体的には、遊技者にとって有利性が低下する虞がなくなったことの告知として、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて実行した最終決戦ゾーンの演出を継続し、最終決戦ゾーンの演出としてのバトル演出において、遊

技者側に対応した特定キャラクターが優勢となり、当該特定キャラクターに負けはないことを示す演出内容を含む演出を実行する。その後、遊技者にとって有利性が高い状態に移行することを告知する演出内容として、２通りの演出内容のうちのいずれか一方を含む演出を実行する。２通りの演出内容のうちの一方は、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて、当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられた場合に実行されるもので、特定キャラクターが勝利する演出内容を含む。２通りの演出内容のうちの他方は、当たり抽選において時短付与に当選した場合に実行されるもので、バトル演出において特定キャラクターが優勢のまま、一旦引き分ける演出内容を含む。

【２７２６】

低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて時短付与に当選した場合に移行する低確高サポ状態Ｈ５においては、上記の一旦引き分ける演出内容に続いて、特定キャラクターが優勢のまま、決着がつかない演出内容が繰り返される。その後、低確高サポ状態Ｈ５において、確変大当たりに当選した場合に、特定キャラクターが勝利する演出内容を含む演出を実行する。遊技者は、これらの演出内容を含む一連の演出を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した期待感や安心感をいっそう大きく持つことになる。

【２７２７】

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低確低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられたことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、以下、考察してみる。

【２７２８】

高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。また、高確高サポ状態Ｈ４から時短継続回数（５回）の遊技回が経過して移行した高確低サポ状態Ｈ６において、特２残保留の個数に対応した回数以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。このため、高確高サポ状態Ｈ４における継続率を算出するには、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する場合、および高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａを経由して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行する場合を考慮する必要がある。

【２７２９】

まず、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する確率Ａを算出する。具体的には、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から時短継続回数（５回）全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を、上記確率Ａとして算出する。具体的には、次式（１）に従って、確率Ａを計算する。

【２７３０】

確率Ａ＝｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾５　...（１）

【２７３１】

式（１）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「５」は、時短継続回数である。「＾」はべき算をあらわす演算子である。

【２７３２】

次いで、高確高サポ状態Ｈ４において特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから左打ち中の態様

Ｈ６ｂに移行する確率Ｂを算出する。具体的には、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から特２残保留の個数に対応した回数全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を、上記確率Ｂとして算出する。具体的には、次式（２）に従って、確率Ｂを計算する。

【２７３３】

確率Ｂ＝｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾４　...（２）

【２７３４】

式（２）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「４」は、特２残保留の個数に対応した回数であり、ここでは最大の４回とした。「＾」はべき算をあらわす演算子である。

【２７３５】

なお、本実施形態では、先に説明したように、高確低サポ状態Ｈ６において、左打ち中の態様Ｈ６ｂを構成することから、この左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、確変大当たりに当選する場合も考慮する必要がある。そこで、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、確変大当たりに当選しない確率を、確率Ｃとして算出する。具体的には、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、当たり抽選で大当たり当選せず、たとえ大当たりしたとしても確変大当たりに振り分けられない確率を、上記確率Ｃとして算出する。ここでは、左打ち中の態様Ｈ６ｂにて実行される遊技回の回数は１回であるものとして求める。具体的には、次式（３）に従って、確率Ｃを計算する。

【２７３６】

確率Ｃ＝（１－１／３）×（１－１／２０）×（１－１／２）　...（３）

【２７３７】

式（３）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選しない確率である。「１－１／２」は、第１始動口用の振分テーブル（図２５０(ａ)参照）で確変大当たりに振り分けられない確率である。

【２７３８】

継続率は、上述した確率Ａに対して、確率Ｂおよび確率Ｃをそれぞれ掛けて、その答えを１から引くことによって継続率が求まる。すなわち、継続率は次式（４）に従って計算することができる。

【２７３９】

継続率＝１－確率Ａ×確率Ｂ×確率Ｃ
＝１－［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾５］×
［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾４］×
｛（１－１／３）×（１－１／２０）×（１－１／２）｝　...（４）

【２７４０】

式（４）を計算すると、継続率は、約９９．５％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機種を実現することができる。

【２７４１】

上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合に

その揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回以内の各遊技回と、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行してからの特２残保留に基づいて実行される最大４回（前述したように５回となり得ることもある）の各遊技回とにおいて、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、より大きな期待感を付与することができる。

【２７４２】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）までの期間において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、特２残保留が無くなってしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【２７４３】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【２７４４】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【２７４５】

《６－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【２７４６】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理

および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２７４７】

＜タイマ割込み処理＞

図２５５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２７４８】

ステップＳｕ０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｕ０１０２に進む。

【２７４９】

ステップＳｕ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｕ０１０３に進む。

【２７５０】

ステップＳｕ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｕ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２５９）において、その値を更新する。

【２７５１】

ステップＳｕ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｕ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０１０４を実行した後、ステップＳｕ０１０５に進む。

【２７５２】

ステップＳｕ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｕ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【２７５３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２５５：Ｓｕ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７５４】

図２５６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｕ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｕ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｕ０２０３に進む。

【２７５５】

ステップＳｕ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｕ

０２０４に進む。
【２７５６】
ステップＳｕ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｕ０２０９に進む。
【２７５７】
ステップＳｕ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｕ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｕ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【２７５８】
ステップＳｕ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｕ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を２個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｕ０２０７に進む。一方、ステップＳｕ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｕ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２７５９】
ステップＳｕ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｕ０２０８に進む。
【２７６０】
ステップＳｕ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｕ０２０９に進む。
【２７６１】
ステップＳｕ０２０９では、上述したステップＳｕ０２０４又はステップＳｕ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｕ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｕ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２７６２】
一方、ステップＳｕ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｕ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｕ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｕ０２１２に進む。
【２７６３】
ステップＳｕ０２１２では、ステップＳｕ０１０３（図２５５）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｕ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｕ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｕ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｕ０１０３

にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｕ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｕ０２１２を実行した後、ステップＳｕ０２１３に進む。

【２７６４】

ステップＳｕ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否結果などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０２１３を実行した後、ステップＳｕ０２１４に進む。

【２７６５】

ステップＳｕ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２７６６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２５９：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２７６７】

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

【２７６８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｕ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２７６９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２５６：Ｓｕ０２０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７７０】

図２５７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２７７１】

ステップＳｕ０３０１では、始動口用の入球処理（図２５６）における始動口への入球に

よって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｕ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２７７２】

ステップＳｕ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｕ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｕ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２７７３】

一方、ステップＳｕ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｕ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｕ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｕ０３０５に進み、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【２７７４】

ステップＳｕ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｕ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｕ０３０３に進む。ステップＳｕ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｕ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）ルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２７７５】

ステップＳｕ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｕ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｕ０３０７に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｕ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２７７６】

ステップＳｕ０３０８では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｕ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｕ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｕ０３１０を実行した後、ステップＳｕ０３１１に進む。

【２７７７】

ステップＳｕ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｕ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｕ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を

記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｕ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｕ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｕ０３１３に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【２７７８】

ステップＳｕ０３０８において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｕ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｕ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｕ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｕ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２７７９】

ステップＳｕ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｕ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３１７に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｕ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｕ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【２７８０】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２５５：Ｓｕ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７８１】

図２５８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｕ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｕ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｕ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｕ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２７８２】

ステップＳｕ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｕ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｕ０４０４に進む。

【２７８３】

ステップＳｕ０４０４では、ステップＳｕ０１０３（図２５５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【２７８４】

一方、ステップＳｕ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｕ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【２７８５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ

６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【２７８６】

図２５９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｕ０５０２に進む。

【２７８７】

ステップＳｕ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｕ０５０３に進む。

【２７８８】

ステップＳｕ０５０３では、ステップＳｕ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、第１保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｕ０５０３を実行した後、ステップＳｕ０５０４に進む。

【２７８９】

ステップＳｕ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｕ０５０５に進む。

【２７９０】

ステップＳｕ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｕ０５０６に進む。ステップＳｕ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｕ０５０６を実行した後、ステップＳｕ０５０７に進む。

【２７９１】

ステップＳｕ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｕ０５０８に進む。

【２７９２】

ステップＳｕ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｕ０５０９に進む。

【２７９３】

ステップＳｕ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｕ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｕ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｕ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｕ０５１０及びステップＳｕ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｕ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとと

もに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｕ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｕ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｕ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０５０３に戻り、ステップＳｕ０５０３からステップＳｕ０５０８までの各処理を実行する。

【２７９４】

なお、ステップＳｕ０５０３からステップＳｕ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２７９５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２５９：Ｓｕ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７９６】

図２６０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。なお、開閉実行モードを遊技者に有利な有利遊技状態としてもよい。

【２７９７】

ステップＳｕ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｕ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｕ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｕ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｕ０６０２に進む。

【２７９８】

ステップＳｕ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２７９９】

ステップＳｕ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｕ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｕ０６０３に進む。

【２８００】

ステップＳｕ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｕ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２８０１】

一方、ステップＳｕ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｕ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０６０４に進む。

【２８０２】
ステップＳｕ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｕ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２８０３】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６０：Ｓｕ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８０４】
図２６１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｕ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｕ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｕ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｕ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０７０２に進む。
【２８０５】
ステップＳｕ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｕ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【２８０６】
ステップＳｕ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｕ０７０４に進む。
【２８０７】
ステップＳｕ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０７０４を実行した後、ステップＳｕ０７０５に進む。
【２８０８】
ステップＳｕ０７０５では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０７０５を実行した後、ステップＳｕ０７０６に進む。
【２８０９】
ステップＳｕ０７０６では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づくものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｕ０７０５で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｕ０７０６を実行した後、ステップＳｕ０７０７に進む。
【２８１０】
ステップＳｕ０７０７では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、時短付与の有無、及び振り分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選において大当たりに当選したか否かの情報、当たり抽選において時短付与に当選したか否かの情報、および大当たりの種別の情報として、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、１６Ｒ確変大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【２８１１】
ステップＳｕ０７０６およびステップＳｕ０７０７にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２５９）におけるステップＳｕ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別

コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｕ０７０７を実行した後、ステップＳｕ０７０８に進む。

【２８１２】

ステップＳｕ０７０８では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｕ０７０８を実行した後、ステップＳｕ０７０９に進む。

【２８１３】

ステップＳｕ０７０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｕ０７０９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２８１４】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｕ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８１５】

図２６２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０８０１では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいか否かを判定する。

【２８１６】

ステップＳｕ０８０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きくない（すなわち０である）と判定した場合には（ステップＳｕ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｕ０８０２～ステップＳｕ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｕ０８０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定した場合には（ステップＳｕ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０８０８～ステップＳｕ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。この結果、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに保留情報が記憶されている場合には、ステップＳｕ０８０８～ステップＳｕ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【２８１７】

ステップＳｕ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｕ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｕ０８０４に進む。ステップＳｕ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｕ０８０５に進む。

【２８１８】

ステップＳｕ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｕ０８０５を実行した後、ステップＳｕ０８０６に進む。

【２８１９】

ステップＳｕ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第

２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｕ０８０７へ進む。

【２８２０】

ステップＳｕ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２８２１】

ステップＳｕ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２５９）におけるステップＳｕ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２８２２】

ステップＳｕ０８０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定した場合には（ステップＳｕ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０８０８に進む。

【２８２３】

ステップＳｕ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｕ０８０９に進む。ステップＳｕ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｕ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｕ０８１１に進む。

【２８２４】

ステップＳｕ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｕ０８１１を実行した後、ステップＳｕ０８１２に進む。

【２８２５】

ステップＳｕ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｕ０８１３に進む。

【２８２６】

ステップＳｕ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２８２７】

ステップＳｕ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２５９）におけるステップＳｕ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表

示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２８２８】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｕ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８２９】

図２６３は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｕ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０９０２に進む。

【２８３０】

ステップＳｕ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図２５１参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｕ０９０３では、ステップＳｕ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｕ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０９０４に進む。

【２８３１】

ステップＳｕ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｕ０９０５に進み、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落抽選に当選して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｕ０９０５を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【２８３２】

一方、ステップＳｕ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｕ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｕ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｕ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【２８３３】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｕ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８３４】

図２６４は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１００１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１００１：ＮＯ）、ステップＳｕ１００２に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２８３５】

ステップＳｕ１００２において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｕ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２４８（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００８に進む。

【２８３６】

一方、ステップＳｕ１００２において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｕ１

００２：ＮＯ）、ステップＳｕ１００４に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２４８（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００８に進む。

【２８３７】

ステップＳｕ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではあると判定した場合には（Ｓｕ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００５に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２８３８】

ステップＳｕ１００５において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｕ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００６に進み、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２４９（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００６に進む。

【２８３９】

一方、ステップＳｕ１００５において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｕ１００５：ＮＯ）、ステップＳｕ１００７に進み、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２４９（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００８に進む。

【２８４０】

ステップＳｕ１００８では、ステップＳｕ１００３、ステップＳｕ１００４、ステップＳｕ１００６、またはステップＳｕ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｕ１００８において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｕ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００９に進む。

【２８４１】

ステップＳｕ１００９では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１００９：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１０に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２５０（ａ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２８４２】

一方、ステップＳｕ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１０１１に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２５０（ｂ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲に含まれているかを判定する。本実施形態の第２始動口用の振分テーブルでは、振分結果が１６Ｒ確変大当たりの一種類だけであるから、上記判定の結果は必ず１６Ｒ確変大当たりとなる。ステップＳｕ１０１０又はステップＳｕ１０１１の処理を実行した後、ステップＳｕ１０１２に進む。

【２８４３】

ステップＳｕ１０１２では、ステップＳｕ１０１０又はステップＳｕ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ確変大当たりである場合に

は１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｕ１０１２を実行した後、ステップＳｕ１０１３に進む。

【２８４４】

ステップＳｕ１０１３では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｕ１０１０又はステップＳｕ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｕ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２８４５】

ステップＳｕ１００８において、ステップＳｕ１００３、ステップＳｕ１００４、ステップＳｕ１００６、またはステップＳｕ１００７における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｕ１００８：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１４に進む。

【２８４６】

ステップＳｕ１０１４では、ステップＳｕ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が時短付与当選（時短付与に当選したこと）であるか否かを判定する。ステップＳｕ１０１４において、当否判定の結果が時短付与当選である場合には（Ｓｕ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１０１５に進む。

【２８４７】

ステップＳｕ１０１５では、時短付与フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの時短付与フラグをＯＮする。時短付与フラグは、時短付与に当選したことを示すフラグである。ステップＳｕ１０１５を実行した後、ステップＳｕ１０１６に進む。

【２８４８】

ステップＳｕ１０１６では、時短付与用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、時短付与に当選したことになる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに格納されている、当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｕ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２８４９】

ステップＳｕ１０１４において、ステップＳｕ１００７における当否判定の結果が時短付与当選でない場合には（Ｓｕ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１７に進む。

【２８５０】

ステップＳｕ１０１７では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１０１８に進む。

【２８５１】

ステップＳｕ１０１８において、ステップＳｕ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｕ１０１８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１０１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｕ１０１９を実行した後、ステップＳｕ１０２０に進む。

【２８５２】

一方、ステップＳｕ１０１８において、ステップＳｕ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｕ１０１８：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１９を実行することなく、ステップＳｕ１０２０に進む。

【２８５３】

ステップＳｕ１０２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｕ１０２０を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【２８５４】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｕ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８５５】

図２６５は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｕ１１０２に進む。

【２８５６】

ステップＳｕ１１０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｕ１１０２を実行した後、ステップＳｕ１１０３に進む。

【２８５７】

ステップＳｕ１１０３では、ステップＳｕ１１０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｕ１１０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｕ１１０３を実行した後、ステップＳｕ１１０４に進む。

【２８５８】

ステップＳｕ１１０４では、ステップＳｕ１１０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【２８５９】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２６０：Ｓｕ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８６０】

図２６６は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１２０１では、今

回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｕ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２６５）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２８６１】

ステップＳｕ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｕ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２８６２】

ステップＳｕ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｕ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｕ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｕ１２０３を実行した後、ステップＳｕ１２０４に進む。

【２８６３】

ステップＳｕ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１２０４において、上記フラグのいずれもＯＮではない、すなわち今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｕ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｕ１２０５に進む。

【２８６４】

ステップＳｕ１２０５では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が時短付与である場合に実行される処理である時短付与用処理を実行する。なお、時短付与用処理の詳細は後述する。ステップＳｕ１２０５を実行した後、ステップＳｕ１２０６に進む。

【２８６５】

ステップＳｕ１２０６では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２８６６】

ステップＳｕ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２０７に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値を１減算する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数があと何回でＳＴ回数に達するかを計数するためのカウンタである。ステップＳｕ１２０７を実行した後、ステップＳｕ１２０８に進む。

【２８６７】

ステップＳｕ１２０８では、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数（例えば１０回）に達したか否かを判定する。具体的には、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であるか否かを判定する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣはＳＴ回数の残りの回数を示すものであることから、ＳＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したか否かを判定することができる。

【２８６８】

ステップＳｕ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｕ１２０８：ＹＥＳ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したと判定した場合には、ステップＳｕ１２０９に進み、高確率モードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｕ１２１０に進む。

【２８６９】
一方、ステップＳｕ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｕ１２０８：ＮＯ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達する前（＝ＳＴ回数内）であると判定した場合には、ステップＳｕ１２０９を実行することなく、ステップＳｕ１２１０に進む。
【２８７０】
なお、ステップＳｕ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｕ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｕ１２１０に進む。
【２８７１】
ステップＳｕ１２１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。次回迄高サポ継続状態フラグは、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に該当するか否かを示すフラグであり、ステップＳｕ１２０５の時短付与処理において時短付与フラグがＯＮであると判定された場合にＯＮにされ、開閉実行モードの開始時（オープニング期間の開始時）にＯＦＦにされる。
【２８７２】
ステップＳｕ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１２１０：ＹＥＳ）、直ちに本変動終了処理を終了する。
【２８７３】
一方、ステップＳｕ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｕ１２１０：ＮＯ）、ステップＳｕ１２１１に進む。
【２８７４】
ステップＳｕ１２１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２８７５】
ステップＳｕ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２１２に進む。
【２８７６】
ステップＳｕ１２１２では、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数があと何回で時短継続回数に達するかを計数するためのカウンタである。その後、ステップＳｕ１２１３に進む。
【２８７７】
ステップＳｕ１２１３では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数（例えば５回）に達したか否かを判定する。具体的には、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であるか否かを判定する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは時短継続回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したか否かを判定することができる。
【２８７８】
ステップＳｕ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｕ１２１３：ＹＥＳ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したと判定した場合には、ステップＳｕ１２１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｕ１２１４を実行した後、本変動終了処理を終了する。
【２８７９】
一方、ステップＳｕ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｕ１２１３：ＮＯ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達する前（＝時短継続回数内）であると判定した場

合には、ステップＳｕ１２１４を実行することなく、直ちに本変動終了処理を終了する。
【２８８０】
なお、ステップＳｕ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｕ１２１１：ＮＯ）、直ちに本変動終了処理を終了する。
【２８８１】
ステップＳｕ１２０４において、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｕ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｕ１２１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【２８８２】
＜時短付与用処理＞
次に、時短付与用処理について説明する。時短付与用処理は、変動終了処理のサブルーチン（図２６６：Ｓｕ１２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８８３】
図２６７は、時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１３０１では、時短付与フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２８８４】
ステップＳｕ１３０１において、時短付与フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１３０２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、時短付与フラグがＯＮである場合、すなわち、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。ステップＳｕ１３０２を実行した後、ステップＳｕ１３０３に進む。
【２８８５】
ステップＳｕ１３０３では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１３０３を実行した後、ステップＳｕ１３０４に進む。
【２８８６】
ステップＳｕ１３０４では、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＮにし、その後、ステップＳｕ１３０５に進み、次回迄高サポ継続状態にあることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである次回迄高サポ継続状態コマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１３０５を実行した後、ステップＳｕ１３０６に進む。
【２８８７】
ステップＳｕ１３０６では、時短付与フラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１３０６を実行した後、時短付与用処理を終了する。
【２８８８】
一方、ステップＳｕ１３０１において、時短付与フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｕ１３０１：ＮＯ）、直ちに時短付与用処理を終了する。
【２８８９】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２５９：Ｓｕ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２８９０】
図２６８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実

行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【２８９１】
ステップＳｕ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【２８９２】
ステップＳｕ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｕ１４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【２８９３】
ステップＳｕ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｕ１４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４０５に進む。一方、ステップＳｕ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｕ１４０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２８９４】
ステップＳｕ１４０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４０５を実行した後、ステップＳｕ１４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４０６を実行した後、ステップＳｕ１４０７に進み、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４０７を実行した後、ステップＳｕ１４０８に進む。
【２８９５】
ステップＳｕ１４０８では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている
【２８９６】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【２８９７】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【２８９８】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、後述するシャッター開閉処理によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように制御されている。翻

ってみて、上述した開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定める開閉シナリオは、大当たりの種別が確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって相違したものに設定される。大当たりの種別が確変大当たりである場合、すなわち、ＲＡＭ６４の８Ｒ確変大当たりフラグまたは１６Ｒ確変大当たりフラグがＯＮである場合には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ように、上記開放条件が定められる。これによって、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。

【２８９９】

なお、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成に換えて、ラウンド遊技の１以外の数のラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成としてもよい。ステップＳｕ１４０８を実行した後、ステップＳｕ１４０９に進む。

【２９００】

ステップＳｕ１４０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｕ１４０９を実行した後、ステップＳｕ１４１０に進む。

【２９０１】

ステップＳｕ１４１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２５９）におけるステップＳｕ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｕ１４１０を実行した後、ステップＳｕ１４１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。ステップＳｕ１４１１を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９０２】

ステップＳｕ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１２に進む。

【２９０３】

ステップＳｕ１４１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｕ１４１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｕ１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｕ１４１４に進む。

【２９０４】

ステップＳｕ１４１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表

示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｕ１４１４を実行した後、ステップＳｕ１４１５に進む。

【２９０５】

ステップＳｕ１４１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｕ１４１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５９：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｕ１４１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９０６】

ステップＳｕ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｕ１４１６を実行した後、ステップＳｕ１４１７に進む。

【２９０７】

ステップＳｕ１４１７では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｕ１４１７を実行した後、ステップＳｕ１４１８に進む。

【２９０８】

ステップＳｕ１４１８では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｕ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｕ１４１８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１９に進む。一方、ステップＳｕ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｕ１４１８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２９０９】

ステップＳｕ１４１９では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｕ１４２０に進む。

【２９１０】

ステップＳｕ１４２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｕ１４２０を実行した後、ステップＳｕ１４２１に進む。

【２９１１】

ステップＳｕ１４２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｕ１４２１を実行した後、ステップＳｕ１４２２に進む。

【２９１２】

ステップＳｕ１４２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２５９）におけるステップＳｕ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｕ１４２２を実行した後、ステップＳｕ１４２３に進む。

【２９１３】

ステップＳｕ１４２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２９１４】
ステップＳｕ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４２４に進む。
【２９１５】
ステップＳｕ１４２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｕ１４２１）において、ステップＳｕ１４２１でエンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｕ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１４２４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４２５に進む。
【２９１６】
ステップＳｕ１４２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｕ１４２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｕ１４２６を実行した後、ステップＳｕ１４２７に進む。
【２９１７】
ステップＳｕ１４２７では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２９１８】
一方、ステップＳｕ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｕ１４２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２９１９】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｕ１４１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９２０】
図２６９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１５０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｕ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｕ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１５０２に進む。
【２９２１】
ステップＳｕ１５０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｕ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１５０３に進む。
【２９２２】
ステップＳｕ１５０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｕ１５０４に進む。
【２９２３】
ステップＳｕ１５０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５９：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開

閉扉開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。ステップＳｕ１５０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２９２４】

ステップＳｕ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｕ１５０３およびステップＳｕ１５０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２９２５】

ステップＳｕ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｕ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１５０５に進む。

【２９２６】

ステップＳｕ１５０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｕ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１５０６に進む。

【２９２７】

ステップＳｕ１５０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｕ１５０７に進む。

【２９２８】

ステップＳｕ１５０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５９：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、開閉扉閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。ステップＳｕ１５０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２９２９】

ステップＳｕ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｕ１５０６およびステップＳｕ１５０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２９３０】

＜シャッター開閉処理＞

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｕ１４１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９３１】

図２７０は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１６０１では、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター駆動部４８ｂ（図２４６）の動作状態によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かが判定される。

【２９３２】

ステップＳｕ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中ではないと判定した

場合には（Ｓｕ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１６０２に進む。
【２９３３】
ステップＳｕ１６０２では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように動作させる。この動作を実現するために、ステップＳｕ１６０２では、開閉実行モードの開始時から所定時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立しているか否かを判定する。
【２９３４】
ステップＳｕ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１６０３に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開放する。ステップＳｕ１６０３を実行した後、後述するステップＳｕ１６０６に進む。
【２９３５】
一方、ステップＳｕ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｕ１６０３を実行することなく、ステップＳｕ１６０６に進む。
【２９３６】
ステップＳｕ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中であると判定した場合には（Ｓｕ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１６０４に進む。
【２９３７】
ステップＳｕ１６０４では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放するタイミングから上記一定時間（１０秒間）が経過し閉鎖するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。
【２９３８】
ステップＳｕ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１６０５に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを閉鎖する。ステップＳｕ１６０５を実行した後、ステップＳｕ１６０６に進む。
【２９３９】
一方、ステップＳｕ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｕ１６０５を実行することなく、ステップＳｕ１６０６に進む。
【２９４０】
ステップＳｕ１６０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｕ１６０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。
【２９４１】
＜Ｖ入賞判定処理＞
次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン（図２７０：Ｓｕ１６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９４２】
図２７１は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１７０１では、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知する検知センサー６７ｆの検知信号から判断される。ステップＳｕ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｕ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１７０２に進む。
【２９４３】

ステップＳｕ１７０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。Ｖ入賞フラグはＶ入賞口４８への遊技球の入球を検知した時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。ステップＳｕ１７０２を実行した後、ステップＳｕ１７０３に進む。

【２９４４】

ステップＳｕ１７０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５９：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｕ１７０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【２９４５】

一方、ステップＳｕ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｕ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１７０２およびステップＳｕ１７０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【２９４６】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｕ１４２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９４７】

図２７２は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１８０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２９４８】

ステップＳｕ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１８０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１８０２を実行した後、ステップＳｕ１８０３に進む。

【２９４９】

ステップＳｕ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｕ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。ステップＳｕ１８０４を実行した後、ステップＳｕ１８０５に進む。

【２９５０】

ステップＳｕ１８０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８０５を実行した後、ステップＳｕ１８０６に進む。

【２９５１】

ステップＳｕ１８０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８０６を実行した後、ステップＳｕ１８０７に進む。

【２９５２】

ステップＳｕ１８０７では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられたＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣに１０をセットする。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣにセットさ

れる値は、遊技回数を限定して高確率モードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｕ１８０７を実行した後、ステップＳｕ１８０８に進む。

【２９５３】

ステップＳｕ１８０８では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた時短用遊技回数カウンタＰＮＣに５をセットする。時短用遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｕ１８０８を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２９５４】

一方、ステップＳｕ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｕ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１８０９に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。ステップＳｕ１８０９を実行した後、ステップＳｕ１８１０に進む。

【２９５５】

ステップＳｕ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８１０を実行した後、ステップＳｕ１８１１に進む。

【２９５６】

ステップＳｕ１８１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８１１を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２９５７】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２５９：Ｓｕ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９５８】

図２７３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｕ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１９０２に進む。

【２９５９】

ステップＳｕ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｕ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｕ１９０３に進む。

【２９６０】

ステップＳｕ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み

処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【２９６１】
ステップＳｕ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０４に進む。
【２９６２】
ステップＳｕ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｕ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｕ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｕ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｕ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｕ１９０６に進む。
【２９６３】
ステップＳｕ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｕ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｕ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｕ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０７に進む。
【２９６４】
ステップＳｕ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｕ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｕ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｕ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｕ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｕ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｕ１９１０に進む。
【２９６５】
ステップＳｕ１９１０では、ステップＳｕ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｕ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｕ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【２９６６】
一方、ステップＳｕ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｕ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｕ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【２９６７】
ステップＳｕ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｕ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｕ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｕ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｕ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４

７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｕ１９１３に進む。

【２９６８】

ステップＳｕ１９１３では、ステップＳｕ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｕ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｕ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｕ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｕ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２９６９】

ステップＳｕ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｕ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｕ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１６に進む。

【２９７０】

ステップＳｕ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｕ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２９７１】

ステップＳｕ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２９７２】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２７３：Ｓｕ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９７３】

図２７４は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｕ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００２に進む。

【２９７４】

ステップＳｕ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｕ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９７５】

ステップＳｕ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００３に進み、電動役物３４

ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｕ２００３を実行した後、ステップＳｕ２００４に進む。

【２９７６】

ステップＳｕ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｕ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｕ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｕ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９７７】

ステップＳｕ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｕ２００１：ＮＯ）、ステップＳｕ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｕ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｕ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｕ２００９に進む。

【２９７８】

ステップＳｕ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｕ２００９：ＮＯ）、ステップＳｕ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【２９７９】

ステップＳｕ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｕ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９８０】

一方、ステップＳｕ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｕ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｕ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｕ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｕ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２９８１】

《６－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２９８２】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【２９８３】
図２７５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２９８４】
ステップＳｕ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｕ２１０１を実行した後、ステップＳｕ２１０２に進む。
【２９８５】
ステップＳｕ２１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｕ２１０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２１０２を実行した後、ステップＳｕ２１０３に進む。
【２９８６】
ステップＳｕ２１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２１０３を実行した後、ステップＳｕ２１０４に進む。
【２９８７】
ステップＳｕ２１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｕ２１０４を実行した後、ステップＳｕ２１０５に進む。
【２９８８】
ステップＳｕ２１０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｕ２１０５を実行した後、ステップＳｕ２１０６に進む。
【２９８９】
ステップＳｕ２１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したＶ入賞コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示す演出画像を視認することによって、遊技者は、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを認識することができる。ステップＳｕ２１０６を実行した後、ステップＳｕ２１０７に進む。
【２９９０】
ステップＳｕ２１０７では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にと

って有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として、次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行することを認めることができる。

【２９９１】

一方、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードであり（すなわち、高確低サポ状態時であり）、特２残保留が存在する時に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中Ｈ１ｂを経由して、次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行することを認めることができる。

【２９９２】

抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードであり（すなわち、高確低サポ状態時であり）、特２残保留が存在しない時に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確低サポ状態Ｈ１に移行したことを認めることができる。ステップＳｕ２１０７を実行した後、ステップＳｕ２１０８に進む。

【２９９３】

ステップＳｕ２１０８では、次回迄高サポ継続演出用処理を実行する。次回迄高サポ継続演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に移行したことを認識することができる。ステップＳｕ２１０８を実行した後、ステップＳｕ２１０９に進む。

【２９９４】

ステップＳｕ２１０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｕ２１０９を実行した後、ステップＳｕ２１１０に進む。

【２９９５】

ステップＳｕ２１１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｕ２１１０を実行した後、ステップＳｕ２１１１に進む。

【２９９６】

ステップＳｕ２１１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｕ２１１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２９９７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｕ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９

２によって実行される。
【２９９８】
図２７６は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｕ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｕ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２２０２に進む。
【２９９９】
ステップＳｕ２２０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｕ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｕ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｕ２２０３を実行した後、ステップＳｕ２２０５に進む。
【３０００】
ステップＳｕ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｕ２２０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｕ２２０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｕ２２０４を実行した後、ステップＳｕ２２０５に進む。
【３００１】
ステップＳｕ２２０３及びステップＳｕ２２０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【３００２】
ステップＳｕ２２０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカ

ウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｕ２２０５を実行した後、ステップＳｕ２２０６に進む。

【３００３】

ステップＳｕ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｕ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｕ２２０２～ステップＳｕ２２０５を実行することなく、ステップＳｕ２２０６に進む。

【３００４】

ステップＳｕ２２０６では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｕ２２０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｕ２２０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｕ２２０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【３００５】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｕ２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３００６】

図２７７は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｕ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｕ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｕ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｕ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２３０２に進む。

【３００７】

ステップＳｕ２３０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｕ２３０３に進む。

【３００８】

ステップＳｕ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２３０３を実行した後、ステップＳｕ２３０４に進む。

【３００９】

ステップＳｕ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２４５参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たり

の場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【３０１０】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【３０１１】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、時短図柄である場合には、有効ラインＬ１（図２４５参照）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。時短図柄に対応した所定の図柄の組合せは、例えば、［３・４・１］である（図２４５を参照）。ステップＳｕ２３０４を実行した後、ステップＳｕ２３０５に進む。

【３０１２】

ステップＳｕ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｕ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｕ２３０６に進む。

【３０１３】

ステップＳｕ２３０６では、今回の遊技回においてステップＳｕ２３０３で設定された演出パターン、ステップＳｕ２３０４で設定された停止図柄、ステップＳｕ２３０５で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｕ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｕ２３０７を実行した後、ステップＳｕ２３０８に進む。

【３０１４】

ステップＳｕ２３０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３０１５】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２７７：Ｓｕ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０１６】

図２７８は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２４０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｕ２４０２に進む。

【３０１７】

ステップＳｕ２４０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有

無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｕ２４０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２７７）のステップＳｕ２３０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｕ２４０２を実行した後、ステップＳｕ２４０３に進む。

【３０１８】

ステップＳｕ２４０３では、Ｓｕ２４０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２７７）のステップＳｕ２３０２で把握した変動時間と、ステップＳｕ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｕ２４０３を実行した後、ステップＳｕ２４０４に進む。

【３０１９】

ステップＳｕ２４０４では、ステップＳｕ２４０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｕ２４０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３０２０】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２７７：Ｓｕ２３０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３０２１】

図２７９は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２５０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｕ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｕ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｕ２５０４に進む。

【３０２２】

一方、ステップＳｕ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｕ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｕ２５０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｕ２５０４に進む。

【３０２３】

ステップＳｕ２５０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【３０２４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【３０２５】

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

【３０２６】

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

【３０２７】

＜メイン処理＞

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

【３０２８】

図２８０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３０２９】

ステップＳｕ２６０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｕ２６０２に進む。

【３０３０】

ステップＳｕ２６０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３０３１】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３０３２】

図２８１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２７０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３０３３】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３０３４】

図２８２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその

画像の描画及び表示の指示を実行する。
【３０３５】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【３０３６】
ステップＳｕ２８０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２８１）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【３０３７】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【３０３８】
なお、コマンド対応処理（Ｓｕ２８０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【３０３９】
ステップＳｕ２８０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｕ２８０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｕ２８０３に進む。
【３０４０】
ステップＳｕ２８０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｕ２８０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｕ２８０４に進む。
【３０４１】
ステップＳｕ２８０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｕ２８０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処

理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｕ２８０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【３０４２】

《６－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（５回以内）に転落抽選に当選した場合に、転落抽選に当選した遊技回における抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行される。そして、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選の抽選結果は大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合に、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。高頻度サポートモードでは、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選を高い頻度で実行することができる。このため、低確高サポ状態Ｈ５に移行することができれば、事実上、次の大当たりが保証される。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもとより、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が５回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

【３０４３】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持たせることができる。

【３０４４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が５回に達してしまった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行される。高確低サポ状態Ｈ６では、高確高サポ状態Ｈ４から当該高確低サポ状態Ｈ６に移行した直後において、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（特２残保留）による当たり抽選が優先的になされる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａに移行される。そして、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行され、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１から次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行されることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもとより、特２残保留が残っている間の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

【３０４５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ、低確高サポ状態Ｈ５及び開閉実行モードＨ３を経由して確実に高確高サポ状態Ｈ４に移行することになる。換言すれば、高確低サポ状態Ｈ６における特２

残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合には、高い確率で（本実施形態では１００％の確率で）高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することになる。一方、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態Ｈ１の左打ち中の態様Ｈ１ａに移行することになるので、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行する確率は、上記高い確率（本実施形態では１００％の確率）よりも低くなる。換言すれば、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合には、上記高い確率よりも低い確率で高確高サポ状態へ再度移行することになる。したがって、本実施形態によれば、遊技者に対して、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了してしまうまでに転落抽選に当選して欲しいと期待させることができる。さらに、本実施形態によれば、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合には、１００％の確率で高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行するので（高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証されるので）、遊技者に対して、より大きな期待感を抱かせることができる。

【３０４６】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において取得された特２残保留についての当たり抽選が全て終了するまでに転落抽選に当選した場合には、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行させ、一方、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合には、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行する確率が低確高サポ状態Ｈ５よりも低い低確低サポ状態Ｈ１に移行させる。このため、本実施形態によれば、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して、低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを期待させることができる。すなわち、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者に対して、大当たりに当選する確率が高い高確率モードによって、大当たりに当選することを期待させることができるが、さらに、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して、低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを期待させることができる。従来では、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに大当たりに当選することを遊技者に期待させるのみであったが、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することも遊技者に期待させることができる。そして、低確高サポ状態Ｈ５は大当たりに当選して開閉実行モードＨ３が開始されるまで継続し、当該開閉実行モードＨ３の終了後に高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することを保証する構成を採用することによって、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに大当たりに当選しなくても、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選すれば、開閉実行モードＨ３が保証された上で、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証されるといった安心感を与えることができる。そして、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行する確率が低確高サポ状態Ｈ５よりも低い低確低サポ状態Ｈ１に移行されることから、高確高サポ状態Ｈ４において、大当たりに当選することなく、また、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選することもなく、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。

【３０４７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、転落抽選に当選せずに時短継続回数の遊技回が実行された場合に、高確低サポ状態Ｈ６に移行させ、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選

に当選した場合に、高確低サポ状態Ｈ６と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確低サポ状態Ｈ１に移行させる。すなわち、本実施形態によれば、同じ転落抽選に当選した場合であっても、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合と高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合とでその機能が異なる。具体的には、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行（高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行）が行われ、一方、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行（高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１への移行）が行われる。すなわち、本実施形態によれば、転落抽選に当選することは、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、パチンコ機１０の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【３０４８】

そして、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ４においては転落抽選に当選して欲しいと期待させることができる。一方、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいては転落抽選に当選して欲しくないと思わせることができる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ４では転落抽選に当選して欲しいと遊技者に期待させ、その後、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行後は転落抽選に当選して欲しくないと遊技者に思わせることができる。このように、遊技状態の移行に伴って、転落抽選に当選することに対して遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【３０４９】

また、本実施形態では、転落抽選に当選した場合には、抽選モードが変化し、遊技状態が移行することとなる。抽選モードが変化して遊技状態が移行することは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本実施形態によれば、遊技者に対して、転落抽選に当選するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０５０】

このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や、安心感、緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０５１】

なお、「高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合」は、高確高サポ状態Ｈ４において取得され、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された特２残保留のそれぞれについての当たり判定が、高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに、転落抽選に当選した場合と、言い換えることができる。このため、高確高サポ状態Ｈ４において取得され、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された特２残保留のそれぞれについての当たり判定が、高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに、転落抽選に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行され、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１から次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行されることになる。

【３０５２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）以内の遊技回において転落抽選に当

選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。また、高確高サポ状態Ｈ４から時短継続回数（５回）の遊技回が経過して移行した高確低サポ状態Ｈ６において、特２残保留の個数に対応した回数以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。このため、高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（継続率）は、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する場合、および高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａを経由して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行する場合を考慮して求める必要がある。具体的には、先に説明したように、次式（４）（＝先に示した式（４））によって計算される値となる。

【３０５３】

継続率＝１－［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾５］×
［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾４］×
｛（１－１／３）×（１－１／２０）×（１－１／２）｝　...（４）

【３０５４】

式（４）を計算すると、継続率は、約９９．５％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機器を実現することができる。

【３０５５】

上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回以内の各遊技回と、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行してからの特２残保留に基づいて実行される最大４回（前述したように５回となり得ることもある）の各遊技回とにおいて、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、より大きな期待感を付与することができる。

【３０５６】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）までの期間において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、特２残保留が無くなってしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイ

プのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【３０５７】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【３０５８】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【３０５９】

《６－８》第６実施形態の変形例：

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

【３０６０】

《６－８－１》変形例１：

本変形例１では、上記第６実施形態の構成に対して、確変大当たりに連続して当選した回数（以下、確変継続回数と呼ぶ）が上限（リミット）に達すると、たとえ確変大当たりに当選した場合であっても、当該確変大当たりに基づく開閉実行モードの終了後における抽選モードが低確率モードとなる構成を加えた。以下、詳細に説明する。

【３０６１】

図２８３は、変形例１のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。図２８３に示すように、変形例１のパチンコ機では、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられた場合に実行される開閉実行モードＨ３において、確変リミット機能が備えられている。

【３０６２】

開閉実行モードＨ３において、確変リミット機能として次の処理が実行される。まず、低確低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなること（いわゆる、初当たりで確変大当たりに当選すること）によって、開閉実行モードＨ３に移行した場合に、確変継続回数カウンタに１をセットする。その後、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなって開閉実行モードＨ３に移行する毎に、確変継続回数カウンタの値を１だけインクリメントする。そして、確変継続回数カウンタの値が予め定めた確変リミット回数（例えば、３回）に達したか否かを判定し、確変継続回数カウンタの値が確変リミット回数に達しないと判定された場合には、開閉実行モードＨ３の終了後に、第６実施形態のパチンコ機１０の場合と同様に、抽選モードを高確率モードに移行し

、サポートモードを高頻度サポートモードに移行することによって、開閉実行モードＨ３から高確高サポ状態Ｈ４へ移行する。一方、確変継続回数カウンタの値が確変リミット回数に達したと判定された場合には、開閉実行モードＨ３の終了後に、抽選モードを低確率モードに移行し、サポートモードを高頻度サポートモードに移行することによって、開閉実行モードＨ３から低確高サポ状態Ｈ５へ移行する。

【３０６３】

低確高サポ状態Ｈ５における動作は、第６実施形態と同一である。すなわち、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、右打ちを継続して実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかに限られることから、当該当たり抽選において大当たり当選しなくても時短付与に当選することから、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証される。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態Ｈ５では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証される。

【３０６４】

なお、確変継続回数カウンタの値は、遊技状態における抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する都度に０にクリアされる。具体的には、確変継続回数が上限（リミット）に達した場合、転落抽選において転落した場合、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合、または、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、確変継続回数カウンタの値は０にクリアされる。本変形例１のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成であり、その説明を省略する。

【３０６５】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、低確低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａにおいて、初当たりで確変大当たりに当選してから、再度、低確低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａに戻るまでに、高確高サポ状態Ｈ４もしくは高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなる回数が確変リミット回数である３回に達した場合に、当該大当たり当選に基づく開閉実行モードＨ３の終了後に低確高サポ状態Ｈ５に移行する。低確高サポ状態Ｈ５では、上述したように、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証されていることから、変形例１のパチンコ機によれば、初当たりで確変大当たりに当選してから、高確高サポ状態Ｈ４もしくは高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなることが３回、続いた場合に、再度、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ移行することになる。すなわち、３回、確変大当たりした場合に、もう１回、確変大当たりする特典が遊技者に付与されることになる。換言すれば、確変大当たりが３回継続すれば、４回目の確変大当たりが保証されることになる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、上記のもう１回の特典の付与によって、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。さらに、３回、確変大当たりが継続することについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。特に、３回、確変大当たりが継続することがとても重要となることから、２回目の確変大当たりとなった後に３回目の確変大当たりとなることについて、遊技者に対して一層大きな期待感を付与することができる。

【３０６６】

なお、この変形例１のパチンコ機では、確変リミット回数を３回としたが、これに換えて２回、４回、５回等の他の回数としてもよい。

【３０６７】

《６－８－２》変形例２：

上記第６実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて低頻度サポートモードとなる構成であった。これに対して、変形例として、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。以下、詳細に説明する。

【３０６８】

図２８４は、変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図２８４（ａ）は第１始動口用の振分テーブル（低確率モード用）を示し、図２８４（ｂ）は第１始動口用の振分テーブル（高確率モード用）を示している。第６実施形態のパチンコ機１０が備える第１始動口用の振分テーブルは、低確率モード用、高確率モード用の区別はなかったが、これに対して、変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブルは、低確率モード用と高確率モード用との区別がある。

【３０６９】

変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブル（低確率モード用）は、第６実施形態のパチンコ機１０が備える第１始動口用の振分テーブルと同一である。

【３０７０】

変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブル（高確率モード用）は、第６実施形態のパチンコ機１０が備える第１始動口用の振分テーブルと比較して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が８Ｒ通常大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて高頻度サポートモードに移行する点が相違し、その他については同一である。なお、ここで言う高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプのものである。

【３０７１】

また、変形例２のパチンコ機は、第６実施形態のパチンコ機１０と比較して、ＳＴ回数が相違する。第６実施形態のパチンコ機１０ではＳＴ回数を１０回としたが、これに対して、変形例２のパチンコ機ではＳＴ回数を１３回とした。

【３０７２】

図２８５は、変形例２のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。変形例２のパチンコ機では、ＳＴ回数が１３回となったために、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数が、第６実施形態の場合と比較して、多くなっている。具体的には、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した４回、遊技回が実行された場合に、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数は４回となる。すなわち、ＳＴ回数である１３回から、時短継続回数である５回と、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで実行された４回とを引いて求めた回数、すなわち４回が、左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数となる。一方、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで１回も遊技回が行われなかった場合には、ＳＴ回数である１３回から時短継続回数である５回を引いて求めた回数、すなわち８回が、左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数となる。

【３０７３】

この４回～８回実行される左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常大当たりである場合に、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から開閉実行モードＨ７に移行する。そして、開閉実行モードＨ７の終了後に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。この結果、開閉実行モードＨ７から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。この際、高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続される

【３０７４】
低確高サポ状態Ｈ５における動作は、第６実施形態のパチンコ機１０と同一である。すなわち、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、右打ちを継続して実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかに限られることから、当該当たり抽選において大当たり当選しなくても時短付与に当選することから、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証される。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態Ｈ５では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証される。
【３０７５】
本変形例２のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成であり、その説明を省略する。
【３０７６】
以上のように構成された変形例２のパチンコ機によれば、ｉ）高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回に達してしまうことによって、高確高サポ状態Ｈ４から次回大当たり当選することが確約された低確高サポ状態Ｈ５に移行することを逃し、ii）高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、特２残保留が無くなってしまうことによって、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して前記低確高サポ状態Ｈ５に移行することを逃した場合にも、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常大当たりとなることによって、高確低サポ状態Ｈ６から開閉実行モードＨ７を経由して前記低確高サポ状態Ｈ５に移行することができる。このため、遊技者は、上記ｉ）とii）のチャンスを逃して落胆した場合にも、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて通常大当たりすることによって、次回大当たり当選することが確約された低確高サポ状態Ｈ５に移行することができる再度のチャンスを与えられることになる。したがって、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて通常大当たりすることについて、遊技者は期待感と緊迫感とを併せ持つことになる。この結果、変形例２のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３０７７】
なお、この変形例２のパチンコ機では、抽選モードが高確率モードである場合に、通常大当たり当選した際に与えられる高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続されるタイプのものであったが、これに換えて、当該高頻度サポートモードが１回の遊技回だけ継続するタイプのものとしてもよい。高頻度サポートモードが１回だけ継続する構成であっても、開閉実行モードＨ７の終了後に低確高サポ状態Ｈ５に移行し、その後、低確高サポ状態Ｈ５において時短付与に当選することで、高頻度サポートモードは次回大当たり当選するまで継続されることになるためである。すなわち、抽選モードが高確率モードである場合に、通常大当たり当選した際に与えられる高頻度サポートモードは、１回でも、何回でも良い。
【３０７８】
《６－８－３》変形例３：
上記第６実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に外れの設定はなく、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に必ず当選する構成であった。これに対して、変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たり当選と時短付与当選と外れの設定があり、大当たり当選しなかった場合に、時

短付与当選の場合と外れの場合とに振り分けられる構成としてもよい。以下、詳細に説明する。

【３０７９】

図２８６は、変形例３における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）の内容を示す説明図である。図２８６に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１９の２０個の値が設定され、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０～１９９９の１９８０個の値が設定されており、外れ（大当たりにも時短付与にも当選しない事象）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０００～３９７９の１９８０個の値が設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっており、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は全体の数に対して１９８０／３９８０（＝９９／１９９）となっており、外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は全体の数に対して１９８０／３９８０（＝９９／１９９）となっている。この結果、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）によれば、大当たりとならない当たり乱数カウンタＣ１の値群の数の１／２が時短付与となり、大当たりとならない当たり乱数カウンタＣ１の値群の数の１／２が外れとなっている。

【３０８０】

なお、本変形例において当選する「時短付与」は、高頻度サポートモードが所定回数（例えば５回）の遊技回だけ継続されるタイプの時短付与であり、この点でも第６実施形態と相違する。すなわち、第６実施形態では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるのに対して、本変形例では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、所定回数（例えば５回）の遊技回だけ、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【３０８１】

図２８７は、変形例３のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。変形例３のパチンコ機における遊技の流れは、第６実施形態のパチンコ機１０の場合（図２５４参照）と比較して、低確高サポ状態Ｈ５における動作と、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂの動作とが相違し、その他の動作については同一である。

【３０８２】

変形例３のパチンコ機では、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、１／２の確率で、時短付与当選と外れとに振り分けられる。時短付与当選した場合には、サポートモードとしての高頻度サポートモードは５回の遊技回だけ継続される。高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回の間に、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しなかった場合（外れの場合）には、当該５回の遊技回の終了後に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回の間に、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しなかった場合には、低確高サポ状態Ｈ５から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。低確低サポ状態Ｈ１における移行先は、特２残保留がなくなった場合には左打ち中の態様Ｈ１ａであり、特２残保留がある場合には特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂである。

【３０８３】

低確高サポ状態Ｈ５において、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードの期間が５回の遊技回だけ延長される。このため、低確高サポ状態Ｈ５において、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選することを繰り返すことができれば、高頻度サポートモードの期間を、次回大当たり当選するまで、順次、延長することが可能となる。

【３０８４】

同様に、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいても、当たり

抽選において大当たり当選しなかった場合に、１／２の確率で、時短付与当選と外れとに振り分けられる。時短付与に当選した場合には、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行し、その結果、低確低サポ状態Ｈ１から先に説明した低確高サポ状態Ｈ５に移行する。

【３０８５】

本変形例３のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成であり、その説明を省略する。

【３０８６】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技回の実行回数が時短継続回数に達する以前の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、この低確高サポ状態Ｈ５において、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選することを繰り返すことができれば、高頻度サポートモードが継続される期間を、次回大当たり当選するまで、順次、延長することが可能となる。このため、遊技者に対して、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり当選しなくても、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、当たり抽選において時短付与に当選することを、繰り返し期待させることができる。裏を返せば、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しないでしまわないかといった緊迫感を、繰り返し遊技者に対して付与することができる。

【３０８７】

また、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて、当たり抽選において大当たり当選しなくても、時短付与に当選して欲しいと、遊技者に対して期待させることができる。このように、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０８８】

《６－８－４》変形例４：

上記第６実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数（１０回）を、時短継続回数（５回）と、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（４回）と、余裕分の１回との総計（１０回）とした。これに対して、ＳＴ回数を上記総計を上回る回数としてもよい。例えば、ＳＴ回数を、１１回、１２回、...、１５回、...、２０回等としてもよい。この変形例によっても、第６実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行時に電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特２残保留を、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにて必ず使用させることができ、特２残保留が残ったままで、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に戻ることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によっても、第６実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ４からＳＴ回数に到達して低確低サポ状態Ｈ１に戻った後に、特２残保留で時短付与に当選するという遊技の流れを消すことができることから、遊技の健全性を向上することができる。

【３０８９】

《６－８－５》変形例５：

上記第６実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであるにも拘わらず、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない構成とした。これに対して、変形例として、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがないが、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。

【３０９０】

この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１（図２５４参照）において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合に、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行する。低確高サポ状態Ｈ５では、事実上、次の大当たり（確変大当たり）が保証されていることから、遊技者にとって有利性が高い。このため、この変形例によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が有効となり得る。この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達するまで（５回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるというゲーム性を有しているが、上記のＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作を行なった場合に、上記の５回以内に転落抽選に当選することを介さずに低確高サポ状態Ｈ５に移行するが可能となり、上記のゲーム性が損なわれてしまう課題が発生した。この課題は次の変形例６によって解消することができる。

【３０９１】

《６－８－６》変形例６：

上記第６実施形態のパチンコ機１０では、一つの可変入賞装置３６を備える構成とした。これに対して、変形例として、第１可変入賞装置と第２可変入賞装置とを備える構成としてもよい。第１可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉とを備え、Ｖ入賞口は備えない構成である。第２可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉と、大入賞口の内部に設けられたＶ入賞口とを備える。第２可変入賞装置は、第６実施形態のパチンコ機１０に備えられた可変入賞装置３６と比較して、Ｖ入賞口シャッター４８ａを備えない点で相違する。この変形例では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第１可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。一方、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第２可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。

【３０９２】

上記構成によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口に遊技球が入球することはない。これに対して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口シャッターを備えないことから、大入賞口に入球した遊技球は１００％の確立でＶ入賞口に遊技球が入球することになる。このために、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達するまで（５回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

【３０９３】

《６－８－７》変形例７：

また、Ｖ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が不可能となる構成として、変形例６に換えて次の構成とすることもできる。右打ち操作によって遊技球が入球可能な領域内に、遊技球が通過可能なゲートを設け、大当たり当選に基づくラウンド遊技を実行させる際に、当該ゲートを通過した場合に限り、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を開始する構成とし、当該ゲートの真下にＶ入賞口を設けた構成とする。この構成に

よれば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作を開始させるためには、前記ゲートに遊技球を通過させる必要があり、その場合に必ずＶ入賞口に遊技球が入球することになる。したがって、この変形例によっても、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達するまで（５回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

【３０９４】

《６－８－８》変形例８：

上記第６実施形態およびその変形例では、転落乱数カウンタＣＦの値を用いた転落抽選において当選した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、遊技盤３０に遊技球が入球可能な転落口を用意し、当該転落口に遊技球が入球した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成としてもよい。この構成において、上記転落口の上部に、転落口へ続く流路と転落口以外（例えば、アウト口や第２始動口）へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置を設ける構成とすることもできる。これらの構成によれば、遊技球が転落口へ入球するか否かを遊技者が視認することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落口へ遊技球が入球するか否かを、遊技者は緊迫感と期待感をもって待つことができる。

【３０９５】

《６－８－９》変形例９：

上記第６実施形態、その変形例１、およびその変形例２では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される期間（以下、高サポ継続期間と呼ぶ）を、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまでに換えても良い。すなわち、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。所定回数は、５回に限る必要はなく、１回、２回、３回、４回、６回等のいずれの回数であってもよい。この変形例におけるその他の構成については、上記第６実施形態と同一の構成（特に、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図２４９（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになる構成）とする。

【３０９６】

この変形例の構成によれば、高サポ継続期間が終了するまでに、繰り返し当たり抽選において時短付与当選することになり、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、高サポ継続期間が順次延長され、この延長が当たり抽選において大当たり当選するまで繰り返されることになる。この結果、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。したがって、この変形例によれば、上記第６実施形態と同様に、低確高サポ状態Ｈ５において、所定回数しか継続しない時短付与を用いて、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できるという効果を奏する。換言すれば、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される時短付与を用いずに、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できる。

【３０９７】

《６－８－１０》変形例１０：
上記実施形態では、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである特定遊技状態としての高確高サポ状態において取得された特別情報であって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく特別情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、特定遊技状態としての高確高サポ状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態としての低確高サポ状態に移行させる構成とし、一方、特定遊技状態としての高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態としての低確低サポ状態に移行させる構成としたが、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別は例示であり、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別としては様々な組み合わせを採用することができる。
【３０９８】
具体的には、例えば、特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、有利遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。このような構成としても、上記実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３０９９】
《６－８－１１》変形例１１：
上記実施形態では、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである第１特定遊技状態としての高確高サポ状態において、転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、サポートモードを所定期間、例えば、当たり抽選において次回大当たりに当選するまでの期間、高頻度サポートモードに維持する遊技状態であって、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態としての低確高サポ状態に移行させる構成とし、一方、高確高サポ状態において、転落抽選に当選せずに時短継続回数の遊技回が実行されるといった第２所定条件が成立した場合に、第２特定遊技状態としての高確低サポ状態に移行させる構成とし、高確低サポ状態において、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の際に転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、高確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態としての低確低サポ状態に移行させる構成としたが、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別は例示であり、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別としては様々な組み合わせを採用することができる。
【３１００】
具体的には、例えば、第１特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第１所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第２特定遊技状態として、

高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第２所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。このような構成としても、上記実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１０１】

《６－８－１２》変形例１２：

上記実施形態及び上記各変形例に対して、以下に説明する本変形例の構成を適用してもよい。以下、本変形例の構成を上記実施形態に適用した例について、上述した図２５４を参照して具体的に説明する。

【３１０２】

本変形例のパチンコ機１０では、開閉実行モードＨ３から高確高サポ状態Ｈ４に移行した際に、遊技者にとって有利性の高い遊技状態に移行したこと告知する演出を実行する。本変形例では、有利性の高い遊技状態に移行したことを告知する演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターＡの画像）及び「チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（チャンスゾーン突入演出）を実行する。そして、チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第１特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、チャンスゾーン突入演出及び第１特定背景画像を認識することによって、有利性の高いチャンスゾーンに突入したことを認識し、大当たりに当選することや転落抽選に当選することを期待することになる。

【３１０３】

そして、本変形例のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数である５回に達する以前（５回以内）の遊技回において転落抽選に当選した場合には、当該遊技回の終了間際に、遊技者にとって有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではアンコウのキャラクターの画像）及び「安心の安泰ゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（安泰ゾーン突入演出）を実行する。そして、安泰ゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第２特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、安泰ゾーン突入演出及び第２特定背景画像を認識することによって、明確に、安泰ゾーン突入といった有利な事象が発生したと認識することができる。そして、パチンコ機１０は、当該転落当選を契機として高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。なお、本変形例では、転落抽選に当選した遊技回において大当たり（確変大当たり）にも当選していた場合には、上述した安泰ゾーン突入演出は実行せずに、確変大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。

【３１０４】

本変形例のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において大当たりにも転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（５回）に達することによって、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａに移行した場合には、遊技者にとっての有利性が高い状態が特２残保留の数に対応した限られた遊技回数分のみ継続することを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターＢの画像）及び「最終チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（最終チャンスゾーン突入演出）を実行する。そして、最終チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第３特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させるとともに、

上記限られた遊技回数の残り回数（特２残保留の個数）を示す数値情報（特２残保留カウントダウン情報）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、最終チャンスゾーン突入演出や、第３特定背景画像、特２残保留カウントダウン情報を認識することによって、当該特２残保留カウントダウン情報の数値が０になってしまう前に大当たりや転落抽選に当選して欲しいといった感情を抱くことになる。

【３１０５】

そして、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合及び転落抽選の当否に関わらず当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、当該遊技回の中盤において、遊技者にとって有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではクジラのキャラクターの画像）及び「確変大当たりか、安泰ゾーンへの突入が確定したよ！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（有利事象発生択一演出）を実行する。当該有利事象発生択一演出を認識した遊技者は、明確に、確変大当たり当選か、安泰ゾーン突入かのいずれかの有利な事象が発生したと認識することができる。

【３１０６】

そして、当該遊技回において転落抽選に当選していた場合には、当該転落当選を契機として高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行することになり、一方、当該遊技回において転落抽選には当選していないが確変大当たりに当選している場合には、遊技状態の移行は発生しない。そして、当該遊技回における当たり抽選の結果が確変大当たり（特２保留であるため確変大当たりのみ）である場合には、当該遊技回の終了間際に、確変大当たりに当選したことを告知する演出を実行し、一方、当該当たり抽選の結果が時短付与当選である場合（すなわち、転落抽選に当選して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ａに移行したが、当たり抽選においては確変大当たりには当選せずに時短付与に当選した場合）には、当該遊技回の終了間際に、上述した安泰ゾーン突入演出を実行する。これにより、遊技者は、今回の遊技回においてどちらの有利な事象が発生したのかを確認することができる。

【３１０７】

以上説明したように、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４において表示される背景画像（チャンスゾーンに対応した第１特定背景画像）と、当該高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行した後であって特２残保留が終了するまでの期間において表示される背景画像（最終チャンスゾーンに対応した第３特定背景画像）とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。

【３１０８】

また、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（安泰モード突入演出）を実行する。ここで、通常のパチンコ機では、転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本変形例のパチンコ機１０では、通常のパチンコ機とは異なり、上記の状況において転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましいことである。したがって、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（安泰モード突入演出）を実行することによって、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

【３１０９】

また、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（５回）に達することによって高確低サポ状態Ｈ６に移行した後、特２残保留による遊技回が高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（有利事象発生択一演出）を実行する。ここで、通常のパチンコ機では、転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましくないことである

。しかしながら、本変形例のパチンコ機１０では、通常のパチンコ機とは異なり、上記の状況において転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましいことである。したがって、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６に移行した後、特２残保留による遊技回が高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（有利事象発生択一演出）を実行することによって、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

【３１１０】

《６－８－１３》変形例１３：

上記実施形態及び上記各変形例に対して、以下に説明する本変形例の構成を適用してもよい。なお、以下の説明では、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される図柄を「第１特別図柄」とも称し、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄を「第２特別図柄」とも称し、普図ユニット３８に表示される図柄を「普通図柄」とも称する。また、「第１特別図柄」と「第２特別図柄」をまとめて「特別図柄」とも総称する。

【３１１１】

また、上記実施形態及び上記各変形例における「当たり抽選」を「特図抽選」とも称し、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選を「第１特図抽選」とも称し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選を「第２特図抽選」とも称する。また、上記実施形態及び上記各変形例における「電動役物開放抽選」を「普図抽選」とも称し、「電動役物３４ａ」を「普通電動役物３４ａ」とも称する。

【３１１２】

また、説明の便宜のため、「第１特別図柄の変動」を「第１特図変動」とも称し、「第２特別図柄の変動」を「第２特図変動」とも称し、「普通図柄の変動」を「普図変動」とも称する。また、「第１特図変動」と「第２特図変動」をまとめて「特図変動」とも総称する。また、上記実施形態及び上記各変形例におけるＳＴ（スペシャルタイム）回数を「高確継続上限回数」とも称し、「時短継続回数」を「高サポ継続上限回数」とも称する。

【３１１３】

上記実施形態及び上記各変形例では、高確継続上限回数（ＳＴ回数）は、高サポ継続上限回数（時短継続回数、上記実施形態では５回）に特２保留の最大個数（上記実施形態では４個）を加算し、さらに余裕分として１回（又は２回以上）を加算した回数（上記実施形態では１０回）に設定されている。この理由は、仮に、高確継続上限回数（ＳＴ回数）に、上述した余裕分としての１回を加算しない構成を採用した場合において、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になってしまった場合には、当該４個目の特２保留が低確低サポ状態Ｈ１に移行後まで特２残保留として存在してしまうことになり、当該４個目の特２保留に基づく第２特図抽選が低確低サポ状態Ｈ１の特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて実行されて確実に確変大当たり又は時短付与のいずれかに当選することになってしまい、この結果、当該パチンコ機１０の設計時に想定されたゲーム性が破綻してしまうからである。

【３１１４】

そこで、上記実施形態及び上記各変形例では、上述したように、高確継続上限回数（ＳＴ回数）に余裕分としての１回を加算することによって、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になってしまった場合であっても、当該４個目の特２保留に基づく第２特図抽選（高確高サポ状態Ｈ４に移行してから１０回目の特図抽選）が高確低サポ状態Ｈ６において実行される（すなわち、高確率モードが終了する前に実行される）ようにするためである。

【３１１５】

これに対して、変形例として、高確継続上限回数を、高サポ継続上限回数（本変形例では５回）に特２保留の最大個数（本変形例では４個）を加算した値（本変形例では９回）に設定し、余裕分としての１回は加算しない構成とした上で、高サポ継続上限回数（５回）

に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になってしまうことを回避する構成を採用してもよい。以下、本変形例の構成について、具体的に説明する。

【３１１６】

図２８８は、本変形例において高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数（ＳＴ回数）は９回に設定されている。

【３１１７】

そして、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数（５回）に達した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する（高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する）が、実際に高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動開始時に設定されている。なお、図２８８に示すように、特別図柄の変動が終了した後（停止した後）には、０．５秒間の特図確定時間Ｔｃｓが設けられている。特図確定時間Ｔｃｓは、特別図柄が特図抽選の結果に対応した態様で停止表示されている時間（停止表示時間）であり、この特図確定時間Ｔｃｓの経過後に、特別図柄の次の変動（遊技回）の開始が可能となる。また、特別図柄と同様に、普通図柄の変動終了後にも普図確定時間Ｔｃｎが設けられている。以下、本変形例における制御について、図２８８に示した例について説明する。

【３１１８】

図２８８に示すように、高確高サポ状態Ｈ４に移行してから４回目の特図変動（図２８８に示した例では第２特図変動）の実行中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には、普図抽選が実行され、普図変動が開始される（時刻ｔ１）。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻ｔ２）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図２８８に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Ｔｃｎの経過時（時刻ｔ３）に普通電動役物３４ａが開放する。

【３１１９】

なお、本変形例では、低頻度サポートモード時及び高頻度サポートモード時における普図変動時間、普図確定時間Ｔｃｎ、普図抽選において普図当たりに当選する確率である普図当選確率、普図当たりに当選した場合に普通電動役物３４ａが開放する回数である普電開放回数、及び、普通電動役物が開放した場合の開放時間である普電開放時間は、それぞれ以下のように設定される。

【３１２０】

［低頻度サポートモード時］
・普図変動時間：１０．０秒
・普図確定時間Ｔｃｎ：０．１秒
・普図当選確率：１／２３３
・普電開放回数：１回
・普電開放時間：０．１秒
［高頻度サポートモード時］
・普図変動時間：０．２秒
・普図確定時間Ｔｃｎ：０．１秒
・普図当選確率：２３１／２３３
・普電開放回数：１回
・普電開放時間：１．４秒

また、本変形例では、普図抽選が高頻度サポートモード時に実行されて普図当たりに当選した場合には、当該普図抽選の実行後（例えば普図変動中）に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになったとしても、普通電動役物３４ａは１回、１．４秒間開放することにな

る。
【３１２１】
図２８８の説明に戻る。図２８８に示した例では、普通電動役物３４ａの開放中に４回目の特図変動が終了し（時刻ｔ４）、特図確定時間Ｔｃｓが経過して５回目の特図変動が開始され（時刻ｔ５）、特２保留個数が４個から３個となっている。上述したように、本変形例では、高サポ継続上限回数は５回に設定されており、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定されているので、５回目の特図変動の変動開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる（時刻ｔ５）。
【３１２２】
図２８８に示した例では、５回目の特図変動の変動開始後においても普通電動役物３４ａが継続して開放しているため、遊技球が第２始動口３４に入球可能であり、図２８８に示すように、遊技球が第２始動口３４に入球した場合には（時刻ｔ６）、特２保留個数が１個増加して、３個から４個となる。その後、普電開放時間が経過し、普通電動役物３４ａが閉鎖状態となる（時刻ｔ７）。
【３１２３】
高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時刻ｔ５以降では、普図当選確率は２３３分の１と低くなるため、時刻ｔ５以降に実行された普図抽選に基づいて普通電動役物３４ａが開放することはほぼなく、また、普通電動役物３４ａが開放したとしても、普電開放時間は０．１秒と極めて短いため、実質的には遊技球が第２始動口３４に入球することはない。
【３１２４】
また、仮に、５回目の特図変動の変動開始直前（すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなる直前）に遊技球がスルーゲート３５を通過して普図抽選が実行され、当該普図抽選に基づいて普通電動役物３４ａが開放した場合であっても、高頻度サポートモード時に普図変動が開始されてから普通電動役物３４ａが閉鎖するまでに要する時間は１．７秒であり、かつ、本変形例では少なくとも５回目の特図変動の変動時間が１．７秒以下に設定されることはないため、普通電動役物３４ａが６回目の特図変動の変動開始後まで開放し続けることはない。したがって、６回目の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができる。
【３１２５】
このように、本変形例では、上記実施形態等のように余裕分としての１回を高確継続上限回数（ＳＴ回数）に加算しなくても、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができるので、低確低サポ状態Ｈ１に移行後に特２残保留が存在してしまうことを回避することができる。この結果、低確低サポ状態Ｈ１における想定外の第２特図変動の発生を回避することができ、当該パチンコ機１０に想定されているゲーム性が破綻してしまうことを回避することができる。
【３１２６】
《６－８－１４》変形例１４：
上記変形例１３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定されている構成としたが、変形例１４として、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了時に設定されている構成としてもよい。以下、本変形例１４の構成について、上記変形例１３との相違点を中心に説明する。
【３１２７】
図２８９は、本変形例において高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、上述した変形例１３と同様に、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数は９回に設定されている。

【３１２８】
そして、上述したように、本変形例では、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了時に設定されている。
【３１２９】
さらに、本変形例では、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さを、通常の特図確定時間Ｔｃｓ（本変形例では０．５秒）とは異なる長さに設定する。具体的には、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さを、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の長さに設定する。本変形例では、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さを、１．７秒（＝０．２秒（普図変動時間）＋０．１秒（普図確定時間Ｔｃｎ）＋１．４秒（普電開放時間））以上の長さである１．８秒に設定する。この理由について、図２８９に示した例を用いて説明する。なお、図２８９における時刻ｔ１から時刻ｔ７については、時刻ｔ５において高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦにならない点を除いて図２８８と同じであるため、詳細な説明を省略する。
【３１３０】
図２８９に示すように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了時（時刻ｔ９）に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる。ここで、図２８９では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合について説明する。
【３１３１】
図２８９に示すように、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には（時刻ｔ８）、当該通過を契機とした普図抽選が実行され、普図変動が開始される。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻ｔ１０）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図２８９に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Ｔｃｎの経過時（時刻ｔ１１）に普通電動役物３４ａが開放する。
【３１３２】
しかしながら、図２８９に示すように、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔが終了する前に遊技球が第２始動口３４に入球した場合であっても（時刻ｔ１２）、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔが終了して次の第２特図変動が開始されるまでは特２保留個数は４個のままなので、当該入球に基づいて特２保留個数が増加することはない。
【３１３３】
そして、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さが、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間（本変形例では１．７秒）以上の長さ（本変形例では１．８秒）に設定されるので、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔが終了するタイミング（時刻ｔ１４）より先に普通電動役物３４ａが閉鎖することになる（時刻ｔ１３）。換言すれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動が開始されるタイミング（時刻ｔ１４）まで普通電動役物３４ａの開放状態が継続することはない。このように、本変形例によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後まで普通電動役物３４ａの開放が継続してしまうことを回避することができるので、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動が開始されて特２保留個数が４個から３個になった状態において遊技球が第２始動口３４に入球してしまい、特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができる。
【３１３４】
なお、図示は省略するが、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後（

例えば特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔ中）に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には、既に高頻度サポートモードがＯＦＦとなっているため、当該通過に基づいた普図抽選は低頻度サポートモードとして実行される。低頻度サポートモード時における普図当選確率は２３３分の１と低いため、当該普図抽選に基づいて普通電動役物３４ａが開放することはほぼなく、また、普通電動役物３４ａが開放したとしても、普電開放時間は０．１秒と極めて短いため、実質的には遊技球が第２始動口３４に入球することはない。

【３１３５】

以上説明したように、本変形例によれば、上記実施形態等のように余裕分としての１回を高確継続上限回数（ＳＴ回数）に加算しなくても、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目）の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができるので、低確低サポ状態Ｈ１に移行後に特２残保留が存在してしまうことを回避することができる。この結果、低確低サポ状態Ｈ１における想定外の第２特図変動の発生を回避することができ、当該パチンコ機１０に想定されているゲーム性が破綻してしまうことを回避することができる。

【３１３６】

また、上記変形例１３では、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の変動開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになるため、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の実行中に普通電動役物３４ａを開放させて特２保留を４個貯めることが困難であるという課題が存在したが、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の実行中においても高頻度サポートモードフラグがＯＮであるため、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の実行中においても、容易に、普通電動役物３４ａを開放させて遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留を４個貯めることが可能となる。

【３１３７】

なお、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さのみを、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の所定の長さに設定する構成としたが、他の変形例として、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さだけではなく、通常の特図確定時間Ｔｃｓの長さも、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の所定の長さに設定する構成としてもよい。この構成によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さが、通常の特図確定時間Ｔｃｓの長さと異なるという違和感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【３１３８】

《６－８－１５》変形例１５：

上記変形例１３及び上記変形例１４では、遊技者に過度に有利になってしまう想定外の事象であるとして、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまう事象の発生を回避する構成を採用したが、変形例１５として、遊技者に過度に有利になってしまう事象の発生を許容し、遊技者にとってのチャンスであるとして当該事象の発生を狙わせる構成を採用してもよい。以下、本変形例１５の構成について、上記変形例１３との相違点を中心に説明する。

【３１３９】

図２９０は、本変形例において高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、上述した変形例１３及び変形例１４と同様に、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数は９回に設定されている。

【３１４０】

そして、本変形例では、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの

経過時（遊技回の終了時）に設定されている。この理由について、図２９０に示した例を用いて説明する。なお、図２９０における時刻ｔ１から時刻ｔ７については、時刻ｔ５において高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦにならない点を除いて図２８８と同じであるため、詳細な説明を省略する。

【３１４１】

図２９０に示すように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過時（時刻ｔ１２）に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる。ここで、図２９０では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓ中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合について説明する。

【３１４２】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動中に、遊技球をスルーゲート３５に通過させることを遊技者に促す演出であるスルー通過促進演出を実行する。本変形例では、スルー通過促進演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「変動終了直前に遊技球をスルーに通過させて次の変動開始後まで電チューを開放させてね！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過するように遊技球の発射タイミングや発射強度を調整しながら遊技を行なうことになる。

【３１４３】

図２９０に示すように、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓ中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には（時刻ｔ９）、当該通過を契機とした普図抽選が実行され、普図変動が開始される。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻ｔ１０）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図２９０に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Ｔｃｎの経過時（時刻ｔ１１）に普通電動役物３４ａが開放する。

【３１４４】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動中又は当該特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓ中に遊技球がスルーゲート３５を通過し、当該通過を契機とした普図抽選において普図当たりに当選し、当該当選に基づいて開放される普通電動役物３４ａの当該開放が次の特図変動の変動開始後まで継続すると判定した場合には、遊技者にとって有利な状態が開始されることを示唆する演出である有利状態開始演出を実行する。本変形例では、有利状態開始演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「スーパー電チューチャンス到来！！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、遊技者にとって有利な状態が開始されることになると認識することになる。

【３１４５】

その後、０．５秒間の特図確定時間Ｔｃｓが経過すると（時刻ｔ１２）、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになり、６回目の特図変動が開始され、特２保留個数が４個から３個になる。そして、図２９０に示した例では、６回目の特図変動の変動開始後においても普通電動役物３４ａの開放状態が継続しているので、遊技球が第２始動口３４に入球可能となり、当該６回目の特図変動の実行中に特２保留個数を最大保留個数の４個まで貯めることが可能となる。

【３１４６】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後、すなわち、高確低サポ状態Ｈ６において、普通電動役物３４ａが開放状

態になっている場合には、第２始動口３４に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出である特２入球促進演出を実行する。本変形例では、入球促進演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「開放中の電チューを狙って保留を４個貯めてね！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、第２始動口３４に遊技球を入球させて特２保留個数が４個になるように連続的に右打ちを行なうことになる。

【３１４７】

そして、図２９０に示すように、遊技球が第２始動口３４に入球した場合には（時刻ｔ１３）、特２保留個数が４個となる。上述したように、当該４個目の特２保留に基づく第２特図抽選は、低確低サポ状態Ｈ１において実行されることになるため、大当たりに当選か時短付与に当選のいずれかの結果となる。

【３１４８】

そこで、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後、すなわち、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に、第２始動口３４に遊技球が入球し、特２保留個数が最大保留個数である４個になった場合には、遊技者に有利な状態が訪れることが確定したことを示唆する有利確定演出を実行する。本変形例では、有利確定演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では男性キャラクターの画像）及び「おめでとう！もうすぐいいことが起こるぞ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、遊技者に有利な状態が訪れることが確定したことを認識することになる。

【３１４９】

その後、普電開放時間が経過すると（時刻ｔ１４）、普通電動役物３４ａが閉鎖する。

【３１５０】

このように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過時（時刻ｔ１２）まで高頻度サポートモードフラグがＯＮとなっているので、当該特図確定時間Ｔｃｓの経過直前に遊技球をスルーゲート３５に通過させれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させることが可能となる。この結果、６回目の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になるという遊技者に有利な事象を発生させることが可能となる。

【３１５１】

そして、遊技球がスルーゲート３５を通過したタイミング（すなわち、普図変動の開始タイミング）が特図確定時間Ｔｃｓの経過タイミングに近いほど、高確低サポ状態Ｈ６において普通電動役物３４ａが開放している期間が長くなり、特２保留個数を４個まで貯めることが容易となる。

【３１５２】

以上より、本変形例によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという新たなゲーム性を創出することが可能となる。

【３１５３】

また、本変形例では、スルー通過促進演出を実行するので、遊技者に、本パチンコ機１０の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【３１５４】

また、本変形例では、遊技球がスルーゲート３５を通過し、普通電動役物３４ａの開放が高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後

まで継続する状況において、有利状態開始演出を実行するので、遊技者に、遊技球がスルーゲート３５を通過したことによって通常のパチンコ機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。
【３１５５】
また、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６において、普通電動役物３４ａが開放状態に遷移する場合に、特２入球促進演出を実行するので、遊技者に、本パチンコ機１０の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。
【３１５６】
また、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に、第２始動口３４に遊技球が入球し、特２保留個数が最大保留個数である４個になった場合には、有利確定演出を実行するので、遊技者に、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に特２保留個数が最大保留個数である４個になったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。
【３１５７】
《６－８－１６》変形例１６：
上記変形例１５において、新たな普図抽選を実行することのできない状況（例えば、普図変動の実行中や普通電動役物３４ａの開放中など）において遊技球がスルーゲート３５を通過した場合に当該遊技球の通過に基づく普図抽選を保留する機能（以下、普図保留機能とも称する。）を有さない構成を採用してもよい。上記実施形態や上記各変形例のように、普図保留機能を有する構成を採用した場合には、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまう場合があるので、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが困難になる場合がある。
【３１５８】
これに対して、本変形例では、特定の遊技状態（例えば高確高サポ状態Ｈ４）において普図保留機能を有さない構成を採用する。このような構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４においては遊技球がスルーゲート３５を通過したとしても普図抽選が保留されないので、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技者が遊技球をスルーゲート３５に通過させるタイミングを調整することによって、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが可能となる。この結果、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという上述した新たなゲーム性をより際立たせることが可能となる。
【３１５９】
また、さらなる変形例として、遊技状態に関わらず（常に）普図保留機能を有さない構成を採用してもよい。このような構成によれば、遊技状態に関わらず、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことがないので、遊技者が遊技球をスルーゲート３５に通過させるタイミングを調整することによって、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが可能となる。この結果、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという上述した新たなゲーム性をより際立たせることが可能となる。
【３１６０】
《６－８－１７》変形例１７：
上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態Ｈ４に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数（５回）に達した場合に高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが、当該高確高サポ状態Ｈ４への移行の契機となった大当たり

図柄の種別によって異なる構成としてもよい。
【３１６１】
例えば、特図抽選において大当たり図柄Ａ（確変大当たりＡ）に当選したことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合には、上記変形例１３に示したように高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定され、特図抽選において大当たり図柄Ｂ（確変大当たりＢ）に当選したことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合には、上記変形例１４に示したように高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了時に設定され、特図抽選において大当たり図柄Ｃ（確変大当たりＣ）に当選したことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合には、上記変形例１５に示したように高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間の経過時に設定される。このような構成によれば、遊技者に、高確高サポ状態Ｈ４に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数に達する際に、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングがどのタイミングに設定されるのか（上記変形例１５のように遊技者に有利なタイミングに設定されるのか）といった期待感や緊張感を抱かせることができる。
【３１６２】
《６－８－１８》変形例１８：
上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が入球した場合に抽選モードを高確率モードに移行させることになる入球口である高確移行入賞口をさらに備える構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。
【３１６３】
図２９１は、本変形例における遊技盤３０の正面図である。図２４４に示した実施形態における遊技盤３０との相違点は、遊技領域ＰＡの右側領域に、高確移行入賞口３４ｅが設けられている点である。高確移行入賞口３４ｅの入球口には、可動片３４ｆが設けられている。可動片３４ｆは、遊技球が高確移行入賞口３４ｅに入球不可能な閉鎖状態から、遊技球が高確移行入賞口３４ｅに入球可能な開放状態に遷移することが可能であり、低確高サポ状態Ｈ５以外の遊技状態では閉鎖状態となっており、低確高サポ状態Ｈ５においては所定時間毎（本変形例では１．０秒毎）に閉鎖状態と開放状態とを交互に繰り返す。そして、高頻度サポートモードが次回大当たり当選まで継続する低確高サポ状態Ｈ５において、高確移行入賞口３４ｅに遊技球が入球した場合には、抽選モードが低確率モードから高確率モードに移行し、高頻度サポートモード及び高確率モードの両方が次回大当たり当選まで継続する遊技状態となる。
【３１６４】
以上説明したように、本変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、当該低確高サポ状態Ｈ５において高確移行入賞口３４ｅに遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、低確高サポ状態Ｈ５において時短付与に当選し、かつ、高確移行入賞口３４ｅに遊技球を入球させることができれば、高頻度サポートモード及び高確率モードの両方が次回の大当たり当選まで継続する遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本変形例によれば、低確高サポ状態Ｈ５において高確移行入賞口３４ｅに遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。
【３１６５】
《６－８－１９》変形例１９：
上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内

枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態において背景画像として高確高サポ状態用の背景画像を表示し、低確低サポ状態において背景画像として低確低サポ状態用の背景画像を表示する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態において大当たりに当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（大当たり告知演出）を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態に移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達したことによって移行した低確低サポ状態において、特２残保留消化中の態様において当たり抽選に大当たり当選した場合に、高い確率（例えば１００％の確率）で確変大当たりに振り分けられることによって当該高い確率で高確高サポ状態へ再度移行する構成とし、一方、低確低サポ状態における左打ち中の態様において当たり抽選に大当たり当選した場合に、上記高い確率よりも低い確率で確変大当たりに振り分けられることによって当該低い確率で高確高サポ状態へ再度移行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イ

ヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、低確低サポ状態に移行した後、特２保留による当たり抽選が低確低サポ状態において終了するまでに大当たりに当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（大当たり告知演出）を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、Ｖ入賞領域に遊技球を通過させることが可能な状況において、遊技球をＶ入賞領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行する構成を採用してもよい。そして、Ｖ入賞領域に遊技球を通過させることが可能な状況において、遊技球がＶ入賞領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである高確高サポ状態において記憶（保留）された特別情報であって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく特別情報についての当たり抽選が終了するまでに確変大当たりに当選するといった特定条件が成立した場合に、高確高サポ状態へ再度移行することが保証された開閉実行モードに移行させ、当該開閉実行モード終了後の抽選モードを高確率モードに決定する構成とし、一方、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が、確変大当たりに当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、高確高サポ状態へ再度移行する確率が確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低い低確低サポ状態に移行させる構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、高確高サポ状態において大当たりに当選した場合に、高確率モードフラグがＯＦＦとなる大当たり遊技状態に移行させ、当該大当たり遊技状態において遊技球が入球可能となるＶ確入賞口を備え、当該Ｖ確入賞口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として、大当たり遊技状態終了後の抽選モードを高確率モードに移行させる構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、低確率モードであり、かつ低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、通常大当たりに当選するといった特定条件が成立した場合に、サポートモードを所定期間、例えば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間や当たり抽選において次回大当たりに当選するまでの期間、高頻度サポートモードに維持する遊技状態であって、低確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させる構成とし、低確低サポ状態において、通常大当たりに当選せずに確変大当たりに当選するといった第２所定条件が成立した場合に、高確高サポ状態に移行させる構成とし、高確高サポ状態において、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の際に通常大当た

りに当選するといった特定条件が成立した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確高サポ状態または低確低サポ状態に移行させる構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、低確低サポ状態において、普通電動役物が開放状態に遷移する場合に、第２始動口に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行する構成を採用してもよい。なお、上述した、「高確高サポ状態へ再度移行する確率が確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低い低確低サポ状態」の意味するところは、低確低サポ状態から高確高サポ状態に移行する確率（低確低サポ状態において当たり抽選に当選した場合に確変大当たりに振り分けられる確率、確変割合、例えば確変突入率５０％など）が、終了後に確実に（通常の遊技の流れに沿って遊技球を発射していれば（例えば右打ちをしていれば）１００％の確率で）高確高サポ状態に移行することが保証された確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低いことを意味し、上記確率は当たり抽選における当選確率の高低を意味するものではない。また、低確低サポ状態において特２保留個数が４個となった場合に、特２保留個数が４個になったことに対応した４個の保留アイコン画像を図柄表示装置（液晶表示装置）に表示させる構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【３１６６】

《６－８－２０》変形例２０：

上記第６実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第６実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第６実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第６実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第６実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３１６７】

《７》第７実施形態：

《７－１》遊技機の構造：

図２９２は、本発明の第７実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が

設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３１６８】

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

【３１６９】

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

【３１７０】

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

【３１７１】

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

【３１７２】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作

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

【３１７３】

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

【３１７４】

図２９３は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３１７５】

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

【３１７６】

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

【３１７７】

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

【３１７８】

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

【３１７９】

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

【３１８０】

図２９４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３１８１】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ，３５ｂ、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３１８２】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２９３）から払い出される。

【３１８３】

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

【３１８４】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【３１８５】

２つのスルーゲート３５ａ，３５ｂの各々は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各スルーゲート３５ａ，３５ｂは、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。２つのスルーゲート３５ａ，３５ｂのうちの一方のスルーゲート３５ａは図柄表示装置４１の左側に設けられており、他方のスルーゲート３５ｂは図柄表示装置４１の右側に設けられている。各スルーゲート３５ａ，３５ｂは、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に位置するため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５ａ，３５ｂに遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【３１８６】

可変入賞装置３６は、遊技領域ＰＡの右側下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉

する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３１８７】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３１８８】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【３１８９】

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

【３１９０】

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

【３１９１】

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

【３１９２】

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

【３１９３】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。例えば、大当たり遊技中に第１始動口３３に遊技球が入球した場合、第１保留表示部３７ｃの表示態様が変わる。第１保留表示部３７ｃは、所定示唆情報表示手段としても機能する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【３１９４】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【３１９５】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【３１９６】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３１９７】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。なお、図柄表示装置４１の表示面に対して、先に説明したメイン表示部４５の表示面は前面側（遊技者に向かう側）に位置している。
【３１９８】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【３１９９】
図２９５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２９５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図２９５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～９を示す図柄が変動表示される。数字の１～９を示す各図柄は、色によって３種類に分類される。数

字の１～３を示す各図柄は緑色であり、数字の４～６を示す各図柄は赤色であり、数字の７～９を示す各図柄は金色である。なお、変動表示される図柄として、数字の１～９を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３２００】

図２９５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２９５（ａ）に示した数字１～９の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２９５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３２０１】

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

【３２０２】

さらに、図２９５（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【３２０３】

《７－２》遊技機の電気的構成：

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

【３２０４】

図２９６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３２０５】

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

【３２０６】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２９３）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３２０７】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【３２０８】

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

【３２０９】

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

【３２１０】
主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【３２１１】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【３２１２】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【３２１３】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【３２１４】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【３２１５】
図２９７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【３２１６】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さら

に、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【３２１７】

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

【３２１８】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３２１９】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３２２０】

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

【３２２１】

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

【３２２２】

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

エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【３２２３】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３２２４】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３２２５】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【３２２６】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【３２２７】

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

【３２２８】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【３２２９】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【３２３０】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３２３１】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【３２３２】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２９５（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【３２３３】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用い

た予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【３２３４】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度が高くなるリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高くなるリーチ演出が実行される。

【３２３５】

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

【３２３６】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【３２３７】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂに遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３２３８】

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

【３２３９】

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

モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【３２４０】

図２９８は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図２９８（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２９８（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【３２４１】

図２９８（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２９８（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３２４２】

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

【３２４３】

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

【３２４４】

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

【３２４５】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【３２４６】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である

。
【３２４７】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【３２４８】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。
【３２４９】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２９８を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【３２５０】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【３２５１】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【３２５２】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【３２５３】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４へ

の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【３２５４】

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

【３２５５】

図２９９は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２９９（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２９９（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【３２５６】

図２９９（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【３２５７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【３２５８】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【３２５９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３２６０】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【３２６１】

図２９９（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３２６２】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【３２６３】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【３２６４】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【３２６５】
図３００は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【３２６６】
図３００（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３００（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定され、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２、３の２個の値が設定され、外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４～４６５の４６２個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選することとなり、１／２３３の確率で電役長開放に当選することとなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選した場合に、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。低頻度サポートモード時に電役長開放に当選した場合に、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。
【３２６７】
図３００（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３００（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役中開放に当選することとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役中開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役中開放に当選した場合に、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【３２６８】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。また、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）によって、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、電動役物３４ａの開放

時間が長短２種類のうちのいずれかを取り得るように設定されている。電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）によって、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、電動役物３４ａの開放時間が電役短開放よりも長く、かつ電役長開放よりも短い時間である電役中開放となるように設定されている。なお、電役短開放に当選した場合、電役中開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

【３２６９】

《７－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【３２７０】

図３０１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２９６）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３２７１】

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

【３２７２】

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

【３２７３】

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

【３２７４】

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

【３２７５】

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

【３２７６】

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

【３２７７】

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

【３２７８】

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

【３２７９】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３２８０】

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

【３２８１】

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

【３２８２】

《７－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３２８３】

《７－４－１》保留表示：

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【３２８４】

図３０２は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図３０２（ａ）に示した例では、第１番目の保留（以下、特１保留１とも呼ぶ）と第２番目の保留（以下、特１保留２とも呼ぶ）とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。

【３２８５】

保留消化領域Ｄｍは、上側が開口した容器の形状であり、図３０２（ａ）に示した例では

、保留消化領域Ｄｍの内部に保留表示アイコンＨ０が配置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの内部に保留表示アイコンが配置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの内部に配置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの内部に保留表示アイコンＨ０が配置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【３２８６】

図３０２（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの内部に配置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図３０２（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図３０２（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。

【３２８７】

図３０２（ｂ）に示した移動の結果、図３０２（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの内部に第１保留表示アイコンＨ１が配置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【３２８８】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【３２８９】

図３０３は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図３０２に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの内部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行される（消化される）ことになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【３２９０】

なお、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に保留表示アイコンＨが存在する場合には、第１始動

口保留用領域Ｄｓ１に存在する保留表示アイコンに優先して、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に存在する保留表示アイコンＨに対応した特２保留が消化される。

【３２９１】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの内部に配置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

【３２９２】

《７－４－２》前兆予告演出：

近年のパチンコ機は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンに対応した保留情報の中に、当たり抽選において大当たり当選する可能性が高い保留情報が存在する場合に、当該大当たり当選する可能性が高い保留情報より前に記憶された保留情報についての変動の停止表示の際に、特殊な演出である前兆予告演出を実行する。前兆予告演出について、次に詳述する。

【３２９３】

サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時に、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報が特１保留として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに順に記憶されるが、ここでは、特１保留が最大個数（上限数）である４個、溜まった場合を考える。

【３２９４】

図３０４は、通常時において特１保留の中に大当たりが含まれる場合を示す説明図である。図示するように、通常時に、特１保留１から特１保留４までの４個の特１保留が貯えられたものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。なお、変動パターンの種別の判定は、保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動時間を求め、当該変動時間に基づいて行なわれる。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、４個の特１保留の内の最後に記憶された特１保留４において、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、この大当たり当選すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして保留連続演出処理を実行する。保留連続演出処理によれば、特１保留４よりも前のタイミングで記憶された各特１保留を消化する際に前兆予告演出が実行される。具体的には、特１保留１～特１保留３

に対応した各遊技回を跨いで、１または複数回（ここでは３回）の前兆予告演出が実行される。

【３２９５】

図３０５～図３０７、および図３０９に、特１保留１を消化してから特１保留４を消化するまでの一連の演出を示した。図３０５は、特１保留１についての変動表示と前兆予告演出（１回目）を示す説明図である。図３０５（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、最初に、特１保留１についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留１に対応した表示アイコンＨ１が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。

【３２９６】

音声発光制御装置９０において、上記特１保留１についての変動表示の後に、図３０５（ｂ）に示すように、特１保留１についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。本実施形態では、例えば、［３・４・１］をチャンス目とした。なお、［３・４・１］は一例であり、他の組合せをチャンス目としてもよい。

【３２９７】

音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図３０５（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出としては、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡを含む広い範囲に泡ＢＬが表示されるとともに、泡音を示す音声がスピーカー４６から発せられる。

【３２９８】

まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留１についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（１回目）に該当する。

【３２９９】

遊技者は、特１保留１の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在するかもしれないと期待する。

【３３００】

図３０６は、特１保留２についての変動表示と前兆予告演出（２回目）を示す説明図である。図３０５に示した演出の実行後に、図３０６（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留２についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留２に対応した表示アイコンＨ２が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ２に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。

【３３０１】

音声発光制御装置９０において、上記特１保留２についての変動表示の後に、図３０６（ｂ）に示すように、特１保留２についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される

。チャンス目は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に［３・４・１］である。
【３３０２】
音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図３０６（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に、泡音とともに泡ＢＬが表示される演出である。
【３３０３】
まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留２についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（２回目）に該当する。すなわち、この例示によれば、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたことに続いて、特１保留２についての変動停止時にも前兆予告演出（２回目）が実行される。
【３３０４】
遊技者は、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたことに続いて、特１保留２の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在する可能性が高まったといっそう期待する。
【３３０５】
図３０７は、特１保留３についての変動表示と前兆予告演出（３回目）を示す説明図である。図３０６に示した演出の実行後に、図３０７（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留３に対応した表示アイコンＨ３が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ３に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。
【３３０６】
音声発光制御装置９０において、上記特１保留３についての変動表示の後に、図３０７（ｂ）に示すように、特１保留３についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。チャンス目は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に［３・４・１］である。
【３３０７】
音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図３０７（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に、泡音とともに泡ＢＬが表示される演出である。
【３３０８】
まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留３についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（３回目）に該当する。すなわち、この例示によれば、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたこと、および特１保留２についての変動停止時に前兆予告演出（２回目）が実行されたことに続いて、特１保留３についての変動停止時にも前兆予告演出（３

回目）が実行される。前兆予告演出が連続して発生すると、当たり抽選において大当たり当選する期待度が高くなる。なお、期待度とは、大当たり当選する確率の高さを意味する。

【３３０９】

図３０８は、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示す説明図である。図示するように、前兆予告演出の出現回数が１回目および２回目においては、特１保留内の保留情報によって実行する演出（すなわち、実行予定演出）としてノーマルリーチ以上のリーチ演出が設定されている。前兆予告演出の出現回数が３回目においては、特１保留内の保留情報によって実行する演出（実行予定演出）としてスーパーリーチ以上のリーチ演出が設定されている。これに対して、前兆予告演出の出現回数が４回目となると、特１保留内の保留情報によって実行する演出（実行予定演出）としてスペシャルリーチからの大当たり当選確定が設定されている。

【３３１０】

遊技者は、特１保留２についての変動停止時に前兆予告演出（２回目）が実行されたことに続いて、特１保留３の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在することを、いっそう期待する。特に、前兆予告演出が３回連続していることから、スーパーリーチ以上のリーチ演出（すなわち、スーパーリーチまたはスペシャルリーチ）が実行されることが確定されることから、遊技者は当たり抽選において大当たり当選する可能性がさらに高まったといっそう期待する。

【３３１１】

図３０９は、特１保留４についての変動表示、リーチ演出、停止表示を示す説明図である。図３０７に示した演出の実行後に、図３０９（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留４に対応した表示アイコンＨ４が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ４に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。

【３３１２】

音声発光制御装置９０において、上記特１保留４についての変動表示の後に、図３０９（ｂ）に示すように、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３が停止表示され、図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることによってリーチ演出が実行される。ここでのリーチ演出は、スーパーリーチであることを示す演出となる。

【３３１３】

音声発光制御装置９０において、上記リーチ演出の後に、図３０９（ｃ）に示すように、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であることを告知する図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、大当たり当選に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【３３１４】

図３１０は、上述した特１保留１～特１保留４についての一連の演出を時間軸に表すタイムチャートである。図示するように、特１保留１についての遊技回Ｕ１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図３０５（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図３０５（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図３０５（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【３３１５】

特１保留１についての遊技回Ｕ１に続く特１保留２についての遊技回Ｕ２では、最初に、変動表示Ｂ１１が実行される。変動表示Ｂ１１は、図３０６（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、図３０６（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、図３０６（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｂ１３の終了と共に、特１保留２についての遊技回Ｕ２が終了する。停止表示Ｂ１２と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。

【３３１６】

特１保留２についての遊技回Ｕ２に続く特１保留３についての遊技回Ｕ３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図３０７（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図３０７（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図３０７（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が構成される。

【３３１７】

特１保留３についての遊技回Ｕ３に続く特１保留４についての遊技回Ｕ４では、最初に、変動表示Ｄ１１が実行される。変動表示Ｄ１１は、図３０９（ａ）に示したものである。続いて、スーパーリーチ演出Ｄ１２が実行される。スーパーリーチ演出Ｄ１２は、図３０９（ｂ）に示したものである。続いて、大当たり当選に対応した停止表示Ｄ１３が実行される。停止表示Ｄ１３は、図３０９（ｃ）に示したものである。停止表示Ｄ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ４が終了する。

【３３１８】

図３０５～図３０７、図３０９、図３１０を用いて説明してきた前兆予告演出の実行態様は、前述したように、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合のものである。本実施形態のパチンコ機１０では、上記の前兆予告演出の実行態様以外にも、特１保留１～特１保留４のうちのいずれがトリガとなったかと、トリガとなった特１保留についての、実行されるリーチ演出の内容や大当たり当選の有無によって、様々な態様によって前兆予告演出が実行される構成とした。具体的には、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがスーパーリーチが発生する場合に、特１保留１～特１保留３についての遊技回Ｕ１～遊技回Ｕ３のそれぞれで前兆予告演出が実行されうる構成とした。トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特１保留２についての遊技回Ｕ２と特１保留３についての遊技回Ｕ３の両方、または特１保留３についての遊技回Ｕ３のみで前兆予告演出が実行されうる構成とした。また、トリガとなった特１保留が特１保留３であり、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１と特１保留２についての遊技回Ｕ２の両方、または特１保留２についての遊技回Ｕ２のみで前兆予告演出が実行されうる構成とした。また、トリガとなった特１保留が特１保留２であり、特１保留２についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１で前兆予告演出が実行されうる構成とした。また、トリガとなった特１保留が特１保留３であり、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１と特１保留２についての遊技回Ｕ２の両方、または特１保留２についての遊技回Ｕ２のみで前兆予告演出が実行されうる構成とした。要は、記憶された特１保留の中に、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高い演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留が存在する場合に、当該特１保留より前に記憶された特１保留についての遊技回のうちの、トリガとなった特１保留に対して連なる、連続する複数の遊技回または一の遊技回において前兆予告演出を出現させればよく、その出現回数は、図３０８を用いて説明した前兆予告演出の出現回数と実行予

定演出との関係に違反しないものであれば、いずれの数とすることもできる。
【３３１９】
本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０において実行される特１保留連続演出設定処理によって、前兆予告演出の実行態様を決定している。具体的には、特１保留連続演出設定処理によれば、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特１保留の前に存在する特１保留情報の数とを、図３０８に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブルに付き合わせることで、当該特１保留の前に存在する特１保留情報のいずれで前兆予告演出を実行するかを決定する。例えば、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合のように、特１保留２についての遊技回Ｕ２と特１保留３についての遊技回Ｕ３とで前兆予告演出を実行させる場合と、特１保留３についての遊技回Ｕ３で前兆予告演出を実行させる場合との２通りが採用可能な場合は、例えば抽選によって２通りのうちのいずれを採用するか、又はいずれも採用しないかを決定する。
【３３２０】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、複数の前兆予告演出を出現させる場合に、トリガとなった特１保留に対して連なり、かつ複数の前兆予告演出は連続する構成としたが、これに対して変形例として、複数の前兆予告演出を実行する場合に、前兆予告演出は必ずしも連続する必要はなく、途中、前兆予告演出のない遊技回がある構成としても良い。
【３３２１】
本実施形態のパチンコ機１０において、図３１０に例示するように、特１保留１～特１保留４についての遊技回Ｕ１～Ｕ４の演出が途切れなく連続するのは、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶される特２保留が存在しない場合に限られる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留が特１保留に優先して変動されることから、特１保留の変動中（上記例では、特１保留１の変動が開始されてから特１保留４の変動が開始される直前までの間）に、電動役物開放抽選に当選し、電動役物３４ａが開放し、第２始動口３４に遊技球が入球した場合、当該入球によって取得された特２保留についての変動が特１保留についての変動に優先して実行され、遊技回Ｕ１～Ｕ４の保留連続演出が途切れてしまうことになる。
【３３２２】
遊技回Ｕ１～Ｕ４の演出が途切れた場合の処理として、特２保留についての変動が終了した後に、未実行の（以下、「残りの」とも呼ぶ）特１保留についての保留連続演出を取り止める構成が考えられるが、この構成では、保留連続演出が途絶えたことへの違和感を遊技者に対して付与してしまうことになり、遊技の興趣を損ねてしまう問題が発生した。この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０は、以下の構成を備える保留連続演出を実行する。
【３３２３】
図３１１は、本実施形態のパチンコ機１０で採用された保留連続演出の基本概念を示す説明図である。図３１１において、図３１０と同一の処理内容の部分については同一の符号を付している。ここでは、特１保留２の遊技回Ｕ２の途中で（時刻ｔ１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において当選し、電動役物３４ａが開放し、第２始動口３４に遊技球が入球した場合を想定している。本実施形態のパチンコ機１０では、特１保留２の遊技回Ｕ２が終了した後に（時刻ｔ２）、特２保留演出処理によって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて記憶された特２保留についての１または複数の遊技回ＶＺを実行する。具体的には、音声発光制御装置９０によって実行される特２保留演出処理によれば、特２保留についての保留コマンドを主制御装置６０から受信した場合に、特１保留２の遊技回Ｕ２が終了した後に（時刻ｔ２

）、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて記憶された特２保留についての１または複数の遊技回ＶＺを実行する。

【３３２４】

続いて、特２保留についての遊技回が終了した後に（時刻ｔ３）、保留連続演出処理によって、特１保留２の遊技回Ｕ２が優先して実行されたことによって未実行となった残りの特１保留についての遊技回を実行する。すなわち、特１保留２の遊技回Ｕ２の途中で、第２始動口３４に遊技球が入球して特２保留が貯まった場合に、当該特２保留についての遊技回ＶＺを、残りの特１保留についての遊技回Ｕ３、Ｕ４に優先して実行し、特２保留についての遊技回ＶＺの終了後に、残りの特１保留についての遊技回Ｕ３、Ｕ４を実行する構成とした。但し、特２保留についての遊技回ＶＺにおいて表示する演出に従来とは相違する特徴がある。

【３３２５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留についての遊技回ＶＺの演出に含まれる所定演出として、下記の（ｉ）～（iii)の演出を用意している。

（ｉ）特１連続演出継続用チャンス目演出

（ii)特１連続演出継続用図柄同色演出

（iii)特２専用演出

【３３２６】

所定演出として、上記（ｉ）～（iii)のうちのいずれを用いるかは、発明者による次の知見によって定めた。

【３３２７】

特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放である場合には、電動役物３４ａの開放時間は０．６秒と極めて短いことから、第２始動口３４に入球する遊技球は１個であり、多くても２個である。このため、特２保留についての遊技回ＶＺは、１回の遊技回または２回の遊技回となる。この場合、遊技者は、特２保留についての遊技回ＶＺが実行されている際にも、直前に実行された特１保留の遊技回（図３１１の例では遊技回Ｕ２）を鮮明に覚えていることになる。そこで、発明者は、直前に実行された特１保留の遊技回において実行された前兆予告演出（チャンス目出現＋泡の出現演出）を、できる限りそのまま使うことで、演出の連続性を保ちたいと考えた。この直前に実行された特１保留の遊技回において実行された前兆予告演出のチャンス目出現が上記（ｉ）の特１連続演出継続用チャンス目演出に相当する。

【３３２８】

《７－４－３》特１連続演出継続用チャンス目演出：

特１連続演出継続用チャンス目演出について、次に説明する。ここでは、ケース１として説明する。

【３３２９】

図３１２は、ケース１における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース１では、通常時において、特１保留１と特１保留２とが貯えられているものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特１保留２において、当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このノーマルリーチが発生すると判定される特１保留２についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして保留連続演出処理を実行する。

【３３３０】
図３１３は、ケース１における、保留連続演出処理（以下、特１保留連続演出処理と呼ぶ）によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ１１は、図３１０によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ１１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図３０５（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図３０５（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図３０５（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。
【３３３１】
この特１保留１についての遊技回Ｕ１１の途中で（時刻ｔ１１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１の終了後に（時刻ｔ１２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ１１が実行開始される。特２保留１についての遊技回Ｖ１１の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ１１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、後述する第２判定を行う。そして、第２判定の判定結果が肯定である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ１１において、上記（ｉ）の特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させる。本実施形態のパチンコ機１０では、特１連続演出継続用チャンス目演出は、直前に実行された特１保留について遊技回（ケース１の場合、遊技回Ｕ１１）において実行された前兆予告演出のチャンス目出現の演出（画像）と同一のものとした。
【３３３２】
すなわち、特１保留１についての遊技回Ｕ１１に続いて実行される特２保留１についての遊技回Ｖ１１では、最初に、特２保留１についての変動表示α１１が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、遊技回Ｕ１１において実行された停止表示Ａ１２と同一のものであり、同一の符号を付した。停止表示Ａ１２は、図３０５（ｂ）に示したものである。すなわち、図３０５（ｂ）に示した画像が特１連続演出継続用チャンス目演出に相当する。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、遊技回Ｕ１１において実行された停止表示と同一のものであり、同一の符号を付した。泡の出現演出Ａ１３は、図３０５（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特２保留１についての遊技回Ｖ１１が終了する。遊技者から見たとき、停止表示Ａ１２よって出現した特１連続演出継続用チャンス目演出と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が出現したと認識される。
【３３３３】
続いて、特２保留１についての遊技回Ｖ１１の終了後に（時刻ｔ１３）、特１保留連続演出処理によって、特１保留２についての遊技回Ｕ１２が実行開始される。遊技回Ｕ１２では、最初に、変動表示Ｅ１１が実行される。続いて、ノーマルリーチ演出Ｅ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｅ１３が実行される。停止表示Ｅ１３の終了と共に、特１保留２についての遊技回Ｕ１２が終了する。特１保留２についての遊技回Ｕ１２の内容については、特１保留１についての遊技回Ｕ１１の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。
【３３３４】

まとめると、特１保留２における当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチ発生となるケース１では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が実行され、当該遊技回Ｕ１１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ１の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ１１が遊技回Ｕ１１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ１１において、特１連続演出継続用チャンス目演出であるチャンス目と泡ＢＬとが出現する前兆予告演出（２回目）が実行される。そして、特２保留１についての遊技回Ｖ１１に続いて、特１保留２についての遊技回Ｕ１２が実行され、当該遊技回Ｕ１２において、ノーマルリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。すなわち、前兆予告演出が２回続いて、最終的にノーマルリーチの外れとなる、この保留連続演出によるトリガとなった特１保留２までの演出の流れは、図３０８に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものではない（整合する）。

【３３３５】

上述したように、保留連続演出による、トリガとなった特１保留２までの演出の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものでないのは、特１保留１についての遊技回Ｕ１の途中で特２保留１についての遊技回Ｖ１１が追加されることによって前兆予告演出が１回、増えたとしても、上記関係に違反しないケースに限り、上記特２保留１についての遊技回Ｖ１１で前兆予告演出を出現させるように構成したためである。具体的には、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、図３０８に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に整合するか否かを第２判定として判定し、第２判定において肯定された場合に限り、上記特２保留１についての遊技回Ｖ１１で前兆予告演出を出現させるように構成したためである。第２判定は、特１保留の有する保留情報、具体的には、特１保留１～特１保留４のうちのいずれがトリガとなったかと、トリガとなった特１保留についての実行予定演出とによって判定できる。例えば、このケース１のように、トリガとなった特１保留（特１保留４）についての実行予定演出がノーマルリーチであり、トリガとなった特１保留（特１保留４）の前に実行される遊技回で前兆予告演出が１回実行されている場合には、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留に基づく遊技回の演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出としたとしても、図３０８に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反しない（整合する）ことから、第２判定の判定結果は肯定となる。一方、トリガとなった特１保留（特１保留４）についての実行予定演出がノーマルリーチであり、トリガとなった特１保留（特１保留４）の前に実行される遊技回で前兆予告演出が２回実行されている場合に、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とすると、トリガとなった特１保留においてノーマルリーチ演出を行う前に３回の前兆予告演出が実行されることになり、図３０８に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反することになり、第２判定の判定結果は否定となる。

【３３３６】

以上、説明してきたように、ケース１の場合に、前兆予告演出が２回続いて、最終的にノーマルリーチで外れとなる演出となることから、図３０８に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反せず、遊技者に対して何ら違和感を付与するようなことがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、興趣向上を図ることができる。

【３３３７】

なお、上記ケース１では、電役短開放に当選した際に、第２始動口３４に１個の遊技球が入球するものとしたが、第２始動口３４に２個の遊技球が入球する場合にも、特２保留１および特２保留２についての各遊技回において特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させる構成としてもよい。この場合にも、特１保留の有する保留情報に基づく第２判定において肯定判定されることで、特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させることが可能となる。

【３３３８】
《７－４－４》特１連続演出継続用図柄同色演出：
上記（ii)の特１連続演出継続用図柄同色演出について、次に説明する。ここでは、ケース２として説明する。
【３３３９】
図３１４は、ケース２における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース２では、通常時において、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられているものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このスーパーリーチが発生すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして特１保留連続演出処理を実行する。
【３３４０】
図３１５は、ケース２における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ２１は、図３１０によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ２１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図３０５（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図３０５（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図３０５（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。
【３３４１】
特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ２１に続いて特１保留２についての遊技回Ｕ２２が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ２２は、図３１０によって説明した特１保留２についての遊技回Ｕ２と同一である。特１保留２についての遊技回Ｕ２２では、最初に、変動表示Ｂ１１が実行される。変動表示Ｂ１１は、図３０６（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、図３０６（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、図３０６（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｂ１３の終了と共に、特１保留２についての遊技回Ｕ２２が終了する。停止表示Ｂ１２と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。この特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で（時刻ｔ２１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の終了後に（時刻ｔ２２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ２１が実行開始される。特２保留１についての遊技回Ｖ２１の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。
【３３４２】

特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、先に説明した第２判定を行う。そして、第２判定の判定結果が否定である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において、上記（ii)の特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。すなわち、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であり、かつ、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留（ケース２では、特１保留４が該当）についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、図３０８に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反する場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。

【３３４３】

具体的には、特１保留２についての遊技回Ｕ２２に続いて実行される特２保留１についての遊技回Ｖ２１では、最初に、特２保留１についての変動表示β１１が実行される。続いて、図柄同色の停止表示β１２が実行される。図柄同色とは、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて有効ラインＬ１上に停止した状態で形成される３つの図柄が異なる数字であるが、３つの図柄の色が同一の色となる状態を言う。具体的には、数字の１，２，３を示す図柄が緑色であることから、数字の１，２，３を示す図柄の組合せが図柄同色となる。また、数字の４，５，６を示す図柄が赤色であることから、数字の４，５，６を示す図柄の組合せについても図柄同色となりうる。数字の７，８，９を示す図柄が金色であることから、数字の７，８，９を示す図柄の組合せについても図柄同色となりうる。そして、図柄同色の色と実行予定演出とが予め対応づけられている。

【３３４４】

図３１６は、図柄同色の色と実行予定演出との関係を示す説明図である。図示するように、緑色に対し実行予定演出としてノーマルリーチ以上のリーチ演出が設定されており、赤色に対し実行予定演出としてスーパーリーチ以上のリーチ演出が設定されており、金色に対し実行予定演出としてスペシャルリーチからの大当たり当選確定が設定されている。こうした構成の図柄同色の画像が、特１連続演出継続用図柄同色演出に該当する。

【３３４５】

図３１５に示すように、特２保留演出処理によれば、停止表示β１２を実行するに際し、直前に実行された特１保留についての遊技回（ケース２の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ２１）において実行された前兆予告演出が何回目の出現回数にあたるかを特定し、特定した出現回数に対応づけられた実行予定演出と同一の実行予定演出となる図柄同色の色を、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブル（図３０８）と図柄同色の色と実行予定演出との関係を示すテーブル（図３１６）とを参照することによって特定し、その特定した図柄同色の色でもって特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。具体的には、直前に実行された特１保留について遊技回（ケース２の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ２１）における前兆予告演出は２回目であることから、図３０８に示したテーブルから、直前に実行された特１保留について遊技回における前兆予告演出による実行予定演出はノーマルリーチであることが特定され、図３１６に示したテーブルから、特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、ノーマルリーチに対応した緑色であることが特定される。この緑色でもって特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。これにより、特１連続演出継続用図柄同色演出が表示された場合の期待度が、直前に実行された特１保留２についての遊技回Ｕ２２において前兆予告演出が出現した場合の期待度とが同一となる。

【３３４６】

図３１７は、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において実行される一連の演出を示す説明図である。保留消化領域Ｄｍに位置する保留表示アイコンＨ１１は、特２保留１に対応したものである。図３１７（ａ）は変動表示β１１の際に表示面４１ａに表示される演出

であり、図３１７（ｂ）は停止表示β１２の際に表示面４１ａに表示される演出である。図３１７（ｂ）に示すように、停止表示β１２の際に、緑色の図柄同色となった特１連続演出継続用図柄同色演出が実行される。具体的には、有効ラインＬ１上に停止した状態で形成される３つの図柄が、数字の１を示す図柄と数字の２を示す図柄と数字の３を示す図柄の組合せ、例えば「３１２」となる。

【３３４７】

図３１５に戻り、上記停止表示β１２の終了と共に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１が終了する。

【３３４８】

特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に（時刻ｔ２３）、特１保留連続演出処理によって、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行される。特１保留３についての遊技回Ｕ２３は、図３１０によって説明した特１保留３についての遊技回Ｕ３と同一である。特１保留３についての遊技回Ｕ２３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図３０７（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図３０７（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図３０７（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が構成される。

【３３４９】

特１保留３についての遊技回Ｕ２３の終了後に（時刻ｔ２４）、特１保留連続演出処理によって、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ２４は、図３１０によって説明した特１保留４についての遊技回Ｕ４と同一である。特１保留４についての遊技回Ｕ２４では、最初に、変動表示Ｆ１１が実行される。続いて、スーパーリーチ演出Ｆ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｆ１３が実行される。停止表示Ｆ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が終了する。特１保留４についての遊技回Ｕ２４の内容については、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。

【３３５０】

まとめると、特１保留４における当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチ発生となるケース２では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が実行され、当該遊技回Ｕ２１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。次いで、特１保留２についての遊技回Ｕ２２が実行され、当該遊技回Ｕ２２において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（２回目）が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ２１が遊技回Ｕ２１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出である停止表示β１２が実行される。特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、緑色であり、この緑色に対応づけられた実行予定演出（図３１６を参照）と、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の以前に実行されたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた実行予定演出（図３０８を参照）とが一致するように構成されている。特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行され、当該遊技回Ｕ２３において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（３回目）が実行される。次いで、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行され、当該遊技回Ｕ２４において、スーパーリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。

【３３５１】

以上、説明してきたように、ケース２の場合に、チャンス目を含む前兆予告演出が２回続いて、その後に、緑色の図柄同色の演出が実行され、その後、チャンス目を含む前兆予告演出が１回（合計３回）続いて、最終的にスーパーリーチで外れとなる演出が実行される

ことになる。遊技者は一連の演出を見たときに、チャンス目を含む前兆予告演出が２回出現したことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを認識し、図柄同色の色が緑色となったことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを再度確認し、続いて、チャンス目を含む前兆予告演出が３回目となったことで、実行予定演出がスーパーリーチ以上であることを認識し、最終的にスーパーリーチで外れとなったことを知る。この結果、遊技者は、何ら違和感を受けることがなく、予告演出に対する信頼度が向上する。次に、比較例１を説明し、比較例１に対する本実施形態のパチンコ機１０の優れた点を説明する。

【３３５２】

図３１８は、比較例１を示すタイムチャートである。比較例１は、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２の場合（図３１５を参照）と比較して、次の点が相違する。本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２では、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の実行中に第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて実行された特２保留１についての遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出を実行する構成としたが、これに対して、比較例１では、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の実行中に第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて実行された特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘにおいて、特１連続演出継続用チャンス目演出を実行する構成とした。

【３３５３】

すなわち、特１保留２についての遊技回Ｕ２２に続いて実行される特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘでは、最初に、特２保留１についての変動表示γ１１が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、遊技回Ｕ２２において実行された停止表示Ｂ１２と同一のものであり、同一の符号を付した。停止表示Ｂ１２が特１連続演出継続用チャンス目演出に相当する。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、遊技回Ｕ２２において実行された演出と同一のものであり、同一の符号を付した。遊技者から見たとき、停止表示Ｂ１２よって出現した特１連続演出継続用チャンス目演出と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が出現したと認識される。その後、特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘの終了後に実行される特１保留３についての遊技回Ｕ２３で、前兆予告演出（４回目）が出現したと認識される。特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘの終了後に実行される特１保留４ついての遊技回Ｕ２４は、ケース２の場合（図３１５を参照）の遊技回Ｕ２４と同一である。この比較例１によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘを実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を実行するだけでよく（第２判定は不要）、第１判定の判定結果が電役短開放である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘにおいて、一律に特１連続演出継続用チャンス目演出を実行させればよく、制御が容易となる。

【３３５４】

しかしながら、比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した後に、スーパーリーチで外れる演出が実行されることになる。この一連の演出は、図３０８に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものであり、この関係を憶えている遊技者に対して違和感を付与することになる。より具体的には、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したことを認識した熟練の遊技者は、「このパチンコ機１０でチャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した場合にはスペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選するので、この遊技回Ｕ２４では、スペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選することになるはずだ」と大いに期待し、遊技回Ｕ２４の結果を心待ちすることになる。しかしながら、この比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したにもかかわらず、遊技回Ｕ２４においてスペシャルリーチ演出ではなくスーパーリーチ演出が実行され、さらに、抽選結果は外れとなってしまう。したがって、遊技者は、期待を裏切られてしまい、「このパチンコ機１０の演出は信用することができない」といった感情を抱いてしまうことになる。この結果、比較例１によれば、予告演出に対する信頼度が低下することになる。

【３３５５】
一方、本実施形態のパチンコ機１０によれば、先に説明したように、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。
【３３５６】
なお、ケース２では、電役短開放に当選した際に、第２始動口３４に１個の遊技球が入球するものとしたが、第２始動口３４に２個の遊技球が入球する場合にも、特２保留１および特２保留２についての各遊技回において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる構成としてもよい。なお、特２保留２についての遊技回における特１連続演出継続用図柄同色演出は、特２保留１についての遊技回における特１連続演出継続用図柄同色演出と同一である。この場合にも、第２判定の判定結果が否定となることで、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させることが可能となる。なお、この変形例において、特２保留１および特２保留２についての遊技回のうちのいずれか一方で、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる構成としてもよい。
【３３５７】
また、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としたが、これに対して変形例として、特２保留１についての遊技回Ｖ２１においては特１連続演出継続用チャンス目演出を表示し、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３において実行予定だった特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成としても良い。この場合の特１連続演出継続用図柄同色演出の色は、特１保留についての遊技回Ｕ２３の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応づけられた色とする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は３回であるから、図柄同色の色を赤色とする。この変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。
【３３５８】
上記変形例をさらに変形したものとして、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させ、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。この場合の特１連続演出継続用図柄同色演出の色は、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の開始前に実行された特１保留についての遊技回において出現させたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた色とする。特１連続演出継続用図柄同色演出は、出現回数によって実行予定演出が変化するものでないことから、複数回続けて特１連続演出継続用図柄同色演出を表示することを許容できる。
【３３５９】
上記（ｉ）の特１連続演出継続用チャンス目演出、上記（ii)の特１連続演出継続用図柄同色演出共に、特１保留連続演出を継続するための演出と言える。特１連続演出継続用チャンス目演出または特１連続演出継続用図柄同色演出を実行する条件の一つが、第１判定の判定結果が電役短開放であることに鑑みると、特１連続演出継続用チャンス目演出または特１連続演出継続用図柄同色演出が実行される期間が短期間（特２の保留個数が少ない）であるため、特１連続演出継続用チャンス目演出および特１連続演出継続用図柄同色演出は、特１保留連続演出を継続するための演出と言える。
【３３６０】
《７－４－５》特２専用演出：
上記（iii)の特２専用演出について、次に説明する。ここでは、ケース３として説明する

。
【３３６１】
図３１９は、ケース３における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース３では、通常時において、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられているものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このスーパーリーチが発生すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして特１保留連続演出処理を実行する。
【３３６２】
図３２０は、ケース３における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ３１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ３１は、図３１０によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ３１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図３０５（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図３０５（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図３０５（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ３１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。
【３３６３】
特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ３１に続いて特１保留２についての遊技回Ｕ３２が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ３２は、図３１０によって説明した特１保留２についての遊技回Ｕ２と同一である。特１保留２についての遊技回Ｕ３２では、最初に、変動表示Ｂ１１が実行される。変動表示Ｂ１１は、図３０６（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、図３０６（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、図３０６（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｂ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ３２が終了する。停止表示Ｂ１２と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。
【３３６４】
この特１保留２についての遊技回Ｕ３２の途中で（時刻ｔ３１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に、電動役物３４ａは長時間（５秒間）開放する。その長時間、開放している間に、第２始動口３４に５個以上の遊技球が入球したとする。先に説明したように、特２保留の最大個数（上限数）は４個であることから、電動役物３４ａの５秒間の開放の間に最大、５個の特２保留が貯えられる。４個でないのは、最初に入球した遊技球の変動が開始している間に、５個目の特２保留が貯えられる可能性があるためである。これによって、特２保留に基づく遊技回として、予め定められた特２保留の上限数以上（ここでは、５個としたが、６個、７個等となることもありうる）の遊技回が実行可能となる。本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記電動役物３４ａが長時間（５秒間）開放している間

に、第２始動口３４に遊技球をできるだけ多く入球させることを遊技者に対して促すために、特別な演出を実行している。本実施形態では、この演出をチャージ演出と呼ぶことにする。

【３３６５】

図３２１は、チャージ演出の内容を表す説明図である。ここで、電動役物開放抽選において電役長開放に当選したタイミングは、遊技回Ｕ３２における変動表示Ｂ１１が実行されているときであるものとする。図示するように、この変動表示Ｂ１１に重なって、チャージ演出が表示される。本実施形態では、チャージ演出として、女性キャラクターＷＭが登場し、女性キャラクターＷＭが「チャージ中だよ」と叫ぶ演出を行う。チャージ演出は、電動役物３４ａが閉状態となるまで実行される。

【３３６６】

なお、このチャージ演出は、あくまでも一例であり、女性キャラクターＷＭに換えて、男性キャラクター、動物キャラクター等の他のキャラクターが登場する構成としても良いし、キャラクターに換えて、特定の背景や、ステージ、シーン等が表示される構成としても良い。

【３３６７】

図３２０に戻る。電動役物３４ａが長時間開放している間に、第２始動口３４に５個の遊技球が入球したとする。５個の遊技球に対応した特２保留を、以下、特２保留１、特２保留２、特２保留３、特２保留４、特２保留４＋と呼ぶものとする。特１保留２についての遊技回Ｕ３２の終了後に（時刻ｔ３２）、特２保留１～特２保留４＋についての遊技回Ｖ３１～遊技回Ｖ３５が順に実行される。特２保留１についての遊技回Ｖ３１では、変動表示δ１１が行なわれ、その後に停止表示δ１２が行われる。同様にその他の遊技回Ｖ３２～Ｖ３５（図示は、遊技回Ｖ３５だけ）でも、変動表示δ１１が行なわれ、その後に停止表示δ１２が行われる。遊技回Ｖ３１～遊技回Ｖ３５の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。

【３３６８】

特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ３１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかを判定する前述した第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役長開放であると判定された場合に、特２保留１～特２保留４＋についての各遊技回Ｖ３１～遊技回Ｖ３５において、上記（iii)の特２専用演出を実行する。

【３３６９】

図３２２は、特２保留１についての遊技回Ｖ３１において実行される一連の演出を示す説明図である。特２保留１についての遊技回Ｖ３１では、図３２２（ａ）に示すように、最初に、特２保留１についての変動表示δ１１が実行される。具体的には、特２保留１に対応した表示アイコンＨ２１が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ２１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。メイン表示領域ＭＡと第２始動口保留用領域Ｄｓ２との間には、特２専用演出用表示領域ＳＡが設けられている。この特２専用演出用表示領域ＳＡに、特２専用演出の画像が表示される。特２専用演出用表示領域ＳＡは、メイン表示領域ＭＡに表示される図柄の視認を妨げない位置となっている。

【３３７０】

本実施形態のパチンコ機１０では、直前に実行された特１保留についての遊技回（ケース３の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ３２）において実行された前兆予告演出の画像の全部もしくは一部をキャプチャ（保存）し、得られたキャプチャ画像（静止画）の縮小画像を特２専用演出として、特２専用演出用表示領域ＳＡに表示させる。具体的には、チャンス目（［３・４・１］の並び）が発生し泡が出現しているキャプチャ画像の縮小画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示させる。

【３３７１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留１についての変動表示δ１１におい

て、貝の画像ＳＨが表示される。特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５は、電動役物３４ａが長時間（５秒間）開放する電役長開放に電動役物開放抽選において当選し、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、特２保留を４個もしくは５個、容易に貯めることができた結果、実行されるものである。このことは、意外性が高く、遊技者にとっては喜ばしいことである。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において、サポートモードが低頻度サポートモードである状態で実行される電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に専用の特別演出を行ない、特別演出によって、遊技者の興趣向上を図る構成とした。貝の画像ＳＨの表示が、この特別演出に相当する。特２保留１についての変動表示δ１１において、貝の画像ＳＨは、２枚の貝殻が閉じた状態となっている。貝の画像ＳＨは、メイン表示領域ＭＡと第１始動口保留用領域Ｄｓ１との間に設けられている。

【３３７２】

変動表示δ１１の後に、特２保留１についての停止表示δ１２が実行される。具体的には、図３２２（ｂ）に示すように、特２保留１についての当たり抽選の結果に対応した図柄の組み合わせ（図示の例では、外れである例えば１３７）が表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。この停止表示δ１２の際にも、メイン表示領域ＭＡと第２始動口保留用領域Ｄｓ２との間に、特２専用演出用表示領域ＳＡが設けられており、この特２専用演出用表示領域ＳＡに、変動表示δ１１の場合と同一の特２専用演出の画像が表示されている。

【３３７３】

特２保留１についての停止表示δ１２において、変動表示δ１１の場合から引き続き、貝の画像ＳＨが表示される。停止表示δ１２では、貝の画像ＳＨは、２枚の貝殻が少し開いた状態となる。特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において停止表示が実行される毎に、２枚の貝殻が少しずつ大きく開く。

【３３７４】

その他の遊技回Ｖ３２～Ｖ３５（図示は遊技回Ｖ３５だけ）でも、同様に、変動表示δ１１と停止表示δ１２が行われるが、各変動表示δ１１および各停止表示δ１２においても、同様に、特２専用演出用表示領域ＳＡが設けられ、当該特２専用演出用表示領域ＳＡに、図３２２に示したものと同一の特２専用演出の画像が表示されるとともに、貝の画像ＳＨが表示される。特２保留に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合には、その大当たり当選に対応した遊技回の停止表示の際には、貝の画像ＳＨは、２枚の貝殻が完全に開き、２枚の貝殻の間から例えば真珠が出現した状態となる。これによって、大当たり当選したことを演出する。

【３３７５】

なお、特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨは、あくまでも一例であり、人物や、他の生物、特定の背景、ステージ、シーン等の他の画像に換えても良い。

【３３７６】

全ての特２保留（ケース３の場合は特２保留１～特２保留４＋）についての遊技回が終了した後に（時刻ｔ３３）、残りの特１保留（ケース３の場合は特１保留３と特１保留４）についての遊技回が再開される。特１保留３についての遊技回Ｕ３３は、図３１０によって説明した特１保留３についての遊技回Ｕ３と同一である。特１保留３についての遊技回Ｕ３３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図３０７（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図３０７（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図３０７（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ３３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、チャンス目を含む前兆予告演出（３回目）が構成される。

【３３７７】

なお、変形例として、特２保留についての最後の遊技回Ｖ３５と、当該遊技回Ｖ３５の終

了後に連続して実行される特１保留の遊技回との間に、上記キャプチャ画像をキャプチャしたそのままのサイズ（全画面のサイズ）で表示する画面を挿入する構成としてもよい。この場合、最後の遊技回Ｖ３５に表示された特２専用演出用表示領域ＳＡ内の縮小されたキャプチャ画像がズームアップして上記の全画面のサイズのキャプチャ画像に移るように演出することで、特２保留の遊技回から保留連続演出を行なう特１保留の遊技回に、視覚的にスムーズな移行を行うことができる。

【３３７８】

特１保留３についての遊技回Ｕ３３に続いて実行される特１保留４についての遊技回Ｕ３４では、最初に、変動表示Ｇ１１が実行される。続いて、スーパーリーチ演出Ｇ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｇ１３が実行される。停止表示Ｇ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ３４が終了する。特１保留３についての遊技回Ｕ３３の内容、および特１保留４についての遊技回Ｕ３４の内容については、特１保留２についての遊技回Ｕ３２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。なお、必ずしも同一の内容である必要はなく、特１保留３、特１保留４についての遊技回Ｕ３３、Ｕ３４の実行タイミングにおいて、各遊技回Ｕ３３、Ｕ３４における演出パターンを再設定して、遊技回の内容が変わる構成としてもよい。

【３３７９】

ケース３の場合で、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において特２専用演出を実行しない構成を考えてみる。この構成を比較例２とすると、この比較例２では、次の問題があった。

【３３８０】

特２保留に基づいて実行される遊技回は最大、５回あり、５回の遊技回に費やす時間は、通常、長い時間（例えば、数分）となる。特に本実施形態のパチンコ機１０では、貝の画像ＳＨを用いた専用の演出を行っており、遊技回の時間はより長いものとなっている。このために、比較例２では、特１保留の保留連続演出が特２保留についての遊技回の実行のために途切れた場合に、それまでに実行されていた特１保留の遊技回で前兆予告演出が出現していたことを、遊技者によっては、すっかり忘れてしまうようなことがあった。

【３３８１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留についての遊技回で出現した前兆予告演出の全部もしくは一部についてのキャプチャ画像が特２専用演出として表示され続けることから、遊技者に対して、前兆予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【３３８２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の全てにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としたが、これに対して変形例として、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５のうちの最後の遊技回（ケース３では遊技回Ｖ３５）だけにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としても良い。さらに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５においてキャプチャ画像の表示を行わずに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回（ケース３では遊技回Ｕ３３）において上記キャプチャ画像を表示させる構成としても良い。これらの変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、特１保留の保留連続演出が実行されている通常時における電動役物開放抽選において電役長開放に当選して特２保留の上限数以上の回数の特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【３３８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留で保留連続演出が行われていたことを思い起こさせる特２専用演出として、前兆予告演出の全部もしくは一部をキャプチャしたキャプチャ画像の縮小画像を表示する構成としたが、これに換えて、前記キャプチャ画像を縮小せずにそのままのサイズで表示する構成としても良い。あるいは、前記キャプチャ画像の主要な部分の輪郭線画像（例えば、泡の輪郭線を示す画像）をそのままのサイズもしくは縮小して表示する構成としても良い。あるいは、前記キャプチャ画像の濃度を低下させて、そのままのサイズもしくは縮小して表示する構成等としても良い。さらに、キャプチャ画像に換えて、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留についての遊技回における状況を示唆する情報（例えば、文字で表現された情報、アイコンで表現された情報）を表示する構成としてもよい。これらの変形例によっても、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留に基づく遊技回で保留連続演出が行われていたことを遊技者に対して思い起こさせることができる。

【３３８４】

また、上記特２専用演出として、前兆予告演出の全部もしくは一部をキャプチャしたキャプチャ画像の少なくとも一部を変化させた画像をそのままのサイズもしくは縮小して表示する構成としても良い。例えば、縮小して表示する場合、画像が目立ち難くなるため、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施しても良い。

【３３８５】

本実施形態のパチンコ機１０では、貝の画像ＳＨは、メイン表示領域ＭＡと第１始動口保留用領域Ｄｓ１との間に設けられている。これに対して、変形例として、貝の画像ＳＨを図３２２に示したものより大きくして、メイン表示領域ＭＡに表示される図柄と重複する構成としてもよい。また、この大きくなった貝の画像が、キャプチャ画像が表示される特２専用演出用表示領域ＳＡと重複する構成としてもよい。

【３３８６】

《７－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【３３８７】

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

【３３８８】

＜タイマ割込み処理＞

図３２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３３８９】

ステップＳｖ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｖ０１０２に進む。

【３３９０】

ステップＳｖ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｖ０１０３に進む。

【３３９１】
ステップＳｖ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｖ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３２７）において、その値を更新する。
【３３９２】
ステップＳｖ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｖ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０１０４を実行した後、ステップＳｖ０１０５に進む。
【３３９３】
ステップＳｖ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｖ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【３３９４】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２３：Ｓｖ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３３９５】
図３２４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｖ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｖ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｖ０２０３に進む。
【３３９６】
ステップＳｖ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｖ０２０４に進む。
【３３９７】
ステップＳｖ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｖ０２０９に進む。
【３３９８】
ステップＳｖ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｖ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【３３９９】
ステップＳｖ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｖ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｖ０２０７に進む。一方、ステップＳｖ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｖ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３４００】

ステップＳｖ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｖ０２０８に進む。

【３４０１】

ステップＳｖ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｖ０２０９に進む。

【３４０２】

ステップＳｖ０２０９では、上述したステップＳｖ０２０４又はステップＳｖ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｖ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｖ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３４０３】

一方、ステップＳｖ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｖ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｖ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｖ０２１２に進む。

【３４０４】

ステップＳｖ０２１２では、ステップＳｖ０１０３（図３２３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｖ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｖ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｖ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｖ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｖ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｖ０２１２を実行した後、ステップＳｖ０２１３に進む。

【３４０５】

ステップＳｖ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０２１３を実行した後、ステップＳｖ０２１４に進む。

【３４０６】

ステップＳｖ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【３４０７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入

球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３２７：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３４０８】

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

【３４０９】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｖ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３４１０】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３２４：Ｓｖ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４１１】

図３２５は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【３４１２】

ステップＳｖ０３０１では、始動口用の入球処理（図３２４）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｖ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【３４１３】

ステップＳｖ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｖ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図２９８（ａ））を参照する。その後、ステップＳｖ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３４１４】

一方、ステップＳｖ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｖ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｖ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図２９８（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｖ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カ

ウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【３４１５】
ステップＳｖ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｖ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｖ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｖ０３０７を実行した後、ステップＳｖ０３０８に進む。
【３４１６】
ステップＳｖ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｖ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｖ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｖ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｖ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｖ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップＳｖ０３１５に進む。
【３４１７】
ステップＳｖ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｖ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｖ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｖ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｖ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【３４１８】
ステップＳｖ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｖ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｖ０３１５に進む。一方、ステップＳｖ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｖ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｖ０３１５に進む。
【３４１９】
ステップＳｖ０３１５では、始動口用の入球処理（図３２４）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｖ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｖ０３１６を実行した後、ステップＳｖ０３１７に進む。
【３４２０】
ステップＳｖ０３１７では、ステップＳｖ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。ステップＳｖ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。
【３４２１】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２３：Ｓｖ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４２２】

図３２６は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｖ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｖ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｖ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｖ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３４２３】

ステップＳｖ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｖ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｖ０４０４に進む。

【３４２４】

ステップＳｖ０４０４では、ステップＳｖ０１０３（図３２３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３４２５】

一方、ステップＳｖ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｖ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３４２６】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３４２７】

図３２７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｖ０５０２に進む。

【３４２８】

ステップＳｖ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｖ０５０３に進む。

【３４２９】

ステップＳｖ０５０３では、ステップＳｖ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｖ０５０３を実行した後、ステップＳｖ０５０４に進む。

【３４３０】

ステップＳｖ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｖ０５０５に進む。

【３４３１】
ステップＳｖ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｖ０５０６に進む。ステップＳｖ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｖ０５０６を実行した後、ステップＳｖ０５０７に進む。
【３４３２】
ステップＳｖ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｖ０５０８に進む。
【３４３３】
ステップＳｖ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｖ０５０９に進む。
【３４３４】
ステップＳｖ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｖ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｖ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｖ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｖ０５１０及びステップＳｖ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｖ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｖ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｖ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｖ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０５０３に戻り、ステップＳｖ０５０３からステップＳｖ０５０８までの各処理を実行する。
【３４３５】
なお、ステップＳｖ０５０３からステップＳｖ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【３４３６】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３２７：Ｓｖ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４３７】
図３２８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされ

る。
【３４３８】
ステップＳｖ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｖ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｖ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｖ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０６０２に進む。
【３４３９】
ステップＳｖ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【３４４０】
ステップＳｖ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｖ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｖ０６０３に進む。
【３４４１】
ステップＳｖ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｖ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３４４２】
一方、ステップＳｖ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｖ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０６０４に進む。
【３４４３】
ステップＳｖ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｖ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３４４４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３２８：Ｓｖ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４４５】
図３２９は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｖ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｖ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｖ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｖ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０７０２に進む。
【３４４６】
ステップＳｖ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｖ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【３４４７】
ステップＳｖ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０７０３を実行した後、ステップＳｖ０７０４に進む。

【３４４８】
ステップＳｖ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０７０４を実行した後、ステップＳｖ０７０５に進む。
【３４４９】
ステップＳｖ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｖ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｖ０７０５を実行した後、ステップＳｖ０７０６に進む。
【３４５０】
ステップＳｖ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。
【３４５１】
ステップＳｖ０７０５およびステップＳｖ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図３２７）におけるステップＳｖ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｖ０７０６を実行した後、ステップＳｖ０７０７に進む。
【３４５２】
ステップＳｖ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｖ０７０７を実行した後、ステップＳｖ０７０８に進む。
【３４５３】
ステップＳｖ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｖ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【３４５４】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３２９：Ｓｖ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４５５】
図３３０は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２９７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２９７）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶

されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｖ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【３４５６】

ステップＳｖ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｖ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０８０２～ステップＳｖ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｖ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｖ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０８０８～ステップＳｖ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【３４５７】

ステップＳｖ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｖ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｖ０８０４に進む。ステップＳｖ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｖ０８０５に進む。

【３４５８】

ステップＳｖ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｖ０８０５を実行した後、ステップＳｖ０８０６に進む。

【３４５９】

ステップＳｖ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｖ０８０７へ進む。

【３４６０】

ステップＳｖ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｖ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３２７）におけるステップＳｖ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【３４６１】

ステップＳｖ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｖ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０８０８に進む。

【３４６２】

ステップＳｖ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｖ０８０９に進む。ステップＳｖ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｖ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｖ０８１１に進む。

【３４６３】

ステップＳｖ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｖ０８１１を実行した後、ステップＳｖ０８１２に進む。

【３４６４】

ステップＳｖ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｖ０８１３に進む。

【３４６５】

ステップＳｖ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【３４６６】

ステップＳｖ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３２７）におけるステップＳｖ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【３４６７】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３２９：Ｓｖ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４６８】

図３３１は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３４６９】

ステップＳｖ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｖ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２９８（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｖ０９０４に進む。

【３４７０】

一方、ステップＳｖ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｖ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ

１の値が、図２９８（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｖ０９０４に進む。

【３４７１】

ステップＳｖ０９０４では、ステップＳｖ０９０２又はステップＳｖ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｖ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｖ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９０５に進む。

【３４７２】

ステップＳｖ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｖ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｖ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２９９（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【３４７３】

一方、ステップＳｖ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２９９（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｖ０９０６又はステップＳｖ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｖ０９０８に進む。

【３４７４】

ステップＳｖ０９０８では、ステップＳｖ０９０６又はステップＳｖ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｖ０９０８を実行した後、ステップＳｖ０９０９に進む。

【３４７５】

ステップＳｖ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２９６）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｖ０９０６又はステップＳｖ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｖ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３４７６】

ステップＳｖ０９０４において、ステップＳｖ０９０２又はステップＳｖ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｖ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｖ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２９６）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｖ０９１１に進む。

【３４７７】

ステップＳｖ０９１１において、ステップＳｖ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該

遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｖ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｖ０９１２を実行した後、ステップＳｖ０９１３に進む。

【３４７８】

一方、ステップＳｖ０９１１において、ステップＳｖ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｖ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｖ０９１２を実行することなく、ステップＳｖ０９１３に進む。

【３４７９】

ステップＳｖ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｖ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３４８０】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３２９：Ｓｖ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３４８１】

図３３２は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｖ１００２に進む。

【３４８２】

ステップＳｖ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｖ１００２を実行した後、ステップＳｖ１００３に進む。

【３４８３】

ステップＳｖ１００３では、ステップＳｖ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｖ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｖ１００３を実行した後、ステップＳｖ１００４に進む。

【３４８４】

ステップＳｖ１００４では、ステップＳｖ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【３４８５】

＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３２８：Ｓｖ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４８６】
図３３３は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｖ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３３２）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【３４８７】
ステップＳｖ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｖ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【３４８８】
ステップＳｖ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｖ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｖ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｖ１１０３を実行した後、ステップＳｖ１１０４に進む。
【３４８９】
ステップＳｖ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｖ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｖ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｖ１１０５に進む。
【３４９０】
ステップＳｖ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３４９１】
ステップＳｖ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｖ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｖ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｖ１１０７を実行した後、ステップＳｖ１１０８に進む。一方、ステップＳｖ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｖ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｖ１１０７を実行することなく、ステップＳｖ１１０８に進む。
【３４９２】
ステップＳｖ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３４９３】
ステップＳｖ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｖ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｖ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【３４９４】
ステップＳｖ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｖ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｖ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｖ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【３４９５】
ステップＳｖ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｖ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｖ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｖ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｖ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｖ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｖ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｖ１０６～ステップＳｖ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。
【３４９６】
一方、ステップＳｖ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｖ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｖ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【３４９７】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３２７：Ｓｖ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３４９８】
図３３４は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【３４９９】
ステップＳｖ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【３５００】
ステップＳｖ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｖ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【３５０１】
ステップＳｖ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｖ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｖ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２０５に進む。一方、ステップＳｖ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｖ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３５０２】

ステップＳｖ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２０６に進む。ステップＳｖ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２０７に進む。

【３５０３】

ステップＳｖ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【３５０４】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【３５０５】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【３５０６】

ステップＳｖ１２０７を実行した後、前述したステップＳｖ１２０８に進む。

【３５０７】

ステップＳｖ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｖ１２０８を実行した後、ステップＳｖ１２０９に進む。

【３５０８】

ステップＳｖ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３２７）におけるステップＳｖ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｖ１２０９を実行した後、ステップＳｖ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３５０９】

ステップＳｖ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１１に進む。

【３５１０】

ステップＳｖ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｖ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｖ１２１１：ＹＥ

Ｓ）、ステップＳｖ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２１３に進む。

【３５１１】

ステップＳｖ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｖ１２１３を実行した後、ステップＳｖ１２１４に進む。

【３５１２】

ステップＳｖ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｖ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２７：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３５１３】

ステップＳｖ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｖ１２１６を実行した後、ステップＳｖ１２１７に進む。

【３５１４】

ステップＳｖ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｖ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｖ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１８に進む。一方、ステップＳｖ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｖ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３５１５】

ステップＳｖ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｖ１２１９に進む。

【３５１６】

ステップＳｖ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｖ１２１９を実行した後、ステップＳｖ１２２０に進む。

【３５１７】

ステップＳｖ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｖ１２２０を実行した後、ステップＳｖ１２２１に進む。

【３５１８】

ステップＳｖ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３２７）におけるステップＳｖ０５０３において、音声発

光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｖ１２２１を実行した後、ステップＳｖ１２２２に進む。

【３５１９】

ステップＳｖ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３５２０】

ステップＳｖ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２２３に進む。

【３５２１】

ステップＳｖ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｖ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｖ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２２４に進む。

【３５２２】

ステップＳｖ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｖ１２２５を実行した後、ステップＳｖ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｖ１２２６を実行した後、ステップＳｖ１２２７に進む。

【３５２３】

ステップＳｖ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｖ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２２８に進む。

【３５２４】

ステップＳｖ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図３２７）におけるステップＳｖ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３５２５】

一方、ステップＳｖ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｖ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｖ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｖ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３５２６】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３３４：Ｓｖ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５２７】

図３３５は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの

駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｖ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｖ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１３０２に進む。

【３５２８】

ステップＳｖ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｖ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｖ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１３０３に進む。

【３５２９】

ステップＳｖ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｖ１３０４に進む。

【３５３０】

ステップＳｖ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２７：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３５３１】

ステップＳｖ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｖ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｖ１３０３およびステップＳｖ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３５３２】

ステップＳｖ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｖ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１３０５に進む。

【３５３３】

ステップＳｖ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｖ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｖ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１３０６に進む。

【３５３４】

ステップＳｖ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｖ１３０７に進む。

【３５３５】

ステップＳｖ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３２７：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３５３６】

ステップＳｖ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｖ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｖ１３０６およびステップＳｖ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３５３７】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３３４：Ｓｖ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５３８】

図３３６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ

Ｓｖ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３５３９】

ステップＳｖ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｖ１４０２を実行した後、ステップＳｖ１４０３に進む。

【３５４０】

ステップＳｖ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｖ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｖ１４０５に進む。

【３５４１】

ステップＳｖ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｖ１４０６に進む。

【３５４２】

ステップＳｖ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｖ１４１１に進む。

【３５４３】

一方、ステップＳｖ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｖ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｖ１４０８に進む。

【３５４４】

ステップＳｖ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｖ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｖ１４１０に進む。

【３５４５】

ステップＳｖ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｖ１４１１に進む。

【３５４６】

ステップＳｖ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【３５４７】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３２７：Ｓｖ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５４８】

図３３７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２

始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｖ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１５０２に進む。

【３５４９】

ステップＳｖ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｖ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｖ１５０３に進む。

【３５５０】

ステップＳｖ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【３５５１】

ステップＳｖ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０４に進む。

【３５５２】

ステップＳｖ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｖ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｖ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｖ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｖ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｖ１５０６に進む。

【３５５３】

ステップＳｖ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｖ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｖ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｖ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０７に進む。

【３５５４】

ステップＳｖ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｖ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｖ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｖ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｖ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｖ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｖ１５１０に進む。

【３５５５】

ステップＳｖ１５１０では、ステップＳｖ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｖ１５１０において、電動役物開放抽選の結果

がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｖ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３５５６】

一方、ステップＳｖ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｖ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｖ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【３５５７】

ステップＳｖ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｖ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｖ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｖ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｖ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｖ１５１３に進む。

【３５５８】

ステップＳｖ１５１３では、ステップＳｖ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｖ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｖ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｖ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｖ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【３５５９】

ステップＳｖ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｖ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｖ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１６に進む。

【３５６０】

ステップＳｖ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｖ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３５６１】

ステップＳｖ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３５６２】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３３７：Ｓｖ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３５６３】
図３３８は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｖ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０２に進む。
【３５６４】
ステップＳｖ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｖ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【３５６５】
ステップＳｖ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｖ１６０３を実行した後、ステップＳｖ１６０４に進む。
【３５６６】
ステップＳｖ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｖ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｖ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｖ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３５６７】
ステップＳｖ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｖ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｖ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｖ１６０９に進む。
【３５６８】
ステップＳｖ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｖ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【３５６９】
ステップＳｖ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｖ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３５７０】
一方、ステップＳｖ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｖ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｖ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｖ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｖ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３５７１】
《７－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【３５７２】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【３５７３】
図３３９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【３５７４】
ステップＳｖ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｖ１７０１を実行した後、ステップＳｖ１７０２に進む。
【３５７５】
ステップＳｖ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｖ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１７０２を実行した後、ステップＳｖ１７０３に進む。
【３５７６】
ステップＳｖ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１７０３を実行した後、ステップＳｖ１７０４に進む。
【３５７７】
ステップＳｖ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｖ１７０４を実行した後、ステップＳｖ１７０５に進む。
【３５７８】
ステップＳｖ１７０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｖ１７０５を実行した後、ステップＳｖ１７０６に進む。

【３５７９】
ステップＳｖ１７０６では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｖ１７０６を実行した後、ステップＳｖ１７０７に進む。
【３５８０】
ステップＳｖ１７０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｖ１７０７を実行した後、ステップＳｖ１７０８に進む。
【３５８１】
ステップＳｖ１７０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｖ１７０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【３５８２】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３３９：Ｓｖ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３５８３】
図３４０は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｖ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｖ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１８０２に進む。
【３５８４】
ステップＳｖ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｖ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｖ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｖ１８０３を実行した後、ステップＳｖ１８０４に進む。
【３５８５】
ステップＳｖ１８０４では、特１保留連続演出設定処理を実行する。特１保留連続演出設定処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、前兆予告演出の実行態様を決定している。具体的には、特１保留連続演出設定処理によれば、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特１保留の前に存在する特１保留情報の数とを、図３０８に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブルに付き合わせることで、当該特１保留の前に存在する特１保留情報のいずれで前兆予告演出を実行するかを決定する。例えば、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合のように、特１保留２についての遊技回Ｕ２と特１保留３についての遊技回Ｕ３とで前兆予告演出を実行させる場合と、特１保留３についての遊技回Ｕ３で前兆予告演出を実行させる場合との２通りが採用可能な場合は、例えば抽選によって２通りのうちのいずれを採用するか、又はいず

れも採用しないかを決定する。ステップＳｖ１８０４を実行した後、ステップＳｖ１８０６に進む。

【３５８６】

ステップＳｖ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｖ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｖ１８０５に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｖ１８０５を実行した後、ステップＳｖ１８０６に進む。

【３５８７】

ステップＳｖ１８０３及びステップＳｖ１８０５の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【３５８８】

ステップＳｖ１８０６では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｖ１８０５を実行した後、ステップＳｖ１８０７に進む。

【３５８９】

ステップＳｖ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｖ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１８０２～ステップＳｖ１８０６を実行することなく、ステップＳｖ１８０７に進む。

【３５９０】

ステップＳｖ１８０７では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｖ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｖ１８０５において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｖ１８０７を実行

した後、本保留コマンド対応処理を終了する。
【３５９１】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３３９：Ｓｖ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３５９２】
図３４１は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｖ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｖ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｖ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｖ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１９０２に進む。
【３５９３】
ステップＳｖ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｖ１９０３に進む。
【３５９４】
ステップＳｖ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１９０３を実行した後、ステップＳｖ１９０４に進む。
【３５９５】
ステップＳｖ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２９５参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【３５９６】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。
【３５９７】
ステップＳｖ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｖ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パ

ターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｖ１９０６に進む。

【３５９８】

ステップＳｖ１９０６では、特１保留連続演出処理を実行する。特１保留連続演出処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、先に説明したように、前兆予告演出の実行態様を決定すると共に、チャンス目を出現する演出、泡を出現する演出、チャージ演出等を設定するための処理を実行する。ステップＳｖ１９０６を実行した後、ステップＳｖ１９０７に進む。ステップＳｖ１９０７では、特２保留演出処理を実行する。特２保留演出処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、先に説明した第１判定および第２判定を行なうと共に、図柄同色を出現する演出、貝の画像ＳＨを出現する演出等を設定するための処理を実行する。ステップＳｖ１９０７を実行した後、ステップＳｖ１９０８に進む。

【３５９９】

ステップＳｖ１９０８では、今回の遊技回においてステップＳｖ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｖ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｖ１９０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｖ１９０６およびステップＳｖ１９０７で得られた各種演出の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｖ１９０９に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｖ１９０９を実行した後、ステップＳｖ１９１０に進む。

【３６００】

ステップＳｖ１９１０では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１９１０を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３６０１】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３４１：Ｓｖ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３６０２】

図３４２は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｖ２００２に進む。

【３６０３】

ステップＳｖ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｖ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３４１）のステップＳｖ１９０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｖ２００２を実行した後、ステップＳｖ２００３に進む。

【３６０４】

ステップＳｖ２００３では、Ｓｖ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３４１）のステップＳｖ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｖ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パ

ターンを取得する。ステップＳｖ２００３を実行した後、ステップＳｖ２００４に進む。
【３６０５】
ステップＳｖ２００４では、ステップＳｖ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｖ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。
【３６０６】
＜変動開始時の更新処理＞
次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３４１：Ｓｖ１９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３６０７】
図３４３は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｖ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｖ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｖ２１０４に進む。
【３６０８】
一方、ステップＳｖ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｖ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｖ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｖ２１０４に進む。
【３６０９】
ステップＳｖ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【３６１０】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【３６１１】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【３６１２】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【３６１３】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【３６１４】

図３４４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３６１５】

ステップＳｖ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｖ２２０２に進む。

【３６１６】

ステップＳｖ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３６１７】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３６１８】

図３４５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３６１９】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３６２０】

図３４６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【３６２１】

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

ができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【３６２２】
ステップＳｖ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３４５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【３６２３】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【３６２４】
なお、コマンド対応処理（Ｓｖ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【３６２５】
ステップＳｖ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｖ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｖ２４０３に進む。
【３６２６】
ステップＳｖ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｖ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｖ２４０４に進む。
【３６２７】
ステップＳｖ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｖ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｖ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【３６２８】
《７－７》作用・効果：
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時において、特１保留についての予告演出として、特１保留についての所定回数の遊技回に連続してチャンス目の演出

画像が表示される。この通常時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行され、電役短開放に当選した場合に、短い時間だけ電動役物３４ａが開放することになる。その結果、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、特２保留の上限数（４個）以下である特定回数の、特２保留についての遊技回が実行されることになり、当該遊技回においても、チャンス目の演出画像が表示される。更に、特定回数のチャンス目の演出画像が実行される遊技回の終了後に連続して実行される、特１保留についての遊技回において、チャンス目の演出画像が表示される。このために、通常状態において、特１保留の中に当たり抽選において大当たり当選する期待度の高い演出を行なう予定の保留情報が存在する場合に、チャンス目の演出画像を表示することで、遊技者に対して、特１保留の中に大当たり当選する期待度の高い上述した保留情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。また、上述したように、予告演出の途中で、特２保留の上限数（４個）以下である特定回数の、特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、チャンス目の演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、特２保留を消化することが可能となっている。

【３６２９】

一方で、特２保留が存在する場合に、当該特２保留においてチャンス目の演出画像が必ず表示される構成とした場合に、チャンス目の演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反し、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特１保留についての遊技回において第２判定の判定結果が否定となる場合に、チャンス目の演出画像が図柄同色の演出画像に切り替えられることから、第２判定の判定結果が否定となる場合、チャンス目の演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６３０】

具体的には、特１保留２における当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチとなるケース１（図３１２、図３１３を参照）では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が実行され、当該遊技回Ｕ１１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。遊技回Ｕ１１の途中で、電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、特１保留１についての遊技回Ｕ１１の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ１１が遊技回Ｕ１１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ１１において、特１連続演出継続用チャンス目演出と泡ＢＬが出現する演出が実行される。これら演出は、２回目の前兆予告演出となる。ケース１の場合、前兆予告演出の途中で特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回おいても、チャンス目の演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、特２保留を消化することができる。

【３６３１】

特１保留４における当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチ発生となるケース２（図３１４、図３１５を参照）では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が実行され、当該遊技回Ｕ２１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。次いで、特１保留２についての遊技回Ｕ２２が実行され、当該遊技回Ｕ２２において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（２回目）が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ２１が遊技回Ｕ２１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出である停止表示β１２が実行される。特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、緑色であり、この緑色に対応づけられた実行予定演出（図３１６を参照）と、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の以前に実行されたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた実行予定演出（図３０８を参照）とが一致するように構成されている。特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行され、

当該遊技回Ｕ２３において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（３回目）が実行される。次いで、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行され、当該遊技回Ｕ２４において、スーパーリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。

【３６３２】

ケース２の場合に、チャンス目を含む前兆予告演出が２回続いて、その後に、緑色の図柄同色の演出が実行され、その後、チャンス目を含む前兆予告演出が１回（合計３回）続いて、最終的にスーパーリーチで外れとなる演出が実行されることになる。遊技者は一連の演出を見たときに、チャンス目を含む前兆予告演出が２回出現したことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを認識し、図柄同色の色が緑色となったことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを再度確認し、続いて、チャンス目を含む前兆予告演出が３回目となったことで、実行予定演出がスーパーリーチ以上であることを認識し、最終的にスーパーリーチで外れとなったことを知る。この結果、遊技者は、何ら違和感を受けることがなく、予告演出に対する信頼度が向上する。

【３６３３】

これに対して、図３１８に示した比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した後に、スーパーリーチで外れる演出が実行されることになる。この一連の演出は、図３０８に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものであり、この関係を憶えている遊技者に対して違和感を付与することになる。より具体的には、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したことを認識した熟練の遊技者は、「このパチンコ機１０でチャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した場合にはスペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選するので、この遊技回Ｕ２４では、スペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選することになるはずだ」と大いに期待し、遊技回Ｕ２４の結果を心待ちすることになる。しかしながら、この比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したにもかかわらず、遊技回Ｕ２４においてスペシャルリーチ演出ではなくスーパーリーチ演出が実行され、さらに、抽選結果は外れとなってしまう。したがって、遊技者は、期待を裏切られてしまい、「このパチンコ機１０の演出は信用することができない」といった感情を抱いてしまうことになる。この結果、比較例１によれば、予告演出に対する信頼度が低下することになる。

【３６３４】

一方、本実施形態のパチンコ機１０によれば、先に説明したように、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【３６３５】

本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としたが、これに対して変形例として、特２保留１についての遊技回Ｖ２１においては、特１連続演出継続用チャンス目演出、特１連続演出継続用図柄同色演出のいずれも表示せずに、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留３についての遊技回Ｕ２３において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。この変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【３６３６】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特１保留についての所定回数の遊技回において、前兆予告演出に含まれる泡の演出画像が表示される。このために、特１保留の中に当たり抽選において大当たり当選する期待度の高い演出を行なう予定の保留情報が存在す

る場合に、泡の演出画像報によって、遊技者に対して、特１保留の中に大当たり当選する期待度の高い上述した保留情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常状態において特２保留の上限数（４個）以上である特定回数の、特２保留についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に貝の画像ＳＨが表示される。このために、特２保留についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の特２保留についての遊技回で貝の画像ＳＨを表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、特２保留についての遊技回は長い時間となることから、特２保留についての遊技回が終了したときには、特２保留についての遊技回が開始される前に実行された特１保留についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、特２保留についての遊技回で貝の画像ＳＨが表示されることで、特１保留についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定遊技画像を表示して特２保留についての遊技回を実行する場合に、特１保留についての所定回数の遊技回において出現させた泡の演出画像を含むキャプチャ画像が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特１保留についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６３７】

具体的には、通常状態において、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられ、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生となるケース３（図３１９、図３２０を参照）において、特１保留２についての遊技回Ｕ３２の途中で（時刻ｔ３１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に、電動役物３４ａは長時間（５秒間）開放したとする。本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の直前に実行された特１保留２についての遊技回Ｕ３２において実行された前兆予告演出の画像の全部もしくは一部をキャプチャ（保存）し、得られたキャプチャ画像（静止画）の縮小画像を特２専用演出として、特２専用演出用表示領域ＳＡに表示させる。また、特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５においては、貝の画像ＳＨが表示され、特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５が進むに連れて、２枚の貝殻が貝殻が少しずつ大きく開く。

【３６３８】

ここで、ケース３の場合で、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において特２専用演出を実行しない構成を考えてみる。この構成を比較例２とすると、この比較例２では、次の問題があった。　特２保留に基づいて実行される遊技回は最大、５回あり、５回の遊技回に費やす時間は、通常、長い時間（例えば、数分）となる。特に本実施形態のパチンコ機１０では、貝の画像ＳＨを用いた専用の演出を行っており、遊技回の時間はより長いものとなっている。このために、比較例２では、特１保留の保留連続演出が特２保留についての遊技回の実行のために途切れた場合に、それまでに実行されていた特１保留の遊技回で前兆予告演出が出現していたことを、遊技者によっては、すっかり忘れてしまうようなことがあった。

【３６３９】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留についての遊技回で出現した前兆予告演出の全部もしくは一部についてのキャプチャ画像が特２専用演出として表示され続けることから、遊技者に対して、前兆予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によ

れば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３６４０】
なお、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の全てにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としたが、これに対して変形例として、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５のうちの最後の遊技回（ケース３では遊技回Ｖ３５）だけにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としても良い。さらに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５においてキャプチャ画像の表示を行わずに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回（ケース３では遊技回Ｕ３３）において上記キャプチャ画像を表示させる構成としても良い。これらの変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、特１保留の保留連続演出が実行されている通常時における電動役物開放抽選において電役長開放に当選して特２保留の上限数以上の回数の特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３６４１】
《７－８》第７実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【３６４２】
《７－８－１》変形例１：
上記第７実施形態の変形例として、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示を、複数のレイヤー構造によって行う構成としてもよい。具体的には、ｉ）背景を表示するための背景レイヤーと、ii）背景レイヤーの上側（前面側）に配置され、図柄の組合せを表示するためのメイン表示領域ＭＡや、第１始動口保留用領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２始動口保留用領域Ｄｓ２（図２９２参照）を表示するための図柄レイヤーと、iii）図柄レイヤーの上側（前面側）に配置され、泡ＢＬを出現させる演出や、特２専用演出、チャージ演出（女性キャラクターＷＭ）、貝の画像ＳＨ等を表示するための上部レイヤーと、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なってもよい。この構成によれば、レイヤー毎に独立して、描画を制御することができることから、制御の簡易化を図ることができる。
【３６４３】
《７－８－２》変形例２：
上記第７実施形態およびその変形例では、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する際に、特２保留についての遊技回の直前に実行された特１保留についての遊技回において実行された前兆予告演出が何回目の出現回数にあたるかを特定し、特定した出現回数に対応づけられたリーチ演出などの大当たり当選の期待度（以下、単に「前兆予告演出による期待度」と呼ぶ）と等しい期待度が対応づけられた図柄同色の色でもって、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成とした。これに対して変形例として、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する際に、特２保留についての遊技回の直前に実行された特１保留についての遊技回において実行された前兆予告演出の期待度よりも高い期待度が対応づけられた図柄同色の色（以下、高い期待度の色と呼ぶ）を出現させたとしても、当該図柄同色の色に対応する実行予定演出が、トリガとなった特１保留における実行予定演出を上回らない限り、上記高い期待度の色でもって、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としてもよい。具体的には、図３１１のケースにおいて、特２保留についての遊技回の直前に実行された特１保留について遊技回における前兆予告演出は２回目であることから、その期待度はノーマルリーチであるため、ノーマルリーチよりも高い期待度、例えば

スーパーリーチに対応した赤色である特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。すなわち、赤色の図柄である数字の４，５，６を示す図柄の組合せを表示する構成としても良い。この構成によれば、トリガとなった特１保留４における実行予定演出はスーパーリーチであることから、特２保留１の遊技回Ｖ２１で赤色の図柄同色が出現しても遊技者に対して違和感を与えることがなく、また、特１保留３の遊技回Ｕ２３で３回目の前兆予告演出が出現しても遊技者に対して違和感を与えることがない。

【３６４４】

《７－８－３》変形例３：

上記第７実施形態およびその変形例では、トリガとなった特１保留についての実行予定演出が大当たり当選の期待度が十分に高い、例えばスペシャルリーチである場合には、特１連続演出継続用図柄同色演出とは別の、スペシャルリーチ専用の絵図（例えば、特定のステージ）を用意して、当該絵図を特２保留についての遊技回に表示する構成としてもよい。さらに、他の変形例として、特２保留についての遊技回において、予告演出の実行を行なわない（すなわち、無しの演出を行う）構成とし、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回での特１保留連続演出の実行を取り止める構成としてもよい。

【３６４５】

《７－８－４》変形例４：

上記第７実施形態およびその変形例では、前兆予告演出の一部として泡を表示する構成としていたが、泡に換えて、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄を表示する構成としてもよい。さらに浮遊する絵柄に換えて、移動しない絵柄や、特定の背景、ステージ、シーン等が表示される構成としても良い。さらに、上記実施形態のパチンコ機１０では、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡ＢＬが出現する演出を、前兆予告演出としたが、これに換えて、図柄の組合せはチャンス目とならずに、図柄の停止表示中に泡ＢＬが出現するだけの演出を、前兆予告演出としてもよい。この構成においても、泡ＢＬは、前述したように、他の絵柄や、特定の背景、ステージ、シーンに換えることができる。

【３６４６】

《７－８－５》変形例５：

上記第７実施形態およびその変形例では、出現回数によって実行予定演出が定まる前兆予告演出としてチャンス目が出現する構成とした。これに対して、変形例として、図柄の組み合わせはチャンス目とならずに、特定のキャラクター（実在または架空の人物や動物等をかたどったシンボル）が出現する構成としてもよい。特定のキャラクーの出現回数によって実行予定演出が定まることになる。また、上記第７実施形態およびその変形例では、実行予定演出が出現回数に関係なく定まる予告演出として図柄同色が出現する構成とした。これに対して、変形例として、図柄の組み合わせは図柄同色となる組み合わせとならずに、特定の背景ゾーンが出現する演出を実行する構成としてもよい。特定の背景ゾーンの色（あるいは色調）によって実行予定演出が定まることになる。また、実行予定演出が出現回数に関係なく定まる予告演出として、特定のキャラクターを出現する構成としてもよい。

【３６４７】

《７－８－６》変形例６：

上記第７実施形態およびその変形例では、通常時において実行される所定回数の特１保留についての遊技回と、特１保留についての遊技回の途中で優先的に実行される特２保留についての遊技回と、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回とのそれぞれで、出現回数によって実行予定演出が定まる演出画像を表示させることが可能であるが、出現回数によって実行予定演出が定まる演出画像は必ずしも同一の画像でなくても良く、完全には一致しないが同種の画像に換えても良い。例えば、同じ属性で特定できるキャラクター画像、例えば、魚介類のキャラクター画像、女性のキャラクター画像、特定の仲間のキャラクター画像を、出現回数によって実行予定演出

が定まる特定のキャラクター画像としても良い。
【３６４８】
《７－８－７》変形例７：
上記第７実施形態およびその変形例では、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時に、保留連続演出処理によってチャンス目の特定演出画像を表示する構成とした。これに対して、変形例として、通常時であれば特定演出画像がいつでも出るようにしても良いし、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードであり、かつ、特定の条件が満たされた時（以下、特定の通常時と呼ぶ）に限り特定演出画像を表示するようにしてもよい。上記特定の条件としては、下記のｉ)～ｖ)等を採用することができる。
ｉ)特定演出後：特定のリーチ演出等が実行された後、等。
ii)特定遊技状態後：当たり抽選において大当たり当選した後、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態が終了した後、または、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態が終了した後、等。
iii)特定時間経過後：特定のタイミングから特定時間経過した後。
iv)特定回数の遊技回経過後：特定のタイミングから特定回数の遊技回が経過した後。
ｖ)特定の抽選に当選後：特定の抽選の抽選結果が当選となった後。
本変形例によれば、第７実施形態のパチンコ機１０と同様に、保留連続演出による一連の演出について、遊技者に対して何ら違和感を与えることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。
【３６４９】
《７－８－８》変形例８：
上記第７実施形態およびその変形例では、特２保留１についての遊技回Ｖ１１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行っているが、この第１判定を電動役物開放抽選の抽選結果に基づいて行なうのではなく、特２保留の個数に基づいて判定するようにしても良い。具体的には、特２保留の個数が２個以下である場合には、電動役物開放抽選の抽選結果は電役短開放であるとみなして、特２保留についての遊技回において特１連続演出継続用チャンス目演出または特１連続演出継続用図柄同色演出を表示し、特２保留の個数が２個を上回る場合には、電動役物開放抽選の抽選結果は電役長開放であるとみなして、特２保留についての遊技回において特２専用演出を表示する。この構成によっても、特２保留についての遊技回の実行回数に応じた演出を容易に行なうことができる。
【３６５０】
《７－８－９》変形例９：
上記第７実施形態およびその変形例では、特２保留演出処理によって、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回を実行開始するにあたり、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回の演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係（図３０８参照）に整合するか否かを、第２判定として判定していた。これに対して、変形例として、上記第２判定を、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回を実行開始するときだけではなく、当該特２保留についての遊技回から予告演出のトリガとなった特１保留についての遊技回までの各遊技回の開始時に、それぞれ行なう構成としてもよい。この構成は、先に説明したケース２（図３１４、図３１５を参照）において、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用チャンス目演出を表示し、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留３についての遊技回Ｕ２３において実行予定だった特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成とした変形例においても、適用することができる。
【３６５１】
《７－８－１０》変形例１０：

上記第７実施形態およびその変形例では、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回を実行開始するにあたり、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回の演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係（図３０８参照）に整合するか否かを、第２判定として判定し、第２判定の判定結果が否定である場合に、実行予定の特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色に切り替えて表示していた。これに対して、変形例として、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回において、本来、特１連続演出継続用チャンス目演出を表示するものとし、当該特２保留についての遊技回を実行開始するにあたり、当該遊技回において特１連続演出継続用チャンス目演出を表示した場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数が、トリガとなった特１保留についての実行予定演出に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを、新たな第２判定（以下、新第２判定と呼ぶ）として判定し、新第２判定の判定結果が否定である場合に、特２保留についての遊技回において実行予定の特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成としてもよい。この場合に、特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留の各遊技回においても、本来、チャンス目演出を表示するものとし、当該特１保留の各遊技回を実行開始するにあたり、当該遊技回においてチャンス目演出を表示した場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数が、トリガとなった特１保留についての実行予定演出に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを新第２判定として判定し、新第２判定の判定結果が否定である場合に、特１保留についての遊技回において実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する構成とする。以下、具体例を挙げて詳述する。

【３６５２】

図３４７は、変形例１０における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられ、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このスーパーリーチが発生すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして特１保留連続演出処理を実行する。

【３６５３】

図３４８は、変形例１０における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ４１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ４１は、図３１５によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ２１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ４１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ４１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【３６５４】

この特１保留１についての遊技回Ｕ４１の途中で（時刻ｔ４１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ４１の終了後に（時刻ｔ４２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ４１が実行開始される。特２保留１についての遊技回Ｖ４１の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。

【３６５５】

特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ４１を実行開始するにあたり

、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、先に説明した新第２判定を行う。そして、新第２判定の判定結果が肯定である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ４１において、特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させる。すなわち、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であり、かつ、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数（ここでは、２回目となる）が、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを、新第２判定として判定する。ここでは、新第２判定の判定結果は肯定となることから、実行予定の特１連続演出継続用チャンス目演出が表示される。

【３６５６】

特２保留１についての遊技回Ｖ４１の終了後に（時刻ｔ４３）、特１保留連続演出処理によって、特１保留２についての遊技回Ｕ４２が実行される。なお、遊技回Ｕ４２を実行開始するに当たり、新第２判定を行う。遊技回Ｕ４２でチャンス目演出を実行したとしても、３回目の前兆予告演出であり、この３回目である出現回数は、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数と整合することから、ここでの新第２判定の判定結果も肯定となる。このため、特１保留２についての遊技回Ｕ４２において、チャンス目演出を表示させる。

【３６５７】

特１保留２についての遊技回Ｕ４２の終了後に(時刻ｔ４４)、特１保留３についての遊技回Ｕ４３が実行される。なお、遊技回Ｕ４３を実行開始するに当たり、新第２判定を行う。遊技回Ｕ４３でチャンス目演出を実行した場合、４回目の前兆予告演出となり、この４回目である出現回数は、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数に対して違反する。前兆予告演出の出現回数が４回目となると、実行予定演出としてスペシャルリーチからの大当たり当選が確定し、トリガとなった特１保留についての実行予定演出であるスーパーリーチからの外れに対して違反する。したがって、新第２判定の判定結果は否定となり、特１保留３についての遊技回Ｕ４３において実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する。この場合の図柄同色演出の色は、特１保留３についての遊技回Ｕ４３の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応づけられた色とする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は３回であるから、図柄同色の色を赤色とする。

【３６５８】

特１保留３についての遊技回Ｕ４３の終了後に（時刻ｔ４５）、特１保留４についての遊技回Ｕ４４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ４４は、図３１５によって説明した特１保留４についての遊技回Ｕ２４と同一である。

【３６５９】

この変形例１０によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【３６６０】

《７－８－１１》変形例１１：

上記第７実施形態の変形例１０では、実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する場合に、チャンス目の出現回数に対応した実行予定演出に対して同一の実行予定演出に対応した色の図柄同色を表示する構成とした。これに対して変形例として、実行予定のチャン目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する場合に、チャンス目の出現回

数に対応した実行予定演出と比べて大当たり当選の期待度が高い色の図柄同色を表示する構成としても良い。以下、具体例を挙げて詳述する。

【３６６１】

図３４９は、変形例１１における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。変形例１１では、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられ、特１保留４において、当たり抽選の結果が大当たり当選で、スペシャルリーチが発生すると判定されたものとする。

【３６６２】

本変形例１１においても、特１保留１についての遊技回Ｕ４１の途中で（時刻ｔ５１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ４１の終了後に（時刻ｔ５２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ４１が実行される。なお、遊技回Ｖ４１を実行開始するに当たり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、第３判定を行う。第３判定では、当該遊技回Ｖ４１の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応した実行予定演出（以下、第１実行予定演出と呼ぶ）と、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（以下、第２実行予定演出と呼ぶ）とを比較する。第３判定によって、第１実行予定演出の期待度が第２実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、第１実行予定演出から第２実行予定演出までの間で抽選（以下、演出抽選と呼ぶ）によって実行する演出を決定する。すなわち、チャンス目演出、既に実行されたチャンス目演出が表示された場合の期待度と同一の期待度の色の図柄同色演出、および、既に実行されたチャンス目演出が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の色の図柄同色演出の中から、抽選によって実行する演出が決定される。ここでは、演出抽選の結果、変形例１０と同じ、特２保留１についての遊技回Ｖ４１が実行されるものとする。

【３６６３】

次いで、特２保留１についての遊技回Ｖ４１の終了後に(時刻ｔ５３)、特１保留２についての遊技回Ｕ４２が実行される。なお、遊技回Ｕ４２を実行開始するに当たり、上記第３判定が実行され、この第３判定によって、第１実行予定演出の期待度が第２実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、上記演出抽選を行う。演出抽選の結果、変形例１０と同じ、特１保留２についての遊技回Ｕ４２が実行されるものとする。

【３６６４】

次いで、特１保留２についての遊技回Ｕ４２の終了後に(時刻ｔ５４)、特１保留３についての遊技回Ｕ４３が実行される。なお、遊技回Ｕ４３を実行開始するに当たり、上記第３判定が実行され、この第３判定によって、第１実行予定演出の期待度が第２実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、上記演出抽選を行う。演出抽選の結果、特１保留３についての遊技回Ｕ４３において、実行予定のチャンス目演出を、チャンス目演出が実行された場合の期待度と比べて高い期待度の色の図柄同色演出に切り替えて表示するものとする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は３回であるから、３回に対応した赤色よりも期待度が高い金色の図柄同色演出が表示される。トリガとなった特１保留についての実行予定演出は、スペシャルリーチからの大当たり確定であることから、図柄同色演出の色を金色としても、予告演出が破綻することはない。

【３６６５】

特１保留３についての遊技回Ｕ４３の終了後に（時刻ｔ５５）、特１保留４についての遊技回Ｕ４４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ４４では、最初に、変動表示Ｉ１１が実行される。続いて、スペシャルリーチ演出Ｉ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が大当たりであることに対応した停止表示Ｉ１３が実行される。停止表示

Ｉ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ４４が終了する。
【３６６６】
この変形例１１によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。
【３６６７】
《７－８－１２》変形例１２：
上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、所定遊技状態である通常時に、特１保留についての所定回数の遊技回に連続して、特定演出画像として、前兆予告演出に含まれるチャンス目の画像を表示する構成としていた。これに対して、変形例として、上記特定演出画像を、前兆予告演出の出現回数としてカウントしうる特定のキャラクターとしてもよいし、通常時に表示する背景画像としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、電動役物３４ａが開放状態となって第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づく、特２保留の上限数以下である特定回数の特２保留についての遊技回において、上記特定演出画像を表示していた。これに対して、変形例として、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態から通常状態へ移行後に実行される、上記高サポ状態で貯えられた特２保留（以下、残り特２保留と呼ぶ）についての遊技回において、上記特定演出画像を表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前記特定回数の特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての前記遊技回において、上記特定演出画像を表示していた。これに対して、変形例として、上記残り特２保留の遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての前記遊技回において、上記特定演出画像を表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設

けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、特１保留についての遊技回において特定条件としての、前述した第２判定の判定結果が否定となることが満たされた場合に、所定演出画像としての特１連続演出継続用図柄同色演出に前記特定演出画像を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、上記残り特２保留の遊技回の終了後に連続して実行される特１保留において特定条件としてのリーチ演出が実行されることが成立した場合に、前記特定演出画像を所定演出画像としてのリーチ演出時の背景画像に切り替える構成や、背景画像を切り替える条件が成立した場合に特定演出画像としての背景画像Ａを所定演出画像としての背景画像Ｂに切り替える構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、通常状態において貯えることができる特２保留の上限数以上である特定回数の特２保留についての遊技回が実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段として、第２始動口３４の電動役物３４ａが、特２保留の上限数以上である特２保留を貯えることが可能な長開放状態を発生可能な構成とした。これに対して、変形例として、上記特定遊技状態発生手段を、第２始動口３４に遊技球が入球することが容易となって遊技する状態、例えば、高確高サポ状態（いわゆるラッシュ状態）に移行可能な手段としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した

場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、上記特定遊技状態の発生中に表示する、特定遊技に対応する特定遊技画像を、貝の画像とした。これに対して、変形例として、上記特定遊技画像を、ラッシュ状態において表示される背景の画像としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、特定遊技画像としての貝の画像を表示して特２保留についての遊技回を実行する場合に、泡を含む前兆予告演出をキャプチャして得られたキャプチャ画像を縮小した画像を、所定示唆情報として継続して表示する構成である。これに対して、変形例として、ラッシュ状態において、メイン表示部の第１保留表示部の表示態様を継続して表示する構成としてもよい。さらに、当該変形例の変形例として、ラッシュ状態における背景画像を表示する特２保留についての遊技回の開始直前に実行された特１保留についての遊技回において表示されたメイン表示部の第１保留表示部の表示態様をそのままの状態で継続して表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【３６６８】

《７－８－１３》変形例１３：

上記第７実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第７実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第７実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第７実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第７実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３６６９】

《８》第８実施形態：

《８－１》遊技機の構造：

図３５０は、本発明の第８実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シ

リンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【３６７０】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【３６７１】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【３６７２】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【３６７３】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【３６７４】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって

、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【３６７５】

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

【３６７６】

図３５１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３６７７】

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

【３６７８】

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

【３６７９】

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

【３６８０】

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

【３６８１】

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

【３６８２】

図３５２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一

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

【３６８３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３６８４】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図３５１）から払い出される。

【３６８５】

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

【３６８６】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【３６８７】

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

【３６８８】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り

返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３６８９】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３６９０】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【３６９１】

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

【３６９２】

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

【３６９３】

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

【３６９４】

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

【３６９５】

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

球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【３６９６】

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

【３６９７】

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

【３６９８】

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

【３６９９】

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

【３７００】

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

【３７０１】

図３５３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３５３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３７０２】

図３５３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３５３（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３５３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止し

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

【３７０３】

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

【３７０４】

メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に関係する保留関係情報（以下、第１保留関係情報とも呼ぶ）、または、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に関係する保留関係情報（以下、第２保留関係情報とも呼ぶ）が表示される。具体的には、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）においては、第１保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。一方、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（後述する高頻度サポートモード中）においては、第２保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。通常状態は、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態である。第１保留関係情報および第２保留関係情報についての具体的な表示内容については、後ほど詳述する。

【３７０５】

図３５２に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【３７０６】

《８－２》遊技機の電気的構成：

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

【３７０７】

図３５４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３７０８】

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

【３７０９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図３５１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３７１０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【３７１１】

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

【３７１２】

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

【３７１３】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づい

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

【３７１４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３７１５】

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

【３７１６】

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

【３７１７】

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

【３７１８】

図３５５は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３７１９】

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

【３７２０】

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

【３７２１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３７２２】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３７２３】

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

【３７２４】

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

【３７２５】

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

【３７２６】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３７２７】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３７２８】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【３７２９】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【３７３０】

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

【３７３１】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリア

Ｒａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３７３２】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３７３３】

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

【３７３４】

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

【３７３５】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３５３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３７３６】

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

【３７３７】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【３７３８】

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

【３７３９】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【３７４０】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３７４１】

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

【３７４２】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当た

りに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【３７４３】

図３５６は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図３５６（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３５６（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【３７４４】

図３５６（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図３５６（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３７４５】

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

【３７４６】

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

【３７４７】

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

【３７４８】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【３７４９】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【３７５０】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊

技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【３７５１】

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

【３７５２】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図３５６を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【３７５３】

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

【３７５４】

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

【３７５５】

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

【３７５６】

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

【３７５７】

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

【３７５８】

図３５７は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３５７（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３５７（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【３７５９】

図３５７（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【３７６０】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【３７６１】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【３７６２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３７６３】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【３７６４】

図３５７（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３７６５】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２

始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【３７６６】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【３７６７】

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

【３７６８】

図３５８は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【３７６９】

図３５８（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３５８（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【３７７０】

図３５８（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３５８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【３７７１】

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

【３７７２】

《８－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【３７７３】

図３５９は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図３５４）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載され

ている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【３７７４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【３７７５】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３７７６】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【３７７７】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３７７８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【３７７９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【３７８０】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【３７８１】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【３７８２】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６

に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３７８３】

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

【３７８４】

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

【３７８５】

《８－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３７８６】

《８－４－１》保留表示：

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方に位置するサブ領域ＳＡに、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に関わる第１保留関係情報、または、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に関わる第２保留関係情報が表示される。具体的には、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）においては、第１保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。一方、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては、第２保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。

【３７８７】

図３６０は、サブ領域ＳＡに第１保留関係情報が表示された表示面４１ａを示す説明図である。通常状態において、サブ領域ＳＡに、第１保留関係情報としての、未実行保留表示エリアＤｈ、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚが表示される。変動実行中保留表示エリアＤｙは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、未実行保留表示エリアＤｈは変動実行中保留表示エリアＤｙの右側に表示され、既実行保留表示エリアＤｚは変動実行中保留表示エリアＤｙの左側に表示される。

【３７８８】

未実行保留表示エリアＤｈは、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した個数（すなわち４個）の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成される。各単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４は、表示面４１ａの左右方向に並んで表示される。以下、最も左側（変動実行中保留表示エリアＤｙに近い側）に位置する単位エリアＤｈ１を第１未実行保留表示エリアＤｈ１と呼び、最も左側から右側に向かって２番目に位置する単位エリアＤｈ２を第２未実行保留表示エリアＤｈ２と呼び、最も左側から右側に向かって３番目に位置する単位エリアＤｈ３を第３未実行保留表示エリアＤｈ３と呼び、最も右側に位置する単位エリアＤｈ４を第４未実行保留表示エリアＤｈ４と呼ぶ。

【３７８９】

第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ４のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該アイコンの上部に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に対応した未実行保留表示アイコンＨが表示可能となっている。未実行保留表示アイコンとは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留であって、未だ当たり抽選の実行に移されていない保留に対応した保留表示情報である。本実施形態では、未実行保留表示アイコンＨは円形である。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、未実行保留表示アイコンＨは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から第４未実行保留表示エリアＤｈ４に向かって１個ずつ増大するように表示される。未実行保留表示アイコンＨの個数によって、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が示される。

【３７９０】
変動実行中保留表示エリアＤｙは、上底が下底よりも長い台形のアイコンを備え、当該台形のアイコンの上部に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に対応した変動実行中保留表示アイコンＹが表示可能となっている。変動実行中保留表示アイコンＹとは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留であって、当たり抽選の実行中の保留に対応した保留表示情報である。本実施形態では、変動実行中保留表示アイコンＹは六角形である。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが表示された状態となる。この変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが表示されていることを観察することによって、変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留が消化されていることを知ることができる。
【３７９１】
既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。本実施形態では、既実行保留表示エリアＤｚは、４個の単位エリアＤｚ１～Ｄｚ４によって構成される。各単位エリアＤｚ１～Ｄｚ４は、表示面４１ａの左右方向に並んで表示される。以下、最も右側（変動実行中保留表示エリアＤｙに近い側）に位置する単位エリアＤｚ１を第１既実行保留表示エリアＤｚ１と呼び、最も右側から左側に向かって２番目に位置する単位エリアＤｚ２を第２既実行保留表示エリアＤｚ２と呼び、最も右側から左側に向かって３番目に位置する単位エリアＤｚ３を第３既実行保留表示エリアＤｚ３と呼び、最も左側に位置する単位エリアＤｚ４を第４既実行保留表示エリアＤｚ４と呼ぶ。
【３７９２】
第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該矩形のアイコンの内部に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に対応した既実行保留表示アイコンＺが表示可能となっている。第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４によれば、変動表示および停止表示が完了した保留に対応した既実行保留表示アイコンＺが示される。第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示される既実行保留表示アイコンＺに対応する保留は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹが対応する保留よりも１つ前に実行された保留（保留情報）であり、第１既実行保留表示エリアＤｚ１から第４既実行保留表示エリアＤｚ４に向かうにつれて、実行された時が一つずつ前となる保留(保留情報）についての既実行保留表示アイコンＺが表示される。
【３７９３】
図３６１は、未実行保留表示エリアＤｈ、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚが遊技の進行と共にどのように変化するかを示す説明図である。図３６１（ａ）は変動表示中を示し、図３６１（ｂ）は変動停止後を示し、図３６１（ｃ）は次回の変動表示中を示す。図３６１（ａ）、図３６１（ｂ）、図３６１（ｃ）の順に変化する。
【３７９４】
図３６１（ａ）に示した例では、未実行保留表示エリアＤｈにおける第１未実行保留表示エリアＤｈ１に第１番目の保留に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨが表示され、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に第２番目の保留に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨが表示されている。変動実行中保留表示エリアＤｙには、変動実行中保留表示アイコンＹが表示されている。既実行保留表示エリアＤｚには、４個の既実行保留表示アイコンＺが表示されている。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。変動表示は、変動実行中保留表示エリ

アＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。

【３７９５】

図３６１（ａ）に示した変動表示中の状態から、変動が停止表示されると、次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、図３６１（ｂ）の矢印に示すように、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹは、既実行保留表示エリアＤｚの第１既実行保留表示エリアＤｚ１に移動（シフト）する。すなわち、変動実行中保留表示アイコンＹは、変動が停止するまで変動実行中保留表示エリアＤｙに表示され、次の変動表示が開始されるタイミングで、既実行保留表示エリアＤｚの第１既実行保留表示エリアＤｚ１に移動（シフト）する。この際に、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示されている既実行保留表示アイコンＺは第２既実行保留表示エリアＤｚ２に移動（シフト）し、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示されている既実行保留表示アイコンＺは第３既実行保留表示エリアＤｚ３に移動（シフト）し、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に表示されている既実行保留表示アイコンＺは第４既実行保留表示エリアＤｚ４に移動（シフト）し、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に表示されている既実行保留表示アイコンＺは消える。また、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されている未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙに移動（シフト）し、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されている未実行保留表示アイコンＨが第１未実行保留表示エリアＤｈ１に移動（シフト）する。なお、図３６１（ｂ）に示した例では、第３未実行保留表示エリアＤｈ３および第４未実行保留表示エリアＤｈ４に表示される未実行保留表示アイコンＨは存在しないが、仮に存在した場合には、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に表示される未実行保留表示アイコンＨは第２未実行保留表示エリアＤｈ２に移動（シフト）し、第４未実行保留表示エリアＤｈ４に表示される未実行保留表示アイコンＨは第３未実行保留表示エリアＤｈ３に移動（シフト）する。

【３７９６】

図３６１（ｂ）に示した移動の結果、図３６１（ｃ）の状態となる。すなわち、未実行保留表示エリアＤｈには、未実行保留表示アイコンＨが１つだけ表示される。変動実行中保留表示エリアＤｙには、図３６１（ａ）および図３６１（ｂ）の状態で第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されていた未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示アイコンＹとなって表示される。既実行保留表示エリアＤｚにおける第１既実行保留表示エリアＤｚ１には、図３６１（ａ）および図３６１（ｂ）の状態で変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されていた変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示アイコンＺとなって表示される。既実行保留表示エリアＤｚにおける第２～第４既実行保留表示エリアＤｚ２～Ｄｚ４には、図３６１（ａ）および図３６１（ｂ）の状態で第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３に表示されていた既実行保留表示アイコンＺが表示される。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【３７９７】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、未実行保留表示エリアＤｈに表示された各未実行保留表示アイコンＨは、右側から左側に向かって移動し、最も左側の第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙに移動する。そして、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行される。その後、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されていた変動実行中保留表示アイコンＹは、既実行保留表示エリアＤｚに移動する。既実行保留表示エリアＤｚにおいては、既実行保留表示アイコンＺは右側から左側に向かって移動し、第４既実行保留表示エリアＤｚ４を過ぎると、消滅する。

【３７９８】

なお、未実行保留表示エリアＤｈにおいて表示される未実行保留表示アイコンＨは、先に

説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。また、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて表示される変動実行中保留表示アイコンＹおよび既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示される既実行保留表示アイコンＺは、先に説明したように六角形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形、八角形等の他の多角形の形状や、円形等としてもよい。未実行保留表示アイコンＨと変動実行中保留表示アイコンＹ及び既実行保留表示アイコンＺとは異なる形状であったが、同一の形状としてもよい。さらに、未実行保留表示アイコンＨ、変動実行中保留表示アイコンＹおよび既実行保留表示アイコンＺは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、変動実行中保留表示エリアＤｙと既実行保留表示エリアＤｚとにおいて、同一形状の変動実行中保留表示アイコンＹ及び既実行保留表示アイコンＺが表示される構成としたが、これに換えて、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて表示される変動実行中保留表示アイコンＹと、既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示される既実行保留表示アイコンＺとが異なる形状としてもよい。

【３７９９】

図３６２は、サブ領域ＳＡに第２保留関係情報が表示された表示面４１ａを示す説明図である。高頻度サポートモード中において、サブ領域ＳＡに、第２保留関係情報としての、未実行保留表示エリアＥｈおよび変動実行中保留表示エリアＥｙが表示される。未実行保留表示エリアＥｈおよび変動実行中保留表示エリアＥｙは表示面４１ａの左右方向に並んで表示され、変動実行中保留表示エリアＥｙの右側に未実行保留表示エリアＥｈが表示される。すなわち、第２保留関係情報は、図３６０に表示した第１保留関係情報と比べて、既実行保留表示エリアＤｚに相当する構成を有しない構成となっている。ただし、第２保留関係情報として、既実行保留表示エリアＤｚが表示面４１ａに表示される構成としてもよい。

【３８００】

未実行保留表示エリアＥｈは、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した個数（すなわち４個）の単位エリアＥｈ１～Ｅｈ４によって構成される。各単位エリアＥｈ１～Ｅｈ４は、表示面４１ａの左右方向に並んで表示される。以下、最も左側（変動実行中保留表示エリアＥｙに近い側）に位置する単位エリアＥｈ１を第１未実行保留表示エリアＥｈ１と呼び、最も左側から右側に向かって２番目に位置する単位エリアＥｈ２を第２未実行保留表示エリアＥｈ２と呼び、最も左側から右側に向かって３番目に位置する単位エリアＥｈ３を第３未実行保留表示エリアＥｈ３と呼び、最も右側に位置する単位エリアＥｈ４を第４未実行保留表示エリアＥｈ４と呼ぶ。

【３８０１】

第１～第４未実行保留表示エリアＥｈ１～Ｅｈ４のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該アイコンの上部に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に対応した未実行保留表示アイコンＨＸが表示可能となっている。未実行保留表示アイコンとは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留であって、未だ当たり抽選の実行に移されていない保留に対応した保留表示アイコンである。本実施形態では、未実行保留表示アイコンＨＸは円形である。第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、未実行保留表示アイコンＨＸは、第１未実行保留表示エリアＥｈ１から第４未実行保留表示エリアＥｈ４に向かって１個ずつ増大するように表示される。未実行保留表示アイコンＨＸの個数によって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が示される。

【３８０２】

変動実行中保留表示エリアＥｙは、上底が下底よりも長い台形のアイコンを備え、当該台形のアイコンの上部に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に対応した変動実行中保留表示アイコンＹＸが表示可能となっている。変動実行中保留表示アイコンＹＸとは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留であって、当たり抽選の実行中の保留に対応した保留表示アイコンである。本実施形態では、変動実行中保留表示アイコンＹＸは六角形である。本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、

この変動表示が開始されるタイミングで、変動実行中保留表示エリアＥｙに変動実行中保留表示アイコンＹＸが表示された状態となる。この変動表示は、変動実行中保留表示エリアＥｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹＸに対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、変動実行中保留表示エリアＥｙに変動実行中保留表示アイコンＹＸが表示されていることを観察することによって、変動実行中保留表示アイコンＹＸに対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【３８０３】

《８－４－２》保留変化予告演出：

本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。本実施形態では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留情報（以下、特１保留情報とも呼ぶ）による保留変化予告を実行する構成とし、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留情報（以下、特２保留情報とも呼ぶ）による保留変化予告は実行しない構成とした。なお、変形例として、特１保留情報による保留変化予告と特２保留情報による保留変化予告の双方を実行する構成としてもよい。本実施形態では、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨの表示色を保留変化予告によって変更する構成とした。

【３８０４】

本実施形態のパチンコ機１０では、未実行保留表示アイコンＨと変動実行中保留表示エリアＤｙに位置する変動実行中保留表示アイコンＹの表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの４つの段階が対応づけられている。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、未実行保留表示アイコンＨまたは変動実行中保留表示エリアＤｙに位置する変動実行中保留表示アイコンＹ（以下、未実行保留表示アイコンＨと変動実行中保留表示アイコンＹの総称を保留表示アイコンＨ，Ｙと呼ぶ）の表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。一つの保留表示アイコンＨ，Ｙが変化する回数は１回だけに限らず複数回、可能である。変化するタイミングも、第１始動口３３に遊技球が入球してから変動表示の終盤（例えば、変動表示が開始されてから所定時間後）までの間であれば、いずれのタイミングであっても可能である。保留変化予告によって、保留表示アイコンＨ，Ｙが大当り当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８０５】

具体的には、次のようにして保留変化予告が実行される。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。なお、変動パターンの種別の判定は、保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動時間を求め、当該変動時間に基づいて行なわれる。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマン

ドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。
【３８０６】
音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。その後、音声発光制御装置９０は、特定した当たり抽選の当否結果と、取得した保留変化予告乱数とに基づいて、保留変化予告を実行するか否かを決定する抽選を行う。当該抽選は、保留変化予告を実行するか否かに対して、当たり抽選の当否結果と保留変化予告乱数とが対応付けられた図示しない保留変化予告実行抽選テーブルに基づいて行われる。すなわち、保留変化予告を実行するか否かは、保留変化予告実行抽選テーブルを参照して、当たり抽選の当否結果と、取得した保留変化予告乱数とに基づいて決定される。なお、当たり抽選の当否結果に加えてリーチ演出の内容に対して、保留変化予告の実行有無を抽選するようにしても良い。このとき、リーチ演出の内容によって分類されるノーマルリーチでは保留変化予告の実行確率を低く設定し、リーチ演出の内容によって分類されるスーパーリーチでは保留変化予告の実行確率を中ぐらいに設定し、リーチ演出の内容によって分類されるスペシャルリーチでは保留変化予告の実行確率を高く設定することが好ましい。このように設定することにより、大当たり当選の期待度が高いリーチほど保留変化予告が実行され易くなる。
【３８０７】
上記抽選に基づいて保留変化予告を実行することが決定されると、音声発光制御装置９０は、今回の入球によって貯えられた特１保留についての未実行保留表示アイコンＨの表示色の変化パターン（以下、保留変化パターンと呼ぶ）を抽選により決定する。この保留変化パターンの抽選は、リーチ演出の内容によって分類されるリーチの種類毎に予め用意された複数の保留変化パターンに対して後述する保留変化パターン乱数が対応付けられた保留変化パターン抽選テーブルに基づいて行われる。保留変化パターン抽選テーブルは、当たり抽選の当否結果と、今回の入球によって貯えられた特１保留の数とによって特定される参照条件別に予め用意されており、音声発光制御装置９０は、当たり抽選の当否結果と上記特１保留の数とに基づいて、参照する保留変化パターン抽選テーブルを特定し、特定した保留変化パターン抽選テーブルを参照して、保留コマンドから特定したリーチの種類と、取得した保留変化パターン乱数とに対応する保留変化パターンを決定する。
【３８０８】
図３６３は、今回の入球によって貯えられた特１保留数が２であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるといった参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルを例示する説明図である。図示するように、保留変化パターン抽選テーブルによれば、リーチの種類毎に複数の保留変化パターン（以下、保留変化シナリオとも呼ぶ）が予め用意されており、各保留変化パターンに対して保留変化パターン乱数が対応付けられている。保留変化シナリオは、特１保留に対応した保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色の変化パターンを定めるものであり、未実行保留表示エリアＤｈ内に表示されてから変動実行中保留表示エリアＤｙに至るまでの範囲内で保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色をどのように変化させるかを示している。例えば、リーチの種類が「ノーマルリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「１０～１９」の場合には、保留変化シナリオとして、第２番目の保留（特１保留２）に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として白色が定められ、第１番目の保留（特１保留１）に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として青色が定められ、変動表示の実行中である保留（特１保留０）に対応した変動実行中保留表示アイコンＹの表示色として青色が定められている。リーチの種類が「スーパーリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「１０～１９」の場合には、保留変化シナリオとして、第２番目の保留（特１保留２）に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として青色が定められ、第１番目の保留（特１保留１）に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として緑色が定められ、変動表示の実行中である保留（特１保留０）に対応した変動実行中保留表示アイコンＹの表示色として緑色が定められている。リーチの種類が「スペシャルリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「１０～１９」の場

合には、保留変化シナリオとして、第２番目の保留（特１保留２）に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として緑色が定められ、第１番目の保留（特１保留１）に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として赤色が定められ、変動表示の実行中である保留（特１保留０）に対応した変動実行中保留表示アイコンＹの表示色として赤色が定められている。

【３８０９】

上記表示色の設定の態様は、各保留変化シナリオで設定される最後の表示色、すなわち特１保留０の表示色が、先に説明した保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色と大当たり当選の期待度の高低との関係に則ったものとなるように定められている。なお、全ての保留変化シナリオで設定される最後の表示色が当該関係に必ず則ったものとする必要はなく、全体として当該関係に則ったものとなればよい。例えば、大当たり当選する可能性が比較的低いノーマルリーチの場合に緑色となる保留変化シナリオが存在することを妨げない。

【３８１０】

こうした構成の保留変化パターン抽選テーブルが参照条件別に設けられている。すなわち、図３６３に示した保留変化パターン抽選テーブル以外に、下記の参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルが用意されている。

・特１保留数が２であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
・特１保留数が１であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
・特１保留数が１であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
・特１保留数が３であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
・特１保留数が３であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
・特１保留数が４であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
・特１保留数が４であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用

【３８１１】

これら参照条件別の保留変化パターン抽選テーブルを全て集めて、保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色別の大当たり当選となる確率を計算すると、白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、参照条件別の保留変化パターン抽選テーブルのそれぞれは、全て集めたときに、大当たり当選の確率が、白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなるように、保留変化シナリオの内容が設定されている。この結果、遊技者は、保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色が白色である場合に、大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。

【３８１２】

図３６４は、保留変化予告による表示色の変化の一例を示す説明図である。図３６４（ａ）は変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹに対応した特１保留（保留情報）の変動表示中を示し、図３６４（ｂ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３６４（ｃ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３６４（ａ）、図３６４（ｂ）、図３６４（ｃ）の順に変化する。

【３８１３】

図３６４（ａ）に示した変動表示中において、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、当該入球によって貯えられた特１保留についての保留数が２であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である場合について説明する。この場合において、保留変化予告を実行するか否かの抽選において当選した場合に、図３６３に示した保留変化パターン抽選テーブルが参照される。ここで、保留コマンドからスーパーリーチであると特定され、取得した保留変化パターン乱数が１０であるとすると、保留変化パターンの抽選結果は、スーパーリーチの２段目（図中、＊印の付された段）に記載された保留変化シナリオとなる。この保留変化シナリオによれば、特１保留２に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色は青色であることから、第１始動口３３に遊技球が入球して、最初に、第２

未実行保留表示エリアＤｈ２において未実行保留表示アイコンＨが表示される場合に、その表示色は青色となる。なお、図中の「青」、「緑」、「白」は表示色を示すために便宜的に記したものであり、未実行保留表示アイコンＨや既実行保留表示アイコンＺに実際に「青」、「緑」、「白」等の文字が表示されるものではない。

【３８１４】

続いて、図３６４（ｂ）に示した次の遊技回の変動表示中においては、図３６４（ａ）において第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されていた未実行保留表示アイコンＨが第１未実行保留表示エリアＤｈ１にシフトした状態となるが、そのシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で当該未実行保留表示アイコンＨの表示色は、保留変化パターンの抽選によって得られた上述した保留変化シナリオ（図中、＊印の段参照）の特１保留１の欄の記録内容に従って、緑色に変化する。このように、未実行保留表示エリアＤｈに表示された未実行保留表示アイコンＨの表示色が青色から緑色に変化することによって、当該未実行保留表示アイコンＨに対応する保留情報についての大当たり当選の期待度（信頼度）が先に説明した４つの段階の内でかなり高い方であることを、遊技者に対して示唆することが可能となる。

【３８１５】

続いて、図３６４（ｃ）に示した次の次の遊技回の変動表示中においては、図３６４（ｂ）において第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されていた未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示アイコンＹとして既実行保留表示エリアＤｚにシフトした状態となるが、そのシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で当該既実行保留表示アイコンＺの表示色は、保留変化パターンの抽選によって得られた上述した保留変化シナリオ（図中、＊印の段参照）の特１保留０の欄の記録内容に従って、緑色のままとなる。

【３８１６】

図３６４に示した例は一例であり、第１始動口３３への遊技球の入球によって貯えられた特１保留の数や、当たり抽選の当否結果、リーチの種類、取得した保留変化パターン乱数に応じて、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨの表示色や、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹの表示色が様々に変化する。このようにして、当該未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が当たり抽選において大当たり当選する可能性（信頼度）の高低を大当たり当選の期待度として遊技者に対して示唆することが可能となる。

【３８１７】

なお、図３６３に例示した保留変化パターン抽選テーブルに記録される保留変化シナリオは、白色から青色、緑色、または赤色に変化させるものや、青色から緑色または赤色に変化させるもの、緑色から赤色に変化させるもの等のように、大当たり当選の期待度が低い方から高い方に変化する方向に表示色を変化させるものに制限されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、保留変化予告として、大当たり当選の期待度が低い方から高い方に変化する方向に表示色を変化させることは行うが、当たり抽選において大当たり当選する可能性の程度が高い方から低い方に変化する方向に表示色を変化させることは行なわない構成とした。具体的には、赤色から緑色、青色、または白色に変化させることや、緑色から青色または白色に変化させること、青色から白色に変化させることは行なわない構成とした。

【３８１８】

本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、未実行保留表示アイコンＨがシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する構成としたが、これに換えて、変動表示中において表示色が変化する構成としてもよい。なお、この変動表示中に表示色を変化させるタイミングは、例えば、変動表示が開始された時から所定時間を経過した時を契機とするものであってもよいし、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が未実行保留表示アイコンＨに到達した時を契機とするものであってもよい。

【３８１９】
《８－４－３》既実行保留予告演出：
本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出として、上述した保留変化予告に加えて、既実行保留予告演出（以下、単に「既実行保留予告」とも呼ぶ）を実行する。既実行保留予告は、特１保留についての既実行保留表示エリアＤｚ（図３６０参照）に表示される既実行保留表示アイコンＺを用いた予告演出である。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。本実施形態では、既実行保留予告によって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成を採用した。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留情報（特２保留情報）による既実行保留予告は実行しない構成としたが、これに換えて、特１保留情報による既実行保留予告と特２保留情報による既実行保留予告との双方を実行する構成としてもよい。

【３８２０】
図３６５は、特１保留演出用記憶エリアのデータ構成を説明する説明図である。音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に保留演出用記憶エリア９４ｄが備えられており（図３５９参照）、当該保留演出用記憶エリア９４ｄに特１保留演出用記憶エリアが備えられている。特１保留演出用記憶エリアは、特１保留用の未実行保留表示エリアＤｈ（図３６０参照）、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚのそれぞれに表示される未実行保留表示アイコンＨ、変動実行中保留表示アイコンＹ又は既実行保留表示アイコンＺ（保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚ）についての現在の表示色と当たり抽選の当否結果とを記憶する記憶エリアである。図示するように、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚを表示する各エリアに対して、現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とが対応づけられている。具体的には、未実行保留表示エリアＤｈに備えられる第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ４、変動実行中保留表示エリアＤｙ、既実行保留表示エリアＤｚに備えられる第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４のそれぞれに対して、現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とが対応づけられている。図３６５に例示した特１保留演出用記憶エリアの表示色の記憶内容は、図３６４（ａ）に示した変動表示中の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を特定するものとなっている。

【３８２１】
なお、未実行保留表示エリアＤｈ、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚに表示される各保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚは、先に説明したように遊技回が実行される毎に右から左に向かってシフトすることから、特１保留演出用記憶エリアに記憶されている表示色と当たり抽選の当否結果も、遊技回が実行される毎に左隣のエリアにシフトする。音声発光制御装置９０は、特１保留演出用記憶エリアを参照することによって、各エリアＤｈ１～Ｄｈ４，Ｄｙ，Ｄｚ１～Ｄｚ４に表示されている保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚについての現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とを特定することができる。

【３８２２】
音声発光制御装置９０は、上記構成の特１保留演出用記憶エリアの記憶内容を参照して既実行保留予告を実行する。具体的には、次のようにして既実行保留予告が実行される。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信する毎に、先に説明した保留変化予告のための処理（以下、保留変化予告用処理と呼ぶ）を実行するが、保留変化予告用処理に引き続いて、既実行保留予告のための処理（以下、既実行保留予告用処理と呼ぶ）を実行する。音声発光制御装置９０は、更に、保留演出用の処理として、外れ時同色外し用処理を実行する。

【３８２３】
図３６６は、既実行保留予告用処理の概要を示すフローチャートである。図３６７は、外れ時同色外し用処理を示すフローチャートである。
【３８２４】
図３６６に示した既実行保留予告用処理について説明する。この既実行保留予告用処理は、音声発光制御装置９０によって実行されるもので、主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信する毎に実行される。
【３８２５】
音声発光制御装置９０は、処理が実行されると最初に、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがあるか否かを判定する（ステップＳ１）。この判定は、特１保留演出用記憶エリアを参照することによって行う。例えば、特１保留演出用記憶エリアの内容が図３６５に示したものであるとすると、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨは、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されるもの（図中の＊の部分）に該当し、当該未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示される未実行保留表示アイコンＨが該当する。当該未実行保留表示アイコンＨは、当たり抽選の当否結果が外れとなっている。また、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹも、当たり抽選の当否結果は外れとなっている。この場合、ステップＳ１の判定結果は否定となる。
【３８２６】
ステップＳ１において、肯定判定、すなわち、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがあると判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。この既実行保留予告用処理によれば、後述するステップＳ９で保留変化予告による色変化を停止することがある。このために、例えば、未実行保留表示アイコンＨの表示色が白色でありながら当たり抽選において大当たり当選する場合があり得るが、こうした場合の発生を抑えるために、本実施形態では、前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがある場合に、既実行保留予告用処理を直ちに終了する構成とした。
【３８２７】
一方、ステップＳ１において、否定判定、すなわち、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがないと判定された場合には、ステップＳ２に進む。
【３８２８】
ステップＳ２では、先に実行した保留変化予告における先判定処理によって保留コマンドから特定した当たり抽選の当否結果（既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての当たり抽選の当否結果）が大当たり当選であるか否かを判定する（ステップＳ２）。ステップＳ２において、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定された場合には、ステップＳ３に進み

、保留変化予告用処理によって保留コマンドから特定したリーチ演出の内容によって特定されるリーチの種類がスペシャルリーチであるか否かを判定する。この判定は、リーチ演出の内容が大当たり当選の期待度が高いものであるか否かを判定するためのもので、本実施形態では、スペシャルリーチであるか否かを判定している。

【３８２９】

ステップＳ３において、リーチの種類がスペシャルリーチでないと判定された場合には、ステップＳ４に進み、変数ｎに４をセットする。ステップＳ４の実行後、ステップＳ５に進む。

【３８３０】

ステップＳ５では、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨから遡るｎ（＝４）個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚを判定対象保留表示アイコン列と定め、当該判定対象保留表示アイコン列に含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同一の表示色（すなわち、同色）であるか否かを判定する。この判定は、図３６５に例示した特１保留演出用記憶エリアを参照することによって行う。例えば、図３６５に示した特１保留演出用記憶エリアにおいて、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨは、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されるもの（図中の＊の部分）に該当する。ここで、保留コマンドから特定したリーチ演出の内容によって特定されるリーチの種類がスペシャルリーチであり、変数ｎが４となったとすると、未実行保留表示アイコンＨから遡るｎ個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚ、すなわち、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示される未実行保留表示アイコンＨ、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示される既実行保留表示アイコンＺ、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される既実行保留表示アイコンＺが該当する。ステップＳ５では、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同色であるか否かを判定する。例えば、図３６５に示した特１保留演出用記憶エリアでは、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚは緑色であり、同色である。なお、ここでいう同色であるかの判定において、デフォルト色である白色については、同色でないとみなす構成とした。すなわち、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが白色である場合には、ステップＳ５における判定結果は否定となる。青色、緑色、赤色について同色となった場合には、ステップＳ５における判定結果は肯定となる。

【３８３１】

ステップＳ５において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同色である（以下、単に「判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色である」とも呼ぶ）と判定された場合には、ステップＳ６に進む。

【３８３２】

ステップＳ６では、女性キャラクターが登場する演出の設定を行う女性キャラクター演出設定処理を実行する。具体的には、女性キャラクター演出設定処理によれば、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内のいずれかの位置、例えば、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場するように演出の設定を行う。例えば、図３６８（ｄ）に示すように女性キャラクターＷＭが登場する。判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であり、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトしたときには、既実行保留表示エリアＤｚ内で４個の既実行保留表示アイコンＺが同色で並ぶことになることから、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内に女性キャラクターＷＭを登場させることで、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される既実行保留表示アイコンＺに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確

定であることを遊技者に対してはっきりと示唆することができる。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【３８３３】

なお、本実施形態の変形例として、女性キャラクターを男性キャラクターや動物キャラクター等の他のキャラクターに換えてもよい。さらに、女性キャラクターに換えて、花びら、火の玉等の浮遊物が舞う構成や、光や光線が発する構成としてもよい。また、本実施形態の変形例として、女性キャラクターが登場する演出を実行するステップＳ６の処理を省いた構成としてもよい。この変形例の場合でも、遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことを確認することによって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを知ることができる。ステップＳ６の実行後、ステップＳ７に進む。

【３８３４】

ステップＳ７では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの、既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを除いた保留表示アイコンＨ,Ｙについて、保留変化予告演出による色変換を停止する処理を行う。なお、色変換を停止する当該保留表示アイコンＨ,Ｙは、ステップＳ１において大当たり当選があるか否かの判定対象となった、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとに一致する。色変換を停止する理由は、保留変化予告演出によって表示色が変化することによって、同色の状態にある判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色でなくなることを回避するためである。ステップＳ７の実行後、既実行保留予告用処理を終了する。上述したステップＳ１～ステップＳ７の処理によって実現する既実行保留予告について、次に詳述する。ここでは、ケース１として説明する。

【３８３５】

・ケース１：

図３６８は、ケース１において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３６８（ａ）は変動表示中を示し、図３６８（ｂ）は変動停止後を示し、図３６８（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３６８（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３６８（ａ）、図３６８（ｂ）、図３６８（ｃ）、図３６８（ｄ）の順に変化する。

【３８３６】

図３６８（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この結果、特１保留演出用記憶エリアの記憶内容は、図３６５に示した状態となる。

【３８３７】

ケース１では、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがなく（この点については、後述するケース２～７でも同じとする）、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された第２未実

行保留表示エリアＤｈ２の未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスーパーリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図３６６のステップＳ１で否定判定され、ステップＳ２で肯定判定され、ステップＳ３で否定判定され、ステップＳ４で変数ｎに４がセットされ、ステップＳ５によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定がなされることになる。図３６５から判るように、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当し、全て緑色となっている。このため、ステップＳ５において判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色であると判定され、ステップＳ６によって女性キャラクター演出設定処理が実行される。女性キャラクター演出設定処理によれば、先に説明したように、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内の既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場するように演出の設定が行なわれる。

【３８３８】

図３６８（ａ）の変動表示中の状態から、図３６８（ｂ）の変動停止後の状態を経て、図３６８（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中において各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが左隣にシフトした状態となる。

【３８３９】

続いて、図３６８（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この変動表示が開始されるタイミングが、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングとなった時であり、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは先に説明したように同色であることから、このシフトするタイミングで、図３６８（ｄ）に示すように、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【３８４０】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【３８４１】

以上詳述したように、ケース１では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、もともと同色に揃っている。このため、追加された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である場合に、同色に揃っている判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８４２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同

色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。
【３８４３】
さらに、ケース１では、図３６８（ａ）に示すように、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、遊技者は、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚ（判定対象保留表示アイコン列ＲＷ）が同色に揃っていることを視認することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、図３６８（ａ）に示した変動表示中において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷがそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。
【３８４４】
図３６６の説明に戻る。ステップＳ５において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色でないと判定された場合には、ステップＳ８に進む。
【３８４５】
ステップＳ８では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同一の表示色か否かを判定する。判定対象保留表示アイコン列ＲＷとは、先に説明したように、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンを意味する。ステップＳ８では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個（＝３個）の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同一の表示色であり、残りの１個の保留表示アイコンだけが異なる色であるかの判定を行う。
【３８４６】
ステップＳ８において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個が同色であると判定された場合には、ステップＳ９に進む。
【３８４７】
ステップＳ９では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに表示される各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚの表示色を同色化するアシスト設定処理を実行する。ステップＳ９が実行される時点では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの内のｎ－１個（＝３個）の保留表示アイコンが同色であり、残りの１個の保留表示アイコンは前記同色となった色とは異なる色である。前記ｎ－１個の保留表示アイコンを以下、同色保留表示アイコンと呼び、前記残りの１個の保留表示アイコンを以下、異色保留表示アイコンと呼ぶ。アシスト設定処理は、異色保留アイコンの表示色を、所定のタイミングで、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色に変換するように設定する処理である。
【３８４８】
色変換を行う上記所定のタイミングは、当該既実行保留予告用処理が実行開始されたタイミングから、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全てが既実行保留表示エリアＤｚ内に揃って並んだ状態となる遊技回の途中（当該遊技回が開始したタイミングから所定時間経過後）までの期間内であれば、いずれのタイミングであってもよい。このため、アシスト設定処理によれば、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙを介して既実行保留表示エリアＤｚに至るまでのいずれのタイミングで異色保留表示アイコンの色変換を行うかを抽選によって決定し、その決定したタイミングで前記色変換を行う構成とした。上記所定のタイミングを切り替えたアシスト設定処理の様々な態様については、後ほど詳述する。ステップＳ９の実行後、先に説明したステップＳ６に進む。
【３８４９】
一方、ステップＳ８において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個が同色でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。また、ステップＳ２において、当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。アシスト設定処理の様々な態様を、下記のケース２～ケース６として説明する。

【３８５０】
・ケース２：
図３６９は、ケース２において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３６９（ａ）は変動表示中を示し、図３６９（ｂ）は変動停止後を示し、図３６９（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３６９（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３６９（ａ）、図３６９（ｂ）、図３６９（ｃ）、図３６９（ｄ）の順に変化する。
【３８５１】
図３６９（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。
【３８５２】
ここで、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された第２未実行保留表示エリアＤｈ２の未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスーパーリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図３６６のステップＳ１で否定判定され、ステップＳ２で肯定判定され、ステップＳ３で否定判定され、ステップＳ４で変数ｎに４がセットされ、ステップＳ５によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定がなされることになる。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当し、４個の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚのうちの１個は白色で、残りの３個は緑色となっている。このため、ステップＳ５で否定判定され、ステップＳ８で肯定判定されることによって、ステップＳ９に進み、アシスト設定処理が実行される。
【３８５３】
このケース２では、アシスト設定処理によって、図３６９（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図３６９（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、変動実行中保留表示エリアＤｙの変動実行中保留表示アイコンＹが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。
【３８５４】
図３６９（ｃ）の状態に続いて、図３６９（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図３６９（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図３６９（ｄ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。
【３８５５】
遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリア

Ｄｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【３８５６】

以上詳述したように、ケース２では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨが異色保留アイコンである場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙに移行するタイミングで、当該未実行保留表示アイコンＨを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８５７】

また、ケース２では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【３８５８】

さらに、ケース２では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトするタイミングで、同色保留アイコンと同じ色に変化し、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことを、遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列ＲＷがそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【３８５９】

・ケース３：

図３７０は、ケース３において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３７０（ａ）は変動表示中を示し、図３７０（ｂ）は変動停止後を示し、図３７０（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３７０（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３７０（ａ）、図３７０（ｂ）、図３７０（ｃ）、図３７０（ｄ）の順に変化する。

【３８６０】

図３７０（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが白色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示

アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【３８６１】

このケース３では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの右から２つ目の保留表示アイコン、すなわち、図３７０（ａ）の変動表示中において変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図３７０（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回が開始されるタイミング、すなわち、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの右から２つ目の保留表示アイコンが変動実行中保留表示エリアＤｙから第１既実行保留表示エリアＤｚ１に移行するタイミングで、当該保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図３７０（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、第１既実行保留表示エリアＤｚ１の既実行保留表示アイコンＺが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。

【３８６２】

図３７０（ｃ）の状態に続いて、図３７０（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図３７０（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図３７０（ｄ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【３８６３】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【３８６４】

以上詳述したように、ケース３では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが異色保留アイコンである場合に、当該変動実行中保留表示アイコンＹが変動実行中保留表示エリアＤｙから既実行保留表示エリアＤｚに移行するタイミングで、当該変動実行中保留表示アイコンＹを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８６５】

また、ケース３では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同

色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。
【３８６６】
さらに、ケース３では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが、変動実行中保留表示エリアＤｙから既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、同色保留アイコンと同じ色に変化し、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことを、遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体がそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。
【３８６７】
・ケース４：
図３７１は、ケース４において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３７１（ａ）は変動表示中を示し、図３７１（ｂ）は変動停止後を示し、図３７１（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３７１（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３７１（ａ）、図３７１（ｂ）、図３７１（ｃ）、図３７１（ｄ）の順に変化する。
【３８６８】
図３７１（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。
【３８６９】
このケース４では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、図３７１（ａ）の変動表示中において第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される既実行保留表示アイコンＺが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図３７１（ｄ）に示すように、次の次の遊技回が開始されてから所定時間後である当該遊技回の変動表示中のタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に表示された既実行保留表示アイコンを青から緑色に変換する色変換がなされる。この結果、次の次の遊技回の変動表示中において、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に表示された既実行保留表示アイコンＺが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。そうして、図３７１（ｄ）に示すように、女性キャラクターＷＭが既実行保留表示エリアＤｚの周辺に表示される。
【３８７０】
遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。
【３８７１】
以上詳述したように、ケース４では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留につ

いての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの一個の保留表示アイコンＨ（又はＺ）が異色保留表示アイコンである場合に、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで実行開始された遊技回（次の次の遊技回）の変動表示中において、異色保留表示アイコンを同色保留表示アイコンと同じ色に変換する。こうして、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８７２】

また、ケース４では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【３８７３】

さらに、ケース４では、次の次の遊技回の変動表示の開始時においては、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃っていない状態でありながら、当該変動表示の最中に突然、同色に揃うことになることから、遊技者に大きな驚きと喜びとを付与することができる。

【３８７４】

・ケース５：

図３７２は、ケース５において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３７２（ａ）は変動表示中を示し、図３７２（ｂ）は変動停止後を示し、図３７２（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３７２（ｄ）は次の次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３７２（ａ）、図３７２（ｂ）、図３７２（ｃ）、図３７２（ｄ）の順に変化する。

【３８７５】

図３７２（ａ）に示した例では、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色で表示され、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第３未実行保留表示エリアＤｈ３に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第２未実行保留表示エリアＤｈ２、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【３８７６】

このケース５では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコン、すなわち、図３７２（ａ）の変動表示中において第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示される未実行保留表示アイコンＨが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図３７２（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回が開始されるタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図３７２（ｃ）に示すように、次の

遊技回の変動表示中においては、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。

【３８７７】

図３７２（ｃ）の状態に続いて、図３７２（ｄ）に示すように、次の次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図３７２（ｄ）に示すように、次の次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図３７２（ｄ）の状態に移行するタイミング（判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【３８７８】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【３８７９】

以上詳述したように、ケース５では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨが異色保留アイコンである場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈ内で左隣にシフトするタイミングで、当該未実行保留表示アイコンＨを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８８０】

また、ケース５では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【３８８１】

さらに、ケース５では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが未実行保留表示エリアＤｈ内で左隣にシフトするタイミングで同色保留アイコンと同じ色に変化して、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことを遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体がそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【３８８２】

・ケース６：

図３７３は、ケース６において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化する

かを示す説明図である。図３７３（ａ）は変動表示中を示し、図３７３（ｂ）は変動停止後を示し、図３７３（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図３７３（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図３７３（ａ）、図３７３（ｂ）、図３７３（ｃ）、図３７３（ｄ）の順に変化する。

【３８８３】

図３７３（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【３８８４】

このケース６では、ケース４の場合と同様に、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、図３７３（ａ）の変動表示中において第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される既実行保留表示アイコンＺが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、この異色保留表示アイコンの表示色を青から緑色に変換することになるが、このケース６では、異色保留表示アイコンの左隣の既実行保留表示アイコンＺが同色保留表示アイコンの表示色と同じ緑色であることから、図３７３（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示が停止し、次の次の遊技回が開始されるタイミングで、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に表示された異色保留表示アイコンを消滅させることで、第２既実行保留表示エリアＤｚ２より右側に位置する各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが左隣にシフトし、図３７３（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、第３既実行保留表示エリアＤｚ３の既実行保留表示アイコンＺが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。そうして、図３７３（ｃ）に示すように女性キャラクターＷＭが既実行保留表示エリアＤｚの周辺に表示される。

【３８８５】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【３８８６】

以上詳述したように、ケース６では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコンが異色保留表示アイコンであり、当該異色保留表示アイコンの左隣の既実行保留表示アイコンＺが同色保留表示アイコンの表示色と同じ表示色である場合に、異色保留表示アイコンを消滅させることによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷを同色に揃える。こうして、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤ

ｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８８７】

また、ケース６では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【３８８８】

図３６６の説明に戻る。ステップＳ３において、リーチの種類がスペシャルリーチであると判定された場合には、ステップＳ１０に進み、変数ｎに３をセットする。すなわち、大当たり当選の期待度が高いスペシャルリーチの場合に、変数ｎに３をセットする。ステップＳ１０の実行後、ステップＳ１１に進み、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定を行う。ステップＳ１１の処理は先に説明したステップＳ５の処理とほぼ同一の処理であり、相違するのは、ステップＳ５で判定の対象となる判定対象保留表示アイコン列ＲＷはステップＳ５の実行時の変数ｎに対応した４個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚであるのに対して、ステップＳ１１で判定の対象となる判定対象保留表示アイコン列ＲＷはステップＳ１１の実行時の変数ｎに対応した３個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚである点だけである。

【３８８９】

ステップＳ１１において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であると判定された場合には、ステップＳ１２に進み、特定図柄表示設定処理を実行する。特定図柄表示設定処理は、所定の遊技回の停止表示時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列（例えば［３・４・１］）を表示するように設定する処理である。上記所定の遊技回は、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨの左隣り保留表示アイコンＨ，Ｙに対応した遊技回である。後述するケース７の場合には、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が、所定の遊技回に該当する。ステップＳ１２の実行後、ステップＳ１３に進む。

【３８９０】

ステップＳ１３では、既実行保留表示エリア縮小設定処理を実行する。既実行保留表示エリア縮小設定処理は、上記特定の図柄列（例えば［３・４・１］）が表示された後に、既実行保留表示エリアＤｚのうちの最も左側の単位エリア（第４未実行保留表示エリアＤｈ４）を消滅するように設定する処理である。この処理の結果、既実行保留表示エリアＤｚは、４個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成される大きさから、３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成される大きさに縮小される。ステップＳ１２およびステップＳ１３の各処理については、具体例を挙げて、後ほど詳述する。ステップＳ１３の実行後、先に説明したステップＳ６に進む。

【３８９１】

ステップＳ１１において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。上述したステップＳ１～ステップＳ３、ステップＳ１０～ステップＳ１３、ステップＳ６、ステップＳ７の処理によって実現する既実行保留予告について、次に詳述する。ここでは、ケース７として説明する。

【３８９２】

・ケース７：

図３７４は、ケース７において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３７４（ａ）は変動表示中を示し、図３７４（ｂ）は変動停止後を示し、図３７４（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示す。図３７４（ａ）、図３７４（ｂ）、図３７４（ｃ）の順に変化する。

【３８９３】

図３７４（ａ）に示した例では、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示ア

イコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第１未実行保留表示エリアＤｈ１に追加表示される。

【３８９４】

ここで、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスペシャルリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図３６６のステップＳ１で否定判定され、ステップＳ２で肯定判定され、ステップＳ３で肯定判定され、ステップＳ１０で変数ｎに３がセットされ、ステップＳ１１によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定がなされることになる。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、３個の保留表示アイコンＹ,Ｚ、すなわち、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＹ,Ｚが該当し、３個の保留表示アイコンＹ,Ｚは緑色であり同色となっている。このため、ステップＳ１１で肯定判定されることによって、ステップＳ１２に進み、特定図柄表示設定処理が実行される。ステップＳ１２の実行後、ステップＳ１３に進み、既実行保留表示エリア縮小設定処理が実行される。

【３８９５】

図３７４（ａ）に示した変動表示の後に、当該変動表示が停止するタイミングで、特定図柄表示設定処理による設定によって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列としての［３・４・１］が表示される。また、当該変動表示が停止するタイミングで、図３７４（ｂ）に示すように、既実行保留表示エリア縮小設定処理による設定によって、既実行保留表示エリアＤｚのうちの最も左側に位置する第４未実行保留表示エリアＤｈ４が消滅する。なお、この第４未実行保留表示エリアＤｈ４が消滅するタイミングに合わせて、消滅する第４未実行保留表示エリアＤｈ４に移動体が到達する演出を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としてもよい。移動体は、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が該当する。移動体を到達させることで、第４未実行保留表示エリアＤｈ４が消滅することを遊技者に注視させることができる。

【３８９６】

図３７４（ｂ）に示すように変動が停止表示されると、次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが左隣にシフトした状態となる。この結果、図３７４（ｃ）に示すように、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内に、同色である３個の既実行保留表示アイコンＺから構成される判定対象保留表示アイコン列ＲＷが位置する。また、図３７４（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図３７４（ｃ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内において３個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【３８９７】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、３個の既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される

変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【３８９８】

以上詳述したように、ケース７では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること３個分の保留表示アイコンＹ,Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、もともと同色に揃っている。このため、追加された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高いスペシャルリーチであることを示すものである場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列としての［３・４・１］を表示すると共に、同色に揃っている判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される３個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８９９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【３９００】

さらに、ケース７では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列としての［３・４・１］が表示された場合に、図３７４（ｂ）に示すように、既実行保留表示エリアＤｚは３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成される大きさに縮小されることから、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うという条件が緩和するかの期待感を、遊技者に対して付与することができる。ケース７の場合、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことになる。

【３９０１】

上述したように、ケース７では、既実行保留表示エリアＤｚ内に同色で並ぶ既実行保留表示アイコンＺは３個でよく、他のケースと比較して、既実行保留表示エリアＤｚ内で既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うという条件が緩和して大当たり当選し易いとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【３９０２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリア縮小設定処理によって、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数を２個に縮小し、既実行保留表示エリアＤｚ内に２個の既実行保留表示アイコンＺが同色に並んだ場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する場合がある構成を実現している。また、既実行保留表示エリア縮小設定処理によって、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数を１個に縮小し、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される１個の既実行保留表示アイコンＺが特定の表示色（本実施形態では、例えば赤色）となった場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する場合がある構成を実現している。既実行保留表示エリア縮小設定処理において、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数を３

個、２個、１個のうちのいずれにするかは、本実施形態では、例えば、特定の乱数を用いた抽選によって決定する。このように、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚに表示し得る既実行保留表示アイコンＺの最大個数を１～４個まで変化させることが可能なように構成されている。この構成によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うという条件が緩和するかの期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【３９０３】

《８－４－４》外れ時同色外し用処理：

図３６７に示した外れ時同色外し用処理について説明する。この外れ時同色外し用処理は、音声発光制御装置９０によって実行されるもので、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙへの保留表示アイコンのシフトがある毎に実行される。

【３９０４】

処理が開始されると、最初に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものか否かを判定する（ステップＳ２１）。ステップＳ２１において、当該保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものと判定された場合には、ステップＳ２２に進む。

【３９０５】

ステップＳ２２では、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる各既実行保留表示アイコンＺは同色であるか否かが判定される。この判定は、図３６５に示した特１保留演出用記憶エリアを参照して行う。ステップＳ２２において、各既実行保留表示アイコンＺは同色であると判定された場合には、ステップＳ２３に進み、同色外し用処理を実行する。同色外し用処理は、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺのうちの１つの表示色を他の既実行保留表示アイコンＺとは相違する色に変化させる処理である。例えば、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる全ての既実行保留表示アイコンＺが緑色である場合に、４つの既実行保留表示アイコンＺのうちの１つの表示色を緑色から赤色に変化させる。同色外し用処理を実行した結果、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる各既実行保留表示アイコンＺは同色でなくなる。ステップＳ２３の実行後、外れ時同色外し用処理を終了する。

【３９０６】

一方、ステップＳ２１において、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れでないと判定された場合、外れ時同色外し用処理を終了する。また、ステップＳ２２において、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる各既実行保留表示アイコンＺは同色でないと判定された場合、外れ時同色外し用処理を終了する。

【３９０７】

この外れ時同色外し用処理によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものである場合に、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避することができる。一方、先に説明した既実行保留予告用処理によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるものである場合に、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺは同色となり得る。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されている４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となった場合には、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを保証することができる。

【３９０８】

《８－４－５》既実行保留表示エリア初期化処理
本実施形態のパチンコ機１０が備える音声発光制御装置９０は、操作ハンドル２５ａに設けられたタッチセンサー２５ａがオフ状態である状態で、主制御装置６０から保留コマンドを受信してからの経過時間が所定期間を経過した後に、既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを消去する既実行保留表示エリア初期化処理を実行する。遊技者が交替する場合には、前の遊技者が遊技を終えた後、後の遊技者が遊技を開始するまでに、遊技がされない期間がある程度存在する。上記所定期間は、この遊技がされない期間を考慮して決められたもので、例えば５分とした。この構成によれば、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンＺが残ること抑制することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺが無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリアＤｚ内に既実行保留表示アイコンＺが残って煩わしい気持ちになることもない。なお、既実行保留表示エリア初期化処理として、本実施形態のパチンコ機１０が待機状態となって、待機画面（例えば、デモ画面）が表示開始されるタイミングに合わせて、既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを消去する構成としてもよい。

【３９０９】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアＤｚの所定数の既実行保留表示アイコンＺを利用して、遊技者に対して大当たり当選の確定を示唆するといった従来にない新しい演出を実現することができる。

【３９１０】
ここで、前述した保留変化予告演出の機能を備えるが、前述した既実行保留予告演出の機能を備えないパチンコ機を参考例として考えてみる。この参考例のパチンコ機では、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨを用いて保留変化予告を行うが、未実行保留表示アイコンＨは変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトし、変動が実行され、当該変動に係る当たり抽選の当否結果が外れとなった後には、当該変動実行中保留表示アイコンＹは意味を失い、何も無かったことになってしまう。例えば、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの表示色が保留変化予告によって大当たり当選の期待度が最も高い赤色になったとしても、当該保留表示アイコンＨ，Ｙに対応した保留情報に係る変動による当たり抽選の当否結果が外れとなったら、何も無かったことになってしまう。

【３９１１】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了した既実行保留表示アイコンＺにも意味を持たせることで、遊技の興趣向上を図っている。

【３９１２】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えば、図３６８（ｃ）に示したケース１の次回の変動表示中においては、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から変動実行中保留表示エリアＤｙまでの４つの保留表示アイコンＺ，Ｙが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンＺ，Ｙ，Ｈが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚにシフトする場合に、当該変動実行中保留表示アイコンＹが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図３６８（ｃ）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【３９１３】
遊技者にとっての有利性が高い理由は、図３６８（ｄ）に示した次々回の変動表示中において、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が大当たり当選する期待度

が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹが赤色に変化することなく緑色のままで、既実行保留表示エリアＤｚに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの緑色の表示色に、当該緑色の表示色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９１４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となることとした。このために、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９１５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えばケース４にて示したように、既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する場合がある。したがって、遊技者に対して、例えば、このままでは既実行保留表示エリアＤｚに表示されている全ての既実行保留表示アイコンＺの表示色が同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【３９１６】

より具体的には、本実施形態のパチンコ機１０によれば、アシスト設定処理によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の１個の保留表示アイコン（異色保留表示アイコン）Ｈ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成していた。このために、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけでは、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことが実現できないような場合にも、異色保留表示アイコンの表示色を変換することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにすることができる。一般に、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけで、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにするには、長期間の遊技を要するが、アシスト設定処理によって、ある程度の短い期間の遊技でも、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う状態を作り上げることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出を、実用に適した頻度で行うことができる。

【３９１７】

例えば、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、その後に既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになる場合があるので、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【３９１８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、未実行保留表示アイコンＨは円形であり、既実行

保留表示アイコンＺは六角形であり、両者の形状は異なったものとなっている。このために、未実行保留表示アイコンＨと既実行保留表示アイコンＺとの判別が容易であり、未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙを経て既実行保留表示エリアＤｚにシフトしたことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上する。

【３９１９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出は、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）において実行され、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては実行されない構成となっている。高頻度サポートモード中においては、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されており、もともと遊技者にとっての有利性が高い状態であり、既実行保留予告演出を実行する必要性が低い。その上、高頻度サポートモード中においては、変動時間が短いために、未実行保留表示エリアＤｈおよび変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて既実行保留予告演出を実行することが難しい。このために、本実施形態では、高頻度サポートモード中においては、既実行保留予告演出を実行しないことによって、制御の簡略化を図ることができるとともに、通常状態では、既実行保留予告演出を実行することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９２０】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保留変化予告演出による保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示態様を変化させる一態様として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させる構成としたので、既実行保留表示エリアＤｚ内の保留表示アイコンＺが全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９２１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れである情報である場合に、外れ時同色外し用処理によって、例えば未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避している。このために、遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同色になりそうで、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるだろうと期待していたところを、既実行保留表示アイコンＺの表示色が同色にはならず、その結果、大当たり当選確定とならずに、期待外れとなり落胆してしまうことになる。このように、既実行保留予告演出によって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる期待感を付与することのできる一方で、落胆感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９２２】

例えば、このまま各保留表示アイコンがシフトしていけば既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになりそうな状況において、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことがなくなる場合がある。したがって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな落胆感を与えることができる。

【３９２３】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告用処理が備えるアシスト設定処理によって、第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ１に表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの、変動実行中保留表示エリアＤｙに最も近い側の第１未実

行保留表示エリアＤｈ１において、未実行保留表示アイコンＨの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色（以下、同色の色と呼ぶ）に変化させる場合がある。この場合には、当該未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙに移行する直前で、当該未実行保留表示アイコンＨの表示態様が同色の色に切り替わることになるので、遊技者に対して大きな驚き感を付与することができる。

【３９２４】

《８－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【３９２５】

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

【３９２６】

＜タイマ割込み処理＞

図３７５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３９２７】

ステップＳｗ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｗ０１０２に進む。

【３９２８】

ステップＳｗ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｗ０１０３に進む。

【３９２９】

ステップＳｗ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｗ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３７９）において、その値を更新する。

【３９３０】

ステップＳｗ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｗ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０１０４を実行した後、ステップＳｗ０１０５に進む。

【３９３１】

ステップＳｗ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｗ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３９３２】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３７５：Ｓｗ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９３３】

図３７６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｗ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｗ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｗ０２０３に進む。

【３９３４】

ステップＳｗ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｗ０２０４に進む。

【３９３５】

ステップＳｗ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｗ０２０９に進む。

【３９３６】

ステップＳｗ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｗ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３９３７】

ステップＳｗ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｗ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｗ０２０７に進む。一方、ステップＳｗ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｗ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３９３８】

ステップＳｗ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｗ０２０８に進む。

【３９３９】

ステップＳｗ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｗ０２０９に進む。

【３９４０】

ステップＳｗ０２０９では、上述したステップＳｗ０２０４又はステップＳｗ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｗ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｗ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３９４１】

一方、ステップＳｗ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｗ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｗ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第

１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｗ０２１２に進む。

【３９４２】

ステップＳｗ０２１２では、ステップＳｗ０１０３（図３７５）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｗ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｗ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｗ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｗ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｗ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｗ０２１２を実行した後、ステップＳｗ０２１３に進む。

【３９４３】

ステップＳｗ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０２１３を実行した後、ステップＳｗ０２１４に進む。

【３９４４】

ステップＳｗ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【３９４５】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３７９：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３９４６】

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

【３９４７】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｗ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３９４８】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３７６：Ｓｗ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９４９】
図３７７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【３９５０】
ステップＳｗ０３０１では、始動口用の入球処理（図３７６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｗ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【３９５１】
ステップＳｗ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｗ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図３５６（ａ））を参照する。その後、ステップＳｗ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【３９５２】
一方、ステップＳｗ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｗ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｗ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図３５６（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｗ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【３９５３】
ステップＳｗ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｗ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｗ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｗ０３０７を実行した後、ステップＳｗ０３０８に進む。
【３９５４】
ステップＳｗ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｗ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｗ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｗ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｗ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｗ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後

、ステップＳｗ０３１５に進む。
【３９５５】
ステップＳｗ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｗ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｗ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｗ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｗ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【３９５６】
ステップＳｗ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｗ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｗ０３１５に進む。一方、ステップＳｗ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｗ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｗ０３１５に進む。
【３９５７】
ステップＳｗ０３１５では、始動口用の入球処理（図３７６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｗ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｗ０３１６を実行した後、ステップＳｗ０３１７に進む。
【３９５８】
ステップＳｗ０３１７では、ステップＳｗ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。ステップＳｗ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。
【３９５９】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３７５：Ｓｗ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９６０】
図３７８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｗ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｗ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｗ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｗ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【３９６１】
ステップＳｗ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｗ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｗ０４０４に進む。
【３９６２】
ステップＳｗ０４０４では、ステップＳｗ０１０３（図３７５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【３９６３】
一方、ステップＳｗ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定

した場合（Ｓｗ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３９６４】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３９６５】

図３７９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｗ０５０２に進む。

【３９６６】

ステップＳｗ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｗ０５０３に進む。

【３９６７】

ステップＳｗ０５０３では、ステップＳｗ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｗ０５０３を実行した後、ステップＳｗ０５０４に進む。

【３９６８】

ステップＳｗ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｗ０５０５に進む。

【３９６９】

ステップＳｗ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｗ０５０６に進む。ステップＳｗ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｗ０５０６を実行した後、ステップＳｗ０５０７に進む。

【３９７０】

ステップＳｗ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｗ０５０８に進む。

【３９７１】

ステップＳｗ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｗ０５０９に進む。

【３９７２】

ステップＳｗ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｗ０５０３の

コマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｗ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｗ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｗ０５１０及びステップＳｗ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｗ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｗ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｗ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｗ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０５０３に戻り、ステップＳｗ０５０３からステップＳｗ０５０８までの各処理を実行する。

【３９７３】

なお、ステップＳｗ０５０３からステップＳｗ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３９７４】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３７９：Ｓｗ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９７５】

図３８０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３９７６】

ステップＳｗ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｗ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｗ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｗ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０６０２に進む。

【３９７７】

ステップＳｗ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【３９７８】

ステップＳｗ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｗ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｗ０６０３に進む。

【３９７９】
ステップＳｗ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｗ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３９８０】
一方、ステップＳｗ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｗ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０６０４に進む。
【３９８１】
ステップＳｗ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｗ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３９８２】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３８０：Ｓｗ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９８３】
図３８１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｗ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｗ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｗ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｗ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０７０２に進む。
【３９８４】
ステップＳｗ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｗ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【３９８５】
ステップＳｗ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０７０３を実行した後、ステップＳｗ０７０４に進む。
【３９８６】
ステップＳｗ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０７０４を実行した後、ステップＳｗ０７０５に進む。
【３９８７】
ステップＳｗ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｗ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｗ０７０５を実行した後、ステップＳｗ０７０６に進む。
【３９８８】
ステップＳｗ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【３９８９】
ステップＳｗ０７０５およびステップＳｗ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｗ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｗ０７０６を実行した後、ステップＳｗ０７０７に進む。
【３９９０】
ステップＳｗ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｗ０７０７を実行した後、ステップＳｗ０７０８に進む。
【３９９１】
ステップＳｗ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｗ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【３９９２】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３８１：Ｓｗ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９９３】
図３８２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図３５５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図３５５）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｗ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【３９９４】
ステップＳｗ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｗ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０８０２～ステップＳｗ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｗ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｗ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０８０８～ステップＳｗ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【３９９５】
ステップＳｗ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｗ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップ

Ｓｗ０８０４に進む。ステップＳｗ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｗ０８０５に進む。

【３９９６】

ステップＳｗ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｗ０８０５を実行した後、ステップＳｗ０８０６に進む。

【３９９７】

ステップＳｗ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｗ０８０７へ進む。

【３９９８】

ステップＳｗ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｗ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｗ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【３９９９】

ステップＳｗ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｗ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０８０８に進む。

【４０００】

ステップＳｗ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｗ０８０９に進む。ステップＳｗ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｗ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｗ０８１１に進む。

【４００１】

ステップＳｗ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｗ０８１１を実行した後、ステップＳｗ０８１２に進む。

【４００２】

ステップＳｗ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｗ０８１３に進む。

【４００３】

ステップＳｗ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶

エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４００４】

ステップＳｗ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｗ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４００５】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３８１：Ｓｗ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４００６】

図３８３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４００７】

ステップＳｗ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｗ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３５６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｗ０９０４に進む。

【４００８】

一方、ステップＳｗ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｗ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３５６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｗ０９０４に進む。

【４００９】

ステップＳｗ０９０４では、ステップＳｗ０９０２又はステップＳｗ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｗ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｗ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９０５に進む。

【４０１０】

ステップＳｗ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｗ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｗ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図３５７（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【４０１１】

一方、ステップＳｗ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９０７に進み、第２始動口用の振分テ

ーブル（図３５７（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｗ０９０６又はステップＳｗ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｗ０９０８に進む。

【４０１２】

ステップＳｗ０９０８では、ステップＳｗ０９０６又はステップＳｗ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｗ０９０８を実行した後、ステップＳｗ０９０９に進む。

【４０１３】

ステップＳｗ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図３５４）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｗ０９０６又はステップＳｗ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｗ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４０１４】

ステップＳｗ０９０４において、ステップＳｗ０９０２又はステップＳｗ０９０３における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｗ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｗ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図３５４）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｗ０９１１に進む。

【４０１５】

ステップＳｗ０９１１において、ステップＳｗ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｗ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｗ０９１２を実行した後、ステップＳｗ０９１３に進む。

【４０１６】

一方、ステップＳｗ０９１１において、ステップＳｗ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｗ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｗ０９１２を実行することなく、ステップＳｗ０９１３に進む。

【４０１７】

ステップＳｗ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｗ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４０１８】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３８１：Ｓｗ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０１９】

図３８４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｗ１００２に進む。

【４０２０】

ステップＳｗ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｗ１００２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｗ１００２を実行した後、ステップＳｗ１００３に進む。

【４０２１】

ステップＳｗ１００３では、ステップＳｗ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｗ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｗ１００３を実行した後、ステップＳｗ１００４に進む。

【４０２２】

ステップＳｗ１００４では、ステップＳｗ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【４０２３】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３８０：Ｓｗ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０２４】

図３８５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｗ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３８４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【４０２５】

ステップＳｗ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｗ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【４０２６】

ステップＳｗ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｗ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理

を行う。続く、ステップＳｗ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｗ１１０３を実行した後、ステップＳｗ１１０４に進む。

【４０２７】

ステップＳｗ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｗ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｗ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｗ１１０５に進む。

【４０２８】

ステップＳｗ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４０２９】

ステップＳｗ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｗ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｗ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｗ１１０７を実行した後、ステップＳｗ１１０８に進む。一方、ステップＳｗ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｗ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｗ１１０７を実行することなく、ステップＳｗ１１０８に進む。

【４０３０】

ステップＳｗ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４０３１】

ステップＳｗ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｗ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｗ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【４０３２】

ステップＳｗ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｗ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｗ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｗ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【４０３３】

ステップＳｗ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｗ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｗ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｗ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｗ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｗ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｗ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｗ１０６～ステップＳｗ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【４０３４】

一方、ステップＳｗ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｗ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｗ１１１

１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【４０３５】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３７９：Ｓｗ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０３６】
図３８６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【４０３７】
ステップＳｗ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【４０３８】
ステップＳｗ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｗ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【４０３９】
ステップＳｗ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｗ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｗ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２０５に進む。一方、ステップＳｗ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｗ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【４０４０】
ステップＳｗ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２０６に進む。ステップＳｗ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２０７に進む。
【４０４１】
ステップＳｗ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている
【４０４２】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【４０４３】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【４０４４】
ステップＳｗ１２０７を実行した後、前述したステップＳｗ１２０８に進む。
【４０４５】
ステップＳｗ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｗ１２０８を実行した後、ステップＳｗ１２０９に進む。
【４０４６】
ステップＳｗ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｗ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｗ１２０９を実行した後、ステップＳｗ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４０４７】
ステップＳｗ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１１に進む。
【４０４８】
ステップＳｗ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｗ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｗ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２１３に進む。
【４０４９】
ステップＳｗ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｗ１２１３を実行した後、ステップＳｗ１２１４に進む。
【４０５０】
ステップＳｗ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｗ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３７９：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４０５１】

ステップＳｗ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｗ１２１６を実行した後、ステップＳｗ１２１７に進む。

【４０５２】

ステップＳｗ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｗ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｗ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１８に進む。一方、ステップＳｗ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｗ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４０５３】

ステップＳｗ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｗ１２１９に進む。

【４０５４】

ステップＳｗ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｗ１２１９を実行した後、ステップＳｗ１２２０に進む。

【４０５５】

ステップＳｗ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｗ１２２０を実行した後、ステップＳｗ１２２１に進む。

【４０５６】

ステップＳｗ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｗ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｗ１２２１を実行した後、ステップＳｗ１２２２に進む。

【４０５７】

ステップＳｗ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０５８】

ステップＳｗ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２２３に進む。

【４０５９】

ステップＳｗ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｗ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｗ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２２４に進む。

【４０６０】

ステップＳｗ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間

終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｗ１２２５を実行した後、ステップＳｗ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｗ１２２６を実行した後、ステップＳｗ１２２７に進む。

【４０６１】

ステップＳｗ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｗ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２２８に進む。

【４０６２】

ステップＳｗ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｗ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４０６３】

一方、ステップＳｗ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｗ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｗ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｗ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４０６４】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３８６：Ｓｗ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０６５】

図３８７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｗ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｗ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１３０２に進む。

【４０６６】

ステップＳｗ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｗ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｗ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１３０３に進む。

【４０６７】

ステップＳｗ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｗ１３０４に進む。

【４０６８】

ステップＳｗ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３７９：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【４０６９】

ステップＳｗ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場

合には（Ｓｗ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｗ１３０３およびステップＳｗ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４０７０】
ステップＳｗ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｗ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１３０５に進む。
【４０７１】
ステップＳｗ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｗ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｗ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１３０６に進む。
【４０７２】
ステップＳｗ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｗ１３０７に進む。
【４０７３】
ステップＳｗ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３７９：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４０７４】
ステップＳｗ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｗ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｗ１３０６およびステップＳｗ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４０７５】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３８６：Ｓｗ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０７６】
図３８８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４０７７】
ステップＳｗ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｗ１４０２を実行した後、ステップＳｗ１４０３に進む。
【４０７８】
ステップＳｗ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｗ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｗ１４０５に進む。
【４０７９】
ステップＳｗ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｗ１４０６に進む。

【４０８０】
ステップＳｗ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｗ１４１１に進む。
【４０８１】
一方、ステップＳｗ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｗ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｗ１４０８に進む。
【４０８２】
ステップＳｗ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｗ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｗ１４１０に進む。
【４０８３】
ステップＳｗ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｗ１４１１に進む。
【４０８４】
ステップＳｗ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４０８５】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３７９：Ｓｗ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０８６】
図３８９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｗ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１５０２に進む。
【４０８７】
ステップＳｗ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｗ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｗ１５０３に進む。
【４０８８】
ステップＳｗ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【４０８９】
ステップＳｗ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判

定した場合には（Ｓｗ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０４に進む。

【４０９０】

ステップＳｗ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｗ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｗ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｗ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｗ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｗ１５０６に進む。

【４０９１】

ステップＳｗ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｗ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｗ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｗ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０７に進む。

【４０９２】

ステップＳｗ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｗ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｗ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｗ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｗ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｗ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｗ１５１０に進む。

【４０９３】

ステップＳｗ１５１０では、ステップＳｗ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｗ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｗ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【４０９４】

一方、ステップＳｗ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｗ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｗ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４０９５】

ステップＳｗ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｗ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｗ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｗ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｗ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｗ１５１３に進む。

【４０９６】

ステップＳｗ１５１３では、ステップＳｗ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｗ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｗ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｗ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｗ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【４０９７】

ステップＳｗ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｗ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｗ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１６に進む。

【４０９８】

ステップＳｗ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｗ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４０９９】

ステップＳｗ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４１００】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３８９：Ｓｗ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１０１】

図３９０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｗ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０２に進む。

【４１０２】

ステップＳｗ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｗ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【４１０３】

ステップＳｗ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを

閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｗ１６０３を実行した後、ステップＳｗ１６０４に進む。

【４１０４】

ステップＳｗ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｗ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｗ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｗ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４１０５】

ステップＳｗ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｗ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｗ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｗ１６０９に進む。

【４１０６】

ステップＳｗ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｗ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【４１０７】

ステップＳｗ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｗ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４１０８】

一方、ステップＳｗ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｗ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｗ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｗ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｗ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４１０９】

《８－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４１１０】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４１１１】

図３９１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行さ

れる。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４１１２】
ステップＳｗ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｗ１７０１を実行した後、ステップＳｗ１７０２に進む。
【４１１３】
ステップＳｗ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｗ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１７０２を実行した後、ステップＳｗ１７０３に進む。
【４１１４】
ステップＳｗ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１７０３を実行した後、ステップＳｗ１７０４に進む。
【４１１５】
ステップＳｗ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｗ１７０４を実行した後、ステップＳｗ１７０５に進む。
【４１１６】
ステップＳｗ１７０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｗ１７０５を実行した後、ステップＳｗ１７０６に進む。
【４１１７】
ステップＳｗ１７０６では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｗ１７０６を実行した後、ステップＳｗ１７０７に進む。
【４１１８】
ステップＳｗ１７０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｗ１７０７を実行した後、ステップＳｗ１７０８に進む。
【４１１９】
ステップＳｗ１７０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｗ１７０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【４１２０】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９１：Ｓｗ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１２１】
図３９２は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｗ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｗ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１８０２に進む。
【４１２２】
ステップＳｗ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｗ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｗ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｗ１８０３を実行した後、ステップＳｗ１８０４に進む。
【４１２３】
ステップＳｗ１８０４では、保留変化予告用処理を実行する。保留変化予告用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述したもので、各保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告を実行する。ステップＳｗ１８０４を実行した後、ステップＳｗ１８０５に進む。
【４１２４】
ステップＳｗ１８０５では、既実行保留予告用処理を実行する。既実行保留予告用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「既実行保留予告演出」の欄で詳述したもので、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての既実行保留表示アイコンＺの表示色が同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する既実行保留予告を実行する。具体的には、既実行保留予告用処理は、図３６６に示した内容の処理を行う。ステップＳｗ１８０５を実行した後、ステップＳｗ１８０７に進む。
【４１２５】
ステップＳｗ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｗ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｗ１８０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｗ１８０６を実行した後、ステップＳｗ１８０７に進む。
【４１２６】
ステップＳｗ１８０３及びステップＳｗ１８０６の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対

して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【４１２７】

ステップＳｗ１８０７では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｗ１８０７を実行した後、ステップＳｗ１８０８に進む。

【４１２８】

ステップＳｗ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｗ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１８０２～ステップＳｗ１８０７を実行することなく、ステップＳｗ１８０８に進む。

【４１２９】

ステップＳｗ１８０８では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｗ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｗ１８０６において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｗ１８０７を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【４１３０】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９１：Ｓｗ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１３１】

図３９３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｗ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｗ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｗ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｗ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１９０２に進む。

【４１３２】

ステップＳｗ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｗ１９０３に進む。

【４１３３】

ステップＳｗ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は

、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、変動実行中保留表示エリアＤｙにおける変動実行中保留表示アイコンＹの変化のタイミング等）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。なお、変動実行中保留表示エリアＤｙは、変動遊技を開始した変動、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。また、変動実行中保留表示アイコンＹは、変動遊技を開始した変動、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示アイコンである。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１９０３を実行した後、ステップＳｗ１９０４に進む。

【４１３４】

ステップＳｗ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図３５３参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【４１３５】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【４１３６】

ステップＳｗ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｗ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｗ１９０６に進む。

【４１３７】

ステップＳｗ１９０６では、外れ時同色外し用処理を実行する。外れ時同色外し用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「外れ時同色外し用処理」の欄で詳述したもので、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものである場合に、第１～第４既実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ４に表示されている４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避するための処理である。具体的には、外れ時同色外し用処理は、図３６７に示した内容の処理を行う。ステップＳｗ１９０６を実行した後、ステップＳｗ１９０７に進む。

【４１３８】

ステップＳｗ１９０７では、今回の遊技回においてステップＳｗ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｗ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｗ１９０５で設定

された変動パターンの情報、ステップＳｗ１９０６で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｗ１９０８に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｗ１９０８を実行した後、ステップＳｗ１９０９に進む。

【４１３９】

ステップＳｗ１９０９では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１９０９を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【４１４０】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３９３：Ｓｗ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１４１】

図３９４は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｗ２００２に進む。

【４１４２】

ステップＳｗ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｗ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３９３）のステップＳｗ１９０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｗ２００２を実行した後、ステップＳｗ２００３に進む。

【４１４３】

ステップＳｗ２００３では、Ｓｗ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３９３）のステップＳｗ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｗ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｗ２００３を実行した後、ステップＳｗ２００４に進む。

【４１４４】

ステップＳｗ２００４では、ステップＳｗ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｗ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【４１４５】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３９３：Ｓｗ１９０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１４６】

図３９５は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｗ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｗ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ２１０２に進み、音光側

ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｗ２１０３に進む。

【４１４７】

ステップＳｗ２１０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている特１保留演出用記憶エリア（図３６５参照）に格納されているデータ（表示色および当たり抽選の当否結果）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第４既実行保留表示エリアＤｚ４のデータをクリアすると共に、第３既実行保留表示エリアＤｚ３→第４既実行保留表示エリアＤｚ４、第２既実行保留表示エリアＤｚ２→第３既実行保留表示エリアＤｚ３、第１既実行保留表示エリアＤｚ１→第２既実行保留表示エリアＤｚ２、変動実行中保留表示エリアＤｙ→第１既実行保留表示エリアＤｚ１、第１未実行保留表示エリアＤｈ１→変動実行中保留表示エリアＤｙ、第２未実行保留表示エリアＤｈ２→第１未実行保留表示エリアＤｈ１、第３未実行保留表示エリアＤｈ３→第２未実行保留表示エリアＤｈ２、第４未実行保留表示エリアＤｈ４→第３未実行保留表示エリアＤｈ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｗ２１０３を実行した後、ステップＳｗ２１０５に進む。

【４１４８】

一方、ステップＳｗ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｗ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｗ２１０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｗ２１０５に進む。

【４１４９】

ステップＳｗ２１０５では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【４１５０】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【４１５１】

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

【４１５２】

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

【４１５３】

＜メイン処理＞

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

【４１５４】

図３９６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され

、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４１５５】
ステップＳｗ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｗ２２０２に進む。
【４１５６】
ステップＳｗ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【４１５７】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【４１５８】
図３９７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【４１５９】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【４１６０】
図３９８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【４１６１】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【４１６２】

ステップＳｗ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３９７）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４１６３】

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

【４１６４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｗ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４１６５】

ステップＳｗ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｗ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｗ２４０３に進む。

【４１６６】

ステップＳｗ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｗ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｗ２４０４に進む。

【４１６７】

ステップＳｗ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｗ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｗ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４１６８】

《８－７》作用・効果：

以上説明したように、本発明におけるパチンコ機１０では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアＤｚの所定数の既実行保留表示アイコンＺを利用して、遊技者に対して大当たり当選の確定を示唆するといった従来にない新しい演出を実現することができる。

【４１６９】

ここで、前述した保留変化予告演出の機能を備えるが、前述した既実行保留予告演出の機能を備えないパチンコ機を参考例として考えてみる。この参考例のパチンコ機では、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨを用いて保留変化予告を行うが、未実行保留表示アイコンＨは変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトし、変動が実行され、当該変動に係る当たり抽選の当否結果が外れとなった後には、当該変動実行中保留表示アイコンＹは意味を失い、何も無かったことになってしまう。例えば、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの表示色が保留変化予告によって大当たり当選の期待度が最も高い赤色になったとしても、当該保留表示アイコンＨ，Ｙに対応した保留情報に係る変動による当たり抽選の当否結果が外れとなったら、何も無かったことになってしまう。

【４１７０】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了した既実行保留表示アイコンＺにも意味を持たせることで、遊技の興趣向上を図っている。

【４１７１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えば、図３６８（ｃ）に示したケース１の次回の変動表示中においては、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から変動実行中保留表示エリアＤｙまでの４つの保留表示アイコンＺ，Ｙが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンＺ，Ｙ，Ｈが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚにシフトする場合に、当該変動実行中保留表示アイコンＹが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図３６８（ｃ）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【４１７２】

遊技者にとっての有利性が高い理由は、図３６８（ｄ）に示した次々回の変動表示中において、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が大当たり当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹが赤色に変化することなく緑色のままで、既実行保留表示エリアＤｚに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの緑色の表示色に、当該緑色の表示色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１７３】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となることとした。このために、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１７４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えばケース４にて示したように、既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する場合がある。したがって、遊技者に対して、例えば、このままでは既実行保留表示エリアＤｚに表示されている全ての既実行保留表示アイコンＺの表示色が同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって

、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【４１７５】

より具体的には、本実施形態のパチンコ機１０によれば、アシスト設定処理によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の１個の保留表示アイコン（異色保留表示アイコン）Ｈ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成していた。このために、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけでは、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことが実現できないような場合にも、異色保留表示アイコンの表示色を変換することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにすることができる。一般に、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけで、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにするには、長期間の遊技を要するが、アシスト設定処理によって、ある程度の短い期間の遊技でも、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う状態を作り上げることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出を、実用に適した頻度で行うことができる。

【４１７６】

例えば、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、その後に既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになる場合があるので、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【４１７７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、未実行保留表示アイコンＨは円形であり、既実行保留表示アイコンＺは六角形であり、両者の形状は異なったものとなっている。このために、未実行保留表示アイコンＨと既実行保留表示アイコンＺとの判別が容易であり、未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙを経て既実行保留表示エリアＤｚにシフトしたことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上する。

【４１７８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出は、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）において実行され、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては実行されない構成となっている。高頻度サポートモード中においては、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されており、もともと遊技者にとっての有利性が高い状態であり、既実行保留予告演出を実行する必要性が低い。その上、高頻度サポートモード中においては、変動時間が短いために、未実行保留表示エリアＤｈおよび変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて既実行保留予告演出を実行することが難しい。このために、本実施形態では、高頻度サポートモード中においては、既実行保留予告演出を実行しないことによって、制御の簡略化を図ることができるとともに、通常状態では、既実行保留予告演出を実行することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１７９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保留変化予告演出による保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示態様を変化させる一態様として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させる構成としたので、既実行保留表示エリアＤｚ内の保留表示アイコンＺが全て同色と

なったか否かが一目瞭然である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１８０】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れである情報である場合に、外れ時同色外し用処理によって、例えば未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避している。このために、遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同色になりそうで、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるだろうと期待していたところを、既実行保留表示アイコンＺの表示色が同色にはならず、その結果、大当たり当選確定とならずに、期待外れとなり落胆してしまうことになる。このように、既実行保留予告演出によって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる期待感を付与することのできる一方で、落胆感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１８１】

例えば、このまま各保留表示アイコンがシフトしていけば既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになりそうな状況において、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことがなくなる場合がある。したがって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな落胆感を与えることができる。

【４１８２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告用処理が備えるアシスト設定処理によって、第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ１に表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの、変動実行中保留表示エリアＤｙに最も近い側の第１未実行保留表示エリアＤｈ１において、未実行保留表示アイコンＨの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色（以下、同色の色と呼ぶ）に変化させる場合がある。この場合には、当該未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙに移行する直前で、当該未実行保留表示アイコンＨの表示態様が同色の色に切り替わることになるので、遊技者に対して大きな驚き感を付与することができる。

【４１８３】

《８－８》第８実施形態の変形例：

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

【４１８４】

《８－８－１》変形例１：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが全て同じ色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが、全て同じ色ではなくても、特定の規則を満たすように並んだ場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成としてもよい。特定の規則としては、例えば、全色（白色、青色、緑色、赤色）揃った場合、第１既実行保留表示エリアＤｚ１から第４既実行保留表示エリアＤｚ４に向かう方向に大当たり当選の期待度が低い側から高い側となる表示色の順（白色、青色、緑色、赤色）に並んだ場合、第１既

実行保留表示エリアＤｚ１から第４既実行保留表示エリアＤｚ４に向かう方向に大当たり当選の期待度が高い側から低い側となる表示色の順（赤色、緑色、青色、白色）に並んだ場合等としてもよい。これらの変形例によれば、第８実施形態と同様に、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１８５】

《８－８－２》変形例２：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが全て同じ色に揃った場合に、遊技者にとっての有利性が高くなることとして、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。この遊技者にとっての有利性が高くなることとしては、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることに換えて、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等としてもよい。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成等、種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。これらの構成によっても、上記第８実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１８６】

《８－８－３》変形例３：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが全て同じ色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。この構成は、同色となった表示色が、青色、緑色、赤色のいずれであっても、遊技者にとっての有利性が同じとなる。これに対して、変形例として、同色となる難易度が高い表示色ほど、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。具体的には、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺが全て青色に揃った場合より、全て緑色に揃った場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。また、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺが全て緑色に揃った場合より、全て赤色に揃った場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この変形例によれば、遊技者に付与する有利性に高低を付けることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４１８７】

《８－８－４》変形例４：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同じ色に揃う場合として、既実行保留表示エリアＤｚを４個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成する場合と、既実行保留表示エリアＤｚを３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成する場合とがあり、いずれの場合にも、遊技者にとっての有利性が同じとなる構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同じ色に揃う場合に、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が多いほど、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。具体的には、既実行保留表示エリアＤｚを３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成する場合より、既実行保留表示エリアＤｚを４個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。この変形例によれば、遊技者に付与する有利性に高低を付けることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【４１８８】
《８－８－５》変形例５：
上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理（図３６６のＳ９）において、ケース２からケース７までに例示した様々のタイミングで保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させているが、遊技回でこの表示色を変化させるタイミングは、変動表示が開始されるタイミングとしていた。これに対して変形例として、アシスト設定処理において、変動表示が開始された時から所定時間を経過したタイミングで、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させるようにしてもよい。この変形例によれば、遊技回の変動表示中において、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が変化することから、変動表示が開始された後においても、判定対象保留表示アイコン列ＲＷにおいて保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が揃わないかを遊技者に期待させることになり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４１８９】
この変形例５において、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、表示色が変化するタイミングで移動体が保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに到達する演出を表示する構成としてもよい。移動体は、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が該当する。また、この変形例５において、表示色が変化するタイミング、または当該タイミングの前に、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの形状をデフォルトの円形または六角形の形状から他の形状（例えば、キャラクターや紋章を模した形状等）に変換する演出を表示する構成としてもよい。これらの構成によれば、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに移動体が到達することや、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの形状が特別の形状に変化することによって、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が変化することを遊技者に注視させ、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに表示される保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚが全て同色となることをいっそう期待させることができる。
【４１９０】
この変形例５、すなわち、アシスト設定処理において、変動表示が開始された時から所定時間を経過したタイミングで、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させるようにした変形例５において、第１未実行保留表示エリアＤｈ１における未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷにおいて保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が揃う構成とすることができる。この構成によれば、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙに移行する直前で、未実行保留表示アイコンＨの表示色が同色となる色に切り替わるので、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。
【４１９１】
《８－８－６》変形例６：
上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理として、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の１個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成していた。これに対して変形例として、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の２個以上の数の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成としてもよい。この構成によれば、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内が異色保留表示アイコンばかりでも、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚが全て同色に揃うことを遊技者に期待させることができる。
【４１９２】
《８－８－７》変形例７：
上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内から異色保留表示アイコンを特定し、特定された異色保留表示アイコンの表示色を変換する構成とした。これに対して変形例とし

て、遊技者による演出操作ボタン２４の操作に従って異色保留表示アイコンを指定し得る構成とし、当該演出操作ボタン２４によって異色保留表示アイコンが指定されるのを待って、当該異色保留表示アイコンの表示色の変換を実行するようにしてもよい。さらには、図柄表示装置４１の表示面４１ａにミニゲーム用演出を表示させ、ミニゲーム用演出に対する遊技者による演出操作ボタン２４の操作に従って、異色保留表示アイコンが指定されるのを待って、当該異色保留表示アイコンの表示色の変換を実行するようにしてもよい。これらの変形例によれば、遊技者による特別の操作を必要とするため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１９３】

《８－８－８》変形例８：

上記第８実施形態およびその変形例では、保留変化予告および既実行保留予告として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が変化する演出が実行されるが、これに限らず、保留変化予告および既実行保留予告として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの形状が変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの大きさが変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの種類が変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに付加する画像が変化する演出を実行してもよい。また、色変化、形状変化、大きさ変化、種類変化、および、付加画像変化のうちのいずれか複数の組合せによる演出を実行してもよい。このように、保留変化予告および既実行保留予告としては、表示態様が変化する演出であればどのような演出を実行してもよい。

【４１９４】

《８－８－９》変形例９：

上記第８実施形態およびその変形例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンＹは、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて、変動が開始されてから変動が停止するまで表示される構成であった。これに対して、変形例として、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンＹは、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて、変動表示が開始された時から所定期間（変動停止前までの期間であり、例えば、数秒）が経過するまで表示され、その所定期間の経過後に消える構成としてもよい。この消えた変動実行中保留表示アイコンＹは、原則として、当該変動表示が終了し、停止表示期間が終了したタイミングで、既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトして復活表示するが、復活表示せずに既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトしない場合がある構成としても良い。

【４１９５】

ここで、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３に表示されている各既実行保留表示アイコンＺが緑色で、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが青色で、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されている未実行保留表示アイコンＨが緑色である場合を考えてみる。この場合において、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹが、変動表示が開始されたときから所定期間後に消え、当該変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトしない場合、次の遊技回の変動が開始されるタイミングでは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されていた未実行保留表示アイコンＨ（緑色）が変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトすることによって、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から変動実行中保留表示エリアＤｙまでの４個の既実行保留表示アイコンＺの並びが同色に揃ぶことになる。このために、この構成によれば、４個の既実行保留表示アイコンＺの並びが突然に同色に並ぶことで、遊技者に対して突然の驚き感を付与することができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１９６】

なお、他の変形として、上記第８実施形態における、第１未実行保留表示エリアＤｈ１か

ら変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンＹが、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて、変動が開始されてから変動が停止するまで表示される構成において、当該変動実行中保留表示アイコンＹが変動終了後に消えて既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトしない場合がある構成としてもよい。

【４１９７】

《８－８－１０》変形例１０：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定である予告演出を実現している。これに対して変形例として、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内に表示されている既実行保留表示アイコンＺ及び変動実行中保留表示アイコンＹが全て（すなわち５個）同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定である予告演出を実現する構成としてもよい。この構成をケース８を例に挙げて説明する。

【４１９８】

・ケース８：

図３９９は、ケース８において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図３９９（ａ）は変動表示中を示し、図３９９（ｂ）は変動停止後を示し、図３９９（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示す。図３９９（ａ）、図３９９（ｂ）、図３９９（ｃ）の順に変化する。

【４１９９】

図３９９（ａ）に示した例では、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から第１未実行保留表示エリアＤｈ１までの５個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンＺ，Ｙ，Ｈが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内に表示される５個の保留表示アイコンＺ，Ｙが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトする場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図３９９（ｂ）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【４２００】

遊技者にとっての有利性が高くなる理由は、図３９９（ｃ）に示した次の遊技回の変動表示中において、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内に表示される保留表示アイコンＺ，Ｙが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、本変形例においても、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が大当たり当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内の保留表示アイコンＺ，Ｙが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹが赤色に変化することなく緑色のままで、変動実行中保留表示エリアＤｙや既実行保留表示エリアＤｚに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの緑色との表示色に、緑色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２０１】

《８－８－１１》変形例１１：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリ

アの数は４～１のうちのいずれの個数にも切り替わる構成としたが、これに対して変形例として、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数は０個を含めた４～０のうちのいずれの個数にも切り替わる構成としてもよい。

【４２０２】

《８－８－１２》変形例１２：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が抽選によって変化しうる構成としたが、これに対して変形例として、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が一定の数に固定された構成としてもよい。例えば、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が０、１、２、３、４個のうちのいずれかに固定された構成としてもよい。この構成の場合には、上記実施形態のパチンコ機１０のように、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うという条件が緩和されることはなく、当該条件の難易度は常に一定となる。したがって、この変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う条件の難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与してしまうことがない。

【４２０３】

《８－８－１３》変形例１３：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告によって、当たり抽選の結果が大当たり当選確定となることを予告演出する構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留予告によって、当たり抽選の結果が大当たり当選となる可能性が高いこと（すなわち、大当たり当選となる期待度が高いこと）を予告演出する構成としてもよい。ここで言う期待度が高いことの程度は、保留変化予告演出において最も期待度が高い赤色に対して対応づけられた期待度よりも高い期待度である。すなわち、既実行保留予告によって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選となる期待度が、保留変化予告演出において最も期待度が高い赤色に対して対応づけられた期待度よりも高い期待度となることを予告演出する構成としてもよい。この構成によって、上記第８実施形態と同様に、特定条件下においては、特定の保留表示アイコンが、赤色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２０４】

《８－８－１４》変形例１４：

上記第８実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内から異色保留表示アイコンを特定し、特定された異色保留表示アイコンの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色に変換する構成とした。これに対して変形例として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、特定の色に揃った図柄列が停止表示され得る構成とし、上記特定の色に揃った図柄列が表示された後に、上記特定された異色保留表示アイコンの表示色を上記特定の色（停止図柄列の色）に変換する構成としてもよい。この変形例では、図柄表示装置４１には数字の１～９を示す図柄が変動表示され、数字の１～９を示す各図柄は、色によって３種類に分類され、数字の１～３を示す各図柄は青色であり、数字の４～６を示す各図柄は緑色であり、数字の７～９を示す各図柄は赤色であるとした。この構成によれば、特定の乱数を用いた抽選によって当選した場合に、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色を特定の色とし、この特定の色に対応した数字を示す図柄の組み合わせとなる図柄列が図柄表示装置４１の表示面４１ａに停止表示され、この図柄列が表示された後に、上記特定された異色保留表示アイコンの表示色を上記特定の色（停止図柄列の色）に変換する構成とした。この構成によれば、停止図柄列の色に従って保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの色が変わり、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが全て同色に替わることから、遊技の興趣向上をいっそう図

ることができる。
【４２０５】
《８－８－１５》変形例１５：
上記実施形態及び上記各変形例では、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合に、大当たり当選が確定する又は大当たり当選の期待度が高いといった構成を採用したが、変形例として、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応する変動遊技において大当たり当選の期待度が高いといった構成とし、当該変動遊技において大当たり当選の期待度が極めて高いことを示唆する所定のプレミアム演出が実行され、所定のプレミアム画像が表示される構成としてもよい。以下、本変形例の具体的な構成について説明する。
【４２０６】
本変形例では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、当たり乱数カウンタの値等の特別情報を取得し、取得した特別情報に基づいて先判定処理を実行する。そして、先判定処理によって大当たり当選の有無や大当たりの種別等を判定し、当該先判定処理の結果を保留コマンドとして音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、当該保留コマンドに含まれる先判定処理の結果に基づいて、後述する同色制御処理の実行の有無、保留表示アイコンの表示色や変化のパターン、当該保留表示アイコンに対応した遊技回における演出の種別を決定する。同色制御処理は、先判定処理の対象となった保留表示アイコンが変動実行中保留表示エリアＤｙに存在している状況において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うように、各保留表示アイコンの表示色を制御する処理である。
【４２０７】
以下では、同色制御処理が実行された場合における保留表示アイコンの変化の様子の一例について説明する。
【４２０８】
・ケースＡ
図４００、図４０１及び図４０２は、保留表示アイコンの変化の様子の一例をケースＡとして説明する説明図である。図４００に示した状態Ａ１は、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが青色の表示色で表示されており、変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。
【４２０９】
この状態Ａ１において、遊技球が第１始動口３３に入球すると、パチンコ機１０は、当該遊技球の入球を検出し、当該入球に基づいて特別情報を取得する。そして、取得した特別情報に対して先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果に基づいて、上述した同色制御処理を実行するか否かを決定する。このケースＡに示した例では、先判定処理の結果、当該当たり抽選の結果が大当たり当選であり、上述した同色制御処理を実行すると決定し、当該同色制御処理として、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示色を緑色に決定し、当該保留表示アイコンより前の４個分の保留表示アイコンの表示色を、当該４個分の保留表示アイコンの中で現在最上位の段階の表示色である青色に揃え、当該保留表示アイコ

ンより後の保留表示アイコンの表示色を白色に揃え、当該保留表示アイコンに対応する遊技回において所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示すると決定したものとする。この結果、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨが表示されて状態Ａ２となる。

【４２１０】

状態Ａ２において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ａ３となる。

【４２１１】

状態Ａ３において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ａ４となる。

【４２１２】

状態Ａ４は、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の３つの保留表示アイコンの表示色が青色で揃っており、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより後の２つの保留表示アイコンの表示色が白色で揃っているため、遊技者は、ひょっとしたら、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった現象が起きるのではないか、といった期待を抱くことになる。

【４２１３】

その後、パチンコ機１０は、上述した同色制御処理により、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に表示されている白色の表示色の既実行保留表示アイコンＺを青色の表示色に変化させる。この結果、状態Ａ５となる。

【４２１４】

状態Ａ５では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の４つの保留表示アイコンの表示色が全て青色で揃っており、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより後の全ての（２つの）保留表示アイコンの表示色が全て白色で揃っている。したがって、本パチンコ機１０において４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合には大当たり当選の期待度が高いということを知っている遊技者は、現在実行中の遊技回が終了し、各保留表示アイコンの表示色が変化せずにこのまま１つずつ左側にシフトすれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことになるといった大きな期待感を抱くことになる。また、遊技者は、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった条件が成立しなくなることを嫌い、もし新たに遊技球が第１始動口３３に入球した場合には白色の表示色で未実行保留表示アイコンＨが追加されて欲しいといった感情や、たとえ上位の期待度の表示色への変化であったとしてもこれ以上保留表示アイコンの表示色が変化して欲しくないといった感情を抱くことになる。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【４２１５】

その後、状態Ａ５において実行されていた遊技回が大当たりに当選せずに終了すると、各保留表示アイコンが１つずつ左側にシフトし、図４０１に示した状態Ａ６となる。

【４２１６】

図４０１に示した状態Ａ６は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色に揃った状態であり、変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた緑色の表示色の変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。

【４２１７】

本変形例では、状態Ａ６に示すように、パチンコ機１０は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった条件が成立したことを示唆する条件成立示唆演出を実行する。本変形例では、条件成立示唆演出として、女性キャラクター画像ＷＭを表示するとともに、「既実行保留が同じ色に揃って、未実行保留も同じ色に揃ったね！チャンス！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。遊技者は、当該条件成立示唆演出を認識することによって、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃ったことに特別な意味があることを認識することができる。

【４２１８】

その後、状態Ａ７に示すように、パチンコ機１０は、現在実行中の遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いことを示唆する所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示する。本変形例では、プレミアム画像として、クジラキャラクター画像ＫＬを表示する。プレミアムリーチ演出が実行され、プレミアム画像が表示されたことによって、遊技者は、当該遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いのではないかと期待することになる。

【４２１９】

その後、図４０２の状態Ａ８に示すように、パチンコ機１０は、変動中の図柄を大当たり当選に対応した「７７７」にて停止表示させるとともに、大当たりに当選したことを告知する大当たり当選画像を表示する。本変形例では、大当たり当選画像として女性キャラクターのアップ画像ＷＭ２を表示するとともに、「大当たり！！おめでとう！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、当該大当たり当選に基づいた開閉実行モードを開始する。

【４２２０】

・ケースＢ

図４０３、図４０４及び図４０５は、保留表示アイコンの変化の様子の一例をケースＢとして説明する説明図である。図４０３に示した状態Ｂ１は、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に既実行保留表示アイコンＺが赤色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが白色の表示色で表示されており、変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。

【４２２１】

この状態Ｂ１において、遊技球が第１始動口３３に入球すると、パチンコ機１０は、上述したように、当該遊技球の入球を検出し、当該入球に基づいて特別情報を取得する。そして、取得した特別情報に対して先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果に基づいて、上述した同色制御処理を実行するか否かを決定する。このケースＢに示した例では、先判定処理の結果、当該当たり抽選の結果が大当たり当選であり、上述した同色制御処理を実行すると決定し、当該同色制御処理として、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示

色を緑色に決定し、当該保留表示アイコンより前の４個分の保留表示アイコンの表示色を、当該４個分の保留表示アイコンの中で現在最上位の段階の表示色である白色に揃え（ただし、この状態Ｂ１では既に全て白色に揃っている）、当該保留表示アイコンより後の保留表示アイコンの表示色を青色に揃え、当該保留表示アイコンに対応する遊技回において所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示すると決定したものとする。この結果、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨが表示されて状態Ｂ２となる。

【４２２２】

状態Ｂ２において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に青色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ｂ３となる。

【４２２３】

状態Ｂ３において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、後に表示色を青色に変化させることを前提として、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ｂ４となる。

【４２２４】

状態Ｂ４は、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の４つの保留表示アイコンの表示色が白色で揃っているため、遊技者は、ひょっとしたら、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった現象が起きるのではないか、といった期待を抱くことになる。

【４２２５】

その後、パチンコ機１０は、上述した同色制御処理により、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に表示されている白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを青色の表示色に変化させる。この結果、状態Ｂ５となる。

【４２２６】

状態Ｂ５では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の４つの保留表示アイコンの表示色が全て白色で揃っており、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより後の全ての（２つの）保留表示アイコンの表示色が全て青色で揃っている。したがって、本パチンコ機１０において４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合には大当たり当選の期待度が高いということを知っている遊技者は、現在実行中の遊技回が終了し、各保留表示アイコンの表示色が変化せずにこのまま１つずつ左側にシフトすれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことになるといった大きな期待感を抱くことになる。また、遊技者は、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった条件が成立しなくなることを嫌い、もし新たに遊技球が第１始動口３３に入球した場合には青色の表示色で未実行保留表示アイコンＨが追加されて欲しいといった感情や、たとえ上位の期待度の表示色への変化であったとしてもこれ以上保留表示アイコンの表示色が変化して欲しくないといった感情を抱くことになる。

【４２２７】

その後、状態Ｂ５において実行されていた遊技回が大当たりに当選せずに終了すると、各保留表示アイコンが１つずつ左側にシフトし、図４０４に示した状態Ｂ６となる。

【４２２８】

図４０４に示した状態Ｂ６は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色に揃った状態であり、変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた緑色の表示色の変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。

【４２２９】

本変形例では、状態Ｂ６に示すように、パチンコ機１０は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、上述した条件成立示唆演出を実行する。本変形例では、条件成立示唆演出として、女性キャラクター画像ＷＭを表示するとともに、「既実行保留が同じ色に揃って、未実行保留も同じ色に揃ったね！チャンス！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。遊技者は、当該条件成立示唆演出を認識することによって、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃ったことに特別な意味があることを認識することができる。

【４２３０】

その後、状態Ｂ７に示すように、パチンコ機１０は、現在実行中の遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いことを示唆する所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示する。本変形例では、プレミアム画像として、クジラキャラクター画像ＫＬを表示する。プレミアムリーチ演出が実行され、プレミアム画像が表示されたことによって、遊技者は、当該遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いのではないかと期待することになる。

【４２３１】

その後、図４０５の状態Ｂ８に示すように、パチンコ機１０は、変動中の図柄を大当たり当選に対応した「７７７」にて停止表示させるとともに、大当たりに当選したことを告知する大当たり当選画像を表示する。本変形例では、大当たり当選画像として女性キャラクターのアップ画像ＷＭ２を表示するとともに、「大当たり！！おめでとう！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、当該大当たり当選に基づいた開閉実行モードを開始する。

【４２３２】

以上説明したように、本発明におけるパチンコ機１０では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアＤｚの所定数の既実行保留表示アイコンＺを利用して、遊技者に対して大当たり当選の期待度を示唆する等の従来にない新しい演出を実現することができる。

【４２３３】

具体的には、本変形例によれば、ケースＡに示したように、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【４２３４】

特に、従来のパチンコ機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示アイコンが大当たり当選する可能性の高い表示色で表示されていた場合であっても、当該保留表示アイコンが大当たり当選せずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示色は意味を失ってしまうことになる。

【４２３５】
しかしながら、本変形例によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示アイコンが既実行保留表示アイコンＺとして表示され、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示される。したがって、大当たり当選せずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示アイコンＺに対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２３６】
さらに、ケースＡに示した例では、青色の表示色の保留表示アイコンが連続したにもかかわらず全て外れの結果となってしまった後に大当たりに当選することになるので、遊技者に大きな喜びを与えることができる。
【４２３７】
さらに、本変形例によれば、ケースＡに示したように、既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示色を変化させる場合があるので、遊技者に対して、例えば、このままでは４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示されている全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨも同一の表示色に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【４２３８】
さらに、本変形例によれば、ケースＢに示したように、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色である場合に、所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示され、その後、当該遊技回の結果として開閉実行モードの発生に対応した大当たり当選画像が表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【４２３９】
さらに、ケースＢに示した例では、大当たり当選の期待度が最も低い白色の表示色の保留表示アイコンが連続し、全て外れの結果となってしまった後に大当たりに当選することになるので、遊技者に大きな喜びを与えることができるとともに、期待度の最も低い白色の表示色の保留表示アイコンが連続した状況であっても、逆に大当たりに当選する可能性が高まっている場合があるといった希望を遊技者に与えることができる。
【４２４０】
さらに、本変形例によれば、ケースＢに示したように、未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させる場合があるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアＤｈに表示されている全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保

留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺも同一の表示色に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【４２４１】

さらに、本変形例によれば、ケースＡ及びケースＢに示したように、既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺは六角形で表示され、未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨは円形で表示される。すなわち、既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺは、未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨとは異なる形状で表示される。したがって、遊技者に対して、既実行保留表示アイコンＺが未実行保留表示アイコンＨとは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示アイコンＺが表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留アイコンＨが存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【４２４２】

さらに、本変形例では、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺは一定数（４個）で変化しないように構成されている。したがって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺが全て同一の表示色に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【４２４３】

さらに、本変形例によれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色である場合に、既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃い、かつ、未実行保留表示アイコンＨが全て同色に揃ったことを示唆する演出である条件成立示唆演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色に揃うという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【４２４４】

さらに、本変形例によれば、青色の表示色は、複数の段階の中で白色の表示色よりも一つ上位の段階の表示色である。換言すれば、青色の表示色は、最も下位から２番目の段階の表示色である。一般的に、最も下位の白色の表示色や、最も下位から２番目の青色の表示色の保留表示アイコンが表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【４２４５】

しかしながら、本変形例では、ケースＡ及びケースＢに示したように、白色の表示色や青色の表示色で表示される保留表示アイコンが増えていき、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色で揃った場合（ケースＡの場合）や、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色で揃った場合（ケースＢの場合）に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示される。

【４２４６】

したがって、本変形例によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンが表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンが増えていって、結果として、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコン

Ｚが青色や白色の表示色で揃い、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色や青色の表示色で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本変形例によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンに対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２４７】

《８－８－１６》変形例１６：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、遊技回が終了した時点で保留されている特別情報が存在せず、かつ、当該遊技回が終了してから保留コマンドを受信せずに（新たな遊技球が第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずに）所定時間（例えば３分）が経過した場合には、消去フラグをＯＮとし、当該消去フラグがＯＮになったことに基づいて既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを消去する構成としてもよい。

【４２４８】

このような構成を採用した場合において、当該パチンコ機１０で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、最後の遊技回が終了してから所定時間（例えば３分）経過後に次の遊技者が新たに当該パチンコ機１０で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンＺは、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンＺが残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【４２４９】

このように、本変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示アイコンＺが存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【４２５０】

《８－８－１７》変形例１７：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合において、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺの同一に揃った表示色に応じて、大当たり当選の期待度（開閉実行モードが発生する可能性）が異なる構成としてもよい。

【４２５１】

具体的には、例えば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンＺの同一に揃った表示色に対応付けられた期待度が高いほど、期待度が高い構成としてもよい。

【４２５２】

具体的には、例えば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンＺの表示色が赤色の高い場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て赤色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色が緑色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て緑色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色が青色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て青色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色が白

色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て白色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が低い構成としてもよい。

【４２５３】

本変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺの表示色に応じて、大当たり当選の期待度が異なるので、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺや未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨがそれぞれ同一の表示色で揃うか否かだけでなく、既実行保留表示アイコンＺが何色の表示色で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技のさらなる興趣向上を図ることができる。

【４２５４】

《８－８－１８》変形例１８：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合において、同一の表示色に揃った既実行保留表示アイコンＺの色と、同一の表示色に揃った未実行保留表示アイコンＨの色との組み合わせによって、大当たり当選の期待度が異なる構成としてもよい。

【４２５５】

具体的には、例えば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンＺの表示色の期待度が未実行保留表示アイコンＨの表示色の期待度よりも高い場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て青色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色と未実行保留表示アイコンＨの表示色とが同一である場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨが全て青色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、そして、既実行保留表示アイコンＺの表示色の期待度が未実行保留表示アイコンＨの表示色の期待度よりも低い場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て白色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て青色の表示色で揃った場合）が最も期待度が低い構成としてもよい。

【４２５６】

本変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺや未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨがそれぞれ同一の表示色で揃うか否かだけでなく、既実行保留表示アイコンＺや未実行保留表示アイコンＨがそれぞれ何色の表示色で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技のさらなる興趣向上を図ることができる。

【４２５７】

《８－８－１９》変形例１９：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合であっても、所定のプレミアムリーチ演出が実行されない場合がある構成としてもよい。そして、所定のプレミアムリーチ演出が実行された場合の方が、所定のプレミアムリーチ演出が実行されなかった場合よりも、大当たりに当選している期待度が高い構成としてもよい。この構成によれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、さらに、プレミアムリーチ演出が実行されるのか否かといった期待感を遊技者に与えることができる。

【４２５８】

《８－８－２０》変形例２０：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、抽選によって選択された各種の画像を表示し得る構成としてもよい。各種の画像としては、例えば、当該パチンコ機１０の抽選の設定値を示唆する画像や、設定値そのものを示す画像、当該パチンコ機１０のベース値を示唆する画像、ベース値そのものを示す画像、特定のリーチ演出において表示され得る各種画像、特定の予告演出において表示され得る各種画像等を採用することができる。この構成によれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、さらに、画像が表示されるのか否か、表示されるのならどのような画像が表示されるのか、といった期待感を遊技者に与えることができる。

【４２５９】

《８－８－２１》変形例２１：

上記実施形態及び上記各変形例において、上述した同色制御処理（既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺを同色とし、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨを同色とするための制御処理）が実行されていない状況であっても、通常の保留変化予告によって、偶然に、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色となった場合には、所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る構成としてもよい。

【４２６０】

また、上述した同色制御処理が実行されていない状況で、通常の保留変化予告によって、偶然に、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色となった場合に、抽選によって選択された各種の画像を表示し得る構成としてもよい。各種の画像としては、例えば、当該パチンコ機１０の抽選の設定値を示唆する画像や、設定値そのものを示す画像、当該パチンコ機１０のベース値を示唆する画像、ベース値そのものを示す画像、特定のリーチ演出において表示され得る各種画像、特定の予告演出において表示され得る各種画像等を採用することができる。この構成によれば、偶然に、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色となった場合であって、例えば、所定のプレミアムリーチ演出を実行するための遊技回の時間（変動時間）が確保できない場合であっても、所定の画像が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色に揃って欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６１】

《８－８－２２》変形例２２：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ａ１と呼ぶ）を実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合であっても、表示色が変化しない場合がある構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【４２６２】

図４０６（Ａ）は、保留変化前兆演出Ａ１の一例を示す説明図である。本変形例では、保

留変化前兆演出Ａ１として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではカニキャラクター画像ＸＡ１）及び「既実行保留か未実行保留のどちらかが変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ａ１が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが変化する場合もあれば、表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの一の未実行保留表示アイコンＨが変化する場合もあれば、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨのいずれも変化しない場合もある。

【４２６３】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様である保留変化前兆演出Ａ１を実行可能なので、当該保留変化前兆演出Ａ１を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６４】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出Ａ１が実行された場合であっても、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ａ１が実行された場合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出Ａ１がガセではないことを期待しつつ）、さらに、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺのうち、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２６５】

《８－８－２３》変形例２３：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ａ２と呼ぶ）と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ａ３と呼ぶ）とを異なる演出態様で実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合であっても、表示色が変化しない場合がある構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【４２６６】

図４０６（Ｂ）は、保留変化前兆演出Ａ２の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ａ２として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではタコキャラクター画像ＸＡ２）及び「既実行保留が変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ａ２が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが変化する場合もあれば、既実行保留表示アイコンＺが変化しない場合もある。ただし、保留変化前兆演出Ａ２が実

行された後に、未実行保留表示アイコンＨが変化する場合はない。
【４２６７】
図４０６（Ｃ）は、保留変化前兆演出Ａ３の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ａ３として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではカメキャラクター画像ＸＡ３）及び「未実行保留が変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ａ３が実行された後、本変形例では、表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンＨが変化する場合もあれば、未実行保留表示アイコンＨが変化しない場合もある。ただし、保留変化前兆演出Ａ３が実行された後に、既実行保留表示アイコンＺが変化する場合はない。
【４２６８】
以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能なので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのか区別をすることができる。したがって、例えば、保留変化前兆演出Ａ２が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示アイコンＺの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、保留変化前兆演出Ａ３が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示アイコンＨの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの現在の表示色に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２６９】
さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出Ａ２が実行された場合であっても、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ａ２が実行された場合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出Ａ２がガセではないことを期待しつつ）、さらに、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺのうち、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２７０】
さらに、本変形例によれば、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出Ａ３が実行された場合であっても、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化しない場合があるので、例えば、一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化すれば未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ａ３が実行された場合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出Ａ３がガセではないことを期待しつつ）、さらに、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨのうち、当該一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２７１】
《８－８－２４》変形例２４：
上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ｂ１と呼ぶ）を実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコン

Ｚの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合には、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【４２７２】

図４０７（Ａ）は、保留変化前兆演出Ｂ１の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ｂ１として、特定のキャラクターの画像（本変形例では成人男性キャラクター画像ＸＢ１）及び「既実行保留か未実行保留のどちらかが必ず変化するぞ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ｂ１が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが変化する場合もあれば、表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの一の未実行保留表示アイコンＨが変化する場合もある。そして、保留変化前兆演出Ｂ１が実行されたにもかかわらず、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨのいずれもが変化しないといった場合はない。

【４２７３】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様である保留変化前兆演出Ｂ１を実行可能なので、当該保留変化前兆演出Ｂ１を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２７４】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出Ｂ１が実行された場合には、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化するので、例えば、全ての未実行保留表示アイコンＨが既に同一の表示色で揃っているといった状況において、保留変化前兆演出Ｂ１が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコンＨの表示色は変化して欲しくないので既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２７５】

《８－８－２５》変形例２５：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ｂ２と呼ぶ）と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ｂ３と呼ぶ）とを異なる演出態様で実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な構成であって、保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化し、保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【４２７６】

図４０７（Ｂ）は、保留変化前兆演出Ｂ２の一例を示す説明図である。本変形例では、保

留変化前兆演出Ｂ２として、特定のキャラクターの画像（本変形例では少年キャラクター画像ＸＢ２）及び「既実行保留が必ず変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ｂ２が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが必ず変化する。すなわち、保留変化前兆演出Ｂ２が実行されたにもかかわらず、既実行保留表示アイコンＺが変化しないといった場合はない。

【４２７７】

図４０７（Ｃ）は、保留変化前兆演出Ｂ３の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ｂ３として、特定のキャラクターの画像（本変形例では少女キャラクター画像ＸＢ３）及び「未実行保留が必ず変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ｂ３が実行された後、本変形例では、表示されている未実行保留表示アイコンＨのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンＨが必ず変化する。すなわち、保留変化前兆演出Ｂ３が実行されたにもかかわらず、未実行保留表示アイコンＨが変化しないといった場合はない。

【４２７８】

以上説明したように、本変形例では、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能なので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのか区別をすることができる。したがって、例えば、保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示アイコンＺの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示アイコンＨの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの現在の表示色に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２７９】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、遊技者は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺのうち、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２８０】

さらに、本変形例によれば、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、表示されている未実行保留表示アイコンＨのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化するので、例えば、一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化すれば未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨのうち、当該一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２８１】
《８－８－２６》変形例２６：
上記実施形態及び上記各変形例では、保留変化前兆演出において、表示された特定のキャラクターに当該保留変化前兆演出が示唆する内容を解説させる構成（内容をセリフとして話させる構成）としたが、当該解説が無い構成としてもよい。例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ１において、カニキャラクター画像ＸＡ１を表示するのみとし、カニキャラクター画像ＸＡ１が表示された場合には、その後、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する場合と、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨのいずれもが変化しない場合とがある構成とする。このような構成とすれば、遊技者は、当該パチンコ機１０において、カニキャラクター画像ＸＡ１が表示される演出は、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出であると認識することになる。上述した他の保留変化前兆演出Ａ２、Ａ３、Ｂ１、Ｂ２、Ｂ３においても同様である。このような構成としても、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２８２】
《８－８－２７》変形例２７：
上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの変化後の表示色を示唆する演出を実行可能な構成としてもよい。
【４２８３】
具体的には、例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ１において、「既実行保留か未実行保留のどちらかが青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ２において、「既実行保留が青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ３において、「未実行保留が青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。
【４２８４】
また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ｂ１において、「既実行保留か未実行保留のどちらかが必ず青色に変化するぞ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ｂ２において、「既実行保留が必ず青色に変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ｂ３において、「未実行保留が必ず青色に変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。
【４２８５】
以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの変化後の表示色を示唆する演出を実行可能なので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示色に変化すれば全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになる一の既実行保留表示アイコンＺが存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示アイコンＺが当該演出によって示唆された表示色に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４２８６】
なお、変化後の表示色を示唆する構成としては、上記の構成に限らず、種々の構成を採用

することができる。例えば、表示される特定のキャラクターの画像の色（キャラクター自身の色やキャラクターが纏っているオーラの色など）によって示唆する構成や、表示される特定のキャラクター画像の大きさや位置によって示唆する構成等を採用することができる。

【４２８７】

《８－８－２８》変形例２８：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球した

ことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態

及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアを構成する単位エリアの数が０個に固定された構成において、第１未実行保留エリアに表示されている特定の色（例えば、緑色）の未実行保留アイコンが、当該特定の色のまま変動実行中保留エリアに移行して変動実行中保留アイコンとなった場合に、当該変動実行中保留アイコンに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる構成（又は大当たり当選の期待度が赤色よりも高い構成）としてもよい。すなわち、変動実行中保留エリアに移行する保留表示アイコンが緑色の表示色で表示されている場合の方が、当該保留表示アイコンが赤色の表示色で表示されているよりも遊技者にとっての有利性が高いといった構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の

列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、変動実行中保留エリアを既実行保留エリアに含めて各種演出を実行する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態において

は、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また

、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム
合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアの数は４個に限らず、例えば、０、１、２、３、４個など固定された構成としてもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用し

てもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアを備えない構成とし、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（１個の）変動実行中保留アイコンが例えば青色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定の画像が表示され得る構成乙としてもよい。上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤

は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄
の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通

電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（１個の）変動実行中保留アイコンが例えば白色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば青色の表示色である場合に、大当たり当選に対応した画像が表示され得る構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンや未実行保留アイコンの表示色や形状を変化させ得る構成としてもよく、変動実行中保留アイ

コンは未実行保留アイコンとは異なる態様で表示される構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンの個数は一定数としてもよく、変動実行中保留アイコンは所定の演出が開始されたことに基づいて消去され得る（表示画面から消える）構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製で

あってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金
鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（１個の）変動実行中保留アイコンが例えば青色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば白色の表示色である場合に、変動実行中保留アイコンが青色の表示色であることに対応した示唆演出を実行する構成とし

てもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンの表示態様（色や形状）に応じて大当たり当選の期待度が異なる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが

、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また

、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が

発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４２８８】

《８－８－２９》変形例２９：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【４２８９】
《９》第９実施形態：
《９－１》遊技機の構造：
図４０８は、本発明の第９実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。当該パチンコ機は、本発明における回転手段としての回転体を備える。当該回転体としては、裏面側に位置する光源を視認可能に構成された第１回転体と、回転する第１回転体の裏面側に移動可能な第２回転体とがある。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【４２９０】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【４２９１】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【４２９２】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【４２９３】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための

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

【４２９４】

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

【４２９５】

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

【４２９６】

図４０９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４２９７】

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

【４２９８】

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

【４２９９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。そ

の他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【４３００】

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

【４３０１】

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

【４３０２】

図４１０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、透明な樹脂製であり、本実施形態では、無色透明なポリカーボネート樹脂によって形成されている。ただし、変形例として、遊技盤３０は、ＡＢＳ樹脂、アクリル樹脂等の他の種類の透明な樹脂によって形成されていてもよい。遊技盤３０の前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０の裏面側には、ランプやＬＥＤ等の複数の発光部が設けられており、裏面側から遊技領域ＰＡを照射することによって、パチンコ機１０の前面から見て遊技領域ＰＡが光ることで意匠的演出がなされている。

【４３０３】

遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６等の各役物が配設されている。

【４３０４】

遊技球は、均一の材質によって構成された球体であり、本実施形態では鋼製（鉄製）である。遊技球の外形は、正面視した場合に当該遊技球の回転の中心を対称の点として点対称であり、真球に近い球体である。遊技球の表面には、遊技ホールの名前やロゴ等の文字や記号が記されている。先に説明したように、遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下し、風車９６よりも上方の位置から風車９６に向かって流下する。流下中の遊技球は、釘や風車９６によって、回転速度や回転時の回転軸の方向が変化し得るものであり、回転方向も反転し得る。パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技球を視認することが可能であり、遊技球が遊技領域ＰＡを流下する様子を見ることができる。なお、遊技球発射機構から連続して遊技球が発射された場合には、遊技領域ＰＡに複数の遊技球が存在し得ることになる。

【４３０５】

釘４２は、真鍮製であり、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。遊技領域ＰＡを流下する遊技球は、釘４２に当たることによって回転しながら、釘４２によって制限される落下方向に誘導される。

【４３０６】

風車９６は、遊技球から力学的エネルギーを受けることによって回転状態と停止状態との間で切り替わり得る構造物であり、その回転方向や回転速度も変化し得る。本実施形態では、風車９６は、遊技盤３０の左側の固定された位置に設けられており、遊技盤３０に立

設された釘を挿通するための軸筒９６ａと、軸筒９６ａの外周に放射状に配設された３枚の羽根板９６ｂと、軸筒９６ａおよび羽根板９６ｂの前側（遊技盤３０の前方向）に取り付けられた正面円盤９６ｃとを備える。本実施形態では、軸筒９６ａ、羽根板９６ｂ、および正面円盤９６ｃは、透明の樹脂材料によって一体的に形成されており、軸筒９６ａに挿通された釘を中心として回転可能に構成されている。風車９６の回転軸として機能する軸筒９６ａ及び軸筒９６ａに挿通された釘は、遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている。正面円盤９６ｃは、透明の樹脂によって形成されているため、遊技盤３０の裏面側に位置する光源を視認可能に構成されている。そして、正面円盤９６ｃは、羽根板９６ｂが設けられていないことによって光透過率が高くなっている領域である高光透過領域と、羽根板９６ｂが設けられていることによって光透過率が高光透過領域よりも低くなっている領域である低光透過領域とを有している。

【４３０７】

遊技盤３０の左側領域には、複数の釘４２が植設されることによって、風車９６よりも上方の位置から、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置まで至ることが可能な経路が複数設けられている。遊技球は、当該複数の経路のうちの一の経路を流下することによって、風車９６よりも上方の位置と、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置との間で移動可能であり、当該移動の間に、釘４２への衝突を繰り返すことによって、その移動速度や回転方向、回転速度が変化し得る。

【４３０８】

風車９６に到達した遊技球は、当該遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置に移動してきたタイミングにおける当該正面円盤９６ｃの回転態様（回転方向や回転速度、羽根板９６ｂの位置等）に応じて、後述する第１始動口３３へ入球し易くなる中央側ルートと、第１始動口３３への入球が困難となる外側（左側）ルートとのいずれかのルートに振り分けられる。具体的には、遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側に移動してくる毎に、風車９６の回転方向が、左回りの回転方向と、右回りの回転方向とのうちのいずれになるかが決まる。そして、風車９６が左回りの回転方向に回転する場合より、右回りの回転方向に回転する場合の方が、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられ易く、遊技者にとっての有利性が高くなり易い。そして、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第１始動口３３に入球する可能性が高まって遊技者にとっての有利性が高い状態となり、一方、遊技球が上述した外側（左側）ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第１始動口３３に入球する可能性が低くなって遊技者にとっての有利性が低い状態となる。

【４３０９】

また、本実施形態の風車９６によれば、羽根板９６ｂおよび正面円盤９６ｃが透明の樹脂材料によって形成されていることから、遊技球発射機構から遊技球が発射されている状態において、発射された遊技球が風車９６よりも上方の位置を流下している状況では、遊技盤３０の裏面側に設けられた発光部が風車９６の正面円盤９６ｃを通して視認可能となる。このために、審美性を高めることができる。一方、風車９６よりも上方の位置から流下してきた遊技球が、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側（上述した高光透過領域の裏面側）に移動してきた場合には、当該遊技球が遊技盤３０の裏面側に設けられた発光部からの光を遮って、当該遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃを通して視認可能となる。このために、遊技球が風車９６に移動してきたことの視認が容易となり、風車９６によって遊技球が遊技盤３０の中央側に振り分けられる期待感を高めることができる。なお、風車９６よりも上方の位置を流下中の遊技球は、風車９６の正面円盤９６ｃを通すことなく視認可能である。

【４３１０】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。遊技球は、遊技盤３０の表面を転がりながら、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれ

に入球する。当該入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０、及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。さらに、遊技盤３０には、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０と、第２回転体の一例としての一対の演出用サブ回転役物１８０,１９０とが設けられている。

【４３１１】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４０９）から払い出される。

【４３１２】

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

【４３１３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４３１４】

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

【４３１５】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４３１６】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３

を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【４３１７】
一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。
【４３１８】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【４３１９】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。
【４３２０】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。
【４３２１】
第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【４３２２】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【４３２３】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【４３２４】

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

【４３２５】

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

【４３２６】

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

【４３２７】

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

【４３２８】

図４１１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４１１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４３２９】

図４１１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４１１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４１１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における

図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４３３０】

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

【４３３１】

メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【４３３２】

図４１０の説明に戻る。演出用メイン回転役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置されており、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０のそれぞれは、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下側に配置されており、図示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出している。演出用メイン回転役物１７０および演出用サブ回転役物１８０，１９０の構成、およびそれらの動作については、後ほど詳述する。

【４３３３】

第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。また、風車９６によって、遊技球が遊技盤３０の中央側と外側（左側）とのいずれに振り分けられるかによっても、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化し、ひいては、遊技者にとっての有利性が変化する。すなわち、風車は、その回転方向によって遊技者にとっての有利性を変化させる回転体である。

【４３３４】

《９－２》遊技機の電気的構成：

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

【４３３５】

図４１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４３３６】

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

【４３３７】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４０９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４３３８】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４３３９】

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

【４３４０】

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

【４３４１】
主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【４３４２】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【４３４３】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【４３４４】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【４３４５】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【４３４６】
図４１３は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【４３４７】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さら

に、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【４３４８】

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

【４３４９】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【４３５０】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【４３５１】

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

【４３５２】

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

【４３５３】

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

エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【４３５４】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【４３５５】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【４３５６】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【４３５７】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【４３５８】

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

【４３５９】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【４３６０】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４３６１】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４３６２】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【４３６３】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４１１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【４３６４】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用い

た予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【４３６５】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【４３６６】

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

【４３６７】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【４３６８】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【４３６９】

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

【４３７０】

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

モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【４３７１】

図４１４は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図４１４（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４１４（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【４３７２】

図４１４（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図４１４（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４３７３】

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

【４３７４】

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

【４３７５】

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

【４３７６】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【４３７７】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である

。
【４３７８】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【４３７９】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。
【４３８０】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図４１４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【４３８１】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【４３８２】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【４３８３】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【４３８４】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４へ

の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【４３８５】

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

【４３８６】

図４１５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図４１５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４１５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【４３８７】

図４１５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【４３８８】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【４３８９】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【４３９０】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【４３９１】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【４３９２】

図４１５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【４３９３】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【４３９４】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【４３９５】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４３９６】
図４１６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【４３９７】
図４１６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４１６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【４３９８】
図４１６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４１６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【４３９９】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【４４００】
《９－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【４４０１】

図４１７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４１２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【４４０２】

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

【４４０３】

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

【４４０４】

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

【４４０５】

さらに、本実施形態では、ＭＰＵ９２の出力側には、演出用メイン回転役物１７０を動作させる演出用メイン回転役物駆動部９７と、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８，９９とが接続されている。

【４４０６】

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

【４４０７】

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

【４４０８】

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

【４４０９】

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

【４４１０】

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

表示装置４１に表示させる。
【４４１１】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【４４１２】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【４４１３】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【４４１４】
《９－４》遊技機による処理の概要と演出動作：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【４４１５】
《９－４－１》保留表示：
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。
【４４１６】
図４１８は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図４１８（ａ）に示した例では、第１番目の保留と第２番目の保留とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。
【４４１７】
保留消化領域Ｄｍは、上底が下底よりも長い台形であり、図４１８（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【４４１８】
図４１８（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図４１８（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図４１８（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。
【４４１９】
図４１８（ｂ）に示した移動の結果、図４１８（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの上部に第１保留表示アイコンＨ１が載置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。
【４４２０】
上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【４４２１】
図４１９は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図４１８に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【４４２２】
第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様として

もよい。
【４４２３】
《９－４－２》保留変化予告演出：
本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。
【４４２４】
本実施形態のパチンコ機１０では、保留表示アイコンの表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの４つの段階が対応づけられている。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、保留表示アイコンの表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。保留変化予告によって、保留表示アイコンＨが大当り当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４２５】
本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり当選に係る遊技回の終了時に、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を確認し、確認した結果を基に大当たり当選確定であるか否かの判定、すなわち、いわゆる保留連（＝保留内連チャン）の有無の判定を行っている。
【４４２６】
《９－４－３》演出用メイン回転役物の構成：
先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置されており、図４１０に示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。
【４４２７】
図４２０は、演出用メイン回転役物１７０が最も下側の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）に移動したときの遊技盤３０の正面図である。図示するように、最下点位置では、図柄表示装置４１の表示面４１ａの中央付近に演出用メイン回転役物１７０は位置する。演出用メイン回転役物１７０は、図４１０に示した原点位置から図４２０に示した最下点位置まで移動可能に構成されている。演出用メイン回転役物１７０は、所定の演出処理の実行に伴って、原点位置から最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する。
【４４２８】
図４１０および図４２０に示すように、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の部材で、正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、花びらの形状を有する。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延び、当該回転軸部１７１を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１が回転駆動されることで

、回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。

【４４２９】

演出用メイン回転役物１７０は、図４１０に示した原点位置に位置する時に、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用メイン回転役物１７０は、図４２０に示した最下点位置に位置する時に、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１から離間するように構成されており、正面視において開いた花のような形状となる。

【４４３０】

５枚の花びら部１７２のそれぞれは半透明の色（例えば、桜色）が付いた樹脂材料により成形されており、５枚の花びら部１７２のうちの１枚については貫通孔が形成され、当該貫通孔に拡大レンズＬＺが埋め込まれている。かかる構成によって、５枚の花びら部１７２のうちの４枚については図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を一部通し、残りの１枚の花びら部１７２（以下、当該１枚の花びら部１７２を花びら部１７２Ｌとも呼ぶ）については図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を拡大レンズＬＺを介して拡大して通す。

【４４３１】

まとめると、演出用メイン回転役物１７０は、次の４つの動作または作用を行う。

・移動動作：図４１０に示した原点位置から図４２０に示した最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する動作

・回転動作：正面視において例えば左回りに回転する動作

・拡縮動作：原点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状となり、最下点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状となる動作

・光透過作用：５枚の花びら部１７２のうちの１枚の花びら部１７２Ｌにおいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を拡大レンズＬＺを介して拡大透過する作用

【４４３２】

図４２１は、演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０を動作させる演出用メイン回転役物駆動部９７（図４１７）とを示す右側面概略図である。演出用メイン回転役物１７０は、先に説明したように、回転軸部１７１と、５枚の花びら部１７２とを備える。演出用メイン回転役物駆動部９７は、メイン回転役物回転用モーター１７４と、ラック＆ピニオン機構部１７５と、ピニオン連結用モーター１７６と、拡大縮小機構部１７７とを備える。

【４４３３】

メイン回転役物回転用モーター１７４は、演出用メイン回転役物１７０の上述した回転動作を司るユニットであり、回転軸部１７１における花びら部１７２が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。メイン回転役物回転用モーター１７４の駆動力を受けて、演出用メイン回転役物１７０は例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用メイン回転役物１７０に備えられる各花びら部１７２を視認できる程度の速度とし、一定速とした。メイン回転役物回転用モーター１７４は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

【４４３４】

ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６は、演出用メイン回転役物１７０の上述した移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構部１７５は、ラック１７５ａと、ピニオン１７５ｂとを備える。ラック１７５ａの片側端部に、メイン回転役物回転用モーター１７４の取付部１７４ａが連結されている。ピニオン１７５ｂの中心軸に、ピニオン連結用モーター１７６が連結されている。ラック＆ピニオン機構部１７５によって、ピニオン連結用モーター１７６の回転運動を直線運動に変換することができる。ピニオン連結用モーター１７６の駆動力を受けて、メイン回転役物回転用モーター１７４と演出用メイン回転役物１７０とは、一体的に遊技盤３０の上下方向Ｙに往復

移動する。ピニオン連結用モーター１７６は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

【４４３５】

拡大縮小機構部１７７は、演出用メイン回転役物１７０の上述した拡縮動作を司るユニットであり、回転軸部１７１に取り付けられるとともに、各花びら部１７２と連結されている。拡大縮小機構部１７７によって、演出用メイン回転役物１７０を原点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）とすることができ、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）とすることができる。

【４４３６】

演出用メイン回転役物駆動部９７に備えられたメイン回転役物回転用モーター１７４、ピニオン連結用モーター１７６、および拡大縮小機構部１７７は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２から制御信号を受信する。これによって、メイン回転役物回転用モーター１７４、ピニオン連結用モーター１７６、および拡大縮小機構部１７７は、音声発光制御装置９０によって制御される。当該制御を行う処理として、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出を行う一発告知演出処理と、ビッグ・オア・スモール演出（＝ビッグオアスモール演出）を行うビッグオアスモール演出処理とを実行する。一発告知演出処理について、次に詳しく説明する。

【４４３７】

《９－４－４》一発告知演出：

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、一発告知演出を実行するか否かを抽選によって決定し、一発告知演出を実行すると決定された場合に、一発告知演出処理を実行する。一発告知演出は、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。一発告知演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、一発告知用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

【４４３８】

一発告知演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の開始時に、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、演出用メイン回転役物１７０を、図４１０に示した原点位置から図４２０に示した最下点位置まで移動させる。本実施形態では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置にあることを検出可能な原点位置検出センサー（図示せず）と、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあることを検出可能な最下点位置検出センサー（図示せず）とが設けられており、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させる際には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター１７６を駆動させる。

【４４３９】

ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を正面視左回りＲＬに回転させると共に、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

【４４４０】

図４２２は、一発告知演出処理による演出用メイン回転役物１７０の動作を示す説明図である。上述したように、上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター１７４を制御し、拡大縮小機構部１７７を制御した結果、図４２２（ａ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（＋Ｙ方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。

【４４４１】
その後、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達した場合に、その達した時から所定期間が経過するまで、演出用メイン回転役物１７０が回転し花びら開状態となった状態を継続させる。この結果、図４２２（ｂ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において、所定期間、花びら開状態で正面視左回りＲＬに回転する。
【４４４２】
上記所定期間が経過したときに、ＭＰＵ９２は、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を停止させるとともに、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、ＭＰＵ９２は、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、図４２０に示した最下点位置から図４１０に示した原点位置まで復帰させる。演出用メイン回転役物１７０を最下点位置から原点位置まで復帰させる際には、演出用メイン回転役物１７０が原点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター１７６を駆動させる。
【４４４３】
音声発光制御装置９０は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある上記所定期間において、表示制御装置１００に対して、図柄表示装置４１の表示面４１ａに所定画像を表示させる処理を行う。図４２２（ｂ）には、所定画像が表示された表示面４１ａが示されている。先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあるときに、演出用メイン回転役物１７０は、所定期間、花びら開状態で正面視左回りＲＬに回転することから、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺは、正面視において、演出用メイン回転役物１７０の回転軸部１７１を中心とする円軌道上を回転する。音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して、正面視において、当該円軌道と重なるように、複数（本実施形態では１０個）の円形の高輝度部ＨＢが等間隔を開けて配置（描画）された画像を所定画像として、図柄表示装置４１に表示させる。
【４４４４】
所定画像に含まれる各高輝度部ＨＢから発する光は、遊技盤３０の前側に向かって進むが、途中、回転する各花びら部１７２を一部通したり、隣り合う花びら部１７２の隙間から遊技者側に抜けたり、１枚の花びら部１７２Ｌに埋め込まれた拡大レンズＬＺを介して拡大されて遊技者側に送られる。このために、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある所定期間において、遊技者は、回転している各花びら部１７２や、隣り合う花びら部１７２間の隙間から見えていた高輝度部ＨＢを、花びら部１７２Ｌに備えられる拡大レンズＬＺによって拡大されてピカピカ光るように視認することができる。
【４４４５】
上記のように構成された一発告知演出によれば、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある所定期間において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢがピカピカ光るように視認可能となった場合に、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、本実施形態のパチンコ機１０では、拡大レンズＬＺによって拡大されてピカピカ光る高輝度部ＨＢを遊技者に視認させることができることから、一発告知演出に対するときめき感をいっそう高めることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４４４６】
《９－４－５》演出用サブ回転役物の構成：
先に説明したように、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０のそれぞれは、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下側に配置されており、図４１０に示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出している。
【４４４７】

図４２３は、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０を示す正面図である。正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物１８０について先に説明する。演出用サブ回転役物１８０は、回転軸部１８１と、回転体１８２とを備える。

【４４４８】

回転体１８２は、一組の対辺が平行で、他の組の対辺が半円となった外形を有する平板状の部材である。回転体１８２は、非透明の色（例えば、赤色）が付いた樹脂材料によって成形されている。なお、変形例として、非透明の色に代えて、透明としてもよい。回転体１８２の中心に回転軸部１８１が連結されている。回転軸部１８１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）Ｚに延び、当該回転軸部１８１を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１８１が回転駆動されることで、回転軸部１８１に連結された回転体１８２は、例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。なお、回転体１８２の外形は、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２の回転の中心を対称の点として点対称である。

【４４４９】

回転体１８２の長尺方向の一方の端部付近に円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂１８３が埋め込まれている。当該透明樹脂１８３には、虹色の文字で「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが描画されている。回転体１８２の長尺方向の他方の端部付近には円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔には透明樹脂１８４が埋め込まれいる。当該透明樹脂１８４には、黒色の文字で「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが描画されている。

【４４５０】

演出用サブ回転役物１８０は、上下方向Ｙに移動可能に構成されており、原点位置から最も上側の位置（以下、最上点位置）まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、回転軸部１８１には、長尺で平板状の連結棒１８５が連結されている。

【４４５１】

図４２４は、演出用サブ回転役物１８０と、演出用サブ回転役物１８０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８とを示す右側面概略図である。演出用サブ回転役物１８０は、先に説明したように、回転軸部１８１と、回転体１８２とを備える。演出用サブ回転役物駆動部９８は、サブ回転役物回転用モーター１８６と、ラック＆ピニオン機構部１８７と、ピニオン連結用モーター１８８とを備える。

【４４５２】

サブ回転役物回転用モーター１８６は、演出用サブ回転役物１８０の回転動作を司るユニットであり、回転軸部１８１における回転体１８２が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。サブ回転役物回転用モーター１８６の駆動力を受けて、演出用サブ回転役物１８０は例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用サブ回転役物１８０に備えられる回転体１８２を視認できる程度の速度とした。

【４４５３】

ラック＆ピニオン機構部１８７およびピニオン連結用モーター１８８は、演出用サブ回転役物１８０の移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構部１８７は、ラック１８７ａと、ピニオン１８７ｂとを備える。ラック１８７ａの片側端部に、サブ回転役物回転用モーター１８６の取付部１８６ａが連結されている。ピニオン１８７ｂの中心軸に、ピニオン連結用モーター１８８が連結されている。ラック＆ピニオン機構部１８７によって、ピニオン連結用モーター１８８の回転運動を直線運動に変換することができる。この結果、ピニオン連結用モーター１８８の駆動力を受けて、サブ回転役物回転用モーター１８６と演出用サブ回転役物１８０とは一体的に、図中の実線で示した原点位置から図中の破線で示した最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、図中においては、図４２３において示した連結棒１８５の記載は省略している。連結棒１８５は、正面視においてラック１８７ａを隠す機能を有し、演出用サブ回転役物１８０の移動動作を司るものではない。

【４４５４】

演出用サブ回転役物１８０が図中の実線で示した原点位置にあるときには、当該演出用サブ回転役物１８０は、正面視において、当該回転体１８２の大部分が覆い板１９９の後ろ（裏面側）に隠れる位置に位置する。具体的には、遊技盤３０の前後方向Ｚにおいて、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２は覆い板１９９より後ろ側に位置しており、演出用サブ回転役物１８０が原点位置にあるときには、回転体１８２の大部分が覆い板１９９の後ろに隠れる位置に演出用サブ回転役物１８０は位置する。

【４４５５】

演出用サブ回転役物１８０が図中の破線で示した最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に移動した場合に、当該演出用サブ回転役物１８０は、正面視において、当該演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２の後ろ（裏面側）に当該演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２の一部が隠れるように位置することが可能となる。具体的には、遊技盤３０の前後方向Ｚにおいて、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２は上記花びら部１７２より後ろ側に位置していることから、演出用サブ回転役物１８０が最上点位置にあるときには、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２の一部が花びら部１７２の後ろに隠れる位置に位置することが可能となる。

【４４５６】

図４２３の説明に戻る。正面視において左側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第２演出用サブ回転役物とも呼ぶ）は、正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第１演出用サブ回転役物とも呼ぶ）１８０と比較して、ほぼ同一の構成を備える。すなわち、第２演出用サブ回転役物１９０は、第１演出用サブ回転役物１８０と同様に、回転軸部１９１と、回転体１９２とを備える。回転体１９２は、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２と比較して、透明樹脂１９３，１９４に描画されている文字列１９３ａ，１９４ａが「ＳＭＬ」である点が相違し、その他の点については同一である。すなわち、回転体１９２には、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａと、黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａとが描画されている。ＳＭＬは、ＳＭＡＬＬの略語である。回転軸部１９１には、長尺で平板状の連結棒１９５が連結されている。

【４４５７】

第２演出用サブ回転役物１９０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部（以下、第２演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ）９９についても、第１演出用サブ回転役物１８０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８（図４２４、以下、第１演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ）とほぼ同一の構成を備える。すなわち、第２演出用サブ回転役物駆動部９９は、サブ回転役物回転用モーターと、ラック＆ピニオン機構部と、ピニオン連結用モーターとを備える。第２演出用サブ回転役物駆動部９９は、第１演出用サブ回転役物駆動部９８と同様に、第２演出用サブ回転役物１９０を、正面視において左回りに回転させるとともに、原点位置から最上点位置まで移動させ、その後、最上点位置から原点位置に復帰させる。第２演出用サブ回転役物１９０が原点位置にあるときには、当該第２演出用サブ回転役物１９０は、正面視において、回転体１９２の大部分が覆い板１９９の後ろに隠れる位置に位置する。第２演出用サブ回転役物１９０が最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に移動した場合に、当該第２演出用サブ回転役物１９０は、正面視において、当該演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２の後ろに当該第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２の一部が隠れるように位置することが可能となる。

【４４５８】

《９－４－６》ビッグ・オア・スモール演出：

ビッグオアスモール演出処理について、次に詳しく説明する。ビッグオアスモール演出処理では、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するためのビッグオアスモール演出を行う。ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物１７０についての制御を、まず説明する。

【４４５９】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ビッグオアスモール演出を実行するか否かを抽選によって決定し、ビッグオアスモール演出を実行すると決定された場合に、ビッグオアスモール演出処理を実行する。ビッグオアスモール演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、ビッグオアスモール演出用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

【４４６０】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後（後述するオープニング期間の開始時）に、ピニオン連結用モーター１７６（図４２１参照）を制御して、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させる。また、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター１７４（図４２１参照）を制御して、演出用メイン回転役物１７０を正面視左回りＲＬに回転させると共に、拡大縮小機構部１７７（図４２１参照）を制御して、各花びら部１７２を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

【４４６１】

図４２５は、ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物１７０等の動作を示す説明図である。上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター１７４を制御し、拡大縮小機構部１７７を制御した結果、図４２５（ａ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（＋Ｙ方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。

【４４６２】

その後、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達した場合に、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を所定の回転停止位置で停止させる。図４２５（ｂ）に示した状態が所定の回転停止位置で停止した状態である。所定の回転停止位置（以下、所定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。次いで、ＭＰＵ９２は、その停止させた状態から特定時間（例えば、３秒）が経過した後に、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、ＭＰＵ９２は、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置から原点位置まで復帰させる。

【４４６３】

所定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０についての最下点位置における所定回転停止位置として、第１の所定回転停止位置と、第２の所定回転停止位置とが予め用意されている。第１の所定回転停止位置は、第１演出用サブ回転役物１８０と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図４２５（ｂ）に示した演出用メイン回転役物１７０の位置である。図４２５（ｂ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０が第１の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａが重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に位置する第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａに対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物１７０の位置が、第１の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に移動してきた第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａの位置に対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター１７

４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を、第１の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【４４６４】

図４２６は、演出用メイン回転役物１７０についての第２の所定回転停止位置を示す説明図である。第２の所定回転停止位置は、第２演出用サブ回転役物１９０と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図４２６に示した演出用メイン回転役物１７０の位置である。図４２６に示すように、演出用メイン回転役物１７０が第２の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａが重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に位置する第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａに対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物１７０の位置が、第２の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に移動してきた第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａの位置に対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を、第２の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【４４６５】

なお、所定回転停止位置として、第１の所定回転停止位置と、第２の所定回転停止位置とのいずれを採用するかは、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選時に獲得したラウンド遊技の回数に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を第１の所定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、８Ｒ確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を第２の所定回転停止位置で停止させる。

【４４６６】

ビッグオアスモール演出処理においては、先に説明した演出用メイン回転役物１７０についての制御を行うと共に、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御を行う。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御について、次に説明する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第１演出用サブ回転役物１８０と第２演出用サブ回転役物１９０とが同一の動きをするように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされている。

【４４６７】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各ピニオン連結用モーター（図４２４参照）を制御することによって、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を原点位置から最上点位置まで移動させる。この際の移動速度は一定とした。また、ＭＰＵ９２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最上点位置に達する以前のタイミング）で、各サブ回転役物回転用モーター１８６（図４２４参照）を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視左回りＲＬに回転させる。この際の回転速度は一定とした。この結果、図４２５（ａ）に示すように、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は

、原点位置から最上点位置まで移動する途中で（－Ｙ方向に移動する途中で）、正面視左回りＲＬに回転する。なお、演出用メイン回転役物１７０および各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、図４２５（ａ）に示す形態となったときには、演出用メイン回転役物１７０に対して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は距離的に離間していることから、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２は、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２を通すことなく視認可能となっている。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を原点位置から最上点位置まで移動させていたが、両者の移動のタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として、両者の移動のタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、演出用メイン回転役物１７０を先に最下点位置まで移動させた後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を最上点位置に移動させる構成としてもよいし、各演出用サブ回転役物１８０，１９０先に最上点位置まで移動させた後に、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置まで移動させる構成としてもよい。

【４４６８】

その後、ＭＰＵ９２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達した場合に、各サブ回転役物回転用モーター１８６を制御して、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を特定の回転停止位置で停止させる。図４２５（ｂ）に示した状態が特定の回転停止位置で停止した状態である。特定の回転停止位置（以下、特定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定の回転停止位置で停止するタイミングは、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと同期するように制御されている。なお、両者の回転を停止するタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として両者の回転を停止するタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、回転している演出用メイン回転役物１７０を先に所定回転停止位置で停止させた後に、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を特定回転停止位置で停止させる構成としてもよいし、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を先に特定回転停止位置で停止させた後に、回転している演出用メイン回転役物１７０を所定回転停止位置で停止させる構成としてもよい。次いで、ＭＰＵ９２は、その停止させた状態から特定時間（例えば、３秒）が経過した後に、各ピニオン連結用モーター１８８を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を最上点位置から原点位置まで復帰させる。

【４４６９】

特定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての最上点位置における特定回転停止位置として、第１の特定回転停止位置と、第２の特定回転停止位置とが予め用意されている。第１の特定回転停止位置は、図４２３に示すように、虹色の文字列１８３ａ（または１９３ａ）が上側となる位置である。第２の特定回転停止位置は、図４２３の記載とは上下方向が反転した状態、すなわち、黒色の文字列１８４ａ（または１９４ａ）が上側となる位置である。

【４４７０】

図４２５（ｂ）には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第１の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第１の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、虹色の文字列１８３ａ（または１９３ａ）が上側となった状態となる。一方、図４２５（ｂ）に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第１の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第１演出用サブ回転役物

１８０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【４４７１】

図４２６についても、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第１の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図４２６に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第２の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第２演出用サブ回転役物１９０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【４４７２】

図４２７は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての第２の特定回転停止位置を示す説明図である。図４２７には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第２の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第２の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、黒色の文字列１８４ａ（または１９４ａ）が上側となった状態となる。一方、図４２７に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第１の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第１演出用サブ回転役物１８０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【４４７３】

図４２８についても、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第２の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図４２８に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第２の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第２演出用サブ回転役物１９０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【４４７４】
なお、特定回転停止位置として、第１の特定回転停止位置と、第２の特定回転停止位置とのいずれを採用するかは、保留連の有無に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連有りである場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０における最上点位置において各サブ回転役物回転用モーター１８６を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を第１の特定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連無しである場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０における最上点位置において各メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を第２の特定回転停止位置で停止させる。
【４４７５】
音声発光制御装置９０は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において回転が停止している上記特定時間の期間において、表示制御装置１００に対して、図柄表示装置４１の表示面４１ａに所定画像を表示させる処理を行う。所定画像は、一発告知演出の際に表示させた所定画像と同一の画像である。すなわち、図４２５（ｂ）、図４２６～図４２８に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあるときに拡大レンズＬＺが移動可能な円軌道と重なるように複数（本実施形態では１０個）の円形の高輝度部ＨＢが等間隔を開けて配置された画像を、所定画像として表示させる。
【４４７６】
所定画像に含まれる各高輝度部ＨＢから発する光は、遊技盤３０の前側に向かって進むが、途中、各花びら部１７２によって遮断されたり、隣り合う花びら部１７２の隙間から遊技者側に抜けたり、１枚の花びら部１７２Ｌに埋め込まれた拡大レンズＬＺを介して拡大されて遊技者側に送られる。ビッグオアスモール演出処理によれば、先に説明したように、遊技盤３０の正面視において、拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０または第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた文字列（１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれか）が重なり合うことから、所定画像に含まれる高輝度部ＨＢから発する光によって、当該文字列を拡大して目立たせて表示させることができる。
【４４７７】
まとめると、ビッグオアスモール演出処理によれば、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが次のように動作することになる。
【４４７８】
ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が図４１０に示す原点位置から最下点位置まで移動するとともに、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０が図４１０に示す原点位置から最上点位置まで移動する。演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で、正面視左回りＲＬに回転する（図４２５参照）。なお、本実施形態の変形例として、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが移動を開始するに際して、「ビッグオアスモール」との音声を出力する構成としてもよい。
【４４７９】
演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置に達すると、第１または第２の所定回転停止位置に停止する。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０は、最上点位置に達すると、第１または第２の特定回転停止位置に停止する。なお、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミングとは同期

するように制御されている。その後、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０は、特定時間（例えば、３秒）、停止した状態を保つ。この特定時間の期間においては、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０は、図４２５（ｂ）、図４２６、図４２７、または図４２８に示す形態を取り得る。

【４４８０】

図４２５（ｂ）に示す形態によれば、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図４２６に示す形態によれば、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図４２７に示す形態によれば、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図４２８に示す態様によれば、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画され黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。換言すると、演出用メイン回転役物１７０および各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、図４２５（ｂ）、図４２６、図４２７、または図４２８に示す形態となったときに、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａ、黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａ、または黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが、拡大レンズＬＺを備えた花びら部１７２Ｌを通して視認可能となる。

【４４８１】

上記特定時間の期間において、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０が、図４２５（ｂ）、図４２６、図４２７、および図４２８に示す形態のうちのいずれを取り得るかは、先に説明したように、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果から特定されるラウンド遊技の回数と、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果とによって決定される。すなわち、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が有りの場合には、図４２５（ｂ）に示す形態、すなわち、虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が無しの場合には、図４２７に示す形態、すなわち、黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が有りの場合には、図４２６に示す形態、すなわち、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が無しの場合には、図４２８に示す形態、すなわち、黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。

【４４８２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【４４８３】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる

拡大レンズＬＺに対して、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された虹色の「ＢＩＧ」の文字列１８３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された黒色の「ＢＩＧ」の文字列１８４ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となる喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された虹色の「ＳＭＬ」の文字列１９３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された黒色の「ＳＭＬ」の文字列１９４ａが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４８４】

図４２９は、比較例の回転装置の側面概略図である。当該回転装置は、演出用回転役物９７０と、回転用モーター９７４と、拡大縮小機構部９７７と、ＬＥＤ（発光ダイオード）９７９とを備える。演出用回転役物９７０は、回転軸部９７１と、複数の花びら部９７２とを備える。各花びら部９７２は、本実施形態のパチンコ機１０における花びら部１７２と同様に、板状の部材で、正面視において、花びらの形状を有する。回転用モーター９７４は、本実施形態のパチンコ機１０におけるメイン回転役物回転用モーター１７４とほぼ同じ構成である。拡大縮小機構部９７７は、本実施形態のパチンコ機１０における拡大縮小機構部１７７とほぼ同じ構成である。この比較例の回転装置では、各花びら部９７２は、半透明の材料によって形成されている。各花びら部９７２の裏面側には、ＬＥＤ９７９がそれぞれ取り付けられている。各ＬＥＤ９７９は、半透明の花びら部９７２のそれぞれを裏面側から照射する。各ＬＥＤ９７９の取付位置は、各花びら部９７２に対してすぐ近くの位置であり、各ＬＥＤ９７９は、各花びら部９７２と同期して回転するように構成されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、円形の高輝度部ＨＢが描画された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させることによって、高輝度部ＨＢを花びら部１７２Ｌを照射する光源としているのに対して、従来の回転装置では、花びら部９７２の裏面側のすぐ近くに取り付けられたＬＥＤ９７９が、各花びら部９７２を直接的に照射していた。

【４４８５】

上記比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間の距離は短いものであった。このため、比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間に、板状の部材を差し込むことはあり得なかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを照射する光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させた高輝度部ＨＢによって構成することで、花びら部１７２Ｌと花びら部１７２Ｌを照射する光源との間の距離を長くして、当該間の空間に演出用サブ回転役物１８０，１９

０を差し込むことが可能なようにした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを備える第１演出用サブ回転役物１８０に対して第２演出用サブ回転役物１９０を協働させることができ、当該協働を含む特定の演出、本実施形態では、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを告知するためのビッグオアスモール演出を実装することが可能となった。

【４４８６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図４２５（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例えば、図４２５（ｂ）、図４２６、図４２７、または図４２８を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与するができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４８７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられた回転体１８２，１９２の外形が、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２，１９２の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させたときの回転体１８２，１９２の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４８８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が備える花びら部１７２や、演出用サブ回転役物１８０，１９０が備える回転体１８２，１９２を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物１７０や、演出用サブ回転役物１８０，１９０を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４８９】

本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１は遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤

３０の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部１７２を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物１７０の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４９０】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体の一例である演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置４１とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物１７０が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物１７０と第２回転体の一例である演出用サブ回転役物１８０，１９０とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物１７０自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機１０では、上記光源として機能する図柄表示装置４１は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

【４４９１】

《９－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【４４９２】

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

【４４９３】

＜タイマ割込み処理＞

図４３０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【４４９４】

ステップＳｘ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｘ０１０２に進む。

【４４９５】

ステップＳｘ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０１０３に進む。

【４４９６】

ステップＳｘ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞ

れ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４３４）において、その値を更新する。

【４４９７】

ステップＳｘ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｘ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０１０４を実行した後、ステップＳｘ０１０５に進む。

【４４９８】

ステップＳｘ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｘ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【４４９９】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３０：Ｓｘ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５００】

図４３１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｘ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｘ０２０３に進む。

【４５０１】

ステップＳｘ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｘ０２０４に進む。

【４５０２】

ステップＳｘ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｘ０２０９に進む。

【４５０３】

ステップＳｘ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｘ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【４５０４】

ステップＳｘ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｘ０２０７に進む。一方、ステップＳｘ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｘ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５０５】

ステップＳｘ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｘ０２０８に進む。

【４５０６】

ステップＳｘ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値で

ある始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｘ０２０９に進む。

【４５０７】

ステップＳｘ０２０９では、上述したステップＳｘ０２０４又はステップＳｘ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｘ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｘ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５０８】

一方、ステップＳｘ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｘ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｘ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｘ０２１２に進む。

【４５０９】

ステップＳｘ０２１２では、ステップＳｘ０１０３（図４３０）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｘ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｘ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｘ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｘ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｘ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０２１２を実行した後、ステップＳｘ０２１３に進む。

【４５１０】

ステップＳｘ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０２１３を実行した後、ステップＳｘ０２１４に進む。

【４５１１】

ステップＳｘ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【４５１２】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４３４：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【４５１３】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【４５１４】
主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｘ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【４５１５】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４３１：Ｓｘ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４５１６】
図４３２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【４５１７】
ステップＳｘ０３０１では、始動口用の入球処理（図４３１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【４５１８】
ステップＳｘ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｘ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図４１４（ａ））を参照する。その後、ステップＳｘ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【４５１９】
一方、ステップＳｘ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｘ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｘ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図４１４（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｘ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【４５２０】
ステップＳｘ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を

把握する。その後、ステップＳｘ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｘ０３０７を実行した後、ステップＳｘ０３０８に進む。

【４５２１】

ステップＳｘ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｘ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｘ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップＳｘ０３１５に進む。

【４５２２】

ステップＳｘ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｘ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【４５２３】

ステップＳｘ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｘ０３１５に進む。一方、ステップＳｘ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１５に進む。

【４５２４】

ステップＳｘ０３１５では、始動口用の入球処理（図４３１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｘ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｘ０３１６を実行した後、ステップＳｘ０３１７に進む。

【４５２５】

ステップＳｘ０３１７では、ステップＳｘ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。ステップＳｘ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。

【４５２６】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４３０：Ｓｘ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５２７】

図４３３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｘ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保

留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｘ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｘ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【４５２８】

ステップＳｘ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｘ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｘ０４０４に進む。

【４５２９】

ステップＳｘ０４０４では、ステップＳｘ０１０３（図４３０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【４５３０】

一方、ステップＳｘ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｘ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【４５３１】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【４５３２】

図４３４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｘ０５０２に進む。

【４５３３】

ステップＳｘ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｘ０５０３に進む。

【４５３４】

ステップＳｘ０５０３では、ステップＳｘ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｘ０５０３を実行した後、ステップＳｘ０５０４に進む。

【４５３５】

ステップＳｘ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０５０５に進む。

【４５３６】

ステップＳｘ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｘ０５０６に進む。ステップＳｘ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部

３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０５０６を実行した後、ステップＳｘ０５０７に進む。

【４５３７】

ステップＳｘ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｘ０５０８に進む。

【４５３８】

ステップＳｘ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｘ０５０９に進む。

【４５３９】

ステップＳｘ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｘ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｘ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｘ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｘ０５１０及びステップＳｘ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｘ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｘ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｘ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｘ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０５０３に戻り、ステップＳｘ０５０３からステップＳｘ０５０８までの各処理を実行する。

【４５４０】

なお、ステップＳｘ０５０３からステップＳｘ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４５４１】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４３４：Ｓｘ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５４２】

図４３５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４５４３】

ステップＳｘ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｘ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又

は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｘ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｘ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０６０２に進む。

【４５４４】

ステップＳｘ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【４５４５】

ステップＳｘ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｘ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｘ０６０３に進む。

【４５４６】

ステップＳｘ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４５４７】

一方、ステップＳｘ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｘ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０６０４に進む。

【４５４８】

ステップＳｘ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４５４９】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｘ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５５０】

図４３６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｘ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｘ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｘ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｘ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０７０２に進む。

【４５５１】

ステップＳｘ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｘ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【４５５２】

ステップＳｘ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０７０３を実行した後、ステップＳｘ０７０４に進む。

【４５５３】

ステップＳｘ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０７０４を実行した後、ス

テップＳｘ０７０５に進む。
【４５５４】
ステップＳｘ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｘ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｘ０７０５を実行した後、ステップＳｘ０７０６に進む。
【４５５５】
ステップＳｘ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。
【４５５６】
ステップＳｘ０７０５およびステップＳｘ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４３４）におけるステップＳｘ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｘ０７０６を実行した後、ステップＳｘ０７０７に進む。
【４５５７】
ステップＳｘ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｘ０７０７を実行した後、ステップＳｘ０７０８に進む。
【４５５８】
ステップＳｘ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｘ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【４５５９】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４３６：Ｓｘ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４５６０】
図４３７は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図４１３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図４１３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると

判定する。すなわち、ステップＳｘ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【４５６１】

ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｘ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０８０２～ステップＳｘ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｘ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０８０８～ステップＳｘ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【４５６２】

ステップＳｘ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｘ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｘ０８０４に進む。ステップＳｘ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｘ０８０５に進む。

【４５６３】

ステップＳｘ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｘ０８０５を実行した後、ステップＳｘ０８０６に進む。

【４５６４】

ステップＳｘ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｘ０８０７へ進む。

【４５６５】

ステップＳｘ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｘ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４３４）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【４５６６】

ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｘ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０８０８に進む。

【４５６７】

ステップＳｘ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｘ０８０９に進む。ステップＳｘ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｘ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｘ０８１１に進む。

【４５６８】

ステップＳｘ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｘ０８１１を実行した後、ステップＳｘ０８１２に進む。

【４５６９】

ステップＳｘ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｘ０８１３に進む。

【４５７０】

ステップＳｘ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【４５７１】

ステップＳｘ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４３４）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【４５７２】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４３６：Ｓｘ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５７３】

図４３８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４５７４】

ステップＳｘ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｘ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４１４（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９０４に進む。

【４５７５】

一方、ステップＳｘ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｘ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４１４（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９０４に進む。

【４５７６】

ステップＳｘ０９０４では、ステップＳｘ０９０２又はステップＳｘ０９０３における当

否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｘ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０５に進む。

【４５７７】

ステップＳｘ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｘ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図４１５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【４５７８】

一方、ステップＳｘ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図４１５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｘ０９０８に進む。

【４５７９】

ステップＳｘ０９０８では、ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｘ０９０８を実行した後、ステップＳｘ０９０９に進む。

【４５８０】

ステップＳｘ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図４１２）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４５８１】

ステップＳｘ０９０４において、ステップＳｘ０９０２又はステップＳｘ０９０３における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｘ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｘ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４１２）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９１１に進む。

【４５８２】

ステップＳｘ０９１１において、ステップＳｘ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｘ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｘ０９１２を実行した後、ステップＳｘ０９１３に進む。

【４５８３】

一方、ステップＳｘ０９１１において、ステップＳｘ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｘ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｘ０９１２を実行することなく、ステップＳｘ０９１３に進む。

【４５８４】

ステップＳｘ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４５８５】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４３６：Ｓｘ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５８６】

図４３９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｘ１００２に進む。

【４５８７】

ステップＳｘ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｘ１００２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｘ１００２を実行した後、ステップＳｘ１００３に進む。

【４５８８】

ステップＳｘ１００３では、ステップＳｘ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｘ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｘ１００３を実行した後、ステップＳｘ１００４に進む。

【４５８９】

ステップＳｘ１００４では、ステップＳｘ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【４５９０】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４３５：Ｓｘ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５９１】

図４４０は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１１０１では、今

回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｘ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４３９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【４５９２】

ステップＳｘ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｘ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【４５９３】

ステップＳｘ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｘ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｘ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１１０３を実行した後、ステップＳｘ１１０４に進む。

【４５９４】

ステップＳｘ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０５に進む。

【４５９５】

ステップＳｘ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４５９６】

ステップＳｘ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｘ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｘ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｘ１１０７を実行した後、ステップＳｘ１１０８に進む。一方、ステップＳｘ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｘ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０７を実行することなく、ステップＳｘ１１０８に進む。

【４５９７】

ステップＳｘ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４５９８】

ステップＳｘ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｘ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【４５９９】

ステップＳｘ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｘ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｘ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【４６００】
ステップＳｘ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｘ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｘ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｘ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｘ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｘ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｘ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｘ１０６～ステップＳｘ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。
【４６０１】
一方、ステップＳｘ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｘ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｘ１１１１を実行した後、ステップＳｘ１１１２に進む。ステップＳ１１１２では、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を確認し、残された保留情報の中に大当たり当選があるか否を判定する。ステップＳｘ１１１２において、残された保留情報の中に大当たり当選があると判定した場合には（Ｓｘ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１１３に進み、保留連有りコマンドを設定する。保留連有りコマンドは、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報の中に大当たり当選があること、すなわち、保留連が有ることをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるためのコマンドである。ステップＳｘ１１１３を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。一方、ステップＳｘ１１１２において、残された保留情報の中に大当たり当選がないと判定した場合には（Ｓｘ１１１２：ＮＯ）、ステップＳｘ１１１４に進み、保留連無しコマンドを設定する。保留連無しコマンドは、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報の中に大当たり当選がないこと、すなわち、保留連が無いことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるためのコマンドである。ステップＳｘ１１１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【４６０２】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４３４：Ｓｘ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６０３】
図４４１は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【４６０４】
ステップＳｘ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【４６０５】
ステップＳｘ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【４６０６】
ステップＳｘ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２０５に進む。一方、ステップＳｘ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｘ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【４６０７】
ステップＳｘ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２０６に進む。ステップＳｘ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２０７に進む。
【４６０８】
ステップＳｘ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている
【４６０９】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【４６１０】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【４６１１】
ステップＳｘ１２０７を実行した後、前述したステップＳｘ１２０８に進む。
【４６１２】
ステップＳｘ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｘ１２０８を実行した後、ステップＳｘ１２０９に進む。
【４６１３】
ステップＳｘ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４３４）におけるステップＳｘ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｘ１２０９を実行した後、ステップＳｘ１２１０に進み、オープニング期間

フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４６１４】
ステップＳｘ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１１に進む。
【４６１５】
ステップＳｘ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｘ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２１３に進む。
【４６１６】
ステップＳｘ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｘ１２１３を実行した後、ステップＳｘ１２１４に進む。
【４６１７】
ステップＳｘ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｘ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４３４：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４６１８】
ステップＳｘ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｘ１２１６を実行した後、ステップＳｘ１２１７に進む。
【４６１９】
ステップＳｘ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｘ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｘ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１８に進む。一方、ステップＳｘ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｘ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【４６２０】
ステップＳｘ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｘ１２１９に進む。
【４６２１】
ステップＳｘ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｘ１２１９を実行した後、ステップＳｘ１２２０に進む。
【４６２２】
ステップＳｘ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間

において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｘ１２２０を実行した後、ステップＳｘ１２２１に進む。

【４６２３】

ステップＳｘ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４３４）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｘ１２２１を実行した後、ステップＳｘ１２２２に進む。

【４６２４】

ステップＳｘ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４６２５】

ステップＳｘ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２３に進む。

【４６２６】

ステップＳｘ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｘ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２４に進む。

【４６２７】

ステップＳｘ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｘ１２２５を実行した後、ステップＳｘ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｘ１２２６を実行した後、ステップＳｘ１２２７に進む。

【４６２８】

ステップＳｘ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｘ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２８に進む。

【４６２９】

ステップＳｘ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図４３４）におけるステップＳｘ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４６３０】

一方、ステップＳｘ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｘ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｘ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｘ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４６３１】
＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４１：Ｓｘ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６３２】
図４４２は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｘ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｘ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０２に進む。
【４６３３】
ステップＳｘ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｘ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０３に進む。
【４６３４】
ステップＳｘ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｘ１３０４に進む。
【４６３５】
ステップＳｘ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４３４：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４６３６】
ステップＳｘ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｘ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０３およびステップＳｘ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４６３７】
ステップＳｘ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｘ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０５に進む。
【４６３８】
ステップＳｘ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｘ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０６に進む。
【４６３９】
ステップＳｘ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｘ１３０７に進む。
【４６４０】
ステップＳｘ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４３４：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４６４１】
ステップＳｘ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｘ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０６およびステップＳｘ１３０７を実

行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４６４２】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４１：Ｓｘ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６４３】
図４４３は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４６４４】
ステップＳｘ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１４０２を実行した後、ステップＳｘ１４０３に進む。
【４６４５】
ステップＳｘ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｘ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｘ１４０５に進む。
【４６４６】
ステップＳｘ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｘ１４０６に進む。
【４６４７】
ステップＳｘ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｘ１４１１に進む。
【４６４８】
一方、ステップＳｘ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｘ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｘ１４０８に進む。
【４６４９】
ステップＳｘ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｘ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｘ１４１０に進む。
【４６５０】
ステップＳｘ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｘ１４１１に進む。
【４６５１】
ステップＳｘ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４６５２】

＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４３４：Ｓｘ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６５３】
図４４４は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｘ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１５０２に進む。
【４６５４】
ステップＳｘ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｘ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｘ１５０３に進む。
【４６５５】
ステップＳｘ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【４６５６】
ステップＳｘ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０４に進む。
【４６５７】
ステップＳｘ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｘ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｘ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｘ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｘ１５０６に進む。
【４６５８】
ステップＳｘ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｘ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｘ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０７に進む。
【４６５９】
ステップＳｘ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｘ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｘ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｘ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｘ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｘ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記

憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｘ１５１０に進む。

【４６６０】

ステップＳｘ１５１０では、ステップＳｘ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｘ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【４６６１】

一方、ステップＳｘ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｘ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４６６２】

ステップＳｘ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｘ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｘ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｘ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｘ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｘ１５１３に進む。

【４６６３】

ステップＳｘ１５１３では、ステップＳｘ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｘ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【４６６４】

ステップＳｘ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１６に進む。

【４６６５】

ステップＳｘ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｘ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４６６６】

ステップＳｘ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４６６７】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４４４：Ｓｘ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６６８】

図４４５は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｘ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０２に進む。

【４６６９】

ステップＳｘ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【４６７０】

ステップＳｘ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｘ１６０３を実行した後、ステップＳｘ１６０４に進む。

【４６７１】

ステップＳｘ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｘ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｘ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４６７２】

ステップＳｘ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｘ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｘ１６０９に進む。

【４６７３】

ステップＳｘ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｘ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【４６７４】

ステップＳｘ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｘ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４６７５】

一方、ステップＳｘ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｘ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｘ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｘ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｘ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４６７６】

《９－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４６７７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４６７８】

図４４６は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４６７９】

ステップＳｘ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｘ１７０１を実行した後、ステップＳｘ１７０２に進む。

【４６８０】

ステップＳｘ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｘ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１７０２を実行した後、ステップＳｘ１７０３に進む。

【４６８１】

ステップＳｘ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１７０３を実行した後、ステップＳｘ１７０４に進む。

【４６８２】

ステップＳｘ１７０４では、一発告知演出用処理を実行する。一発告知演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「一発告知演出」の欄で詳述した一発告知演出を実現するための処理である。先に説明したように、一発告知演出は、演出用

メイン回転役物１７０の動作によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。具体的には、一発告知演出は、図４２２に例示した内容の演出を行う。ステップＳｘ１７０４を実行した後、ステップＳｘ１７０５に進む。

【４６８３】

ステップＳｘ１７０５では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｘ１７０５を実行した後、ステップＳｘ１７０６に進む。

【４６８４】

ステップＳｘ１７０６では、ビッグオアスモール演出用処理を実行する。ビッグオアスモール演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「ビッグオアスモール演出」の欄で詳述したビッグオアスモール演出を実現するための処理である。先に説明したように、ビッグオアスモール演出は、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するための演出である。具体的には、ビッグオアスモール演出は、図４２５～図４２８に例示した内容の演出を行う。ステップＳｘ１７０６を実行した後、ステップＳｘ１７０７に進む。

【４６８５】

ステップＳｘ１７０７では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｘ１７０７を実行した後、ステップＳｘ１７０８に進む。

【４６８６】

ステップＳｘ１７０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｘ１７０８を実行した後、ステップＳｘ１７０９に進む。

【４６８７】

ステップＳｘ１７０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｘ１７０９を実行した後、ステップＳｘ１７１０に進む。

【４６８８】

ステップＳｘ１７１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｘ１７１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４６８９】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４４６：Ｓｘ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４６９０】

図４４７は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｘ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｘ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１８０２に進む。

【４６９１】
ステップＳｘ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｘ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｘ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｘ１８０３を実行した後、ステップＳｘ１８０４に進む。
【４６９２】
ステップＳｘ１８０４では、保留変化予告演出用処理を実行する。保留変化予告演出用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述した保留変化予告演出を実現するための処理である。先に説明したように、保留変化予告演出は、各保留表示アイコンＨ，Ｚの表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンＨ，Ｚに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する演出である。ステップＳｘ１８０４を実行した後、ステップＳｘ１８０６に進む。
【４６９３】
ステップＳｘ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｘ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｘ１８０５に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｘ１８０５を実行した後、ステップＳｘ１８０６に進む。
【４６９４】
ステップＳｘ１８０３及びステップＳｘ１８０５の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【４６９５】
ステップＳｘ１８０６では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第

１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｘ１８０６を実行した後、ステップＳｘ１８０７に進む。

【４６９６】

ステップＳｘ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｘ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１８０２～ステップＳｘ１８０６を実行することなく、ステップＳｘ１８０７に進む。

【４６９７】

ステップＳｘ１８０７では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｘ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｘ１８０５において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｘ１８０７を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【４６９８】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４４６：Ｓｘ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４６９９】

図４４８は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｘ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｘ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｘ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｘ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１９０２に進む。

【４７００】

ステップＳｘ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｘ１９０３に進む。

【４７０１】

ステップＳｘ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１９０３を実行した後、ステップＳｘ１９０４に進む。

【４７０２】

ステップＳｘ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図４１１参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となって

いるが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【４７０３】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【４７０４】

ステップＳｘ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｘ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｘ１９０６に進む。

【４７０５】

ステップＳｘ１９０６では、今回の遊技回においてステップＳｘ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｘ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｘ１９０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｘ１９０６で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｘ１９０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｘ１９０７を実行した後、ステップＳｘ１９０８に進む。

【４７０６】

ステップＳｘ１９０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１９０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【４７０７】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４４８：Ｓｘ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４７０８】

図４４９は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｘ２００２に進む。

【４７０９】

ステップＳｘ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｘ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的に

は、遊技回演出設定処理（図４４８）のステップＳｘ１９０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｘ２００２を実行した後、ステップＳｘ２００３に進む。

【４７１０】

ステップＳｘ２００３では、Ｓｘ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図４４８）のステップＳｘ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｘ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｘ２００３を実行した後、ステップＳｘ２００４に進む。

【４７１１】

ステップＳｘ２００４では、ステップＳｘ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｘ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【４７１２】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４４８：Ｓｘ１９０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４７１３】

図４５０は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｘ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｘ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｘ２１０４に進む。

【４７１４】

一方、ステップＳｘ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｘ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｘ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｘ２１０４に進む。

【４７１５】

ステップＳｘ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【４７１６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【４７１７】

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

【４７１８】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と

Ｖ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【４７１９】

＜メイン処理＞

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

【４７２０】

図４５１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４７２１】

ステップＳｘ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｘ２２０２に進む。

【４７２２】

ステップＳｘ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【４７２３】

＜コマンド割込み処理＞

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

【４７２４】

図４５２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４７２５】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【４７２６】

図４５３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【４７２７】

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

【４７２８】

ステップＳｘ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４５２）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４７２９】

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

【４７３０】

なお、コマンド対応処理（Ｓｘ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４７３１】

ステップＳｘ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｘ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｘ２４０３に進む。

【４７３２】

ステップＳｘ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｘ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｘ２４０４に進む。

【４７３３】

ステップＳｘ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｘ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｘ２

４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４７３４】

《９－７》作用・効果：

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【４７３５】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺに対して、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された虹色の「ＢＩＧ」の文字列１８３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された黒色の「ＢＩＧ」の文字列１８４ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となる喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された虹色の「ＳＭＬ」の文字列１９３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された黒色の「ＳＭＬ」の文字列１９４ａが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７３６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図４２５（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例

えば、図４２５（ｂ）、図４２６、図４２７、または図４２８を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与するができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７３７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられた回転体１８２，１９２の外形が、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２，１９２の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させたときの回転体１８２，１９２の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４７３８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が備える花びら部１７２や、演出用サブ回転役物１８０，１９０が備える回転体１８２，１９２を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物１７０や、演出用サブ回転役物１８０，１９０を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４７３９】

本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１は遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤３０の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部１７２を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物１７０の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４７４０】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体の一例である演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置４１とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物１７０が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物１７０と第２回転体の一例である演出用サブ回転役物１８０，１９０とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物１７０自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機１

０では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機１０では、上記光源として機能する図柄表示装置４１は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

【４７４１】

《９－８》第９実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０および演出用メイン回転役物駆動部９７についての種々の変形例を変形例１～変形例１２として、まず説明する。

【４７４２】

《９－８－１》変形例１：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０は、回転板部としての花びら部１７２を５枚、備える構成としたが、この代わりに、花びら部の数を、２枚、３枚、４枚、６枚等の他の数の複数枚としてもよいし、１枚としてもよい。すなわち、第１回転体が備える回転板部の数はいずれであってもよく、１枚であってもよい。なお、上記実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体は、演出用として使用されているが、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第１回転体と第２回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第１回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

【４７４３】

《９－８－２》変形例２：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０が備える回転板部の形状として、花びら形状を採用したが、この代わりに、第１回転体の回転板部の形状として、矩形、三角形、楕円形、円形（真円形もしくはゆがみのある円形）等の他の形状を採用してもよい。要は、第１回転体の回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第２回転体が移動してくることが可能であれば、どのような形状であってもよい。

【４７４４】

《９－８－３》変形例３：

上記第９実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転板部としての花びら部１７２を半透明の材料によって形成していたが、この代わりに、透明の材料によって形成してもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。この場合に、花びら部における透明部分は花びら全体でなくてもよく、花びらの一部分であってもよい。花びら部１７２を半透明の材料によって形成した上記第９実施形態およびその変形例においても、半透明部分は花びら全体でなくてもよく、花びらの一部分であってもよい。

【４７４５】

《９－８－４》変形例４：

上記第９実施形態およびその変形例では、花びら部１７２を半透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部１７２を不透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としてもよい。要は、複数枚のうちの１枚の花びら部１７２Ｌにおいては拡大レンズＬＺを設けた構成とした場合には、他の花びら部１７２Ｌは、透明、半透明、不透明の材料のいずれによって形成してもよい。

【４７４６】

《９－８－５》変形例５：
上記第９実施形態およびその変形例では、花びら部１７２を半透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部１７２を透明の材料によって形成し、いずれの花びら部１７２にも拡大レンズを備えない構成としてもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。ここでいう透明とは、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａを花びら部１７２を通して視認可能な程度の透明性を有するものであれば、どの程度の透明性であってもよい。この構成によれば、演出用サブ回転役物１８０，１９０に記載された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａを花びら部１７２を通して明瞭に視認できる。また、花びら部１７２を透明性を有する樹脂材料によって形成する場合、形成し易いことから、花びら部１７２の形状の自由度が高まり、この結果、花びら部１７２を備える演出用メイン回転役物１７０を使用した演出をよりインパクトの高いものとすることが可能となる。さらに、他の変形例として、回転板部としての花びら部は、光透過率が高い領域と、当該部分より光透過率が低い領域とを有する構成としてもよい。この構成の場合において、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミングで、花びら部に備えられた前記光透過率が高い領域の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動する構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミング以後において、遊技者は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を花びら部の光透過率が高い領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４７４７】
《９－８－６》変形例６：
上記第９実施形態およびその変形例では、回転板部としての１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、１枚の花びら部１７２Ｌに平板状の透明ガラスもしくは平板状の透明プラスチックを設けた構成、貫通孔を設けた構成等としてもよい。要は、回転板部の裏面側に第２回転体が移動してきた場合に、第２回転体が回転板部を通して視認可能となるなら、回転板部の内部をどのような構成としてもよい。

【４７４８】
《９－８－７》変形例７：
上記第９実施形態およびその変形例では、各花びら部１７２を拡縮動作させる拡大縮小機構部１７７を備える構成としたが、この代わりに、拡大縮小機構部１７７を無くして各花びら部１７２を拡縮動作させない構成としてもよい。この構成において、変形例１として記載したように回転板部としての花びら部を１枚としてもよく、また、その１枚の花びら部を変形例２として記載したように円形としてもよい。要は、回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第２回転体が移動してくることが可能であれば、回転板部の数は１つであっても複数であってもよく、当該回転板部の形状はどのような形であってもよい。

【４７４９】
《９－８－８》変形例８：
上記第９実施形態およびその変形例では、ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６を用いて演出用メイン回転役物１７０を上下方向に移動させる構成としたが、この代わりに、ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６を無くして、演出用メイン回転役物１７０を特定位置に固定する構成としてもよい。ここで言う固定とは、上下方向の位置が一定の位置にあることであり、花びら部１７２は回転する。具体的には、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１が特定位置に固定された構成とする。なお、特定位置としては、例えば、上記第９実施形態における演出用メイン回転役物１７０についての原点位置とすることができる。この構成によれば、回転する演出用メイン回転役物１７０の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を移動させることが容易となる。したがって、本変形例によれば、制御の簡略化を

図ることができる。なお、演出用メイン回転役物１７０は、上下方向の位置に限らず左右方向においても一定の位置にある構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体は、特定の位置に固定される構成、特定の位置まで移動する構成のいずれであってもよい。

【４７５０】

《９－８－９》変形例９：

上記第９実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４をステッピングモーターによって構成したが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター１７４をブラシ付きＤＣモーターまたはブラシ無しＤＣモーターによって構成してもよい。これらは、直流電源を演出用メイン回転役物１７０を回転させるための動力源としているが、この代わりに、交流電源、圧電素子を用いて発生された超音波、静電気によるクーロンの印力と斥力、遊技盤３０のアウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出された遊技球の運動エネルギー、その他の遊技球の運動エネルギー等を演出用メイン回転役物１７０を回転させるための動力源としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が回転し得る構成において、その回転を行う装置としてはどのような装置構成であってもよく、また、第１回転体を動かす動力源としてもどのような動力を用いたものであってもよい。

【４７５１】

《９－８－１０》変形例１０：

上記第９実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０を一定の速度で回転させる構成としたが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０の回転速度を変化させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物１７０の回転速度が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認される高輝度部ＨＢの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物１７０の回転速度はランダムに変化してもよく、回転の途中で回転速度は０、すなわち回転を停止する構成としてもよい。また、所定の契機で回転速度が変化する構成としてもよく、この構成の場合においても、その回転速度は０を含めていずれの大きさに変化してもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体の回転速度の大きさ、当該回転速度の変化の態様については、途中、回転を停止する場合を含めてどのようなものであってもよい。

【４７５２】

《９－８－１１》変形例１１：

上記第９実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、演出用メイン回転役物１７０を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、演出用メイン回転役物１７０の回転方向を一定方向とする構成に換えて、演出用メイン回転役物１７０の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物１７０の回転方向が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認される高輝度部ＨＢの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。また、他の変形例として、演出用メイン回転役物１７０を回転させる契機が成立する毎に、演出用メイン回転役物１７０の回転方向が、正面視において左回りの回転方向と右回りの回転方向とのうちのいずれにするかが決まる構成として、左回りとすることが決まった

場合より右回りとすることが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易くしてもよい。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が８Ｒ確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物１７０を左回りに回転させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が１６Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物１７０を右回りに回転させる。この構成によって、第１回転体の回転方向が左回りとすることが決まった場合より右回りとすることが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この構成によれば、遊技者は第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４７５３】

《９－８－１２》変形例１２：

上記第９実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０を図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置していたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内や、遊技領域ＰＡ内、大入賞口３６ａ内等に第１回転体を設ける構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、遊技盤３０のいずれの位置に第１回転体を設ける構成としてもよい。

【４７５４】

第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０および演出用サブ回転役物駆動部９８，９９についての種々の変形例を変形例１３～変形例２２として、次に説明する。

【４７５５】

《９－８－１３》変形例１３：

上記第９実施形態およびその変形例では、遊技盤３０の上下方向において、第２回転体の一例としての各演出用サブ回転役物１８０，１９０は演出用メイン回転役物１７０に対して下側に配置されていたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は演出用メイン回転役物１７０に対して上側に配置された構成としてもよい。この場合には、ラック＆ピニオン機構部とピニオン連結用モーターとによって、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を演出用メイン回転役物１７０より上方から演出用メイン回転役物１７０に向かって移動させる構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、上方から演出用メイン回転役物１７０に向かって降り注ぐような演出が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体は第１回転体に対して上下のいずれの側に配置されていてもよい。また、他の変形例として、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する構成としたが、この代わりに、第２回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置より更に上側に抜けて行く構成としてもよい。また、第２回転体を第１回転体に対して上側に配置した構成において、第２回転体が原点位置から第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動し、その後、更に下側に移動していく構成としてもよい。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の上下方向の移動の経路はいずれの方向の経路であってもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０は、演出用として使用されているが、第２回転体は、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第１回転体と第２回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第２回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

【４７５６】

《９－８－１４》変形例１４：
上記第９実施形態およびその変形例では、第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０を２つ備える構成としたが、この代わりに、第２回転体としての演出用サブ回転役物を１つ備える構成としてもよい。この場合には、例えば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回の場合に演出用サブ回転役物を動作させ、ラウンド遊技の回数が８回の場合には演出用サブ回転役物を動作させない構成とする。この構成によれば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回となることと保留連の有無とを予告することができる。また、他の変形例として、第２回転体としての演出用サブ回転役物を３つ以上、備える構成としてもよい。また、上記第９実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出する構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の全体が覆い板１９９によって隠された構成としてもよい。また、演出用サブ回転役物１８０，１９０はパチンコ機１０から取り外し可能としてもよく、取り外した状態であっても、一発告知演出のように演出用メイン回転役物１７０だけを使用した演出を行うことができる。要は、本実施形態のパチンコ機１０において各演出用サブ回転役物１８０，１９０によって構成される第２回転体は、パチンコ機の外側を含めたいずれの位置から移動してきてもよく、第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動することができればよい。換言すれば、第２回転体は、遊技盤上（遊技領域上）に常に存在する必要はなく、一時的に存在する構成であればよい。また、第２回転体が、第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動する構成としては、第２回転体の全体が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよいし、第２回転体の一部が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよい。
【４７５７】
《９－８－１５》変形例１５：
上記第９実施形態およびその変形例では、右側に配置された第１演出用サブ回転役物１８０の回転軸部１８１と左側に配置された第２演出用サブ回転役物１９０の回転軸部１９１とが左右方向および上下方向において同一の動きをするように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされていたが、この代わりに、第１演出用サブ回転役物１８０の回転軸部１８１と第２演出用サブ回転役物１９０の回転軸部１９１とが左右方向および上下方向において異なる動きをするようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が様々な動きによって演出用メイン回転役物１７０に向かって移動することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、上記第９実施形態およびその変形例では、右側に配置された第１演出用サブ回転役物１８０に備えられた回転体１８２と左側に配置された第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた回転体１９２とが同一の回転態様で回転するように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされていたが、この代わりに、第１演出用サブ回転役物１８０に備えられた回転体１８２と第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた回転体１９２とが異なる回転態様で回転するようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が様々な回転態様によって回転することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が複数、移動してくる構成においては、複数の第２回転体のそれぞれは個別に独立して左右方向および上下方向においてどのような動きをしてもよく、複数の第２回転体のそれぞれの回転態様についてもどのような回転態様としてもよい。
【４７５８】
《９－８－１６》変形例１６：
上記第９実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位

置から最上点位置まで１つの経路で移動する構成としたが、この代わりに、複数の経路で移動する構成としてもよい。また、経路としては、直線状の経路に限る必要はなく、曲線状の経路としてもよい。これらの構成によれば、様々な経路によって各演出用サブ回転役物１８０，１９０が演出用メイン回転役物１７０に向かって移動することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の移動経路は複数あってもよく、その移動経路の形についてもどのような形をとってもよい。

【４７５９】

《９－８－１７》変形例１７：

上記第９実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで移動する速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで移動する速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、移動速度を低下させた場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動している最中に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に到達せずにビッグオアスモール演出が実行されないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の移動速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようであってもよい。

【４７６０】

《９－８－１８》変形例１８：

上記第９実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動してくる際の各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の回転速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようであってもよい。

【４７６１】

《９－８－１９》変形例１９：

上記第９実施形態およびその変形例では、サブ回転役物回転用モーターによって各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転方向を一定方向とする構成に換えて、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動してくる際の各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。

【４７６２】

《９－８－２０》変形例２０：

上記第９実施形態およびその変形例では、第２回転体の一例としての各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転体１８２，１９２は、回転軸部１８１，１９１に軸支

される構成としたが、この代わりに、第２回転体は、回転軸部を備えずに回転可能な構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体はどのような回転態様であってもよい。

【４７６３】

《９－８－２１》変形例２１：

上記第９実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転体１８２，１９２は、樹脂材料によって形成されていたが、この代わりに、鉄やアルミニウム等の金属材料によって形成された構成としてもよい。また、各回転体１８２（１９２）は、円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂１８３，１８４（１９３，１９４）が埋め込まれ、当該透明樹脂１８３，１８４（１９３，１９４）に文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が描画された構成であったが、この代わりに、各回転体を、貫通孔を設けずに均一の材質の材料（例えば、鉄）によって構成し、表面に文字を記した構成としてもよい。この構成によれば、回転体１８２（１９２）の構成を簡略化することができ、回転体１８２（１９２）の製造が容易である。また、回転体１８２（１９２）の回転がガタつきなくスムーズとなるという効果も奏する。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることによって、第２回転体が光源からの光を遮って、第２回転体が回転板部を通して視認可能となる状態において、文字を視認することが可能であれば、その文字を記す構成についてはどのような構成であってもよい。

【４７６４】

《９－８－２２》変形例２２：

上記第９実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転軸部１８１，１９１は、遊技盤３０の表面に対する垂直方向（以下、遊技盤３０の垂直方向と呼ぶ）に沿うように配置されており、各回転軸部１８１，１９１の方向は遊技盤３０の垂直方向に固定されていたが、この代わりに、各回転軸部１８１，１９１の方向を、遊技盤３０の垂直方向から、当該垂直方向から所定の角度（例えば５度）だけ傾いた方向に変化させることが可能な構成としてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の方向をいわゆる首振りのように変化させながら各演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させる演出を実現することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、垂直方向からの傾斜角度は、一つの方向に限らず、様々な方向に変化させる構成としてもよい。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体はどのような回転態様であってもよい。

【４７６５】

《９－８－２３》変形例２３：

上記第９実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出によって、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が有りの場合に、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が無しの場合には、回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。また、ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が有りの場合に、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が無しの場合には、回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。これに対して、変形例として、次のような構成としてもよい。

【４７６６】

図４５４は、本変形例における一対の演出用サブ回転役物８８０，８９０を示す正面図で

ある。本変形例では、ビッグオアスモール演出によって、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、第１演出用サブ回転役物８８０の回転体８８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列８８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が８回である場合には、回転体８８２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列８８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。また、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、第２演出用サブ回転役物８９０の回転体８９２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列８９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が８回である場合に、回転体８９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列８９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。換言すると、上記第９実施形態では、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、図４２３に示す第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色または黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ，１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が８回である場合に、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色または黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａ，１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示されるのに対して、本変形例では、保留連が有りの場合に、図４５４に示す第１演出用サブ回転役物８８０の回転体８８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」または「ＳＭＬ」という文字列８８３ａ，８８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が無しの場合に、第２演出用サブ回転役物８９０の回転体８９２に描画された黒色の「ＢＩＧ」または「ＳＭＬ」という文字列８９３ａ，８９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される構成とした。本変形例によっても、上記第９実施形態と同様に、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、第２演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部を通して視認可能となった場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が高い第１態様と、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る構成であれば、第２回転体の構成はどのような構成としてもよい。

【４７６７】

《９－８－２４》変形例２４：

上記第９実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において回転が停止している特定時間の期間において、１０個の円形の高輝度部ＨＢが配置された所定画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としたが、この代わりに、他の数（１つでも複数でも可）の高輝度部ＨＢが配置された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としてもよい。要は、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａが重なり合ったときに、当該文字列が鮮明に認識可能であれば、高輝度部ＨＢの数や、高輝度部ＨＢの配置位置はどのようであってもよい。

【４７６８】

《９－８－２５》変形例２５：

上記第９実施形態およびその変形例では、花びら部１７２Ｌに備えられた拡大レンズＬＺを通して視認可能となる光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢによって構成していたが、この代わりに、当該光源を水銀ランプ、ＬＥＤ、レーザ光源等の種々の発光部によって構成してもよい。また、演出用メイン回転役物１７０に対して演出用サブ回転役物１８０，１９０の重なり合う位置を、図柄表示装置４１の表示面４１ａの外側として、その重なり合う位置に対応した遊技盤３０の位置の裏面側に上記光源としての発光部が配置される構成としてもよい。この構成によれば、

構成を簡略化することができる。なお、遊技盤３０の上記重なり合う位置の裏面側に配置される上記光源としての発光部は、演出用メイン回転役物１７０の照射用として新たに設けるように構成してもよいし、ポリカーボネート樹脂製の遊技盤３０の裏面側に意匠的演出のためにもともと設けていた発光部を上記光源として利用してもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。また、遊技盤３０の上記重なり合う位置の裏面側に上記光源が配置される構成としたが、ここで言う裏面側とは、正面視において上記重なり合う位置と必ずしも一致する位置である必要はなく、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、正面視において上記重なり合う位置と一致しない位置であってもよい。要は、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、光源の構成はどのようなものであってもよいし、光源の位置についてもどのようであってもよい。

【４７６９】

《９－８－２６》変形例２６：

上記第９実施形態およびその変形例では、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に演出用サブ回転役物１８０（１９０）に備えられる回転体１８２（１９２）が移動してくることによって、回転体１８２（１９２）に記載された文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が高輝度部ＨＢからの光を遮って、当該文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となっていた。これに対して、変形例として、高輝度部ＨＢからの光を遮る部分が、回転体１８２（１９２）の全体となる構成としてもよい。要は、高輝度部ＨＢからの光を遮る部分は、回転体１８２（１９２）の少なくとも一部であればいずれの部分であってもよい。

【４７７０】

《９－８－２７》変形例２７：

上記第９実施形態およびその変形例では、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、いずれの演出用サブ回転役物１８０（１９０）の文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第１態様としての、当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回となる態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様としての、大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が８回となる態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成としていた。これに対して変形例として、遊技者に有利な第１態様として、ラウンド遊技の回数が１６回となる態様に代えて、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることとし、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様として、当たり抽選の当否結果が外れであることとしてもよい。また、遊技者に有利な第１態様としては、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等に代えることもできる。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成、第１始動口３３に遊技球が入球する頻度が高まる構成等種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様として、これらの例示に対して遊技者にとっての有利性が低いものとなる。これらの構成によっても、上記第９実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、いずれの演出用サブ回転役物１８０（１９０）の文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ

，１９４ａ）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成であれば、第１態様および第２態様のそれぞれはどのようなものであってもよい。

【４７７１】

《９－８－２８》変形例２８：

上記第９実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いたビッグオアスモール演出が、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に実行しうる構成としたが、これに代えて、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選とならない場合に実行しうる構成としてもよい。要は、パチンコ機において遊技が実行されている最中であれば、いずれの期間において、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いた演出を実行する構成としてもよい。例えば、遊技球発射機構によって遊技盤の前面に対する遊技球の発射が開始されてから、遊技盤３０の最下部に設けられたアウト口４３から最後の遊技球が排出されるまでの期間において、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いた演出を実行する構成としてもよい。

【４７７２】

《９－８－２９》変形例２９：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技球は、文字が記された刻印球であってもよく、また、文字が記されていない無地球であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段として

は、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４７７３】

《９－８－３０》変形例３０：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおい

て実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【４７７４】

《１０》第１０実施形態：

《１０－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要請があり、その要請に応えるために、高確率で小当たり当選すること（すなわち、小当たりラッシュとなること）によって出玉を増やす構成が考えられた。しかしながら、遊技機に関する規則によれば、高サポ状態（後述する高頻度サポートモード中）において遊技者の手持ちの遊技球が増えることは禁じられているため、高サポ状態でない遊技状態、すなわち低サポ状態において、小当たりラッシュとなることによって出玉を増やす構成が考えられた。この構成において、小当たりラッシュとなる遊技状態を通常状態（低確低サポ状態）と区別する一例としては、小当たりラッシュの遊技状態として高確低サポ状態（いわゆる潜伏確変状態）を採用することができる。具体的には、例えば、右打ちによって入球可能となる領域に第２始動口を設け、高確低サポ状態における右打ちで、第２始動口への遊技球の入球を可能とし、第２始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選が可能な構成とする。さらに、第２始動口にチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）が設けられた構成を採用する場合には、小当たりラッシュ中である低サポ状態においても頻繁に電チューが開放し、第２始動口へ遊技球を入球させることが可能な構成とする必要がある。ただし、こうした構成では、低サポ状態である通常状態（通常時）においても、遊技者が右打ちをすると、第２始動口へ遊技球を頻繁に入球させることが可能となる。この結果、通常時に頻繁に第２始動口へ遊技球を入球させて当たり抽選の機会を増やそうとする遊技者が出現することになる。そこで、この問題を解決するために、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成が考えられた。しかしながら、この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（以下、特２優先機と呼ぶ）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合には、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングに設定された変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。そこで、これらのデメリットを解消するために、後ほど詳細に説明するが、特１図柄と特２図柄が同時に変動可能な同時変動機能を採用することによって、特２図柄の変動中であっても特１図柄で遊技を行なうことが可能となり、上述した小当たりラッシュが実現された。

【４７７５】

上記小当たりラッシュ機能を搭載した同時変動機によれば、小当たりラッシュ（高確低サポ状態）や、いわゆる時短状態（低確高サポ状態）が終了して通常状態に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、小当たりラッシュや時短状態が終了して通常状態に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。上述したように、通常状態に戻った後に特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、遊技者が居ない空席のパチンコ機で、特２残保留で大当たり当選したことで、大入賞口が突然、開放状態となることがあった。これを防止するために、従来、遊技盤の右側上方に大入賞口作動ゲートを設けて、当該大入賞口作動ゲートを遊技球が通過しない限り大入賞口が開放

状態とならない構成のパチンコ機が提案されている。
【４７７６】
しかしながら、上記従来のパチンコ機であっても次の課題があった。従来のパチンコ機では、いわゆる右打ちランプを備えるものが知られている。右打ちランプは、推奨される発射態様が右打ちであることを遊技者に報知するためのＬＥＤ等のランプである。このため、右打ちランプを備える上記従来のパチンコ機では、通常状態における特２保留に係る当たり抽選において大当たり当選して、大入賞口作動ゲートへの遊技球の入球を待っている待機状態となった場合に、推奨される発射態様が右打ちとなって、右打ちランプが点灯した状態となる。そうすると、空席のパチンコ機の中から右打ちランプが点灯しているパチンコ機を見つけ出して、大入賞口作動ゲートへ遊技球を入球させることによって当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【４７７７】
本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述したハイエナの発生を防止することで、遊技の健全性を向上することを課題としている。以下、詳細に説明する。
【４７７８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１特定入球領域」及び「第２特定入球領域」としての「入球部」を備え、「特典入球手段」としての特典入球部を備え、「報知手段」としての「報知表示器」を備え、「所定待機状態」としての「条件成立待機状態」を備え、「所定制御」としての「切替制御」を備え、「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」としての「規制状態」を備え、「所定処理」としての「開始処理」を備える。
【４７７９】
また、本発明の「第１特定入球領域」および「第２特定入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能なその他の遊技領域に対して区画された領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口作動ゲート、スルーゲート、入賞口、始動口、盤面に穿設された穴（開口）、遊技球が一時的に滞留可能に区画された領域などが挙げられる。
【４７８０】
「特典入球手段」は、開放する契機が成立した場合に開放状態となる部材を有し、当該部材が開放状態となったときに遊技球が入球可能な領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物を備える大入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に大当たり当選となるＶ入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に遊技状態が確変状態に移行することになるＶ確入賞口、普通電動役物を備える始動口などが挙げられる。
【４７８１】
「報知手段」は、少なくとも２つの態様に切り替え可能であり、その態様が発射手段による発射態様と対応して制御されるものであれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＬＥＤや蛍光ランプ、白熱電球等の発光表示器、液晶表示器、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器などが挙げられる。また、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで、識別可能としたものなどが挙げられる。
【４７８２】
「所定待機状態」は、既に付与することが確定している大当たり等の特典遊技を付与条件が成立するまで遅延させる状態であれば良く、例えば、内部制御においては、特典遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、付与条件の成立の発生が検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該付与条件の成立の発生が検知されるまで繰り返し行なう状態が挙げられる。所定待機状態の間は、当該所定待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。「所定待機状態」としては、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当

たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。
【４７８３】
「所定制御」は、大当たり等の特典遊技を開始する前に、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、フラグ等のデータを更新する処理、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理などが挙げられる。また、この切り換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。
【４７８４】
「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」は、各遊技状態において予め定められた条件に従って大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態であれば良く、遊技機の制御において他の遊技状態と区画して制御可能な遊技状態であれば良い。「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」は、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。
【４７８５】
「所定処理」は、少なくとも第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球した場合に予め定められた遊技状態を開始させる処理であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口の開放の開始、大入賞口の開閉部材の変位の開始、電動役物の開放の開始、電動役物の開閉部材の変位の開始、振り分け部材の変位の開始、特定の表示器に予め定められた情報を表示することの開始、特別図柄の変動遊技の開始、普通図柄の変動遊技の開始などが挙げられる。
【４７８６】
本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第１の規制状態の場合には、左側の遊技領域に設けられた第１入球部を有効に設定し、右側の遊技領域に設けられた第２入球部を無効に設定するので、第２入球部に遊技球が入球しても、第２入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第１の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第１入球部に遊技球を入球させることが可能となる「左打ち」となるので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第１の規制状態は、通常状態において特２残保留にて大当たりに当選した条件成立待機状態であるため、既に遊技者が本遊技機から離れた後である場合が多い。仮に、この状態において第２入球部を有効に設定する構成を採用した場合には、報知表示機が点灯状態に制御され、上述したハイエナに本遊技機が見つけ出されてしまう。しかしながら、本遊技機では、上述したように、この第１の規制状態では報知表示機は消灯状態に制御される。したがって、空席の遊技機の中から報知表示機が点灯している遊技機を見つけ出して、入球部へ遊技球を入球させることによって開始処理を実行させて当該遊技機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）の発生を防止することが可能となる。
【４７８７】
また、本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第２の規制状態の場合には、第２入球部を有効に設定し、第１入球部を無効に設定するので、第１入球部に遊技球が入球しても、第１入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第２の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第２入球部に遊技球を入球させることが可能となる「右打ち」となるので、報知表示機は点灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第２の規制状態は、いわゆる連荘中における条件成立待機状態であるため、一般的に、遊技者が本遊技機を離れることはない。したがって、報知表示機が点灯状態に制御されていても、上述したハイエナは、本遊技機から不当な利益を得ることはできない。
【４７８８】
また、本遊技機では、詳細は後述するが、遊技状態が第３の規制状態の場合には、第１入

球部及び第２入球部のいずれもが無効に設定されるので、第１入球部又は第２入球部に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第３の規制状態の場合には、推奨される発射態様は「右打ち」ではないので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第３の規制状態は、通常状態であるため、遊技者は右打ちをする必要はない。

【４７８９】

このように、本遊技機は、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態に応じて入球部の有効／無効、開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、ハイエナの発生を防止することができるとともに、遊技球の適切な発射態様を遊技者に適切に報知することが可能となる。

【４７９０】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第１０実施形態として説明する。

【４７９１】

《１０－１》遊技機の構造：

図４５５は、第１０実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４７９２】

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

【４７９３】

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

出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【４７９４】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【４７９５】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【４７９６】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。なお、遊技球発射ボタン２６を操作することなしに、遊技者が操作ハンドル２５の回動操作量を最大とする操作を行なうことによって、右打ちを行なうようにしてもよい。
【４７９７】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【４７９８】
図４５６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【４７９９】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【４８００】

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

【４８０１】

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

【４８０２】

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

【４８０３】

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

【４８０４】

図４５７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【４８０５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置９７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置９７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【４８０６】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置９７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５、及び一対の大入賞口作動ゲート９５，９６が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、

普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９と、右打ち報知ランプ（以下、右打ちランプとも呼ぶ）３９ａとを有している。

【４８０７】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４５６）から払い出される。

【４８０８】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。一般に、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させることを「左打ち」と呼び、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射させることを「右打ち」と呼ぶが、第１始動口３３は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４８０９】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４８１０】

スルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４８１１】

一対の大入賞口作動ゲート９５，９６のうちの一方の大入賞口作動ゲート９５は、第１入球部であり、遊技盤３０の左側上方に設けられている。一対の大入賞口作動ゲート９５，９６のうちの他方の大入賞口作動ゲート９６は、第２入球部であり、遊技盤３０の右側上方に設けられている。以下、左側上方に設けられた大入賞口作動ゲート９５を左側大入賞口作動ゲート９５とも呼び、右側上方に設けられた大入賞口作動ゲート９６を右側大入賞口作動ゲート９６とも呼ぶ。第１入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、左打ちした場合に、第１入球部は必ず（すなわち１００％の確率で）入球する必要はなく、第１入球部に入球する遊技球と、第１入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第１入球部は、左打ちした場合に、高い確率（例えば５０％以上）で入球可能となるように、釘４２の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、５０％以上の値に代えて、５０％以下の値としてもよい。左打ちした場合に、第１入球部に入球する遊技球と、第１入球部に入球しない遊技球とが発生しうることから、詳細は後述するが、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１発だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（後述する左一発ハイエナ）の発生を抑制することができ

る。また、変形例として、左打ちした場合に、第１入球部に必ず（すなわち１００％の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【４８１２】

第２入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能であり、左打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、右打ちした場合に、第２入球部は必ず（すなわち１００％の確率で）入球する必要はなく、第２入球部に入球する遊技球と、第２入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第２入球部は、右打ちした場合に、高い確率（例えば５０％以上）で入球可能となるように、釘４２の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、５０％以上の値に代えて、５０％以下の値としてもよい。また、変形例として、右打ちした場合に、第２入球部に必ず（すなわち１００％の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【４８１３】

各大入賞口作動ゲート９５，９６は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各大入賞口作動ゲート９５，９６は、主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルータイプのゲートである。詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。換言すると、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出されない限り、開閉実行モードへの移行は発生しない。なお、本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９０，９１に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域であったが、この代わりに、遊技盤３０の背面側へと通じる入球口タイプの入球領域としてもよい。また、各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域とし、各特定入球部の下に遊技盤３０の背面側へと通じる入球口が設けられた構成としてもよい。

【４８１４】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて右側大入賞口作動ゲート９６よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる特典入球部としての大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を通過した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞

装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。
【４８１５】
小当たり専用可変入賞装置９７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置９７は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口９７ａを備えるとともに、大入賞口９７ａを開閉する開閉扉９７ｂを備えている。開閉扉９７ｂは、通常は遊技球が大入賞口９７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、開閉扉９７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１０個の遊技球が賞球として払い出される。
【４８１６】
遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置９７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。
【４８１７】
一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。
【４８１８】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。
【４８１９】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。
【４８２０】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。
【４８２１】
第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時

間とも呼ぶ。
【４８２２】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【４８２３】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【４８２４】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【４８２５】
右打ちランプ３９ａは、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知する（推奨する）ための報知表示器であり、１つのＬＥＤによって構成されている。右打ちランプ３９ａの周辺には、「右打」との文字が記されている。本実施形態では、右打ちランプ３９ａは、推奨される発射態様が右打ちであるときに点灯し、推奨される発射態様が左打ちであるときに消灯する。推奨される発射態様が右打ちであるときとは、遊技盤３０の右側に位置するスルーゲート３５、大入賞口３６ａ、第２始動口３４、および小当たり専用可変入賞装置９７に遊技球を入球させる事が好ましい遊技状態のことであり、具体的には、大当たりの遊技状態（後述する大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード）や、高確率モードの遊技状態、高頻度サポートモードの遊技状態等が該当する。推奨される発射態様が左打ちであるときとは、例えば、通常状態の遊技状態である。なお、報知表示器は、ＬＥＤに替えて、蛍光ランプ、白熱電球等のその他の発光表示器としてもよい。また、報知表示器は、発光表示器に替えて、液晶表示器や、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器であっても良い。さらに、報知表示器は、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで識別可能にする構成としてもよい。
【４８２６】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【４８２７】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど

、種々の表示装置に換えてもよい。
【４８２８】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【４８２９】
図４５８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４５８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１装飾図柄または第２装飾図柄を示す説明図である。第１装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。
【４８３０】
図４５８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【４８３１】
図４５８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１装飾図柄および第２装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。
【４８３２】
メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４５８（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４５８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。
【４８３３】
具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様

は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４８３４】

サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図４５８（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４５８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【４８３５】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【４８３６】

先に説明した右打ち報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「右を狙え」といった文字が表示される。また、左打ち報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「左に戻せ」といった文字が表示される。右打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ３９ａが消灯状態から点灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に右打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に右打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル２５の回動操作量を最大とする右打ちの操作（または遊技球発射ボタン２６の操作）がなされたときに、右打ち報知演出が終了される構成としてもよい。左打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ３９ａが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に左打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に左打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル２５の回動操作量を最大から左打ちに相当する所定量とする左打ちの操作がなされたときに、左打ち報知演出が終了される構成としてもよい。なお、右打ち報知演出および左打ち報知演出の実行開始のタイミングは必ずしも右打ちランプ３９ａの動作に同期させる必要はなく、右打ちランプ３９ａの動作と独立したタイミングで実行開始してもよい。

【４８３７】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ

機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡ又はサブ表示領域ＳＡにおいて、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とは並列的に（同時に）実行可能となっている。また、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおける所定図柄列の変動表示とサブ表示領域ＳＡにおける所定図柄列の変動表示と並列的に（同時に）実行可能となっている。

【４８３８】

さらに、図４５８（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【４８３９】

また、図４５８（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【４８４０】

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

【４８４１】

図４５７に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【４８４２】

先に説明したように、遊技盤３０の右側には、入球口部材としての第２始動口３４、可変入賞装置３６及び小当たり専用可変入賞装置９７と、スルータイプのゲートとしてのスルーゲート３５及び右側大入賞口作動ゲート９６とが設けられているが、これらは、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球の流下ルートに沿って、上流側から下流側に向かって、右側大入賞口作動ゲート９６、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、第２始動口３４、小当たり専用可変入賞装置９７の順に配置されている。上記流下ルートは、大まかには一つの系統となるように釘４２によって規定されている。なお、第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５は、遊技盤３０の左側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第１入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。また、第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６は、遊技盤３０の右側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第２入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。

【４８４３】
可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが閉鎖状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、上記流下ルートを流下し、最後に最下部に設けられたアウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに入球する。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し、第２始動口３４に入球する。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し、第２始動口３４の電動役物３４ａに接触し、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに入球する。

【４８４４】
《１０－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【４８４５】
図４５９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４８４６】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４８４７】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４５６）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４８４８】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｈが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３

５、大入賞口作動ゲート９５，９６、可変入賞装置３６、小当たり専用可変入賞装置９７などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｈからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５や大入賞口作動ゲート９５，９６を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【４８４９】

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

【４８５０】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、推奨される遊技球発射機構による発射態様に応じて右打ちランプ３９ａの点灯／消灯の制御を実行する。

【４８５１】

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

【４８５２】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【４８５３】

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

【４８５４】

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

行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【４８５５】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【４８５６】
図４６０は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【４８５７】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【４８５８】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【４８５９】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。
【４８６０】
また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリア

が設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【４８６１】

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

【４８６２】

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

【４８６３】

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

【４８６４】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【４８６５】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【４８６６】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどのようにシフトされるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様にシフトされる。

【４８６７】
本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる同時変動機である。
【４８６８】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４８６９】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【４８７０】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４８７１】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４８７２】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【４８７３】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図

柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４５８（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【４８７４】

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

【４８７５】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【４８７６】

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

【４８７７】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【４８７８】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役

実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【４８７９】

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

【４８８０】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【４８８１】

図４６１は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４６１（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４６１（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【４８８２】

図４６１（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。

【４８８３】

一方、図４６１（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９７の１９８個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９７の１９８個の値以外の値（１９８～３９７９）が外れである。「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【４８８４】

本実施形態では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第１始動口用の当否テーブル（高確率モー

ド用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【４８８５】

図４６２は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４６２（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図４６２（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【４８８６】

図４６２（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。

【４８８７】

一方、図４６２（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９７の１９８個の値が設定されている。また、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、１９８～２０８８の１８９１個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～２０８８の値以外の値（２０８９～３９７９）である１８９１個の値が外れである。すなわち、本実施形態では、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる０～１９７の値以外の値(１９８～３９７９)のうちの１／２の数の値が小当たりとなるように設定されている。「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。なお、本実施形態では、開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は１回に限定されている。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置９７の１回の開閉扉９６ｂの開放時間は、例えば０．２秒である。なお、変形例として、開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置９７の１回の開閉扉９６ｂの開放時間は、０．２秒に換えて、０．１秒等の他の時間としてもよい。そして、０～３９７９の値のうち１９８個の値が大当たりというように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【４８８８】

なお、上述したように、本実施形態では、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる値を除いた１９８～３９７９値のうちの１／２といった高い確率で小当たりとなるように設定されているが、当該確率は１／２に限る必要はなく、他の値に換えてもよい。例えば、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる値を除いた１９８～３９７９値のうちの全て、すなわち、１／１といったより高い確率で小当たりとなるように設定してもよい。

【４８８９】

また、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【４８９０】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【４８９１】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【４８９２】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【４８９３】

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

【４８９４】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図４６１および図４６２を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【４８９５】

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

【４８９６】

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

【４８９７】

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

【４８９８】

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

【４８９９】

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

【４９００】

図４６３は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図４６３（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図４６３（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【４９０１】

図４６３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、「８Ｒ確変大当たり」、「８Ｒ通常大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュ」が設定されている。

【４９０２】

確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）となっている。

【４９０３】

通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は８回（８ラウンド）となっている。

【４９０４】

確変大当たり＋小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、さらに、開閉実行モードの終了後の高確率モードかつ低頻度サポートモードとなった遊技状態において小当たりラッシュとなる大当たりである。ここで、小当たりラッシュとは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態となる契機である小当たりに繰り返し当選しうるモードである。１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉

扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）となっている。
【４９０５】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュに対応しており、「２０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【４９０６】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュが最も高く、次に８Ｒ確変大当たりが高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【４９０７】
図４６３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュ、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【４９０８】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。具体的には、本実施形態では、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合より、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるように定められている。
【４９０９】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。
【４９１０】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４９１１】
図４６４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【４９１２】
図４６４（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４６４（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４１９の４２０個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４２０～４６５の４６個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２１０／２３３の確率で電役短開放に当選したこととな

る。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【４９１３】

図４６４（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４６３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【４９１４】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

【４９１５】

《１０－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【４９１６】

図４６４は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４５９）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【４９１７】

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

【４９１８】

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

【４９１９】

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

【４９２０】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７

とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４９２１】

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

【４９２２】

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

【４９２３】

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

【４９２４】

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

【４９２５】

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

【４９２６】

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

【４９２７】

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

【４９２８】

《１０－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【４９２９】

《１０－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率

モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たり＋小当たりラッシュである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【４９３０】

当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短上限回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短上限回数は例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短上限回数である５０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短上限回数である５０回に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短上限回数は、上記の５０回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、時短上限回数によって高頻度サポートモードの継続回数が制限されることはない。

【４９３１】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【４９３２】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【４９３３】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。

【４９３４】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグとが記憶される。高確率モードフラグがＯＦＦであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがＯＮであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【４９３５】
《１０－４－２》小当たりラッシュ：
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュであると振分判定によって判定された場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態に移行する。この高確低サポ状態においては、遊技者に付与される特典として小当たりラッシュが実行される。
【４９３６】
高確低サポ状態においては、推奨される発射態様は右打ちであり、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされる。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードである場合に、２１０／２３３といった高い確率で電役短開放当選する（図４６４（ａ）参照）ことから、高確低サポ状態時においては、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球は、スルーゲート３５を通過することによって、高い確率で、第２始動口３４の電動役物３４ａを１回開放（開放時間は０．６秒）させる契機となり得る。この結果、高確低サポ状態時においては、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度を比較的高く定めることができる。
【４９３７】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選することが可能となっている（図４６２（ｂ）参照）。一方、小当たりに当選した場合、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが１回開放（開放時間は０．２秒）することから、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球を入球することが可能となる。このために、上記のように小当たりに当選することは高い確率であることから、高確低サポ状態時において、小当たりに頻繁に当選して、遊技球（出球）を増やすことが可能となる。このようにして、小当たりラッシュが実行されることになる。
【４９３８】
ここで、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへの遊技球の流れについて説明する。高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ遊技球は流下するが、当該遊技球は、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し（このとき、開閉扉３６ｂは閉鎖状態にある）、第２始動口３４へ向かう。このとき、第２始動口３４の電動役物３４ａが開放状態にある場合には、当該遊技球は第２始動口３４に入球するが、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合には、当該遊技球は第２始動口３４に入球せずに、第２始動口３４よりも下流側に設けられた小当たり専用可変入賞装置９７に向かう。このようにして、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態にある場合に、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球は入球する。
【４９３９】
高確低サポ状態時においては、低頻度サポートモード用の電動役物開放抽選用当否テーブルを用いた電動役物開放抽選が行われることから、第２始動口３４の電動役物３４ａの開放状態は短開放となる。電動役物開放抽選において電役短開放に当選した場合、電動役物３４ａまで流下してきた遊技球は、１００％よりも低い確率（例えば、５０％）で第２始動口３４に入球することになり、電動役物３４ａまで流下してきた遊技球が複数にわたる場合に、一部の遊技球は、閉鎖状態に移行した電動役物３４ａに蹴られて小当たり専用可変入賞装置９７に向かって流下し、開放状態となった小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに入球する。このように、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態時において、サポートモードが低頻度サポートモードでありながら、第２始動口３４への遊技球の入球を可能としながら、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへの

遊技球の入球を可能としてる。
【４９４０】
なお、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされるが、この際にも、遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する（図４６２（ｂ）参照）。しかしながら、本実施形態では、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、２３１／２３３といった高い確率で電役長開放に当選する（図４６４（ｂ）を参照）ことから、高確高サポ状態時においては、電動役物３４ａ付近まで流下した遊技球は開放状態となった電動役物３４ａによって拾われ、当該遊技球は第２始動口３４へ１００％に近い確率で入球することになる。このために、高確高サポ状態時においては、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂに遊技球は入球することがない。したがって、高確高サポ状態時においては、小当たりラッシュが実行されることはない。
【４９４１】
また、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態時（通常時）においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされることが考えられる。この場合においては、高確低サポ状態時と同様に、遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において高い確率で小当たりに当選し、開放状態に移行した小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球が入球し、小当たりラッシュが実行されうる。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態時（通常時）における第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定することによって、低確低サポ状態時（通常時）において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において右打ちを行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。なお、通常時における特２変動時間は、上記１０分に代えて、５分以上の他の長さ（例えば、５分、８分、２０分、６０分等）としてもよい。５分以上の長さがあれば、通常時において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。
【４９４２】
本実施形態のパチンコ機１０は、先に説明したように、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機とした。上述した小当たりラッシュの機能と、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定する構成とを、同時変動の機能を有さずに特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、同時変動の機能を有する構成とすることで、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させられたとしても、特１保留の変動表示を実行することが可能となることから、上述したデメリットを解消することができる。
【４９４３】
《１０－４－３》各大入賞口作動ゲートの有効／無効：
先に説明したように、各大入賞口作動ゲート９５，９６は、当たり抽選によって大当たりに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機

となり得るスルーゲートである。すなわち、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。

【４９４４】

本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。

【４９４５】

すなわち、低確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。

【４９４６】

低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり＋小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の終了時から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出されて開閉実行モードが開始されるまでの期間を、以下、待機状態と呼ぶ。

【４９４７】

《１０－４－４》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって定まる低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、上述した待機状態と、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードとを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【４９４８】

図４６６は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態Ｈ１である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポ

ートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。なお、低確低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであることから、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、低確低サポ状態Ｈ１では、左側大入賞口作動ゲート９５（図中では、単に「左ゲート」と記載、以下同じ）と右側大入賞口作動ゲート９６（図中では、単に「右ゲート」と記載、以下同じ）との両方ともに、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行する機能を働かせない（無効）。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【４９４９】

低確低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確低サポ状態Ｈ１では特１変動中の状態になりうる。低確低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【４９５０】

低確低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり＋小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ただし、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉させる開閉実行モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了後から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過することに基づいて開閉実行モードが開始するまでの状態を待機状態Ｈ２とした場合に、低確低サポ状態Ｈ１から、待機状態Ｈ２を経て、開閉実行モードＨ３に移行する。なお、規制状態としての低確低サポ状態Ｈ１では、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球しても、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理が実行されることがない。

【４９５１】

待機状態Ｈ２は、既に付与することが確定している大当たり遊技、すなわち大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行を、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が通過するといった大当たり開始の条件が成立するまで待機する条件成立待機状態である。条件成立待機状態は、具体的には、内部制御においては、大当たり遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が通過することが検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該遊技球の通過が検知されるまで繰り返し行なう状態である。条件成立待機状態の間は、当該条件成立待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。

【４９５２】

待機状態Ｈ２では、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって、動作が相違する。すなわち、待機状態Ｈ２に移行する前の抽選モードとサポートモードとから定まる遊技状態が、低確低サポ状態Ｈ１、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、および高確低サポ状態Ｈ６のいずれであるかによって、動作が相違する。

【４９５３】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、左側大入賞口作動ゲート９５

が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。このため、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、条件成立待機状態である、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御する右打ちランプ消灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ消灯制御処理は、非報知制御処理である。

【４９５４】

また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。左ゲート狙い報知演出は、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることを遊技者に指示するためのもので、推奨される発射態様は左打ちとなる。具体的には、左ゲート狙い報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「左ゲートを狙え」といった文字が表示される。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り実行され、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものである場合には実行されない。換言すれば、低確低サポ状態Ｈ１において、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものである場合には、左打ちで遊技球が発射されて左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技状態が発生し得ることになる場合であっても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを遊技者に報知するための演出である左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出は実行されず、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り、左ゲート狙い報知演出が実行される。

【４９５５】

遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始する前に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御を実行し、切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御として、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【４９５６】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における特２保留の変動時間がロングに設定されていることから、時短状態（低確高サポ状態Ｈ４）が終了して通常時（低確低サポ状態Ｈ１）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その特２残保留

で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、時短状態（低確高サポ状態Ｈ４）が終了して通常時（低確低サポ状態Ｈ１）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が居ない空席のパチンコ機となったとしても、上述したように、通常時から移行した待機状態Ｈ２において、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。すなわち、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、特２残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態Ｈ２に移行した場合に、右打ちランプ３９ａはもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。換言すれば、左打ちで遊技球が発射されて第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が左打ちであることを報知する演出を実行しない。このために、後ほど詳細に説明するが、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することが可能となっている。

【４９５７】

開閉実行モードＨ３では、推奨される発射態様は右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技に先立ち、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３時において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御する右打ちランプ点灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ点灯制御処理は、報知制御処理である。

【４９５８】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、低確高サポ状態Ｈ４に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短上限回数である５０回限定）となる。

【４９５９】

低確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、第２始動口３４に遊技球を入球させる。

【４９６０】

低確高サポ状態Ｈ４で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確高サポ状態Ｈ４では特２変動中の状態になりうる。低確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態Ｈ４が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。低確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数である５０回に達すると、低確低サポ状態Ｈ１に移行する。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達して低確低サポ状態Ｈ１に移行した場合には、右打ちランプ３９ａが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同

期して、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出が実行される。

【４９６１】

低確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態Ｈ４から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【４９６２】

低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【４９６３】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【４９６４】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、高確高サポ状態Ｈ５に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【４９６５】

高確高サポ状態Ｈ５では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、第２始動口３４に遊技球を入球させる。

【４９６６】

高確高サポ状態Ｈ５で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とし

て実行されるものであることから、高確高サポ状態Ｈ５では特２変動中の状態になりうる。高確高サポ状態Ｈ５で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態Ｈ５が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【４９６７】

高確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【４９６８】

高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作は、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作と同一である。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【４９６９】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【４９７０】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たり＋小当たりラッシュである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、高確低サポ状態Ｈ６に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【４９７１】

高確低サポ状態Ｈ６においては、先に説明したように、小当たりラッシュの特典が付与されることから、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、小当たり専用可変入賞装置

９７の大入賞口９７ａに遊技球を入球させる。
【４９７２】
高確低サポ状態Ｈ６で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確低サポ状態Ｈ６では特２変動中の状態になりうる。高確低サポ状態Ｈ６で実行された遊技回における当たり抽選が小当たり当選の場合には、高確低サポ状態Ｈ６が継続され、遊技者は小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。高確低サポ状態Ｈ６で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確低サポ状態Ｈ６が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。
【４９７３】
高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。
【４９７４】
高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作は、低確高サポ状態Ｈ４や高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作と同一である。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。
【４９７５】
遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。
【４９７６】
待機状態Ｈ２における動作をまとめると、次の通りとなる。
【４９７７】
低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。このため、低確低サポ状態Ｈ

１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限る。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３に移行する。なお、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態Ｈ２に移行した場合には、右打ちランプ３９ａはもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。

【４９７８】

低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３に移行する。

【４９７９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、（ｉ）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合に、右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態Ｈ２である間は右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理を非実行とし、（ii）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２（第２状態）の場合に、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態Ｈ２である間は左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理を非実行とする。

【４９８０】

《１０－４－５》大当たり時の詳細な動作：

当たり抽選において大当たり当選した場合の動作が遊技状態によってどのように変化するのかを、次に詳述する。ここでは、ケース１～ケース３の３つのケースについて説明する。

【４９８１】

図４６７は、ケース１における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース１は、低確低サポ状態時（通常時）に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース１の場合、次のように動作が進行する。

【４９８２】

低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第１図柄表示部３７ａにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセ

グメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第１図柄表示部３７ａに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行する。

【４９８３】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることが可能な左打ちであることから、待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものであることから、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。当該待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート（図中では、左ゲートと記載）９５に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグをＯＮにする制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。開閉実行モードＨ３は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【４９８４】

ケース１の場合は、低確低サポ状態Ｈ１時において、推奨される発射態様は左打ちであり、右打ちランプ３９ａは待機状態Ｈ２に移行する前から消灯状態にある。このため、上記「待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯される」とは、すでに消灯状態にある場合には、消灯状態を継続することを意味する。すなわち、図示の変動開始から変動停止までの期間において、右打ちランプ３９ａは消灯状態にあり、待機状態Ｈ２においても、右打ちランプ３９ａは消灯状態を継続する。

【４９８５】

図４６８は、ケース２における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース２は、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース２の場合、次のように動作が進行する。

【４９８６】

高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において、第２始動口３４へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行する。

【４９８７】

高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は右打ちであることから、待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯されるとともに、右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。当該待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート（図中では、右ゲートと記載）９６に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグをＯＮに

する制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。開閉実行モードＨ３は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【４９８８】

ケース２の場合は、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ３９ａは待機状態Ｈ２に移行する前から点灯状態にある。このため、上記「待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯される」とは、すでに点灯状態にある場合には、点灯状態を継続することを意味する。ケース２の場合には、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において右打ちを実行して遊技を楽しんでいる状態から、当たり抽選において大当たり当選し、待機状態Ｈ２を経て、開閉実行モードＨ３を実行するまで、推奨される発射態様は右打ちであることから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちにずっと維持したまま、大当たりが連続する、いわゆる連チャンを楽しむことができる。

【４９８９】

図４６９は、ケース３における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース３は、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合である。

【４９９０】

低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態Ｈ４において第２始動口３４へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特２保留が２～４個残ることがある。その残った２～４個の特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）のうちの１個の特２残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース３である。図４６９に示すように、特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特２保留に係る変動時間は、例えば１０分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態Ｈ２に移行する。

【４９９１】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。なお、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。その後、待機状態Ｈ２は、その状態のままで継続される。

【４９９２】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、低サポ状態である通常時においても右打ちすると、第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０では、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。しかしながら、この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２

保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これらのデメリットを解消するために、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。

【４９９３】

以上の構成を有する本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態Ｈ４が終了して低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図４６９に示した動作の途中では、パチンコ機１０は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態Ｈ２に移行する。この待機状態Ｈ２では、上述したように、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【４９９４】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機１０についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較して、次の（ｉ）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（ｉ）左側大入賞口作動ゲート９５を備えず、右側大入賞口作動ゲート９６を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点。

【４９９５】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【４９９６】
ここで、左側大入賞口作動ゲート９５も右側大入賞口作動ゲート９６も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート９６を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。
【４９９７】
このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３（図４６９を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【４９９８】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。
【４９９９】
さらに、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機１０が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機１０の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【５０００】
本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。
【５００１】
本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちと

したままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５００２】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５００３】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５００４】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５００５】

本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ちし

た場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【５００６】

《１０－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【５００７】

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

【５００８】

＜タイマ割込み処理＞

図４７０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【５００９】

ステップＳｙ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｙ０１０２に進む。

【５０１０】

ステップＳｙ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０１０３に進む。

【５０１１】

ステップＳｙ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４７２）において、その値を更新する。

【５０１２】

ステップＳｙ０１０４では第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｙ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｙ０１０５に進む。

【５０１３】

ステップＳｙ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｙ０１０６に進む。

【５０１４】
ステップＳｙ０１０６では、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への入球に伴うゲート用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０６のゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【５０１５】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７０：Ｓｙ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５０１６】
図４７１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサ―の検知状態により判定する。ステップＳｙ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｙ０２０３に進む。
【５０１７】
ステップＳｙ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｙ０２０４に進む。
【５０１８】
ステップＳｙ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｙ０２０９に進む。
【５０１９】
ステップＳｙ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【５０２０】
ステップＳｙ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｙ０２０７に進む。一方、ステップＳｙ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【５０２１】
ステップＳｙ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｙ０２０８に進む。
【５０２２】
ステップＳｙ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｙ０２０９に進む。
【５０２３】
ステップＳｙ０２０９では、上述したステップＳｙ０２０４又はステップＳｙ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未

満であるか否かを判定する。ステップＳｙ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｙ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【５０２４】

一方、ステップＳｙ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｙ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｙ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｙ０２１２に進む。なお、始動入賞時に規制状態である場合には、始動保留個数Ｎの加算は実行されるが、即時に変動が開始されることなく、変動の開始処理は待機（非実行）とされる。始動入賞時に規制状態となる場合としては、第１始動口３３に遊技球が入球したときに特１変動中である場合と、第２始動口３４に遊技球が入球したときに特２変動中である場合と、大当たり遊技の実行中である場合とが挙げられる。

【５０２５】

ステップＳｙ０２１２では、ステップＳｙ０１０３（図４７０）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｙ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｙ０１０３（図４７０）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｙ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｙ０１０３（図４７０）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｙ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０２１２を実行した後、ステップＳｙ０２１３に進む。

【５０２６】

ステップＳｙ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｙ０２１３を実行した後、ステップＳｙ０２１４に進む。

【５０２７】

ステップＳｙ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【５０２８】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７３：ステップＳｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【５０２９】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保

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

【５０３０】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｙ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は同時変動機であるが、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機でも規制状態は同様である。また、特２優先機の場合は、第１始動口３３への遊技球の入球時の特２変動中、および、第２始動口３４への遊技球の入球時の特１変動中が規制状態に加わる。特１優先機の場合も、第２始動口３４への遊技球の入球時の特１変動中、および、第１始動口３３への遊技球の入球時の特２変動中が規制状態に加わる。

【５０３１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７０：Ｓｙ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０３２】

図４７２は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｙ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｙ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【５０３３】

ステップＳｙ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｙ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｙ０３０４に進む。

【５０３４】

ステップＳｙ０３０４では、ステップＳｔ０１０３（図４６８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【５０３５】

一方、ステップＳｙ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｙ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【５０３６】

＜ゲート用の入球処理＞

次に、ゲート用の入球処理について説明する。ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７０：Ｓｙ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０３７】

図４７３は、ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される待機状態中フラグがＯＮであるか否かを判定する。待機状態中フラグは、後述するように、待機状態に移行後にＯＮにされ、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０１において、待機状態中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０２に進み、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０４０２において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される左ゲート有効フラグがＯＮであるか否かを判定する。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート９５について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＮにされ、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０３において、左ゲート有効フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０６に進む。

【５０３８】

ステップＳｙ０４０２において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ０４０４に進み、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０４０４において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される右ゲート有効フラグがＯＮであるか否かを判定する。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート９６について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＮにされ、低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０５において、右ゲート有効フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０６に進む。

【５０３９】

ステップＳｙ０４０６では、切替制御として、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される開閉実行モードフラグをＯＮにする。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。その後、ステップＳｙ０４０７に進む。

【５０４０】

ステップＳｙ０４０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される待機状態中フラグをＯＦＦにする。その後、本スルー用の入球処理を終了する。

【５０４１】

一方、ステップＳｙ０４０１において、待機状態中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。ステップＳｙ０４０３において、左ゲート有効フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０３：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。ステップＳｙ０４０４において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０４０４：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。また、ステップＳｙ０４０５において、右ゲート有効フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０５：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【５０４２】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【５０４３】
図４７３は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｙ０５０２に進む。
【５０４４】
ステップＳｙ０５０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｙ０５０２を実行した後、ステップＳｙ０５０３に進む。
【５０４５】
ステップＳｙ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０５０４に進む。
【５０４６】
ステップＳｙ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｙ０５０５に進む。ステップＳｙ０５０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０５０５を実行した後、ステップＳｙ０５０６に進む。
【５０４７】
ステップＳｙ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｙ０５０７に進む。
【５０４８】
ステップＳｙ０５０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｙ０５０８に進む。
【５０４９】
ステップＳｙ０５０８では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｙ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。
【５０５０】
ステップＳｙ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｙ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｙ０５０９及びステップＳｙ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｙ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算する

とともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｙ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【５０５１】

一方、ステップＳｙ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｙ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０５０２に戻り、ステップＳｙ０５０２からステップＳｙ０５０７までの各処理を実行する。

【５０５２】

なお、ステップＳｙ０５０２からステップＳｙ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【５０５３】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４７４：Ｓｙ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０５４】

図４７５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態を経て、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｙ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定された場合には（Ｓｙ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０２に進む。ステップＳｙ０６０２では、待機状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ０６０１において開閉実行モード中か否かを判定し、ステップＳｙ０６０２において待機状態中か否かを判定することによって、待機状態中、および、開閉実行モード中においてステップＳｙ０６０４（またはステップＳｙ０６０５）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間、および待機状態の期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【５０５５】

ステップＳｙ０６０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｙ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【５０５６】

ステップＳｙ０６０２において、待機状態中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０２：ＹＥＳ）、待機状態中であると判定し、ステップＳｙ０６０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、待機状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【５０５７】

ステップＳｙ０６０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止し、停止表示になる際に

ＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０６０３において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０４に進む。

【５０５８】

ステップＳｙ０６０４では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０４を実行した後、ステップＳｙ０６０６に進む。

【５０５９】

一方、ステップＳｙ０６０３において、第１変動中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｙ０６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０６０５に進む。

【５０６０】

ステップＳｙ０６０５では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０５を実行した後、ステップＳｙ０６０６に進む。

【５０６１】

ステップＳｙ０６０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮになり、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０６０６において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０７に進む。

【５０６２】

ステップＳｙ０６０７では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５０６３】

一方、ステップＳｙ０６０６において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０６０８に進む。

【５０６４】

ステップＳｙ０６０８では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【５０６５】

＜第１始動口用の変動開始処理＞

次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４７５：Ｓｙ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５０６６】

図４７６は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０７０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｙ０７０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｙ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０７０２に進む。一方、ステップＳｙ０７０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｙ０７０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【５０６７】

ステップＳｙ０７０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０２を実行した後、ステップＳｙ０７０３に進む。

【５０６８】
ステップＳｙ０７０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０３を実行した後、ステップＳｙ０７０４に進む。
【５０６９】
ステップＳｙ０７０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０４を実行した後、ステップＳｙ０７０５に進む。
【５０７０】
ステップＳｙ０７０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｙ０７０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｙ０７０５を実行した後、ステップＳｙ０７０６に進む。
【５０７１】
ステップＳｙ０７０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。
【５０７２】
ステップＳｙ０７０５及びステップＳｙ０７０６において設定された第１変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ０７０６を実行後、ステップＳｙ０７０７に進む。
【５０７３】
ステップＳｙ０７０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｙ０７０８に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０７０８を実行した後、ステップＳｙ０７０９に進む。
【５０７４】
ステップＳｙ０７０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｙ０７０９を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。
【５０７５】
＜第１始動口用保留情報シフト処理＞
次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図４７６：Ｓｙ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５０７６】
図４７７は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０８０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後、

ステップＳｙ０８０２に進む。
【５０７７】
ステップＳｙ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｙ０８０３に進む。
【５０７８】
ステップＳｙ０８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｙ０８０３を実行した後、第１始動口用本保留情報シフト処理を終了する。
【５０７９】
＜第１始動口用の判定処理＞
次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図４７６：Ｓｙ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５０８０】
図４７８は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０９０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｙ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｙ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０２に進む。
【５０８１】
ステップＳｙ０９０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４６１（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ０９０４に進む。一方、ステップＳｙ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０９０３に進む。
【５０８２】
ステップＳｙ０９０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４６１（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ０９０４に進む。
【５０８３】
ステップＳｙ０９０４では、ステップＳｙ０９０２又はステップＳｙ０９０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０５に進む。
【５０８４】
ステップＳｙ０９０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にＯＮされ、当該第１始動口３３へ

の遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０９０５を実行した後、ステップＳｙ０９０６に進む。

【５０８５】

ステップＳｙ０９０６では、第１始動口用の振分テーブル（図４６３（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｙ０９０６を実行した後、ステップＳｙ０９０７に進む。

【５０８６】

ステップＳｙ０９０７では、ステップＳｙ０９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０８に進む。なお、ステップＳｙ０９０７では、振分判定の結果が「確変大当たり＋小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

【５０８７】

ステップＳｙ０９０８では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９０８を実行した後、ステップＳｙ０９０９に進む。

【５０８８】

ステップＳｙ０９０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９０９を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【５０８９】

ステップＳｙ０９０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｙ０９１０に進む。

【５０９０】

ステップＳｙ０９１０では、ステップＳｙ０９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ０９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９１１に進む。

【５０９１】

ステップＳｙ０９１１では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９１１を実行した後、ステップＳｙ０９１２に進む。

【５０９２】

ステップＳｙ０９１２では、確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり＋小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１２を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【５０９３】

ステップＳｙ０９１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッ

シュでないと判定した場合（Ｓｙ０９１０：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ０９１３に進む。
【５０９４】
ステップＳｙ０９１３では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９１３を実行した後、ステップＳｙ０９１４に進む。
【５０９５】
ステップＳｙ０９１４では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１４を実行した後、第１入球部である第１始動口用の判定処理を終了する。
【５０９６】
ステップＳｙ０９０４において、ステップＳｙ０９０２又はステップＳｙ０９０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｙ０９１５に進む。
【５０９７】
ステップＳｙ０９１５では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｙ０９１５の処理は、上記ステップＳｙ０９０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合、すなわち外れの場合に実行される。すなわち、ステップＳｙ０９１５においては、当否判定の結果が大当たりでない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｙ０９１５を実行した後、ステップＳｙ０９１６に進む。
【５０９８】
ステップＳｙ０９１６では、ステップＳｙ０９１５におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｙ０９１６において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ０９１６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｙ０９１７を実行した後、ステップＳｙ０９１８に進む。ステップＳｙ０９１６において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｙ０９１６：ＮＯ）、そのままステップＳｙ０９１８に進む。
【５０９９】
ステップＳｙ０９１８では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１８を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【５１００】
＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞
次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図４７６：Ｓｙ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１０１】
図４７９は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｙ１００２に進む。
【５１０２】
ステップＳｙ１００２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１００２：ＮＯ）、ステップＳｙ１００３に進む。
【５１０３】
ステップＳｙ１００３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１００３：ＮＯ）、ステップＳｙ１００４に進む。
【５１０４】
ステップＳｙ１００４では、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００４を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。
【５１０５】
一方、ステップＳｙ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００５に進む。
【５１０６】
ステップＳｙ１００５では、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００５を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。
【５１０７】
一方、ステップＳｙ１００２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００６に進む。
【５１０８】
ステップＳｙ１００６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００７に進む。
【５１０９】
ステップＳｙ１００７では、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００７を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。

【５１１０】
一方、ステップＳｙ１００６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１００６：ＮＯ）、ステップＳｙ１００８に進む。
【５１１１】
ステップＳｙ１００８では、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００８を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。
【５１１２】
ステップＳｙ１００９では、ステップＳｙ１００４、ステップＳｙ１００５、ステップＳｙ１００７、ステップＳｙ１００８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。
【５１１３】
＜第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｙ１００４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５１１４】
図４８０は、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１１０２に進む。
【５１１５】
ステップＳｙ１１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１１０２では、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０２を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５１１６】
一方、ステップＳｙ１１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１１０３に進む。
【５１１７】
ステップＳｙ１１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステッ

プＳｙ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１１０４に進む。
【５１１８】
ステップＳｙ１１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０４を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５１１９】
ステップＳｙ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１１０５に進む。
【５１２０】
ステップＳｙ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５１２１】
＜第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｙ１００５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５１２２】
図４８１は、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１２０２に進む。
【５１２３】
ステップＳｙ１２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（vi）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に

用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１２０２では、まず、（iv）～（vi）の中から（iv）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０２を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５１２４】

一方、ステップＳｙ１２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１２０３に進む。

【５１２５】

ステップＳｙ１２０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１２０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１２０４に進む。

【５１２６】

ステップＳｙ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）～（vi）の中から（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５１２７】

ステップＳｙ１２０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１２０５に進む。

【５１２８】

ステップＳｙ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）～（vi）の中から（vi）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５１２９】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｙ１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１３０】

図４８２は、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１３０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１３０２に進む。

【５１３１】
ステップＳｙ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部４５および図柄表示装置４１による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｖｉｉ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖｉｉｉ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ｉｘ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１３０２では、まず、（ｖｉｉ）～（ｉｘ）の中から（ｖｉｉ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０２を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５１３２】
一方、ステップＳｙ１３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１３０３に進む。
【５１３３】
ステップＳｙ１３０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１３０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１３０４に進む。
【５１３４】
ステップＳｙ１３０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｖｉｉ）～（ｉｘ）の中から（ｖｉｉｉ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５１３５】
ステップＳｙ１３０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｙ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１３０５に進む。
【５１３６】
ステップＳｙ１３０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｖｉｉ）～（ｉｘ）の中から（ｉｘ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ

Ｓｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５１３７】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｙ１００８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１３８】

図４８３は、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１４０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１４０２に進む。

【５１３９】

ステップＳｙ１４０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（xii）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１４０２では、まず、（ｘ）～（xii）の中から（ｘ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０２を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５１４０】

一方、ステップＳｙ１４０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、外れと判定した場合）には（ステップＳｙ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１４０３に進む。

【５１４１】

ステップＳｙ１４０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１４０４に進む。

【５１４２】

ステップＳｙ１４０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）～（xii）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５１４３】

ステップＳｙ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には

（Ｓｙ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１４０５に進む。
【５１４４】
ステップＳｙ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）～（xii）の中から（xii）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図４７９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５１４５】
＜第１変動停止処理＞
次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４７５：Ｓｙ０６０５）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。
【５１４６】
図４８４は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１５０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ１５０１において、第２当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０２に進む。
【５１４７】
ステップＳｙ１５０２では、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図４７８）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ１５０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０３に進む。一方、ステップＳｙ１５０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ１５１２に進む。
【５１４８】
ステップＳｙ１５０３では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第１始動口用の判定処理（図４７８）のステップＳｙ０９０９、ステップＳｙ０９１２、ステップＳｙ０９１４、またはステップＳｙ０９１８において設定されている。第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たり当選することになる第１の図柄の変動表示中には、右打ちランプ３９ａは消灯状態に制御される。ステップＳｙ１５０３を実行した後、ステップＳｙ１５０４に進む。
【５１４９】
ステップＳｙ１５０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１５０４を実行した後、ステップＳｙ１５０５に進む。
【５１５０】
ステップＳｙ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４

への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１５０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０６に進む。

【５１５１】

ステップＳｙ１５０６では、第１当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ１５１２に進む。

【５１５２】

一方、ステップＳｙ１５０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５１２に進む。

【５１５３】

ステップＳｙ１５０１において、第２当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０７に進む。

【５１５４】

ステップＳｙ１５０７では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、後述する第２始動口用の変動時間の設定処理（図４８８）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ１５０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ１５０７：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０２に進む。一方、ステップＳｙ１５０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０８に進む。

【５１５５】

ステップＳｙ１５０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ１５０８を実行した後、ステップＳｙ１５０９に進む。

【５１５６】

ステップＳｙ１５０９では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｙ１５０９では、第１始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第１始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｙ１５０９を実行した後、ステップＳｙ１５１０に進む。

【５１５７】

ステップＳｙ１５１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ１５１１に進む。

【５１５８】

ステップＳｙ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＮにする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ１５１２に進む。

【５１５９】

ステップＳｙ１５１２では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５１６０】

ステップＳｙ１５１２において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５１３に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５１６１】

ステップＳｙ１５１３において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｙ１５１４に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が上限である時短上限回数（例えば５０回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【５１６２】

ステップＳｙ１５１４において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｙ１５１４：ＮＯ）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップＳｙ１５１５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｙ１５１５を実行した後、ステップＳｙ１５１６に進む。

【５１６３】

ステップＳｙ１５１６では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ１５１６を実行した後、ステップＳｙ１５１７に進む。

【５１６４】

ステップＳｙ１５１７では、右打ちランプ３９ａを消灯する。ステップＳ１５１７の実行後、本第１変動停止処理を終了する。

【５１６５】

＜第２始動口用の変動開始処理＞

次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４７５：Ｓｙ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１６６】

図４８５は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１６０１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｙ１６０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｙ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１６０２に進む。一方、ステップＳｙ１６０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｙ１６０１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【５１６７】

ステップＳｙ１６０２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０２を実行した後、ステップＳｙ１６０３に進む。

【５１６８】

ステップＳｙ１６０３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０３を実行した後、ステップＳｙ１６０４に進む。

【５１６９】

ステップＳｙ１６０４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動

時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０４を実行した後、ステップＳｙ１６０５に進む。

【５１７０】

ステップＳｙ１６０５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｙ１６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｙ１６０５を実行した後、ステップＳｙ１６０６に進む。

【５１７１】

ステップＳｙ１６０６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、小当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【５１７２】

ステップＳｙ１６０５及びステップＳｙ１６０６において設定された変動用コマンド及び第２種別コマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ１６０６を実行後、ステップＳｙ１６０７に進む。

【５１７３】

ステップＳｙ１６０７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｙ１６０８に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１６０８を実行した後、ステップＳｙ１６０９に進む。

【５１７４】

ステップＳｙ１６０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｙ１６０９を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【５１７５】

＜第２始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図４８５：Ｓｙ１６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５１７６】

図４８６は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１７０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｙ１７０２に進む。

【５１７７】

ステップＳｙ１７０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｙ１７０３に進む。

【５１７８】

ステップＳｙ１７０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｙ１７０

３を実行した後、本第２始動口用保留情報シフト処理を終了する。
【５１７９】
＜第２始動口用の判定処理＞
次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図４８５：Ｓｙ１６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５１８０】
図４８７は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｙ１８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｙ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０２に進む。
【５１８１】
ステップＳｙ１８０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４６２（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ１８０４に進む。一方、ステップＳｙ１８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１８０３に進む。
【５１８２】
ステップＳｙ１８０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４６２（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ１８０４に進む。
【５１８３】
ステップＳｙ１８０４では、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０５に進む。
【５１８４】
ステップＳｙ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＮにする。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１８０５を実行した後、ステップＳｙ１８０６に進む。
【５１８５】
ステップＳｙ１８０６では、第２始動口用の振分テーブル（図４６３（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｙ１８０６を実行した後、ステップＳｙ１８０７に進む。
【５１８６】
ステップＳｙ１８０７では、ステップＳｙ１８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８０７において、振り分け

た大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０８に進む。なお、ステップＳｙ１８０７では、振分判定の結果が「確変大当たり＋小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

【５１８７】

ステップＳｙ１８０８では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８０８を実行した後、ステップＳｙ１８０９に進む。

【５１８８】

ステップＳｙ１８０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【５１８９】

ステップＳｙ１８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ１８１０に進む。

【５１９０】

ステップＳｙ１８１０では、ステップＳｙ１８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８１１に進む。

【５１９１】

ステップＳｙ１８１１では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８１１を実行した後、ステップＳｙ１８１２に進む。

【５１９２】

ステップＳｙ１８１２では、確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり＋小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１２を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【５１９３】

ステップＳｙ１８１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュでないと判定した場合（Ｓｙ１８１０：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ１８１３に進む。

【５１９４】

ステップＳｙ１８１３では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８１３を実行した後、ステップＳｙ１８１４に進む。

【５１９５】

ステップＳｙ１８１４では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示

部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１４を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【５１９６】

ステップＳｙ１８０４において、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｙ１８１５に進み、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１５において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｙ１８１３を実行した後、ステップＳｙ１８１７に進む。

【５１９７】

ステップＳｙ１８１７では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１７を実行した後、第２入球部である第２始動口用の判定処理を終了する。

【５１９８】

ステップＳｙ１８１５において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８１５：ＮＯ）、ステップＳｙ１８１８に進む。

【５１９９】

ステップＳｙ１８１８では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｙ１８１８の処理は、上記ステップＳｙ１８０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たりでもない場合に実行される。すなわち、ステップＳｙ１８１２においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たりでもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｙ１８１８を実行した後、ステップＳｙ１８１９に進む。

【５２００】

ステップＳｙ１８１９では、ステップＳｙ１８１８におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１９において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ１８１９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８２０に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｙ１８２０を実行した後、ステップＳｙ１８２１に進む。ステップＳｙ１８１９において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｙ１８１９：ＮＯ）、ステップＳｙ１８２０を実行することなく、ステップＳｙ１８２１に進む。

【５２０１】

ステップＳｙ１８２１では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウ

ンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８２１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【５２０２】

＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図４８５：Ｓｙ１６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２０３】

図４８８は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｙ１９０２に進む。

【５２０４】

ステップＳｙ１９０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０３に進む。

【５２０５】

ステップＳｙ１９０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０４に進む。

【５２０６】

ステップＳｙ１９０４では、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０４を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【５２０７】

一方、ステップＳｙ１９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０５に進む。

【５２０８】

ステップＳｙ１９０５では、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０５を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【５２０９】

一方、ステップＳｙ１９０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０６に進む。

【５２１０】

ステップＳｙ１９０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０７に進む。

【５２１１】

ステップＳｙ１９０７では、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０７を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【５２１２】

一方、ステップＳｙ１９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１９０６：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０８に進む。

【５２１３】

ステップＳｙ１９０８では、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図４６６における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０８を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【５２１４】

ステップＳｙ１９０９では、ステップＳｙ１９０４、ステップＳｙ１９０５、ステップＳｙ１９０７、ステップＳｙ１９０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【５２１５】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｙ１９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２１６】

図４８９は、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２００１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップＳｙ２００１を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２１７】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｙ１８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２１８】

図４９０は、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２１０２に進む。

【５２１９】

ステップＳｙ２１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（Ｉ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ＩＩ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ＩＩＩ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２１０２では、まず、（Ｉ）～（ＩＩＩ）の中から（Ｉ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０２を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２２０】

一方、ステップＳｙ２１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２１０３に進む。

【５２２１】

ステップＳｙ２１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２１０４に進む。

【５２２２】

ステップＳｙ２１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（Ｉ）～（ＩＩＩ）の中から（ＩＩ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０４を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２２３】

ステップＳｙ２１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２１０５に進む。

【５２２４】

ステップＳｙ２１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（Ｉ）～（ＩＩＩ）の中から（ＩＩＩ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２２５】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理

のサブルーチン（図４８８：Ｓｙ１９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２２６】

図４９０は、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０２に進む。

【５２２７】

ステップＳｙ２２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部４５および図柄表示装置４１による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（ＩＶ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（Ｖ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（ＶＩ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ＶＩＩ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２２０２では、まず、（ＩＶ）～（ＶＩＩ）の中から（ＩＶ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２２８】

一方、ステップＳｙ２２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０３に進む。

【５２２９】

ステップＳｙ２２０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０４に進む。

【５２３０】

ステップＳｙ２２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩＩ）の中から（Ｖ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２３１】

ステップＳｙ２２０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０５に進む。
【５２３２】
ステップＳｙ２２０５では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２２０５において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０６に進む。
【５２３３】
ステップＳｙ２２０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩＩ）の中から（ＶＩ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０６を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５２３４】
ステップＳｙ２２０６において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０７に進む。
【５２３５】
ステップＳｙ２２０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩＩ）の中から（ＶＩＩ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０７を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【５２３６】
＜第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図４８８：Ｓｙ１９０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２３７】
図４９２は、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０２に進む。
【５２３８】
ステップＳｙ２３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ＶＩＩＩ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ＩＸ）高確低サポ状態で、当たり抽選において小

当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（Ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ＸＩ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２３０２では、まず、（ＶＩＩＩ）～（ＸＩ）の中から（ＶＩＩＩ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２３９】

一方、ステップＳｙ２３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０３に進む。

【５２４０】

ステップＳｙ２３０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０４に進む。

【５２４１】

ステップＳｙ２３０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＶＩＩＩ）～（ＸＩ）の中から（ＩＸ）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２４２】

ステップＳｙ２３０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０５に進む。

【５２４３】

ステップＳｙ２３０５では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２３０５において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０６に進む。

【５２４４】

ステップＳｙ２３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＶＩＩＩ）～（ＸＩ）の中から（Ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０６を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２４５】

ステップＳｙ２３０６において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０７に進む。

【５２４６】

ステップＳｙ２３０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＶＩＩＩ）～（ＸＩ）の中から（ＸＩ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図４８８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０７を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【５２４７】

＜第２変動停止処理＞

次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４７５：Ｓｙ０６０８）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【５２４８】

図４９２は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第１当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ２４０１において、第１当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０２に進む。

【５２４９】

ステップＳｙ２４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「小当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ２４０２において、小当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０３に進む。

【５２５０】

ステップＳｙ２４０３では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図４８８）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０４に進む。一方、ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２４１９に進む。

【５２５１】

ステップＳｙ２４０４では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図４８７）のステップＳｙ１８０９、ステップＳｙ１８１２、ステップＳｙ１８１４、またはステップＳｙ１８２１において設定されている。ステップＳｙ２４０４を実行した後、ステップＳｙ２４０５に進む。

【５２５２】

ステップＳｙ２４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４０５を実

行した後、ステップＳｙ２４０６に進む。
【５２５３】
ステップＳｙ２４０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ｂの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４０６において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０７に進む。
【５２５４】
ステップＳｙ２４０７では、第２当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【５２５５】
一方、ステップＳｙ２４０６において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１９に進む。
【５２５６】
ステップＳｙ２４０１において、第１当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０８に進む。
【５２５７】
ステップＳｙ２４０８では、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図４７９）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０８において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４０８：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０３に進む。一方、ステップＳｙ２４０８において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０９に進む。
【５２５８】
ステップＳｙ２４０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２４０９を実行した後、ステップＳｙ２４１０に進む。
【５２５９】
ステップＳｙ２４１０では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｙ２４１０では、第２始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第２始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｙ２４１０を実行した後、ステップＳｙ２４１１に進む。
【５２６０】
ステップＳｙ２４１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２４１２に進む。
【５２６１】
ステップＳｙ２４１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＮにする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ２４１３に進む。
【５２６２】
ステップＳｙ２４０２において、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１３に進む。
【５２６３】
ステップＳｙ２４１３では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図４８８）において設定した第２

図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１４に進む。一方、ステップＳｙ２４１３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４１３：ＮＯ）、ステップＳｙ２４１９に進む。

【５２６４】

ステップＳｙ２４１４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２４１５に進む。

【５２６５】

ステップＳｙ２４１５では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図４８７）のステップＳｙ１８０９、ステップＳｙ１８１２、ステップＳｙ１８１４、またはステップＳｙ１８２１において設定されている。ステップＳｙ２４１５を実行した後、ステップＳｙ２４１６に進む。

【５２６６】

ステップＳｙ２４１６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４１６を実行した後、ステップＳｙ２４１７に進む。

【５２６７】

ステップＳｙ２４１７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり実行モードフラグをＯＦＦにする。小当たり実行モードフラグは、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を停止する際にＯＮにされるフラグである。ステップＳｙ２４１７を実行した後、ステップＳｙ２４１８に進む。

【５２６８】

ステップＳｙ４１８では、小当たりラッシュコマンドを設定する。小当たりラッシュコマンドは、小当たりラッシュの状態であることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。小当たりラッシュコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２４１８を実行した後、ステップＳｙ２４１９に進む。

【５２６９】

ステップＳｙ２４１９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５２７０】

ステップＳｙ２４１９において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４１９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４２０に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５２７１】

ステップＳｙ２４２０において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２４２０：ＮＯ）、ステップＳｙ２４２１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数（例えば５０回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することがで

きる。
【５２７２】
ステップＳｙ２４２１において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｙ２４２１：ＮＯ）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップＳｙ２４２２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｙ２４２２を実行した後、ステップＳｙ２４２３に進む。
【５２７３】
ステップＳｙ２４２３では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【５２７４】
ステップＳｙ２４１９において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２４１９：ＮＯ）、本第２変動停止処理を終了する。ステップＳｙ２４２０において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４２０：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。また、ステップＳｙ２４２１において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｙ２４２１：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。
【５２７５】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４７４：Ｓｙ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２７６】
図４９３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【５２７７】
ステップＳｙ２５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。
【５２７８】
ステップＳｙ２５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【５２７９】
ステップＳｙ２５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０４に進み、小当たり実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たり実行モードフラグは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉処理の開始時にＯＮにされ、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉処理の終了時にＯＦＦにされる。
【５２８０】
ステップＳｙ２５０４において、小当たり実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０５に進み、待機状態移行フラグがＯＮであるか否かを判定する。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでＯＮにされ、待機状態に移行後に

ＯＦＦにされる。
【５２８１】
ステップＳｙ２５０５において、待機状態移行フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０５：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０６に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。
【５２８２】
ステップＳｙ２５０６において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５０７に進む。一方、ステップＳｙ２５０６において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０６：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【５２８３】
ステップＳｙ２５０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２５０７を実行した後、ステップＳｙ２５０８に進む。
【５２８４】
ステップＳｙ２５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２５０８を実行した後、ステップＳｙ２５０９に進む。
【５２８５】
ステップＳｙ２５０９では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７４：ステップＳｙ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２５０９を実行した後、ステップＳｙ２５１０に進む。
【５２８６】
ステップＳｙ２５１０では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７４：ステップＳｙ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２５１０を実行した後、ステップＳｙ２５１１に進む。
【５２８７】
ステップＳｙ２５１１では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている
【５２８８】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【５２８９】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【５２９０】
ステップＳｙ２５１１を実行した後、ステップＳｙ２５１２に進む。ステップＳｙ２５１２では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｙ２５１２を実行した後、ステップＳｙ２５１３に進む。
【５２９１】
ステップＳｙ２５１３では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ２５１３を実行した後、ステップＳｙ２５１４に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。ステップＳｙ２５０７からステップＳｙ２５１４までの処理が開閉実行モードの開始処理である。
【５２９２】
ステップＳｙ２５０５において、待機状態移行フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１５に進み、待機状態移行フラグＯＮ時処理を実行する。待機状態移行フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５２９３】
ステップＳｙ２５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１６に進み、オープニング期間フラグＯＮ時処理を実行する。オープニング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５２９４】
ステップＳｙ２５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１７に進み、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を実行する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１７を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５２９５】
ステップＳｙ２５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１８に進み、エンディング期間フラグＯＮ時処理を実行する。エンディング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１８を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５２９６】
ステップＳｙ２５０４において、小当たり実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１９に進み、小当たり開閉処理を実行する。小当たり開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【５２９７】

＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｙ２５１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５２９８】
図４９５は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、ステップＳｙ２６０１において、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｙ２６０１を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【５２９９】
＜待機状態移行フラグＯＮ時処理＞
次に、待機状態移行フラグＯＮ時処理について説明する。待機状態移行フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｙ２５１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３００】
図４９６は、待機状態移行フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＦＦにする。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでＯＮにされ、待機状態に移行後にＯＦＦにされる。その後、ステップＳｙ２７０２に進む。
【５３０１】
ステップＳｙ２７０２では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５３０２】
ステップＳｙ２７０２において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２７０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２７０３に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【５３０３】
ステップＳｙ２７０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２７０４に進む。
【５３０４】
ステップＳｙ２７０４では、左ゲート有効フラグをＯＮにする。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート９５について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。その後、ステップＳｙ２７０５に進み、右ゲート有効フラグをＯＦＦにする。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート９６について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。すなわち、ステップＳｙ２７０２およびステップＳｙ２７０３によって、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時とあると判定された場合には、ステップＳｙ２７０４およびステップＳｙ２７０５によって、左ゲート有効フラグをＯＮにし、右ゲート有効フラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２７０５の実行後、ステップＳｙ２７０６に進む。
【５３０５】
ステップＳｙ２７０６では、右打ちランプ３９ａを消灯する。その後、ステップＳｙ２７１０に進み、待機状態中フラグをＯＮにする。その後、本待機状態移行フラグＯＮ時処理を終了する。
【５３０６】

ステップＳｙ２７０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２７０７に進む。
【５３０７】
ステップＳｙ２７０７では、左ゲート有効フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２７０８に進み、右ゲート有効フラグをＯＮにする。すなわち、ステップＳｙ２７０２およびステップＳｙ２７０３によって、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態、または抽選モードが高確率モードである遊技状態（すなわち、低確高サポ状態、高確高サポ状態、または高確低サポ状態）である場合には、ステップＳｙ２７０７およびステップＳｙ２７０８によって、左ゲート有効フラグをＯＦＦにし、右ゲート有効フラグをＯＮにする。ステップＳｙ２７０８の実行後、ステップＳｙ２７０９に進む。
【５３０８】
ステップＳｙ２７０９では、右打ちランプ３９ａを点灯する。その後、ステップＳｙ２７１０に進み、待機状態中フラグをＯＮにする。その後、本待機状態移行フラグＯＮ時処理を終了する。
【５３０９】
＜オープニング期間フラグＯＮ時処理＞
次に、オープニング期間フラグＯＮ時処理について説明する。オープニング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｙ２５１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３１０】
図４９７は、オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２８０１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ２８０１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２８０２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２８０３に進む。
【５３１１】
ステップＳｙ２８０３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｙ２８０３を実行した後、ステップＳｙ２８０４に進む。
【５３１２】
ステップＳｙ２８０４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。ステップＳｙ２８０４を実行した後、ステップＳｙ２８０５に進む。
【５３１３】
ステップＳｙ２８０５では、右打ちランプ３９ａを点灯する。開閉実行モード時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ３９ａは点灯される。その後、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【５３１４】
ステップＳｙ２８０１において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２８０１：ＮＯ）、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【５３１５】
＜開閉処理期間フラグＯＮ時処理＞
次に、開閉処理期間フラグＯＮ時処理について説明する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｙ２５１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３１６】
図４９８は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２９０１では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｙ２９０１を実行した後、ステップＳｙ２９０２に進む。
【５３１７】

ステップＳｙ２９０２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２９０３に進む。一方、ステップＳｙ２９０２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２９０２：ＮＯ）、そのまま本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【５３１８】

ステップＳｙ２９０３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｙ２９０４に進む。

【５３１９】

ステップＳｙ２９０４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｙ２４０４を実行した後、ステップＳｙ２９０５に進む。

【５３２０】

ステップＳｙ２９０５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｙ２９０５を実行した後、ステップＳｙ２９０６に進む。

【５３２１】

ステップＳｙ２９０６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｙ２９０６を実行した後、ステップＳｙ２９０７に進む。

【５３２２】

ステップＳｙ２９０７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【５３２３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図４９８：Ｓｙ２９０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３２４】

図４９９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３００１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｙ３００１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｙ３００１：ＮＯ）、ステップＳｙ３００２に進む。

【５３２５】

ステップＳｙ３００２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００３に進む。

【５３２６】

ステップＳｙ３００３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｙ３００４に進む。

【５３２７】

ステップＳｙ３００４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７３：Ｓｙ０４０２）において音

声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３００４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【５３２８】
ステップＳｙ３００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３００２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【５３２９】
ステップＳｙ３００１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｙ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００５に進む。
【５３３０】
ステップＳｙ３００５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｙ３００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００６に進む。
【５３３１】
ステップＳｙ３００６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｙ３００７に進む。
【５３３２】
ステップＳｙ３００７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７３：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３００７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。
【５３３３】
ステップＳｙ３００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３００５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【５３３４】
＜エンディング期間フラグＯＮ時処理＞
次に、エンディング期間フラグＯＮ時処理について説明する。エンディング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｙ２５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３３５】
図５００は、エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３１０１では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｙ２８０５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ２８０５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３１０２に進む。
【５３３６】
ステップＳｙ３１０２では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ３１０３に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｙ３１０３を実行した後、ステップＳｙ３１０４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ３１０５に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【５３３７】

一方、ステップＳｙ３１０１において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｙ３１０１：ＮＯ）、そのまま本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【５３３８】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図５００：Ｓｙ３１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３３９】

図５０１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３２０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【５３４０】

ステップＳｙ３２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【５３４１】

ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０３に進む。一方、ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ３２０８に進む。

【５３４２】

ステップＳｙ３２０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｙ３２０３を実行した後、ステップＳｙ３２０４に進む。

【５３４３】

ステップＳｙ３２０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｙ３２０４を実行した後、ステップＳｙ３２０５に進む。

【５３４４】

ステップＳｙ３２０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｙ３２０５を実行した後、ステップＳｙ３２０６に進む。

【５３４５】

ステップＳｙ３２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ３２０７に進む。

【５３４６】

ステップＳｙ３２０７では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【５３４７】

ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ３２０８に進み、今回

の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定する。

【５３４８】

ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０９に進む。一方、ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０８：ＮＯ）、ステップＳｙ３２１４に進む。

【５３４９】

ステップＳｙ３２０９では、対応する確変大当たりフラグ＋小当たりラッシュをＯＦＦにする。ステップＳｙ３２０９を実行した後、ステップＳｙ３２１０に進む。

【５３５０】

ステップＳｙ３２１０では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｙ３２１０を実行した後、ステップＳｙ３２１１に進む。

【５３５１】

ステップＳｙ３２１１では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｙ３２１１を実行した後、ステップＳｙ３２１２に進む。

【５３５２】

ステップＳｙ３２１２では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３２１２を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【５３５３】

ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュではないと判定した場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常大当たりであるということであることから、ステップＳ３２１３では、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ３２１３を実行した後、ステップＳｙ３２１４に進む。なお、右打ちランプ３９ａが消灯状態に制御されている状態であって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することになる変動中の状態（すなわち、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態としての特１図柄の変動中の状態）において、さらに第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて、大当たり当選となる当たり乱数カウンタＣ１を取得した場合に、開閉実行モードを発生させるための切替制御として、大当たり当選となる当たり乱数カウンタＣ１の値を保留記憶する制御や、当該値をシフトする制御、当該値に対する当たり抽選の当否判定などの一連の処理を実行可能である。

【５３５４】

ステップＳｙ３２１４では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｙ３２１４を実行した後、ステップＳｙ３２１５に進む。

【５３５５】

ステップＳｙ３２１５では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ３２１６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ス

テップＳｙ３２１６を実行した後、ステップＳｙ３２１７に進む。
【５３５６】
ステップＳｙ３２１７では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図４７４）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【５３５７】
ステップＳｙ３２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０１：ＮＯ）、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【５３５８】
＜小当たり開閉処理＞
次に、小当たり開閉処理について説明する。小当たり開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｙ２５１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３５９】
図５０２は、小当たり開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３３０１では、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｙ３３０１において、開閉扉９７ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｙ３３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３３０２に進む。
【５３６０】
ステップＳｙ３３０２では、開閉扉９７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉９７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３３０２において、開閉扉９７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０３に進む。
【５３６１】
ステップＳｙ３３０３では、開閉扉９７ｂを開放する。その後、ステップＳｙ３３０４に進む。
【５３６２】
ステップＳｙ３３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７３：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３３０４を実行した後、本小当たり開閉処理を終了する。
【５３６３】
ステップＳｙ３３０２において、開閉扉９７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３３０２：ＮＯ）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。
【５３６４】
ステップＳｙ３３０１において、開閉扉９７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｙ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０５に進む。
【５３６５】
ステップＳｙ３３０５では、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉９７ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉９７ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｙ３３０５において、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０６に進む。
【５３６６】
ステップＳｙ３３０６では、開閉扉９７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｙ３３０７に

進む。
【５３６７】
ステップＳｙ３３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７３：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３３０７を実行した後、ステップＳｙ３３０７に進む。
【５３６８】
ステップＳｙ３３０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり実行モードフラグをＯＦＦにする。小当たり実行モードフラグは、上述のように、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を停止する際にＯＮにされるフラグである。ステップＳｙ３３０７の実行後、本小当たり開閉処理を終了する。
【５３６９】
ステップＳｙ３３０５において、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３３０５：ＮＯ）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。
【５３７０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４７４：Ｓｙ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３７１】
図５０３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ３４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ３４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３４０２に進む。
【５３７２】
ステップＳｙ３４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ３４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ３４０２:ＮＯ）、ステップＳｙ３４０３に進む。
【５３７３】
ステップＳｙ３４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【５３７４】
ステップＳｙ３４０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０４に進む。
【５３７５】
ステップＳｙ３４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３４０４において、変動表示の終了タイミングで

あると判定した場合には（Ｓｙ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｙ３４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｙ３４０４：ＮＯ）、ステップＳｙ３４０６に進む。

【５３７６】

ステップＳｙ３４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｙ３４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｙ３４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０７に進む。

【５３７７】

ステップＳｙ３４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｙ３４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｙ３４０７において開閉実行モードではなく（Ｓｙ３４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｙ３４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｙ３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電役長開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５００」（すなわち５．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｙ３４１０に進む。

【５３７８】

ステップＳｙ３４１０では、ステップＳｙ３４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ３４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｙ３４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【５３７９】

一方、ステップＳｙ３４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１０：ＮＯ）、ステップＳｙ３４１１の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

【５３８０】

ステップＳｙ３４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｙ３４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｙ３４０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｙ３４０８：ＮＯ）、ステップＳｙ３４１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４１９であった場合に、電役短開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「３００」（すなわち０．６ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｙ３４１３に進む。

【５３８１】

ステップＳｙ３４１３では、ステップＳｙ３４１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ３４１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｙ３４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【５３８２】
ステップＳｙ３４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１５に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３４１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１６に進む。
【５３８３】
ステップＳｙ３４１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｙ３４１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５３８４】
ステップＳｙ３４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１８に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【５３８５】
＜電役開閉処理＞
次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５０３：Ｓｙ３４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５３８６】
図５０４は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３５０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｙ３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０２に進む。
【５３８７】
ステップＳｙ３５０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３５０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。
【５３８８】
ステップＳｙ３５０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｙ３５０３を実行した後、ステップＳｙ３５０４に進む。
【５３８９】
ステップＳｙ３５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｙ３５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか

否かを判定する。ステップＳｙ３５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｙ３５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【５３９０】

ステップＳｙ３５０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３５０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３５０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｙ３５０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｙ３５０９に進む。

【５３９１】

ステップＳｙ３５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０９：ＮＯ）、ステップＳｙ３５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【５３９２】

ステップＳｙ３５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｙ３５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【５３９３】

一方、ステップＳｙ３５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｙ３５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｙ３５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｙ３５１０：ＮＯ）、ステップＳｙ３５１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【５３９４】

《１３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【５３９５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５３９６】

図５０５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５３９７】

ステップＳｙ３６０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｙ３６０１を実行した後、ステップＳｙ３６０２

に進む。
【５３９８】
ステップＳｙ３６０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｙ３６０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３６０２を実行した後、ステップＳｙ３６０３に進む。
【５３９９】
ステップＳｙ３６０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３６０３を実行した後、ステップＳｙ３６０４に進む。
【５４００】
ステップＳｙ３６０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｙ３６０４を実行した後、ステップＳｙ３６０５に進む。
【５４０１】
ステップＳｙ３６０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｙ３６０５を実行した後、ステップＳｙ３６０６に進む。
【５４０２】
ステップＳｙ３６０６では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した各種のコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることを遊技者に指示するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。ステップＳｙ３６０６を実行した後、ステップＳｙ３６０７に進む。
【５４０３】
ステップＳｙ３６０７では、小当たりラッシュ演出用処理を実行する。小当たりラッシュ演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した小当たりラッシュコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、小当たりラッシュに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、小当たりラッシュの状態に移行したことを認めることができる。この結果、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｙ３６０７を実行した後、ステップＳｙ３６０８に進む。
【５４０４】
ステップＳｙ３６０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｙ３６０８を実行した後、ステップＳｙ３６０９に進む。
【５４０５】
ステップＳｙ３６０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｙ３６０９を実行した後、ステップＳｙ３６１０に進む。
【５４０６】

ステップＳｙ３６１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｙ３６１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５４０７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５０５：Ｓｙ３７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４０８】

図５０６は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３７０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｙ３７０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３７０２に進む。

【５４０９】

ステップＳｙ３７０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｙ３７０２を実行した後、ステップＳｙ３７０３に進む。

【５４１０】

ステップＳｙ３７０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｙ３７０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｙ３７０３を実行した後、ステップＳｙ３７０４に進む。

【５４１１】

ステップＳｙ３７０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｙ３７０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｙ３７０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【５４１２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図５０６：Ｓｙ３７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４１３】

図５０７は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３８０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｙ３８０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｙ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３８０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｙ３８０２を実行した後、ステップＳｙ３８０４に進む。

【５４１４】

ステップＳｙ３８０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｙ３８０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｙ３８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｙ３８０３を実行した後、ステップＳｙ３８０４に進む。

【５４１５】

ステップＳｙ３８０２及びステップＳｙ３８０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【５４１６】

ステップＳｙ３８０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ３７０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【５４１７】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５０５：Ｓｙ３６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４１８】

図５０８は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３９０１では、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【５４１９】

ステップＳｙ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＮする。

【５４２０】

ステップＳｙ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３９０３に進み、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【５４２１】

ステップＳｙ３９０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＦＦする。

【５４２２】

ステップＳｙ３９０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０３：ＮＯ）、そのままステップＳｙ３９０５に進む。また、ステップＳｙ３９０２を実行した後、またはステップＳｙ３９０４を実行した後、ステップＳｙ３９０５に進む。

【５４２３】

ステップＳｙ３９０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【５４２４】

ステップＳｙ３９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮする。

【５４２５】

ステップＳｙ３９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０５：ＮＯ）、ステップＳｙ３９０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【５４２６】

ステップＳｙ３９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０８に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。

【５４２７】

ステップＳｙ３９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０７：ＮＯ）、そのままステップＳｙ３９０９に進む。また、ステップＳｙ３９０６を実行した後、またはステップＳｙ３９０８を実行した後、ステップＳｙ３９０９に進む。

【５４２８】

ステップＳｙ３９０９では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄と第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄とを

表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９０９を実行した後、ステップＳｙ３９１０に進む。

【５４２９】

ステップＳｙ３９１０では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９１０を実行した後、ステップＳｙ３９１１に進む。

【５４３０】

ステップＳｙ３９１１では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９１１を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【５４３１】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０８：Ｓｙ３９０９）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【５４３２】

図５０９は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４００１では、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５４３３】

ステップＳｙ４００１において、音光側高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００２に進み、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【５４３４】

ステップＳｙ４００２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４００２：ＮＯ）、ステップＳｙ４００３に進む。

【５４３５】

ステップＳｙ４００３では、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示するとともに、図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する。

【５４３６】

ステップＳｙ４００１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００４に進む。また、ステップＳｙ４００２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００４に進む。

【５４３７】

ステップＳｙ４００４では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を

図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態のそれぞれにおいて、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示するとともに、図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する。

【５４３８】

ステップＳｙ４００３を実行した後、または、ステップＳｙ４００４を実行した後、表示態様切替処理を終了する。

【５４３９】

＜特１用遊技回演出設定処理＞

次に、特１用遊技回演出設定処理について説明する。特１用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０８：Ｓｙ３９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４４０】

図５１０は、特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４１０１では、主側ＭＰＵ６２から第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｙ４１０１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｙ４１０１：ＮＯ）、本特１用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｙ４１０１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４１０２に進む。

【５４４１】

ステップＳｙ４１０２では、今回受信した第１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｙ４１０３に進む。

【５４４２】

ステップＳｙ４１０３では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第１演出パターン設定処理を実行する。第１演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ４１０３を実行した後、ステップＳｙ４１０４に進む。

【５４４３】

ステップＳｙ４１０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【５４４４】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の

組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｙ４１０４を実行した後、ステップＳｙ４１０５に進む。

【５４４５】

ステップＳｙ４１０５では、今回の第１始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第１変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第１変動用コマンドの内容から今回の第１始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｙ４１０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第１変動表示パターンを選択する。なお、第１変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図Ｂ０８）に記憶されている第１変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｙ４１０６に進む。

【５４４６】

ステップＳｙ４１０６では、今回の第１始動口用遊技回において設定された第１演出パターン、停止図柄、第１変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｙ４１０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｙ４１０７を実行した後、ステップＳｙ４１０８に進む。

【５４４７】

ステップＳｙ４１０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｙ４１０８を実行した後、ステップＳｙ４１０９進む。

【５４４８】

ステップＳｙ４１０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５０６）のステップＳｙ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｙ４１０８において特定された第１保留個数に対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を第１保留個数に対応させて変更する。ステップＳｙ４１０９を実行した後、特１用遊技回演出設定処理を終了する。

【５４４９】

＜第１演出パターン設定処理＞

次に、第１演出パターン設定処理について説明する。第１演出パターン設定処理は、特１用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５１０：Ｓｙ４１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４５０】

図５１１は、第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４１０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０２に進む。

【５４５１】

ステップＳｙ４２０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０３に進む。

【５４５２】

ステップＳｙ４２０３では、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実

行する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０３を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【５４５３】

一方、ステップＳｙ４２０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０４に進む。

【５４５４】

ステップＳｙ４２０４では、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０４を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【５４５５】

一方、ステップＳｙ４２０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０５に進む。

【５４５６】

ステップＳｙ４２０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０６に進む。

【５４５７】

ステップＳｙ４２０６では、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０６を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【５４５８】

一方、ステップＳｙ４２０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４２０５：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０７に進む。

【５４５９】

ステップＳｙ４２０７では、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０７を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【５４６０】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始

動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｙ４２０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４６１】

図５１２は、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４３０２に進む。

【５４６２】

ステップステップＳｙ４３０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のステップＳｙ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４３０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４３０３に進む。

【５４６３】

ステップＳｙ４３０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４３０３では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０３を実行した後、ステップＳｙ４３０４に進む。

【５４６４】

ステップＳｙ４３０４では、ステップＳｙ４３０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０２（図４８０）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４３０５では、ステップＳｙ４３０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４３０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【５４６５】

一方、ステップＳｙ４３０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４３０７に進む。

【５４６６】

ステップＳｙ４３０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ

４３０４に進み、ステップＳｙ４３０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０４（図４８０）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【５４６７】

ステップＳｙ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４３０８に進む。

【５４６８】

ステップＳｙ４３０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４３０４に進み、ステップＳｙ４３０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０５（図４８０）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【５４６９】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４７０】

図５１３は、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４４０２に進む。

【５４７１】

ステップステップＳｙ４４０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４４０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４４０３に進む。

【５４７２】

ステップＳｙ４４０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４４０３では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０３を実行した後、ステップＳｙ４４０４に進む。

【５４７３】

ステップＳｙ４４０４では、ステップＳｙ４４０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０２（図４８１）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取

得する。続く、ステップＳｙ４４０５では、ステップＳｙ４４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４４０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【５４７４】

一方、ステップＳｙ４４０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４４０７に進む。

【５４７５】

ステップＳｙ４４０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４４０４に進み、ステップＳｙ４４０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０４（図４８１）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５４７６】

ステップＳｙ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４４０８に進む。

【５４７７】

ステップＳｙ４４０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４４０４に進み、ステップＳｙ４４０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０５（図４８１）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５４７８】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４７９】

図５１４は、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４５０２に進む。

【５４８０】

ステップステップＳｙ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当

たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０３に進む。

【５４８１】

ステップＳｙ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４５０３では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０３を実行した後、ステップＳｙ４５０４に進む。

【５４８２】

ステップＳｙ４５０４では、ステップＳｙ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０２（図４８２）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４５０５では、ステップＳｙ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【５４８３】

一方、ステップＳｙ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０７に進む。

【５４８４】

ステップＳｙ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０４（図４８２）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５４８５】

ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０８に進む。

【５４８６】

ステップＳｙ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ケ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０８を実行した後、先に説明したステップ

Ｓｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０５（図４８２）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５４８７】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１１：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４８８】

図５１５は、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４５０２に進む。

【５４８９】

ステップステップＳｙ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０３に進む。

【５４９０】

ステップＳｙ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（シ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４５０３では、（コ）～（シ）の中から（コ）を特定する。（コ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０３を実行した後、ステップＳｙ４５０４に進む。

【５４９１】

ステップＳｙ４５０４では、ステップＳｙ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０２（図４８３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４５０５では、ステップＳｙ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【５４９２】

一方、ステップＳｙ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図５１０）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０７に進む。

【５４９３】

ステップＳｙ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ

０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０４（図４８３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５４９４】

ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０８に進む。

【５４９５】

ステップＳｙ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（シ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（シ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０５（図４８３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５４９６】

＜特２用遊技回演出設定処理＞

次に、特２用遊技回演出設定処理について説明する。特２用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５０８：Ｓｙ３９１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４９７】

図５１６は、特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４７０１では、主側ＭＰＵ６２から第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｙ４７０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｙ４７０１：ＮＯ）、本特２用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｙ４７０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４７０２に進む。

【５４９８】

ステップＳｙ４７０２では、今回受信した第２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｙ４７０３に進む。

【５４９９】

ステップＳｙ４７０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第２演出パターン設定処理を実行する。第２演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ４７０３を実行した後、ステップＳｙ４７０４に進む。

【５５００】

ステップＳｙ４７０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たり

である場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【５５０１】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｙ４７０４を実行した後、ステップＳｙ４７０５に進む。

【５５０２】

ステップＳｙ４７０５では、今回の第２始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第２変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第２変動用コマンドの内容から今回の第２始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｙ４７０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第２変動表示パターンを選択する。なお、第２変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図Ｂ０８）に記憶されている第２変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｙ４７０６に進む。

【５５０３】

ステップＳｙ４７０６では、今回の第２始動口用遊技回において設定された第２演出パターン、停止図柄、第２変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｙ４７０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｙ４７０７を実行した後、ステップＳｙ４７０８に進む。

【５５０４】

ステップＳｙ４７０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｙ４７０８を実行した後、ステップＳｙ４７０９進む。

【５５０５】

ステップＳｙ４７０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５０６）のステップＳｙ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｙ４７０８において特定された第２保留個数に対応させて、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第２保留個数に対応させて変更する。ステップＳｙ４７０９を実行した後、特２用遊技回演出設定処理を終了する。

【５５０６】

＜第２演出パターン設定処理＞

次に、第２演出パターン設定処理について説明する。第２演出パターン設定処理は、特２用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５１６：Ｓｙ４７０３）として主制御装置６０

のＭＰＵ６２によって実行される。
【５５０７】
図５１７は、第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４８０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４８０１：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０２に進む。
【５５０８】
ステップＳｙ４８０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４８０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０３に進む。
【５５０９】
ステップＳｙ４８０３では、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０３を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【５５１０】
一方、ステップＳｙ４８０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０４に進む。
【５５１１】
ステップＳｙ４８０４では、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０４を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【５５１２】
一方、ステップＳｙ４８０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０５に進む。
【５５１３】
ステップＳｙ４８０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０６に進む。
【５５１４】
ステップＳｙ４８０６では、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０６を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【５５１５】
一方、ステップＳｙ４８０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４８０５：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０７に進む。

【５５１６】
ステップＳｙ４８０７では、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図４６６における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０７を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【５５１７】
＜第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１７：Ｓｙ４８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５５１８】
図５１８は、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４９０１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｙ４９０１を実行した後、ステップＳｙ４９０２に進む。
【５５１９】
ステップＳｙ４９０２では、ステップＳｙ４９０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１９０１（図４８８）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４９０３では、ステップＳｙ４９０２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４９０３を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【５５２０】
＜第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１７：Ｓｙ４８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５５２１】
図５１９は、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５００１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５００２に進む。
【５５２２】
ステップステップＳｙ５００２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図５１６）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５００２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５００３に進む。
【５５２３】
ステップＳｙ５００３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテ

ーブル、（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ソ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５００３では、（ス）～（ソ）の中から（ス）を特定する。（ス）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００３を実行した後、ステップＳｙ５００４に進む。

【５５２４】

ステップＳｙ５００４では、ステップＳｙ５００３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０２（図４９０）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５００１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５００５では、ステップＳｙ５００４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５００５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【５５２５】

一方、ステップＳｙ５００２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５００２：ＮＯ）、ステップＳｙ５００６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図５１６）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５００６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５００７に進む。

【５５２６】

ステップＳｙ５００７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（セ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５００４に進み、ステップＳｙ５００７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０４（図４９０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５５２７】

ステップＳｙ５００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５００６：ＮＯ）、ステップＳｙ５００８に進む。

【５５２８】

ステップＳｙ５００８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５００４に進み、ステップＳｙ５００８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０５（図４９０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５５２９】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１７：Ｓｙ４８０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行され

る。
【５５３０】
図５２０は、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５１０２に進む。
【５５３１】
ステップステップＳｙ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図５１６）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０３に進む。
【５５３２】
ステップＳｙ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（タ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５１０３では、（タ）～（テ）の中から（タ）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０３を実行した後、ステップＳｙ５１０４に進む。
【５５３３】
ステップＳｙ５１０４では、ステップＳｙ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０２（図４９１）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５１０５では、ステップＳｙ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【５５３４】
一方、ステップＳｙ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０６に進む。
【５５３５】
ステップＳｙ５１０６では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０７に進む。
【５５３６】
ステップＳｙ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（チ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ

５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０４（図４９１）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５５３７】

一方、ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【５５３８】

ステップＳｙ５１０８では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図５１６）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５１０８において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０９に進む。

【５５３９】

ステップＳｙ５１０９では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ツ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０６（図４９１）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【５５４０】

ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【５５４１】

ステップＳｙ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（テ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０７（図４９１）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【５５４２】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図５１７：Ｓｙ４８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５５４３】

図５２１は、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５１０２に進む。

【５５４４】
ステップステップＳｙ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図５１６）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０３に進む。
【５５４５】
ステップＳｙ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（ト）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５１０３では、（ト）～（ヌ）の中から（ト）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０３を実行した後、ステップＳｙ５１０４に進む。
【５５４６】
ステップＳｙ５１０４では、ステップＳｙ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０２（図４９２）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５１０５では、ステップＳｙ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【５５４７】
一方、ステップＳｙ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０６に進む。
【５５４８】
ステップＳｙ５１０６では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０７に進む。
【５５４９】
ステップＳｙ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（ナ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０４（図４９２）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【５５５０】
一方、ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む

。
【５５５１】
ステップＳｙ５１０８では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図５１６）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５１０８において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０９に進む。
【５５５２】
ステップＳｙ５１０９では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ニ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０６（図４９２）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。
【５５５３】
ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。
【５５５４】
ステップＳｙ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ヌ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０７（図４９２）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【５５５５】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【５５５６】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【５５５７】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【５５５８】

＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【５５５９】
図５２２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【５５６０】
ステップＳｙ５３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｙ５３０２に進む。
【５５６１】
ステップＳｙ５３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【５５６２】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【５５６３】
図５２３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【５５６４】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【５５６５】
図５２４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【５５６６】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了

する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【５５６７】

ステップＳｙ５５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（Ｅ１９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【５５６８】

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

【５５６９】

なお、コマンド対応処理（Ｓｙ５５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【５５７０】

ステップＳｙ５５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｙ５５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｙ５５０３に進む。

【５５７１】

ステップＳｙ５５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｙ５５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｙ５５０４に進む。

【５５７２】

ステップＳｙ５５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｙ５５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｙ５５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【５５７３】

《１０－７》作用・効果：
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態がどのような規制状態にあるかによって、入球部への遊技球の検出に対する開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、遊技者は、報知表示機の点灯／消灯の状態に応じて発射態様を切り替えることで、円滑に遊技を進めることができる。
【５５７４】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合があり得る。この場合に、本実施形態のパチンコ機１０によれば、次のように動作が進行する。
【５５７５】
低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態Ｈ４において第２始動口３４へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特２保留が２～４個残ることがある。その残った２～４個の特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）のうちの１個の特２残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース３である。図４６９に示するように、特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特２保留に係る変動時間は、例えば１０分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態Ｈ２に移行する。
【５５７６】
低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。なお、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。その後、待機状態Ｈ２は、その状態のままで継続される。
【５５７７】
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、通常時においても第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０では、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機において、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定した場合に、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置するといったことがなされる虞があった。これによれば、ホール内のパチンコ機の稼働率が極端に低下させられてしまう。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。
【５５７８】
このため、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２残保留で当たり

抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態Ｈ４が終了して低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図４６９に示した動作の途中では、パチンコ機１０は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態Ｈ２に移行する。この待機状態Ｈ２では、上述したように、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【５５７９】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機１０についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較して、次の（ｉ）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（ｉ）左側大入賞口作動ゲート９５を備えず、右側大入賞口作動ゲート９６を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点。

【５５８０】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【５５８１】

ここで、左側大入賞口作動ゲート９５も右側大入賞口作動ゲート９６も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート９６を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【５５８２】
このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３（図４６９を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【５５８３】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。
【５５８４】
さらに、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機１０が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機１０の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【５５８５】
本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。
【５５８６】
本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【５５８７】
本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行し

た待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５５８８】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５５８９】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５５９０】

本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【５５９１】
《１０－８》第１０実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【５５９２】
《１０－８－１》変形例１：
図５２５は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。遊技盤２３０は、第１０実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５を備える点が相違する。すなわち、大入賞口作動ゲート２９５は、第１０実施形態のパチンコ機１０における左側大入賞口作動ゲート９５と同一の構成であり、かつ同一の位置に備えられている。なお、第１０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成については、図中において第１０実施形態と同一の符号を付けて、その説明を省略する。
【５５９３】
さらに、本変形例のパチンコ機は、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に大入賞口作動ゲート２９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点が、第１０実施形態のパチンコ機１０と比較して相違する。本変形例のパチンコ機は、第１０実施形態のパチンコ機１０と比較して、他の構成については同一である。
【５５９４】
本変形例のパチンコ機によれば、第１０実施形態のパチンコ機１０と同様に、低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）に移行し、この低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、特２残保留に係る当たり抽選が実行され得る。この特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、第１０実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、当該変動時間の遊技回の途中で、遊技者が遊技を終了して本変形例のパチンコ機の席から離れることが起こりうる。この場合には、遊技者が席を離れたとしても、変動表示は変動停止するまで継続されることになり、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に、大入賞口開閉処理の実行が確定している待機状態Ｈ２に移行する。当該待機状態Ｈ２時において推奨される発射態様は大入賞口作動ゲート２９５への遊技球の入球が可能な左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。この結果、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機１０によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【５５９５】
《１０－８－２》変形例２：
図５２６は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤３３０の正面図である。遊技盤３３０は、第１０実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、左側大入賞口作動ゲート９５に換えて左側ラウンド回数振分装置３４０を備え、右側大入賞口作動ゲート９６に換えて右側ラウンド回数振分装置３５０を備える。左側ラウンド回数振分装置３４０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第１０実施形態のパチンコ機１０における第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に対応した位置に設けられている。すなわち、第１入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を

決定する構成とした。右側ラウンド回数振分装置３５０は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第１０実施形態のパチンコ機１０における第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に対応した位置に設けられている。すなわち、第２入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。第１０実施形態のパチンコ機１０では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別と、ラウンド回数とを決定しているが、本変形例としてのパチンコ機では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別を決定し、左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０によってラウンド回数を決定する構成とした。

【５５９６】

図５２７は、左側ラウンド回数振分装置３４０を示す説明図である。この図は、遊技盤３３０の正面から見た図である。左側ラウンド回数振分装置３４０と右側ラウンド回数振分装置３５０とは同一の構成であることから、左側ラウンド回数振分装置３４０を代表して説明する。左側ラウンド回数振分装置３４０は、入口側通路３４１と、入口側通路３４１の途中から分岐し左側下方に伸びる第１分岐通路３４２と、入口側通路３４１の途中から分岐し右側下方に伸びる第２分岐通路３４３と、左側ラウンド回数振分装置３４０の下端であって第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とが合流した位置に設けられた出口部３４４と、入口側通路３４１の下端付近に設けられた遊技球振分装置３４５と、を備える。

【５５９７】

遊技球振分装置３４５は、往復回転軸３４５ａと、往復回転軸３４５ａに固定された振分片部３４５ｂとを備える。往復回転軸３４５ａが往復回転（揺動）することで、振分片部３４５ｂは、図中の破線で示した第１位置Ｑ１と図中の実線で示した第２位置Ｑ２との間で、往復動作可能となっている。具体的には、３４５ａは遊技球振分駆動部（図示せず）に連結されており、遊技球振分駆動部によって３４５ａが往復回転されることによって、振分片部３４０ｂは第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復運動する。

【５５９８】

本変形例では、振分片部３４５ｂは、第１位置Ｑ１にある状態を６．５秒間だけ保持し、次いで第２位置Ｑ２にある状態を３．５秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、遊技球振分駆動部の駆動制御を実行する。この結果、振分片部３４５ｂは、１０秒（＝６．５秒＋３．５秒）ごとに６．５秒だけ第１位置Ｑ１に変位し、残りの３．５秒は第２位置Ｑ２に変位する。この繰り返しの動作は、パチンコ機の電源がオンされた後に、常時、実行される。なお、振分片部３４５ｂの繰り返しの動作は、上記の例に限る必要はなく、大当たり当選した場合に実行されているものであれば、いずれのときに行なわれる構成としてもよい。

【５５９９】

第１分岐通路３４２は、遊技盤３３０を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置３４０における左側に位置する。第１分岐通路３４２の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ（以下、第１分岐通路側検知センサとも呼ぶ）３４６が設けられており、第１分岐通路側検知センサ３４６によって第１分岐通路３４２への遊技球の入球が検知される。第２分岐通路３４３は、遊技盤３３０を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置３４０における右側に位置する。第２分岐通路３４３の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ（以下、第２分岐通路側検知センサとも呼ぶ）３４７が設けられており、第２分岐通路側検知センサ３４７によって第２分岐通路３４３への遊技球の入球が検知される。

【５６００】

左側ラウンド回数振分装置３４０に入球した遊技球は、入口側通路３４１から遊技球振分装置３４５に至り、遊技球振分装置３４５によって第１分岐通路３４２または第２分岐通

路３４３に分岐される。その後、当該遊技球は、分岐された第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３を通って、出口部３４４に達し、出口部３４４から左側ラウンド回数振分装置３４０の外部に出る。なお、本変形例では、入口側通路３４１、第１分岐通路３４２、および第２分岐通路３４３は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、左側ラウンド回数振分装置３４０の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【５６０１】

本変形例のパチンコ機では、第１分岐通路側検知センサ３４６によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が１６回（１６ラウンド）となると決定し、第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が８回（８ラウンド）となると決定する。先に説明したように、振分片部３４５ｂは、１０秒ごとに６．５秒だけ第１位置Ｑ１に変位し、残りの３．５秒は第２位置Ｑ２に変位することから、第１分岐通路３４２に遊技球が入球する確率は６５／１００となり、第２分岐通路３４３に遊技球が入球する確率は３５／１００となる。この結果、１６ラウンドとなる確率は６５／１００であり、８ラウンドとなる確率は３５／１００である。この１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける確率は、第１０実施形態のパチンコ機１０において振分テーブルによって１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける確率と同一とした。すなわち、本変形例のパチンコ機では、第１０実施形態のパチンコ機１０と同様の確率で、１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける構成とした。なお、この振分の確率は、上記の例に限る必要はなく、他の値の確率としてもよい。

【５６０２】

本変形例のパチンコ機では、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、当該当たり当選にかかる遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行し、当該待機状態Ｈ２時において、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、左側ラウンド回数振分装置３４０は、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する機能を有する。同様に、右側ラウンド回数振分装置３５０も、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する機能を有する。

【５６０３】

本変形例では、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０のそれぞれがラウンド回数を決定する機能と開閉実行モードへの移行を発生させる機能とは、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側ラウンド回数振分装置３４０が有効となり、右側ラウンド回数振分装置３５０が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側ラウンド回数振分装置３５０が有効となり、左側ラウンド回数振分装置３４０が無効となる。低確低サポ状態時（通常時）である場合には、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０は共に無効となる。すなわち、本変形例における、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０のそれぞれが開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、第１０実施形態のパチンコ機１０において、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能と同一の条件で切り替わる。

【５６０４】

本変形例において、上述した構成以外の構成については上記第１０実施形態のパチンコ機

１０と同一の構成である。
【５６０５】
以上のように構成された本変形例のパチンコ機は、第１０実施形態のパチンコ機１０と同様の効果を奏する。すなわち、本変形例のパチンコ機は、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【５６０６】
また、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０において、第１分岐通路側検知センサ３４６と第２分岐通路側検知センサ３４７とのうちのいずれで遊技球の通過が検知されるかによって、振り分けられるラウンド回数が切り替わる。すなわち、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０に備えられる第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３への遊技球の入球に基づいて、ラウンド回数が決定される。すなわち、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、当該第１入球部または第２入球部への遊技球の入球に基づいてラウンド回数が決定される。このため、遊技者は、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０において、遊技球が第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とのうちのいずれに流れるかをドキドキ感を感じながら見ることができ、この結果、遊技者の振り分けられるラウンド回数に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６０７】
なお、先に説明した変形例１において、大入賞口作動ゲート２９５に換えて左側ラウンド回数振分装置３４０を備える構成としてもよい。すなわち、大入賞口作動ゲートを左側に１つだけ備えた変形例１の構成において、第１０実施形態のパチンコ機１０の各変形例で採用した構成については、左側大入賞口作動ゲート９５、すなわち第１入球部に関わる部分については適宜、採用するようにして、変形例１の変形例としてもよい。
【５６０８】
《１０－８－３》変形例３：
上記第１０実施形態及び上記各変形例では、遊技盤３０の右側における第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の流下ルートは、釘４２によって規定されているが、これに代えて、樹脂製の通路によって規定される構成としてもよい。具体的には、入口側通路と、当該入口側通路の途中から分岐し左側下方に伸びる第１分岐通路と、前記入口側通路の途中から分岐し右側下方に伸びる第２分岐通路とを設け、第１分岐通路の下流端に第２入球部を設けた構成とする。この構成によれば、右打ちした場合に、遊技球は入口側通路に入球し、その後、当該遊技球は、第１分岐通路に流れ第２入球部に入球する場合と、第２分岐通路に流れ第２入球部に入球しない場合とに振り分けられる。この結果、右打ちした場合に、５０％の確率で、第２入球部に遊技球は入球することが可能となる。さらに、この構成の変形例として、入口側通路から第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とに分岐する直前の位置に、板状の弁体を設け、その弁体の揺動位置を切り替えることによって、第２入球部への遊技球の入球を補助可能な構成としてもよい。すなわち、第２入球部への遊技球の入球を補助可能な入球補助部を備える構成としてもよい。この変形例によれば、第２入球部に遊技球が入球しやすくなるので、第２入球部に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。
【５６０９】

《１０－８－４》変形例４：
上記第１０実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、一定期間後（制御に要する時間の経過後）に開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部または第２入球部を遊技球が通過したことを契機として所定情報を一時的にメモリに記憶（保留）し、当該所定情報に基づいて、開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミング（すなわち、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードへ移行するまでの時間）を決定する構成としてもよい。開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミングとしては、例えば、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球してから１０秒が経過したタイミングや、２０秒が経過したタイミング等に決定することができる。この変形例によれば、遊技者に対して、第１入球部または第２入球部を遊技球が通過したにもかかわらず開閉実行モードに移行しないという落胆感を一旦付与した上で、所定時間経過後に突然、開閉実行モードに移行するといった大きな喜びを付与することができる。
【５６１０】
なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。
【５６１１】
《１０－８－５》変形例５：
上記第１０実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出されたにもかかわらず、開閉実行モードに移行しない場合がある構成としてもよい。具体的には、第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例によれば、所定の抽選の結果が、開閉実行モードに移行する結果に早くなって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。
【５６１２】
さらに、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成を採用した場合の他の利点について説明する。第１０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、第１０実施形態のパチンコ機１０では、有効となった第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に開閉実行モードに必ず移行する構成であるため、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して左打ちで遊技球を１個、第１入球部に入球させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。このために、第１０実施形態のパチンコ機１０では、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本変形例のパチンコ機では、空席のパチンコ

機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【５６１３】

さらに、本変形例において、第１入球部又は第２入球部に遊技球が入球した後に、開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。開閉実行モードに移行する場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで勝利する演出としてもよく、開閉実行モードに移行しない場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで敗北する演出としてもよい。この構成によれば、バトルでキャラクターが勝利して開閉実行モードに移行して欲しいといった期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６１４】

なお、本変形例では、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に換えて、遊技球が入球する毎に開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とを交互に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【５６１５】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【５６１６】

《１０－８－６》変形例６：

上記第１０実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部に遊技球が入球してから第１期間（例えば、３０秒の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第１の場合と、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間（例えば、１分の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第２の場合と、開閉実行モードに移行しない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けは、抽選によって行なう構成としてもよい。すなわち、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間である第１の場合と、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間より長い第２期間である第２の場合と、そもそも開閉実行モードへの移行を行わない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例のパチンコ機によれば、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機

状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【５６１７】

さらに、本変形例において、第１入球部に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と第３の場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。

【５６１８】

さらに、本変形例において、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な構成とし、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な構成とし、第１入球部に遊技球が入球しても開閉実行モードに移行しない第３の場合に、第１入球部への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、第１入球部に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か第３の場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで開閉実行モードに移行するのか、又は開閉実行モードに移行しないのかといった緊張感を抱かせることができるとともに、開閉実行モードが発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。

【５６１９】

なお、本変形例では、第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に替えて、遊技球が入球する毎に第１の場合と第２の場合と第３の場合とを順に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【５６２０】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【５６２１】

《１０－８－７》変形例７：

上記第１０実施形態及び上記各変形例では、各入球部としての各大入賞口作動ゲート９５，９６は、開閉実行モードへの移行を発生させる機能を有するが、この機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる構成とした。そして、有効である大入賞口作動ゲート９５（９６）への遊技球の入球が検出されたときには、開閉実行モードの開始処理が実行され、無効である大入賞口作動ゲート９５（９６）への遊技球の入球が検出されたときには、開始処理としての開閉実行モードの開始処理は実行されることはない（非実行となる）構成とした。これに対して、変形例として、第１入球部または第２入球部への遊技球の検出に対する開始処理を非実行に制御する構成として、開始処理の実行を延期する構成（開始処理を一時的に非実行に制御する構成）としてもよい。さらに、開始処理が一時的に非実行に制御される場合に、第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出された事を記憶したり、検出の回数を記憶する構成としてもよい。

【５６２２】

《１０－８－８》変形例８：

上記第１０実施形態及び上記各変形例では、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態である待機状態Ｈ２は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶され

た所定のフラグ（待機状態移行フラグ、待機状態中フラグ等）を用いた制御によって実現されている。しかしながら、条件成立待機状態は、開閉実行モードの実行が確定している状態が実現されるのであれば、他の種々の制御によって実現されてもよい。例えば、条件成立待機状態は、時間設定やタイマーを用いた制御処理によって、実現されてもよい。当該制御処理としては、例えば、所定のタイミングで待機時間の設定を行って、タイマーを用いて所定のタイミングから当該待機時間が経過したかを否かを判定し、当該待機時間が経過した場合に開閉実行モードが実行される構成としてもよい。

【５６２３】

《１０－８－９》変形例９：

上記第１０実施形態及び上記各変形例では、第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５が有効になっている待機状態Ｈ２において、左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードＨ３に移行する構成としたが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードＨ３に移行する構成としてもよい。すなわち、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、３回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

【５６２４】

同様に、上記第１０実施形態及び上記各変形例では、右側大入賞口作動ゲート９６が有効になっている待機状態Ｈ２において、右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードＨ３に移行する構成としてが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードＨ３に移行する構成としてもよい。すなわち、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、３回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

【５６２５】

《１０－８－１０》変形例１０：

上記第１０実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機１０は、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを同時に実行することが可能な同時変動機

であった。これに対して、変形例として、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを同時に実行することが不可能なパチンコ機としてもよい。具体的には、第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留と第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留とが共存する場合に、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示する特２優先機としてもよい。

【５６２６】

《１０－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能

となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【５６２７】

《１０－８－１２》変形例１２：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【５６２８】

《Ｙ》他の構成への適用：

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

【５６２９】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを

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

【５６３０】

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

【５６３１】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【５６３２】

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

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

【５６３３】

＜特徴ｐＡ群＞

特徴ｐＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５６３４】

［特徴ｐＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と、

演出態様がそれぞれ異なる、第１演出モード（キャラクター系ステージ）と第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１８における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図１８における「例外１」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６３５】

特徴ｐＡ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来

の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＡ１によれば、演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。

【５６３６】

また、特徴ｐＡ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６３７】

［特徴ｐＡ２］

特徴ｐＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出（スペシャルリーチが発生した際の画面演出）を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６３８】

特徴ｐＡ２によれば、特定条件が成立した場合に、遊技回において所定の演出が実行される。このために、遊技者に対して、特定条件が成立したことを所定の演出によって告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５６３９】

［特徴ｐＡ３］

特徴ｐＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６４０】

特徴ｐＡ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、前記所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、前記所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合であることから、遊技者は、特別情報が所定の条件を満たさないことの雪辱を果たす（特別情報が所定の条件を満たす）こともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５６４１】

［特徴ｐＡ４］

特徴ｐＡ３に記載の遊技機であって、

前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。
【５６４２】
特徴ｐＡ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＡ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６４３】
［特徴ｐＡ５］
特徴ｐＡ４に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、
前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる
ことを特徴とする遊技機。
【５６４４】
特徴ｐＡ５によれば、特定条件が成立した場合の遊技回においてキャラクターが登場する所定の演出が実行され、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、再び、前記キャラクターが登場する前記所定の演出が実行される。このため、遊技者は、不利な結果となるキャラクターによって、所定の演出に対する感情移入がより高まることになる。したがって、特徴ｐＡ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６４５】
［特徴ｐＡ６］
特徴ｐＡ５に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図１８における「例外２」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６４６】
特徴ｐＡ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する前記動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＡ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６４７】
［特徴ｐＡ７］
特徴ｐＡ６に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であること

であり（スペシャルリーチ）、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【５６４８】
特徴ｐＡ７によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＡ７によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６４９】
＜特徴ｐＢ群＞
特徴ｐＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５６５０】
［特徴ｐＢ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１８における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６５１】
特徴ｐＢ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＢ１によれば、

所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＢ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６５２】

［特徴ｐＢ２］

特徴ｐＢ１に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

ことを特徴とする遊技機。

【５６５３】

特徴ｐＢ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【５６５４】

［特徴ｐＢ３］

特徴ｐＢ２に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【５６５５】

特徴ｐＢ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５６５６】

［特徴ｐＢ４］

特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６５７】

特徴ｐＢ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【５６５８】

［特徴ｐＢ５］

特徴ｐＢ３に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した

前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６５９】
特徴ｐＢ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【５６６０】
［特徴ｐＢ６］
特徴ｐＢ１から特徴ｐＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図１８における「例外１」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６６１】
特徴ｐＢ６によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＢ６によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５６６２】
＜特徴ｐＣ群＞
特徴ｐＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５６６３】
［特徴ｐＣ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが設定されている第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、
対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）
とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段（図１８における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６６４】
特徴ｐＣ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続している第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＣ１によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＣ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６６５】
［特徴ｐＣ２］
特徴ｐＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図１８における「例外１」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６６６】
特徴ｐＣ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ２によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５６６７】
［特徴ｐＣ３］
特徴ｐＣ２に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。
【５６６８】
特徴ｐＣ３によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５６６９】
［特徴ｐＣ４］
特徴ｐＣ３に記載の遊技機であって、
前記第１演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Ａの部屋のステージ、戦士Ｂの部屋のステージ等）を有し、
前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている
ことを特徴とする遊技機。
【５６７０】
特徴ｐＣ４によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第１演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴ｐＣ４によれば、前記所定の演出の内容を、第１演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴ｐＡ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６７１】
［特徴ｐＣ５］
特徴ｐＣ４に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図１８における「例外２」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６７２】
特徴ｐＣ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６７３】
［特徴ｐＣ６］

特徴ｐＣ５に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。
【５６７４】
特徴ｐＣ６によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の個別演出モードへ移行される。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第２特別条件よりも高い第１特別条件が存在する場合に、第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴ｐＣ５によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６７５】
＜特徴ｐＤ群＞
特徴ｐＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５６７６】
［特徴ｐＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行する演出モード移行手段（図１９における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６７７】
特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場

したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＤ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＤ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６７８】

［特徴ｐＤ２］

特徴ｐＤ１に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１９における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６７９】

特徴ｐＤ２によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＤ２によれば、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。この結果、特徴ｐＤ２によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５６８０】

［特徴ｐＤ３］

特徴ｐＤ１または特徴ｐＤ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たすと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において、登場する前記キャラクターが有利な結果となり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において登場する前記キャラクターが不利な結果となる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６８１】
特徴ｐＤ３によれば、前記特定条件が、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む条件と等価となる。このために、特徴ｐＤ３によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになる。このため、特徴ｐＤ３によれば、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によっても遊技者に付与することができる。
【５６８２】
［特徴ｐＤ４］
特徴ｐＤ１から特徴ｐＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定条件は、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となり、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである（スペシャルリーチ・外れ）
ことを特徴とする遊技機。
【５６８３】
特徴ｐＤ４によれば、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となり、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である特定条件が成立した遊技回の終了以後に、第２演出モードから、前記所定の演出において不利な結果となったキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへの移行が行われることになる。ここで、所定の条件を満たす可能性の程度にかかわらず、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となったときはいつも、上記演出モードの移行が行われる遊技機を考えた場合、上記演出モードの移行が高頻度で発生するから、遊技者にとって煩わしく感じてしまうという課題があった。これに対して、特徴ｐＤ４によれば、上記の特定条件が成立した場合に限り、上記の演出モードの移行が行われることから、演出モードが頻繁に切り替わる課題を解消することができる。したがって、特徴ｐＤ４によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５６８４】
＜特徴ｐＥ群＞
特徴ｐＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５６８５】
［特徴ｐＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合

に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段と（図１８における「原則」）、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６８６】
特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第２演出モードへ移行されるか、第１演出モードのまま継続されるかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＥ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出では不利な結果が告知されるようなことがないことから、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第１演出モードが継続されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＥ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６８７】
［特徴ｐＥ２］
特徴ｐＥ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６８８】
特徴ｐＥ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ

第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、第１特別演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＥ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５６８９】

［特徴ｐＥ３］

特徴ｐＥ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第２演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図１８における「例外１」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６９０】

特徴ｐＥ３によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第２演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されること認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５６９１】

［特徴ｐＥ４］

特徴ｐＥ３に記載の遊技機であって、

前記第１特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第１特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５６９２】

特徴ｐＥ４によれば、第１特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において第１特別演出が実行された後に、第１特別条件を満たす特別情報が消化される時に、第１特別演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう１回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、第１特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５６９３】

［特徴ｐＥ５］

特徴ｐＥ４に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１８における「例外２」）

を備え、

前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第３の程度未満であり

、かつ前記第３の程度より低い第４の程度以上であること（スーパーリーチ）であることを特徴とする遊技機。
【５６９４】
特徴ｐＥ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、第１特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第２演出モードへ移行されるところが、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第１演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＥ５によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第４の程度は、特徴ｐＥ２における第２の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。
【５６９５】
＜特徴ｐＦ群＞
特徴ｐＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５６９６】
［特徴ｐＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第１演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第２演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となった前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第１演出モード移行手段と（図１９における「原則」）、
前記第２演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第２特別演出において登場した前記キャラクターに対応す

る、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第２演出モード移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５６９７】
特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第１特別演出において対決を行ったキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するか、第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行するかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。
【５６９８】
これに対して、特徴ｐＦ１によれば、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第１特別演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出ではキャラクターが不利な結果となるようなことがないことから、第２演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２特別演出において登場したキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴ｐＦ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴ｐＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６９９】
［特徴ｐＦ２］
特徴ｐＦ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上であることである場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第２特別演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７００】
特徴ｐＦ２によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に第１特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度未満であり、かつ第１の程度より低い第２の程度以上である場合に、第２特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、キャラクターの対決によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することできる。したがって、特徴ｐＦ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５７０１】
［特徴ｐＦ３］
特徴ｐＦ２に記載の遊技機であって、
前記第１演出モード移行手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１９における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７０２】
特徴ｐＦ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、設定されている演出モードが、第２演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行されることになることから、遊技者は、その移行を認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＦ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５７０３】
［特徴ｐＦ４］
特徴ｐＦ３に記載の遊技機であって、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であること（スペシャルリーチ）であり、
前記第１移行制限手段は、
設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において不利な結果となる前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行することによって、前記演出モード移行手段による前記移行を制限する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７０４】
特徴ｐＦ４によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）の中に、所定の条件を満たす可能性の程度が第３の程度以上であるという特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、第１特別演出におい不利な結果となるキャラクターに対応する、第１演出モードの中の演出モードへ移行される。特徴ｐＦ４によれば、遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、特徴ｐＦ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第３の程度は、特徴ｐＦ２における第１の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。
【５７０５】
＜特徴ｐＧ群＞
特徴ｐＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５７０６】
［特徴ｐＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図４３の遊技回演出設定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示の背景となる演出についての演出モードを、複数種類の演出モードのうちから設定する手段であって、特定の前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報に基づいて、前記演出モードの設定を行う演出モード設定手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７０７】
特徴ｐＧ１によれば、演出モード設定手段によって、変動表示の背景となる演出についての演出モードが、複数種類の演出モードのうちから設定されるが、詳しくは、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報に基づいて、前記演出モードの設定が行われる。情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）によれば、遊技者にとっての今後の有利度合を計ることができる。このために、特徴ｐＧ１によれば、今後の有利度合についての期待感や緊迫感を、変動表示の背景となる演出によって、遊技者に対して抱かせることができる。したがって、特徴ｐＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７０８】
［特徴ｐＧ２］
特徴ｐＧ１に記載の遊技機であって、
前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記遊技回において、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７０９】
特徴ｐＧ２によれば、変動表示の背景となる演出についての演出モードの設定を、キャラクターに対応するキャラクター系演出モードと、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちから設定することができる。また、判定手段による判定の結果を、所定の演出によって、遊技者に報知することができる。このため、特徴ｐＧ２によれば、演出モードに従う演出や、キャラクターが対決する演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴ｐＧ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５７１０】
［特徴ｐＧ３］
特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１８における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記キャラクター系演出モードを継続する演出モード継続手段（図１８における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７１１】
特徴ｐＧ３によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴ｐＧ３によれば、演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。
【５７１２】
また、特徴ｐＧ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記非キャラクター系演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、そのキャラクター系演出モードを継続することになることから、遊技者は、そのキャラクター系演出モードが継続することを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ３によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５７１３】
［特徴ｐＧ４］
特徴ｐＧ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１８における「例外２」）、
を備え、
前記第１特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である（スペシャルリーチ）ことであり、
前記第２特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第１の程度未満であり、かつ前記第１の程度より低い第２の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。
【５７１４】
特徴ｐＧ４によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行することによって、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行が制限される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＧ４によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５７１５】
［特徴ｐＧ５］
特徴ｐＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１９における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第２特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第１特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第１演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１９における「例外Ａ」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７１６】
特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＧ５によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＧ５によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。
【５７１７】
また、特徴ｐＧ５によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第２特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演

出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができる。さらに、特徴ｐＧ５によれば、所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＧ５によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５７１８】

＜特徴ｐＨ群＞

特徴ｐＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５７１９】

［特徴ｐＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の個別演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、
前記遊技回において、前記複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、当該所定の演出が実行された前記遊技回の次の遊技回において、設定されている演出モードを、不利な結果が告知された前記キャラクター以外のキャラクターに対応する前記演出モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【５７２０】

特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、所定の演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される。こうした構成を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたにもかかわらず、当該対決・結果告知演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される場合があることから、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ１によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターに対応する演出モードが設定されることがないことによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感

じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７２１】

［特徴ｐＨ２］

特徴ｐＨ１に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１８における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７２２】

特徴ｐＨ２によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続しているキャラクター系演出モードにおいて、所定の知演出で不利な結果となったキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ２によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７２３】

［特徴ｐＨ３］

特徴ｐＨ１または特徴ｐＨ２に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１９における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７２４】

特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出

において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ３によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ３によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７２５】

＜特徴ｐＩ群＞

特徴ｐＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５７２６】

［特徴ｐＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードに前記複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応する前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図４４のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図４７のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７２７】

特徴ｐＩ１によれば、演出モード設定手段によって設定された演出モードに複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応するキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が、特別演出実行手段によって実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、特別演出と設定される演出モードとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したも

のとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７２８】

［特徴ｐＩ２］

特徴ｐＩ１に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１９における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７２９】

特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＩ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＩ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、移行されたキャラクター系演出モードの中の演出モードに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＩ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５７３０】

［特徴ｐＩ３］

特徴ｐＩ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１９における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７３１】

特徴ｐＩ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶され

ている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＩ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＩ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５７３２】

＜特徴ｐＪ群＞

特徴ｐＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５７３３】

［特徴ｐＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前回の前記遊技回に係る前記判定手段の判定結果（当たり抽選における外れ）と、前記前回の遊技回において実行された前記特別演出が示す前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度（スペシャルリーチ発生）とに基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５３の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図４４のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図４７のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

【５７３４】

特徴ｐＪ１によれば、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回において実行された特別演出が示す特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実

行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７３５】

［特徴ｐＪ２］

特徴ｐＪ１に記載の遊技機であって、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段

を備え、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１９における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７３６】

特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＪ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＪ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、前回の遊技回の遊技結果とに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＪ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５７３７】

［特徴ｐＪ３］

特徴ｐＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１９における「例外Ａ」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７３８】
特徴ｐＪ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＪ３によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＪ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５７３９】
＜特徴ｐＫ群＞
特徴ｐＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５７４０】
［特徴ｐＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別演出実行手段は、
前記複数のキャラクターの中から、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）に基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値ＶＣによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５３の非キャラクタ

ー系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図４４のスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理または図４７のスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７４１】
特徴ｐＫ１によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報と呼ぶ）に基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における判定手段が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ１によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、保留情報に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴ｐＫ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７４２】
［特徴ｐＫ２］
特徴ｐＫ１に記載の遊技機であって、
複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段
を備え、
前記複数の演出モードの中に、演出態様がそれぞれ異なる、複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含み、
前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、
前記演出モード設定手段は、
前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１９における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７４３】
特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの

中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＫ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、保留情報に対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＫ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【５７４４】

［特徴ｐＫ３］

特徴ｐＫ２に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図１９における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５７４５】

特徴ｐＫ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＫ４によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴ｐＫ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５７４６】

＜特徴ｐＬ群＞

特徴ｐＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５７４７】

［特徴ｐＬ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第１演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第１演出モードが設定されている場合に、前記第１演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、
前記第１演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第１演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図１８における「原則」）と、
前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段（図１８における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７４８】
特徴ｐＬ１によれば、第１演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第１演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第１演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第１演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＬ１によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＬ１によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７４９】
また、特徴ｐＬ１によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第１演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第１演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第１演出モードから第１演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第１演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第１演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴ｐＬ１によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。
【５７５０】
［特徴ｐＬ２］
特徴ｐＬ１に記載の遊技機であって、
前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、
前記第１演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである
ことを特徴とする遊技機。

【５７５１】
特徴ｐＬ２によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【５７５２】
［特徴ｐＬ３］
特徴ｐＬ２に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【５７５３】
特徴ｐＬ３によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５７５４】
［特徴ｐＬ４］
特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７５５】
特徴ｐＬ４によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。
【５７５６】
［特徴ｐＬ５］
特徴ｐＬ３に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、
前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７５７】
特徴ｐＬ５によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第１演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。
【５７５８】
＜特徴ｑＡ群＞
特徴ｑＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５７５９】
［特徴ｑＡ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（

当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図６２における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７６０】
特徴ｑＡ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＡ１によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＡ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７６１】
［特徴ｑＡ２］
特徴ｑＡ１に記載の遊技機であって、
前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。
【５７６２】
特徴ｑＡ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。
【５７６３】
［特徴ｑＡ３］
特徴ｑＡ２に記載の遊技機であって、
前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である
ことを特徴とする遊技機。
【５７６４】
特徴ｑＡ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り

返し実行（再生）することができる。
【５７６５】
［特徴ｑＡ４］
特徴ｑＡ１から特徴ｑＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７６６】
特徴ｑＡ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５７６７】
［特徴ｑＡ５］
特徴ｑＡ１から特徴ｑＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７６８】
特徴ｑＡ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５７６９】
＜特徴ｑＢ群＞
特徴ｑＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５７７０】
［特徴ｑＢ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出データは、第１部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段における前記演出データの実行位置が前記第２部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図６２における時刻ｔ３）、前記演出実行手段に対して、
前記演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【５７７１】

特徴ｑＢ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、１回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、２回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、１回目の指示を受けて、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、２回目の指示を受けて、１回目の演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、２回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該２回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＢ１によれば、演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＢ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７２】

［特徴ｑＢ２］

特徴ｑＢ１に記載の遊技機であって、
前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。

【５７７３】

特徴ｑＢ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【５７７４】

［特徴ｑＢ３］

特徴ｑＢ１または特徴ｑＢ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５７７５】
特徴ｑＢ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５７７６】
［特徴ｑＢ４］
特徴ｑＢ１または特徴ｑＢ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７７７】
特徴ｑＢ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５７７８】
＜特徴ｑＣ群＞
特徴ｑＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５７７９】
［特徴ｑＣ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で（図６２における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７８０】

特徴ｑＣ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＣ１によれば、第２演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第１演出データが実行されている途中であることから、当該第１演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８１】

［特徴ｑＣ２］

特徴ｑＣ１に記載の遊技機であって、

前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【５７８２】

特徴ｑＣ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【５７８３】

［特徴ｑＣ３］

特徴ｑＣ１または特徴ｑＣ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５７８４】

特徴ｑＣ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データに切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【５７８５】

［特徴ｑＣ４］

特徴ｑＣ１または特徴ｑＣ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１指示手段は、

前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、

前記第２指示手段は、

前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【５７８６】
特徴ｑＣ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５７８７】
＜特徴ｑＤ群＞
特徴ｑＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５７８８】
［特徴ｑＤ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記演出データが実行されている途中で（図６２における時刻ｔ３）、前記演出手段に対して、前記演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７８９】
特徴ｑＤ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、１回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、２回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、１回目の指示を受けて、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、２回目の指示を受けて、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、２回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該２回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＤ１によれば、２回目の指示がなされるタイミングは、１回目の演出データが実行されている途中であることから、当該１回目の演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分の演出が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＤ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７９０】
［特徴ｑＤ２］
特徴ｑＤ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７９１】
特徴ｑＤ２によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５７９２】
［特徴ｑＤ３］
特徴ｑＤ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７９３】
特徴ｑＤ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分の演出が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５７９４】
＜特徴ｑＥ群＞
特徴ｑＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５７９５】
［特徴ｑＥ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音

出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端以降から前記第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図６２における時刻ｔ２＋Δｔ）、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５７９６】
特徴ｑＥ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が開始され、第１演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＥ１によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備え、演出実行手段において、第１演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで第２演出データの実行を開始することから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行されることになる。ここで、比較例として、第１演出データが、第２部分を備えずに第１部分の終端が第１演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、第１演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第１演出データの実行を終えてから第２演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＥ１によれば、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＥ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７９７】
［特徴ｑＥ２］
特徴ｑＥ１に記載の遊技機であって、
前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。
【５７９８】
特徴ｑＥ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。
【５７９９】
［特徴ｑＥ３］
特徴ｑＥ２に記載の遊技機であって、
前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である
ことを特徴とする遊技機。
【５８００】
特徴ｑＥ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【５８０１】

［特徴ｑＥ４］
特徴ｑＥ１から特徴ｑＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８０２】
特徴ｑＥ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５８０３】
［特徴ｑＥ５］
特徴ｑＥ１から特徴ｑＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８０４】
特徴ｑＥ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８０５】
＜特徴ｑＦ群＞
特徴ｑＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８０６】
［特徴ｑＦ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、

前記演出データは、第１部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）と、を少なくとも備え、
前記演出実行手段は、
前記演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記演出データの実行位置が前記第１部分の終端以降から前記第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図６２における時刻ｔ３＋Δｔ）、前記演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８０７】
特徴ｑＦ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて２回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＦ１によれば、演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備え、演出実行手段において、１回目の演出データの実行位置が第１部分の終端以降から第２部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで２回目の演出データの実行が開始されることから、遅延期間において、１回目の演出データの第２部分が実行されることになる。ここで、比較例として、演出データが、第２部分を備えずに第１部分の終端が演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、１回目の演出データの実行を終えてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＦ１によれば、遅延期間において、１回目の演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＦ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８０８】
［特徴ｑＦ２］
特徴ｑＦ１に記載の遊技機であって、
前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。
【５８０９】
特徴ｑＦ２によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。
【５８１０】
［特徴ｑＦ３］
特徴ｑＦ１または特徴ｑＦ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８１１】
特徴ｑＦ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５８１２】
［特徴ｑＦ４］
特徴ｑＦ１または特徴ｑＦ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８１３】
特徴ｑＦ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８１４】
＜特徴ｑＧ＞
特徴ｑＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８１５】
［特徴ｑＧ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データを実行している途中で（図６２における時刻ｔ２＋Δｔ）、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。
【５８１６】
特徴ｑＧ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が開始され、第１演出データが実行されている途中で、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指令を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、第１演出データの実行が終了した後に、第２演出データの実行の指令を演出制御手段から受けて第２演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、第１演出データの実行が既に終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴ｑＧ１によれば、演出実行手段において、第２演出データの実行が開始されるのは第１演出データが実行されている途中のタイミングであり、第２演出データの実行が開始されるまで、第１演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴ｑＧ１によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、第１演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８１７】
［特徴ｑＧ２］
特徴ｑＧ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８１８】
特徴ｑＧ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【５８１９】
［特徴ｑＧ３］
特徴ｑＧ１または特徴ｑＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８２０】
特徴ｑＧ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５８２１】
［特徴ｑＧ４］
特徴ｑＧ１または特徴ｑＧ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８２２】
特徴ｑＧ４によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８２３】
＜特徴ｑＨ群＞
特徴ｑＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８２４】
［特徴ｑＨ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記演出データを実行している途中で（図６２における時刻ｔ３＋Δｔ）、前記演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８２５】
特徴ｑＨ１によれば、演出実行手段によって、演出データ（以下、１回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データが実行されている途中で、１回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、２回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて２回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから２回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、１回目の演出データの実行が終了した後に、２回目の演出データの実行の指示を演出制御手段から受信して２回目の演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、１回目の演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴ｑＨ１によれば、演出実行手段において、２回目の演出データの実行が開始されるのは１回目の演出データが実行されている途中のタイミングであり、２回目の演出データの実行が開始されるまで、１回目の演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴ｑＨ１によれば、上記遅延期間が発生し

たとしても、当該遅延期間において、１回目の演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＨ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８２６】
［特徴ｑＨ２］
特徴ｑＨ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８２７】
特徴ｑＨ２によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データの実行が継続して行われ、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、２回目の演出データが１回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５８２８】
［特徴ｑＨ３］
特徴ｑＨ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８２９】
特徴ｑＨ３によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、１回目の演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、２回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、１回目の演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において２回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、１回目の演出データから２回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、１回目の演出データの演出と２回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８３０】
＜特徴ｑＩ群＞
特徴ｑＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８３１】
［特徴ｑＩ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）とを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７＋音声データ用ＲＯＭ９８）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記第１演出データに続いて前記第２演出データの実行を、前記演出実行手段に対して指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第１演出データを実行する第１演出データ実行手段と、
前記第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）を実行する特定演出データ実行手段と、
前記演出制御手段から前記第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第２演出データを実行する第２演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【５８３２】
特徴ｑＩ１によれば、演出実行手段に備えられる第１演出データ実行手段によって、演出制御手段から第１演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第１演出データの実行が開始され、演出実行手段に備えられる特定演出データ実行手段によって、第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データの実行が開始される。そして、演出実行手段に備えられる第２演出データ実行手段によって、演出制御手段から第２演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第２演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第２演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第２演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＩ１によれば、第１演出データの実行が終了したときに、第１演出データに続いて特定演出データが実行されることから、演出制御手段に備えられる第２指示手段が第１演出データの実行が終了したときに第２演出データの実行を指示する構成とした場合に、上記遅延期間において、特定演出データが実行されることになる。ここで、比較例として、演出実行手段が、第１演出データの実行が終了したときに特定演出データの実行を行わない構成を考えてみる。比較例によれば、第１演出データの実行が終了した後に、第２演出データの実行を行った場合に、上記遅延期間においては、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第１演出データの実行を終えてから第２演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴ｑＩ１によれば、遅延期間において、特定演出データ実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＩ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８３３】
［特徴ｑＩ２］
特徴ｑＩ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出データは、前記第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データ（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）である
ことを特徴とする遊技機。

【５８３４】
特徴ｑＩ２によれば、第１演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引

き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。
【５８３５】
［特徴ｑＩ３］
特徴ｑＩ１または特徴ｑＩ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８３６】
特徴ｑＩ３によれば、特定の実行手段で第１演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが実行される。この結果、第１演出データから第２演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５８３７】
［特徴ｑＩ４］
特徴ｑＩ１または特徴ｑＩ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１演出データ実行手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記第２演出データ実行手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８３８】
特徴ｑＩ４によれば、特定の実行手段で第１演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８３９】
＜特徴ｑＪ群＞
特徴ｑＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８４０】
［特徴ｑＪ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
演出データ（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）を用いて演出を実行する演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７＋音声データ用ＲＯＭ９８）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記演出を実行させる第１の指示を行う第１指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記第１の指示に従って実行される前記演出が終了する場合に、前記演出を実行させる第２の指示を行う第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出制御手段から前記第１の指示または前記第２の指示を受けた場合に、前記演出データを実行する演出データ実行手段と、
前記演出データの実行が終了した場合に、前記演出データに続いて特定演出データ（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）を実行する特定演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８４１】
特徴ｑＪ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、演出を実行させる第１の指示が演出実行手段に対してなされ、次いで、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、演出を実行させる第２の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段は、第１の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。そして、演出実行手段は、第２の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。演出実行手段において、演出の実行の指示を受けたときから演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＪ１によれば、演出データを繰り返し実行する際に、演出データに続いて特定演出データが実行開始されることから、遅延期間において、特定演出データが実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８４２】
［特徴ｑＪ２］
特徴ｑＪ１に記載の遊技機であって、
前記特定演出データは、前記演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データである
ことを特徴とする遊技機。
【５８４３】
特徴ｑＪ２によれば、演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。
【５８４４】
［特徴ｑＪ３］
特徴ｑＪ１または特徴ｑＪ２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８４５】
特徴ｑＪ３によれば、繰り返される演出データの実行が、同一の特定の実行手段によって行われる。この結果、演出データを容易に繰り返し実行することができる。
【５８４６】
［特徴ｑＪ４］
特徴ｑＪ１または特徴ｑＪ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記演出データ実行手段は、
ｎ回目（ｎは正の整数）の前記演出データの実行を前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル２）によって行い、ｎ＋１回目の前記演出データの実行を前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル１）によって行う手段を備え、
前記特定演出データ実行手段は、
前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８４７】
特徴ｑＪ４によれば、特定の実行手段でｎ回目（ｎは正の整数）の演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段でｎ＋１回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段においてｎ＋１回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、ｎ回目の演出データからｎ＋１回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出とｎ＋１回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８４８】
＜特徴ｑＫ群＞
特徴ｑＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８４９】
［特徴ｑＫ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
特定部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と前記特定部分に関連する関連部分（楽曲Ａ第１データ＿イントロ部Ａ１１）とを備える第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と、前記特定部分（楽曲Ａ第２データ＿主要部Ａ２１）を備える第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ

第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第１演出データの実行が終了する場合に、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第２演出データの実行が終了する場合に、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第３指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８５０】
特徴ｑＫ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。さらに、演出実行手段において前記第２演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第３指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データを実行し、第２演出データの実行の指示を繰り返し受けることによって、第２演出データを繰り返し実行する。これにより、１回の第１演出データの実行と、複数回の第２演出データとの実行とがなされる。この結果、第１演出データと第２演出データとの双方に備えられる特定部分を３回以上、繰り返し実行することができる。例えば、第１演出データの関連部分を楽曲のイントロ部分とし、第１演出データの特定部分を楽曲のメロディー部分とした場合に、特徴ｑＫ１によれば、イントロ部分を再生し、続いて、メロディー部分を３回以上、繰り返し再生することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８５１】
［特徴ｑＫ２］
特徴ｑＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出データは、さらに、当該第１演出データの最も終端側に位置し、前記特定部分と前記関連部分とのいずれでもない付加部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）を備え、
前記第２演出データは、さらに、当該第２演出データの前記特定部分に対して時間軸方向に連続し、前記特定部分ではない付加部分（楽曲Ａ第２データ＿余韻部Ａ２２）を備え、
前記第２指示手段は、
前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１演出データの備える前記付加部分の始端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図６２における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して前記第２演出データの実行を指示する手段を備え、
前記第３指示手段は、
前記演出実行手段における前記第２演出データの実行位置が当該第２演出データの備える前記付加部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図６２における時刻ｔ３）、前記演出実行手段に対して前記第２演出データの実行を指示する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８５２】
特徴ｑＫ２によれば、演出実行手段において、１回目に第２演出データの実行の指示を受けてから１回目の第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＫ２によれば、第１演出データは、最も終端側に付加部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。また、ｎ（ｎは複数）回目に第２演出データの実行の指示を受けてからｎ回目の第２演出データの実行が開始されるまでの間にも、遅延期間が発生することがある。特徴ｑＫ２によれば、第２演出データは、特定部分に対して時間軸方向に連続する付加部分を備えることから、遅延期間において、第２演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。これらの結果、遊技

者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＫ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８５３】

［特徴ｑＫ３］

特徴ｑＫ２に記載の遊技機であって、

前記特定部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第１演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分であり、

前記第２演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【５８５４】

特徴ｑＫ３によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。また、特徴ｑＫ３によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【５８５５】

＜特徴ｑＬ群＞

特徴ｑＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。

【５８５６】

［特徴ｑＬ１］

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、

第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出制御手段からの制御信号に基づいて演出を実行する手段であって、前記第１演出データと前記第２演出データとを前記演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、

を備える遊技機であって、

前記第１演出データは、第１部分（楽曲Ａ第１データ＿主要部Ａ１２）と、前記第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分（楽曲Ａ第１データ＿余韻部Ａ１３）と、を少なくとも備え、

前記演出実行手段は、

前記第１演出データを実行する第１演出実行手段を備え、

前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングから、当該演出実行手段において前記第２演出データの実行が開始されるまでの期間（遅延期間Δｔ）が所定時間を上回る場合に、前記第１演出データと前記第２演出データとの双方が実行されない特定状態（無音状態）となり、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく前記第２演出データを実行し得る、

ことを特徴とする遊技機。

【５８５７】

特徴ｑＬ１によれば、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングから、演出実行手段において前記第２演出データの実行が開始されるまでの期間が、所定時間を上回る場合に、第１演出データと第２演出データとの双方が実行されない特定状態となり得る。一方、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく第２演出データが実行され得る。このため、上記期間が所定時間、例えば、第２部分に対応した時間的な長さを上回るような長時間となる場合に特

定状態となり、上記期間が所定時間以下となる場合には、上記特定状態とならない。これによって、第２演出データの実行を開始させるタイミングを調整することによって特定状態の出現を制御することができる。例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に、第２演出データの実行を開始させるタイミングを遅くして、前記期間が前記所定時間を上回る構成とし、大当たりに当選する期待度が高くない場合に、第２演出データの実行を開始させるタイミングを早くして、前記期間が前記所定時間以下となる構成とすることで、遊技者に、特定状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、特徴ｑＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８５８】

［特徴ｑＬ２］

特徴ｑＬ１に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第１演出データの実行を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、

前記演出実行手段における前記第１演出データの実行位置が前記第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図６２における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２演出データの実行を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５８５９】

特徴ｑＬ２によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第１演出データの実行位置が第１部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＬ２によれば、第１演出データは、第１部分に対して時間軸方向に連続する第２部分を備えることから、遅延期間において、第１演出データの第２部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＬ２によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８６０】

［特徴ｑＬ３］

特徴ｑＬ２に記載の遊技機であって、

前記第１部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第２部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【５８６１】

特徴ｑＬ３によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【５８６２】

［特徴ｑＬ４］

特徴ｑＬ３に記載の遊技機であって、

前記第２演出データは、前記第１部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【５８６３】

特徴ｑＬ４によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【５８６４】
［特徴ｑＬ５］
特徴ｑＬ２から特徴ｑＬ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８６５】
特徴ｑＬ５によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第２演出データが第１演出データの第２部分に切り替わって実行される。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。
【５８６６】
［特徴ｑＬ６］
特徴ｑＬ２から特徴ｑＬ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第１指示手段は、
前記第１演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル１）によって行うように指示する手段を備え、
前記第２指示手段は、
前記第２演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル２）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８６７】
特徴ｑＬ６によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第１演出データの第２部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データの第２部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８６８】
＜特徴ｑＭ群＞
特徴ｑＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態と第２実施形態の変形例とから抽出される。
【５８６９】
［特徴ｑＭ１］
遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２）と、
第１演出データ（楽曲Ａ第１データＡ１）と第２演出データ（楽曲Ａ第２データＡ２）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第１演出データと前記第２演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力ＬＳＩ９７）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための第１実行手段（音声チャンネル１）と第２実行手段（音声チャンネル２）とを備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第１実行手段を用いて前記第１演出データを実行する旨を指示する第１指示手段（楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を送信する手段）と、
前記演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で（図６２における時刻ｔ２）、前記演出実行手段に対して、前記第２実行手段を用いて前記第２演出データを実行する旨を指示する第２指示手段（楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する手段）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８７０】
特徴ｑＭ１によれば、演出制御手段に備えられる第１指示手段によって、第１演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第１演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第２指示手段によって、第２演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第１演出データの実行の指示を受けて、第１演出データの実行を開始し、第２演出データの実行の指示を受けて、第２演出データの実行を開始することになるが、演出実行手段において、第２演出データの実行の指示を受けてから第２演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴ｑＭ１によれば、第２演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第１演出データが実行されている途中であることから、当該第１演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴ｑＭ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８７１】
また、特徴ｑＭ１によれば、前述した遅延期間において、第１実行手段で、第１演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記第１実行手段とは相違する第２実行手段で、第２演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第１演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が第１実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、第２実行手段において第２演出データが併せて実行されることになる。この結果、第１演出データから第２演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第１演出データの演出と第２演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。
【５８７２】
［特徴ｑＭ２］
特徴ｑＭ１に記載の遊技機であって、
前記第１演出データと前記第２演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８７３】
特徴ｑＭ２によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。
【５８７４】
＜特徴ｒＡ群＞

特徴ｒＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例１～変形例１１から抽出される。
【５８７５】
［特徴ｒＡ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする処理）を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＮにする処理）を実行する処理実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５８７６】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５８７７】
［特徴ｒＡ２］
特徴ｒＡ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８７８】
本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。
【５８７９】
しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【５８８０】
そこで、本特徴では、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。
【５８８１】
一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。
【５８８２】
［特徴ｒＡ３］
特徴ｒＡ１または特徴ｒＡ２に記載の遊技機であって、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８８３】
複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【５８８４】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出

が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【５８８５】
［特徴ｒＡ４］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に前記可動手段に所定動作を実行させる処理を行なう手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８８６】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に可動手段に所定動作を実行させる処理を行なう手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定動作を実行したか否かを目視で確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを容易に確認することができる。
【５８８７】
そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【５８８８】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【５８８９】
［特徴ｒＡ５］
特徴ｒＡ４に記載の遊技機であって、
前記可動手段に前記所定動作を実行させる処理は、前記可動手段を所定方向に所定量移動させるための処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【５８９０】
本特徴によれば、前記可動手段に前記所定動作を実行させる処理は、前記可動手段を所定方向に所定量移動させるための処理を含むので、遊技ホールの管理者等は、所定動作を実行中の可動手段を目視で確認することができなくても、所定動作を終えた状態の可動手段が所定量移動した状態となっているか否かを目視で確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかをさらに容易に確認することができる。
【５８９１】
［特徴ｒＡ６］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
報知処理を実行可能な報知手段を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の報知処理を前記報知手段に実行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８９２】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場

合に所定の報知処理を報知手段に実行させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【５８９３】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【５８９４】

［特徴ｒＡ７］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

外部装置（ホールコンピュータ）に情報を出力可能な情報出力手段（外部出力端子）を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の情報を前記情報出力手段に出力させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５８９５】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の情報を情報出力手段に出力させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【５８９６】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【５８９７】

［特徴ｒＡ８］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に前記変位手段（電源スイッチ８５ａ）を前記第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５８９８】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に変位手段を第１位置に変位させる手段を備えるので、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には変位手段が第１位置に変位し、当該遊技機への電力の供給が断たれることになる。

したがって、変位手段が第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５８９９】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電

断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。本特徴によれば、前回の電断時における変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態が異常なＯＮ状態であった場合には、次の起動時に、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が強制的に第１位置（ＯＦＦ状態）に変位されて、当該遊技機への電力の供給が強制的に断たれることになる。したがって、異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９００】

［特徴ｒＡ９］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

画像を表示可能な画像表示手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に所定画像（起動デモ画像）を前記画像表示手段に表示させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９０１】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に所定画像を画像表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、画像表示手段に所定画像が表示されるか否かを確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを確認することができる。

【５９０２】

そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【５９０３】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【５９０４】

［特徴ｒＡ１０］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球を発射可能な発射手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記発射手段による前記遊技球の発射を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９０５】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に前記発射手段による遊技球の発射を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９０６】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９０７】
［特徴ｒＡ１１］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３等）と、
前記入球手段への遊技球の入球を検知可能な検知手段（入球検知センサー）と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記検知手段による前記遊技球の検知を可能にする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９０８】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に検知手段による遊技球の検知を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９０９】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９１０】
［特徴ｒＡ１２］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、
特別情報を取得可能な特別情報取得手段を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記特別情報取得手段による前記特別情報の取得を可能にする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９１１】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする手段を備えるので、遊技者は、

状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９１２】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９１３】

［特徴ｒＡ１３］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、

識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能な変動表示手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記変動表示手段による前記識別情報の変動表示の実行を可能にする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９１４】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９１５】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９１６】

［特徴ｒＡ１４］

特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者に特典を付与するか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段を備え、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記特典付与判定手段による前記特典付与判定の実行を可能にする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９１７】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９１８】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９１９】
［特徴ｒＡ１５］
特徴ｒＡ１から特徴ｒＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段を備え、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記特典付与手段による前記特典付与モードの実行を可能にする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９２０】
本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９２１】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にす

る処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【５９２２】

＜特徴ｒＢ群＞

特徴ｒＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【５９２３】

［特徴ｒＢ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給の開始後に所定期間が経過することに基づいて前記所定演出実行手段に前記所定演出（ＲＴＣ演出）を実行させる手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９２４】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【５９２５】

そして、本特徴によれば、電源の供給の開始後に所定期間が経過することに基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。

【５９２６】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【５９２７】

そこで、本特徴では、前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給の開始後に所定期間が経過することに基づいて前記所定演出実行手段に前記所定演出（ＲＴＣ演出）を実行させる手段を備えるので、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定され、電源の供給の開始後に所定期間が経過した場合に所定演出を実行するので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【５９２８】

一方、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【５９２９】

＜特徴ｒＣ群＞

特徴ｒＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【５９３０】

［特徴ｒＣ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５９３１】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切

り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【５９３２】

また、複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。

【５９３３】

本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【５９３４】

＜特徴ｒＤ群＞

特徴ｒＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１から抽出される。

【５９３５】

［特徴ｒＤ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

を備える遊技機であって、

第１条件での電源遮断の場合（電源スイッチ８５ａがＯＦＦ状態で電源が遮断された場合）は前記可動手段を所定位置（原点位置）に位置するようにし、

第２条件での電源遮断の場合（電源スイッチ８５ａがＯＮ状態で電源が遮断された場合）は前記可動手段を前記所定位置とは異なる特定位置（最大位置）に位置するように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【５９３６】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【５９３７】

そして、本特徴によれば、第１条件での電源遮断の場合は前記可動手段を所定位置に位置するようにし、第２条件での電源遮断の場合は前記可動手段を前記所定位置とは異なる特定位置に位置するように構成したので、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか

、それとも第２状態であると判定されたのかを容易に確認することができる。
【５９３８】
そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。
【５９３９】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【５９４０】
［特徴ｒＤ２］
特徴ｒＤ１に記載の遊技機であって、
前記所定位置は、前記所定範囲のうちの一端である原点位置であり、
前記特定位置は、前記所定範囲のうちの他端であって前記原点位置から最も移動した位置（最大位置）である
ことを特徴とする遊技機。
【５９４１】
本特徴によれば、所定位置は、所定範囲のうちの一端である原点位置であり、特定位置は、所定範囲のうちの他端であって原点位置から最も移動した位置であるので、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるのか特定位置であるのかを一目で容易に確認することが可能となる。
【５９４２】
＜特徴ｒＥ群＞
特徴ｒＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例２から抽出される。
【５９４３】
［特徴ｒＥ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
報知処理を実行可能な報知手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の報知処理を前記報知手段に実行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９４４】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９４５】

そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の報知処理を報知手段に実行させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【５９４６】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【５９４７】

＜特徴ｒＦ群＞

特徴ｒＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例３から抽出される。

【５９４８】

［特徴ｒＦ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

外部装置（ホールコンピュータ）に情報を出力可能な情報出力手段（外部出力端子）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に所定の情報を前記情報出力手段に出力させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９４９】

本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【５９５０】

そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に所定の情報を情報出力手段に出力させる手段を備えるので、当該遊技機の管理者等に対して、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付かせることができる。この結果、管理者等は、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【５９５１】

具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【５９５２】
＜特徴ｒＧ群＞
特徴ｒＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例４から抽出される。
【５９５３】
［特徴ｒＧ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合に前記変位手段（電源スイッチ８５ａ）を前記第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９５４】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９５５】
そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合に変位手段を第１位置に変位させる手段を備えるので、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には変位手段が第１位置に変位し、当該遊技機への電力の供給が断たれることになる。
したがって、変位手段が第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９５６】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。本特徴によれば、前回の電断時における変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態が異常なＯＮ状態であった場合には、次の起動時に、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が強制的に第１位置（ＯＦＦ状態）に変位されて、当該遊技機への電力の供給が強制的に断たれることになる。したがって、異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【５９５７】
＜特徴ｒＨ群＞
特徴ｒＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例５から抽出される。
【５９５８】
［特徴ｒＨ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、

遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
画像を表示可能な画像表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記状態判定手段によって前記第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に所定画像（起動デモ画像）を前記画像表示手段に表示させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５９５９】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【５９６０】
そして、本特徴によれば、処理実行手段は、状態判定手段によって第１状態であると判定された場合に所定画像を画像表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、画像表示手段に所定画像が表示されるか否かを確認することによって、変位手段が第１状態であると判定されたのか、それとも第２状態であると判定されたのかを確認することができる。

【５９６１】
そして、管理者等は、変位手段が第２状態であると判定されたことに気付いた場合には、当該遊技機において変位手段が第２状態であると判定されたことに対応した作業を行なうことができる。

【５９６２】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。したがって、このような遊技ホールにおいては、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【５９６３】
＜特徴ｒＩ群＞
特徴ｒＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例６から抽出される。

【５９６４】
［特徴ｒＩ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
遊技球を発射可能な発射手段と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記発射手段による前記遊技球の発射を可能にす

る手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９６５】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９６６】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて発射手段による遊技球の発射を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９６７】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において遊技球の発射を可能とする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９６８】
＜特徴ｒＪ群＞
特徴ｒＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例７から抽出される。
【５９６９】
［特徴ｒＪ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３等）と、
前記入球手段への遊技球の入球を検知可能な検知手段（入球検知センサー）と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可

スイッチが押下されたこと）に基づいて前記検知手段による前記遊技球の検知を可能にする手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９７０】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９７１】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて検知手段による遊技球の検知を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９７２】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において検知手段による遊技球の検知を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９７３】
＜特徴ｒＫ群＞
特徴ｒＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例８から抽出される。
【５９７４】
［特徴ｒＫ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定

期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記特別情報取得手段による前記特別情報の取得を可能にする手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９７５】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９７６】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９７７】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特別情報取得手段による特別情報の取得を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９７８】
＜特徴ｒＬ群＞
特徴ｒＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例９から抽出される。
【５９７９】
［特徴ｒＬ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能な変動表示手段と、

前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記変動表示手段による前記識別情報の変動表示の実行を可能にする手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９８０】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９８１】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９８２】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において変動表示手段による識別情報の変動表示の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９８３】
＜特徴ｒＭ群＞
特徴ｒＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１０から抽出される。
【５９８４】
［特徴ｒＭ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

遊技者に特典を付与するか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記特典付与判定手段による前記特典付与判定の実行を可能にする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９８５】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９８６】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９８７】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与判定手段による特典付与判定の実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９８８】
＜特徴ｒＮ群＞
特徴ｒＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１１から抽出される。
【５９８９】
［特徴ｒＮ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
遊技機に電源が供給された場合に、前記状態判定手段によって、第１状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合は第１処理を

実行し、第２状態（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＮ状態）であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記処理実行手段が前記第２処理を実行する場合、前記電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立すること（遊技ホールの管理者等によって遊技許可スイッチが押下されたこと）に基づいて前記特典付与手段による前記特典付与モードの実行を可能にする手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９９０】
本特徴によれば、遊技機に電源が供給された場合に、状態判定手段によって、第１状態であると判定された場合は第１処理を実行し、第２状態であると判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を変位手段の状態に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９９１】
そして、本特徴によれば、処理実行手段が第２処理を実行する場合、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立することに基づいて特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする手段を備えるので、遊技者は、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であっても、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立した場合には、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。一方、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合であって、電源の供給が開始された後の所定期間に予め定められた所定条件が成立しなかった場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことができない。したがって、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制しつつ、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９９２】
具体的には、例えば、島設備の島電源スイッチによって複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールではない遊技ホールにおいては、前回の電断時に変位手段（電源スイッチ８５ａ）の状態がＯＮ状態のままであったということは、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性がある。上述したように、本特徴によれば、状態判定手段によって第２状態であると判定された場合には当該遊技機において特典付与手段による特典付与モードの実行を可能にする処理が実行されないので、状態判定手段によって第２状態であると判定されたという異常の可能性がある状態のまま当該遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。そして、異常の可能性が排除されたと遊技ホールの管理者等が認識した場合に当該管理者等が所定条件を成立させた場合には、遊技者は、当該遊技機において遊技を行なうことが可能となる。
【５９９３】
＜特徴ｒＯ群＞
特徴ｒＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１２から抽出される。
【５９９４】
［特徴ｒＯ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９９５】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置が、可動手段の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【５９９６】
そして、本特徴によれば、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。
【５９９７】
［特徴ｒＯ２］
特徴ｒＯ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段を備え、
前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９９８】
本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。
【５９９９】
しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要

する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【６０００】

そこで、本特徴では、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【６００１】

一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【６００２】

［特徴ｒＯ３］

特徴ｒＯ１または特徴ｒＯ２に記載の遊技機であって、

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、

前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６００３】

複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいては、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。

【６００４】

本特徴によれば、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を

備えるので、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【６００５】

＜特徴ｒＰ群＞

特徴ｒＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１２から抽出される。

【６００６】

［特徴ｒＰ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、

遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、

前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６００７】

本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置が、可動手段の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。

【６００８】

そして、本特徴によれば、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。

【６００９】

また、本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づい

て所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。

【６０１０】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【６０１１】

そこで、本特徴では、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【６０１２】

一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【６０１３】

＜特徴ｒＱ群＞

特徴ｒＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１２から抽出される。

【６０１４】

［特徴ｒＱ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、

遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、

前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処

理を実行し、前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態）であると判定された場合に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０１５】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。すなわち、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置が、可動手段の位置によって示されることになる。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【６０１６】
そして、本特徴によれば、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。
【６０１７】
また、複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。
【６０１８】
本特徴によれば、処理実行手段は、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制す

ることができる。
【６０１９】
＜特徴ｒＲ群＞
特徴ｒＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１３から抽出される。
【６０２０】
［特徴ｒＲ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０２１】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【６０２２】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。
【６０２３】
［特徴ｒＲ２］
特徴ｒＲ１に記載の遊技機であって、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理（図１２４のステップＳｘ４３０４ｂ２の異常報知処理）を実行する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０２４】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理を実行する報知手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定

手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【６０２５】

［特徴ｒＲ３］

特徴ｒＲ１または特徴ｒＲ２に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理（図１２４のステップＳｘ４３０３ｂ２の異常報知処理）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６０２６】

本特徴によれば、報知手段は、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理を実行する手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。

【６０２７】

［特徴ｒＲ４］

特徴ｒＲ１から特徴ｒＲ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段を備え、

前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６０２８】

本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。

【６０２９】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は

５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【６０３０】

そこで、本特徴では、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【６０３１】

一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【６０３２】

［特徴ｒＲ５］

特徴ｒＲ１から特徴ｒＲ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、

前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６０３３】

複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおいて、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。

【６０３４】

本特徴によれば、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判

定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【６０３５】

＜特徴ｒＳ群＞

特徴ｒＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１３から抽出される。

【６０３６】

［特徴ｒＳ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、

所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、

外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、

遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、

前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理（図１２４のステップＳｘ４３０４ｂ２の異常報知処理）を実行する報知手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６０３７】

本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。

【６０３８】

そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結

果の信頼性を向上させることができる。
【６０３９】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合に、所定の報知処理を実行する報知手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【６０４０】
＜特徴ｒＴ群＞
特徴ｒＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１３から抽出される。
【６０４１】
［特徴ｒＴ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理（図１２４のステップＳｘ４３０３ｂ２の異常報知処理）を実行する報知手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０４２】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【６０４３】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。

【６０４４】
そして、本特徴によれば、報知手段は、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に、所定の報知処理を実行する手段を備えるので、遊技ホールの管理者等は、当該遊技機における第１判定手段と第２判定手段の判定結果が矛盾する異常な状態となっていること、例えば、ゴト師等の不正な者によって当該遊技機に対して不正な操作や改造が施されている可能性があることに気付くことができる。そして、管理者等は、当該遊技機の稼動を一時中断して当該遊技機の検査等を行なうことができる。
【６０４５】
＜特徴ｒＵ群＞
特徴ｒＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１３から抽出される。
【６０４６】
［特徴ｒＵ１］
第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
当該遊技機が起動してからの経過時間に基づいて所定演出（ＲＴＣ演出）を実行可能な所定演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行を不可能な状態に設定する（ＲＴＣ演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０４７】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【６０４８】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段

の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。

【６０４９】

また、本特徴によれば、当該遊技機が起動してからの経過時間（起動経過時間）に基づいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備えるので、島設備に複数の遊技機が設置されている遊技ホールにおいて、当該島設備の島電源スイッチをＯＮにすることによって当該複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた場合には、当該島設備に設置されている各遊技機における起動経過時間が同一となるので、一斉に（同時に）所定演出を開始させることが可能となる。

【６０５０】

しかしながら、島電源スイッチをＯＮにすることによって当該島設備に設置されている複数の遊技機を一斉に（同時に）起動させた後、例えば設定情報を変更させるなどの目的で一の遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）を個別に第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位させて電力の供給を断ち、再度、当該変位手段（電源スイッチ８５ａ）を第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位させて起動させた場合には、当該一の遊技機における起動経過時間が、当該島設備に設置されている他の遊技機における起動経過時間とずれてしまい、当該一の遊技機における所定演出の開始のタイミングが当該他の遊技機とずれてしまうといった課題が生じる。特に、設定情報の変更に要する時間は１分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機は、当該他の遊技機に対して１分程度遅れて所定演出が開始されることになる。一般に、所定演出の時間は５分程度であるため、設定情報を変更させた当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうといった課題が生じる。

【６０５１】

そこで、本特徴では、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に所定演出実行手段による所定演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）から第１位置（ＯＦＦ位置）に変位されて電力の供給が断たれ、その後に変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第１位置（ＯＦＦ位置）から第２位置（ＯＮ位置）に変位されて起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行不可能な状態に設定されることになる。この結果、変位手段（電源スイッチ８５ａ）が操作されることによって起動した当該一の遊技機においては所定演出が実行されないので、当該一の遊技機における所定演出が、当該他の遊技機における所定演出に対してずれた状態で重複して実行されて干渉してしまうことを抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【６０５２】

一方、遊技機の変位手段（電源スイッチ８５ａ）が第２位置（ＯＮ位置）のまま、島電源スイッチがＯＮからＯＦＦに変位されたことによって電力の供給が断たれ、その後に島電源スイッチがＯＦＦからＯＮに変位されたことによって起動した場合には、当該遊技機は所定演出を実行可能な状態に設定されるので、島設備に設置されている他の遊技機と同一（又は略同一）のタイミングで所定演出を実行することが可能となる。

【６０５３】

＜特徴ｒＶ群＞

特徴ｒＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態の変形例１３から抽出される。

【６０５４】

［特徴ｒＶ１］

第１位置（ＯＦＦ位置）と第２位置（ＯＮ位置）に変位可能な変位手段（電源スイッチ８

５ａ）と、
所定位置（原点位置）を含む所定範囲で移動可能な可動手段（演出用可動物９９）と、
外部からの電力の供給が断たれた際の前記変位手段の位置を判定する第１判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定された場合に前記可動手段を前記所定位置（原点位置）以外の位置（最大位置）に移動させる手段と、
遊技機に電源が供給された場合の前記可動手段の位置を判定する第２判定手段と、
前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第２位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段と、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行可能な特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与モード（開閉実行モード）を実行可能な特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する演出である示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記第１判定手段によって前記変位手段が前記第１位置であると判定され、かつ、前記第２判定手段によって前記可動手段が前記所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると主制御装置６０及び音声発光制御装置９０において判定された場合）に前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を不可能な状態に設定する（据え置き示唆演出実行許可フラグをＯＦＦにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０５５】
本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定された場合に可動手段を所定位置以外の位置に移動させる手段を備えるので、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第１位置である場合には可動手段が所定位置に留まり、一方、外部からの電力の供給が断たれた際に変位手段が第２位置である場合には可動手段が所定位置以外の位置に移動する。したがって、遊技ホールの管理者等は、可動手段が所定位置であるか否かを目視で確認することによって、外部からの電力の供給が断たれた際の当該遊技機における変位手段の位置を容易に確認することができる。
【６０５６】
そして、本特徴によれば、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合は第１処理を実行し、第１判定手段によって変位手段が第２位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置ではないと判定された場合は第２処理を実行する処理実行手段を備えるので、実行する処理の内容を、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置に応じて切り替えることができる。この結果、変位手段の位置に応じた適切な処理を実行することができる。そして、本特徴によれば、外部からの電力の供給が断たれた際の変位手段の位置を、第１判定手段と、第２判定手段との二重系で判定するので、判定結果の信頼性を向上させることができる。
【６０５７】
また、複数の遊技機が島設備に設置されており、当該島設備の島電源スイッチによって当該複数の遊技機に対して一斉に電力の供給の開始と停止を行なっている遊技ホールにおい

て、遊技機が個別の変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によって電力の供給が断たれたり電力の供給が開始された場合には、前日（または前営業日）から所定情報が変更されている可能性が高い。

【６０５８】

本特徴によれば、処理実行手段は、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合に示唆演出実行手段による示唆演出の実行を不可能な状態に設定する手段を備えるので、第１判定手段によって変位手段が第１位置であると判定され、かつ、第２判定手段によって可動手段が所定位置であると判定された場合（前回の電断時における電源スイッチ８５ａの状態がＯＦＦ状態であると判定された場合）、すなわち、前回の電断の発生が変位手段（電源スイッチ８５ａ）の操作によるものである場合には、次の起動後に当該遊技機において示唆演出が実行されることがない。したがって、実際には前日（または前営業日）から所定情報が変更されているにもかかわらず、当該遊技機において示唆演出が実行されてしまうことによって、遊技者が当該遊技機において所定情報が変更されずに据え置きされていると誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【６０５９】

＜特徴ｓＡ群＞

特徴ｓＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６０６０】

［特徴ｓＡ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、

前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、

ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０６１】
特徴ｓＡ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。
【６０６２】
これらの結果、特徴ｓＡ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者に対して、第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第２判定モードから不利な第１判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＡ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６０６３】
従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、ＳＴタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。ＳＴタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、ＳＴタイプのパチンコ機では、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、特徴ｓＡ１によれば、上述したように、緊迫感と共に、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。

また、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、特徴ｓＡ１に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０６４】

［特徴ｓＡ２］

特徴ｓＡ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６０６５】

特徴ｓＡ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０６６】

［特徴ｓＡ３］

特徴ｓＡ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【６０６７】

特徴ｓＡ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【６０６８】

［特徴ｓＡ４］

特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０６９】
特徴ｓＡ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＡ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６０７０】
［特徴ｓＡ５］
特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【６０７１】
特徴ｓＡ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【６０７２】
［特徴ｓＡ６］
特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時

間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０７３】
特徴ｓＡ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＡ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＡ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【６０７４】
＜特徴ｓＢ群＞
特徴ｓＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６０７５】
［特徴ｓＢ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備え、

前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０７６】
特徴ｓＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６０７７】
［特徴ｓＢ２］
特徴ｓＢ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０７８】
特徴ｓＢ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０７９】
［特徴ｓＢ３］
特徴ｓＢ２に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。
【６０８０】
特徴ｓＢ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。
【６０８１】
［特徴ｓＢ４］
特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０８２】
特徴ｓＢ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＢ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６０８３】
［特徴ｓＢ５］
特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【６０８４】
特徴ｓＢ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【６０８５】
［特徴ｓＢ６］
特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０８６】
特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＢ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【６０８７】
＜特徴ｓＣ群＞
特徴ｓＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６０８８】
［特徴ｓＣ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中

から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【６０８９】

特徴ｓＣ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に入球した遊技球は、その後、遊技球振分装置によって第２通路から第３通路に振り分けられ、第３入球手段へ入球する可能性がある。第３入球手段に遊技球が入球した場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて、遊技者にとっては不利な状態となる。すなわち、制御モードが第２制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となり得る。一方、制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のような第３入球手段に相当する構成がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることはない。このために、特徴ｓＣ１によれば、制御モードが第１制御モードと第２制御モードとのいずれにあるかを制御することによって、遊技者にとって有利な状態と不利な状態とを切り替えることが可能となる。したがって、期待感や緊迫感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０９０】

また、特徴ｓＣ１によれば、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、第３入球手段に遊技球が入球して判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６０９１】

［特徴ｓＣ２］

特徴ｓＣ１に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。

【６０９２】

特徴ｓＣ２によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利な状態となる確率を比較的に低くすることができる。

【６０９３】
［特徴ｓＣ３］
特徴ｓＣ１または特徴ｓＣ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０９４】
特徴ｓＣ３によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。制御モードが第１制御モードである場合には、先に説明したように第３入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることがなく、その上で、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＣ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６０９５】
［特徴ｓＣ４］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６０９６】
特徴ｓＣ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。制御モードが第１制御モードである場合には、先に説明したように第３入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることがなく、その上で、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＣ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６０９７】

［特徴ｓＣ５］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【６０９８】
特徴ｓＣ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【６０９９】
［特徴ｓＣ６］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１００】
特徴ｓＣ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＣ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＣ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【６１０１】
＜特徴ｓＤ群＞
特徴ｓＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６１０２】

［特徴ｓＤ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）と、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）と、
を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６１０３】
特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【６１０４】

また、特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、遊技球が第１入球手段に必ず入球するが、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１０５】

［特徴ｓＤ２］

特徴ｓＤ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１０６】

特徴ｓＤ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６１０７】

［特徴ｓＤ３］

特徴ｓＤ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【６１０８】

特徴ｓＤ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【６１０９】

［特徴ｓＤ４］

特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから

前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１１０】
特徴ｓＤ４によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１１１】
［特徴ｓＤ５］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１１２】
特徴ｓＤ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ５によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１１３】
［特徴ｓＤ６］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。
【６１１４】
特徴ｓＤ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＤ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＤ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【６１１５】
＜特徴ｓＥ群＞
特徴ｓＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６１１６】
［特徴ｓＥ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段と、

を備え、
前記制御手段は、
特定条件が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１１７】
特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、特定条件が成立した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１１８】
また、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＥ１によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【６１１９】
［特徴ｓＥ２］
特徴ｓＥ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定

モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１２０】
特徴ｓＥ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１２１】
［特徴ｓＥ３］
特徴ｓＥ２に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。
【６１２２】
特徴ｓＥ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。
【６１２３】
［特徴ｓＥ４］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１２４】
特徴ｓＥ４によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１２５】
［特徴ｓＥ５］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、

前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１２６】
特徴ｓＥ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１２７】
［特徴ｓＥ６］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【６１２８】
特徴ｓＥ６によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【６１２９】
＜特徴ｓＦ群＞
特徴ｓＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。
【６１３０】
［特徴ｓＦ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第１入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの

遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１４８の転落口の入球処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第３入球手段への遊技球の入球が可能または容易となり、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）において、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第３入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となる、
ことを特徴とする遊技機。
【６１３１】
特徴ｓＦ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態では、補助手段の状態が第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、遊技回を実行する契機となり得る第１入球手段への遊技球の入球が容易である。但し、第２判定第２制御状態では、第３入球手段への遊技球の入球が可能または容易であることから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられ、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、判定モードが第２判定モードであり、制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態では、遊技回を実行する契機となり得る第２入球手段への遊技球の入球が容易でありながら、第３入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であることから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとっては不利な状態となる可能性はない。したがって、特徴ｓＦ１によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１３２】
［特徴ｓＦ２］
特徴ｓＦ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１３３】
特徴ｓＦ２によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１

制御モードへ移行される。このため、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、第２判定第１制御状態への移行がなされる。第２判定第１制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６１３４】

［特徴ｓＦ３］

特徴ｓＦ１または特徴ｓＦ２に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記第２判定第２制御状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１３５】

特徴ｓＦ３によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行、すなわち、第２判定第１制御状態への移行がなされる。第２判定第１制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たすことへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６１３６】

［特徴ｓＦ４］

特徴ｓＦ１から特徴ｓＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１３７】

特徴ｓＦ４によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓ

Ｆ４によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである通常状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＦ４によれば、遊技者に対して通常状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【６１３８】

＜特徴ｓＧ群＞

特徴ｓＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態から抽出される。

【６１３９】

［特徴ｓＧ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第１入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記流通領域に設けられ、前記補助手段によって前記第１入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する平行実行手段と、

前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第２制御モードである状態における前記第２遊技時間を、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する第２遊技時間設定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１４０】

特徴ｓＧ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、補助手段の状態が第

１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、第２入球手段への遊技球の入球は不可能または困難となる。しかしながら、制御モードが第１制御モードである状態で、第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第２特別情報が取得情報記憶手段に保留され、第１制御モードである状態から移行した第２制御モードである状態において、その保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。第２特別情報に基づく判定手段による判定は、一般に第２特別情報に基づく判定手段による判定よりも遊技者にとって有利性が高いことから、保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が連続して行われた場合、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これに対して、特徴ｓＧ１によれば、第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、制御モードが第２制御モードである状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第２特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。

【６１４１】

［特徴ｓＧ２］

特徴ｓＧ１に記載の遊技機であって、

前記第２遊技時間設定手段は、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第２制御モードである第２判定第２制御状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１４２】

特徴ｓＧ２によれば、第２判定第２制御状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定される。このため、第２判定第２制御状態となる前の遊技状態で、第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第２特別情報が取得情報記憶手段に保留され、移行後の第２判定第２制御状態において、その保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。これに対して、特徴ｓＧ２によれば、第２判定第２制御状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第２特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。

【６１４３】

［特徴ｓＧ３］

特徴ｓＧ１または特徴ｓＧ２に記載の遊技機であって、

前記第２遊技時間設定手段は、

前記判定モードが前記第１判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第１判定第１制御状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１４４】

特徴ｓＧ３によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである第１判定第１制御状態において、遊技者が第１入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＧ３によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＧ３によれば、第１判定第１制御状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【６１４５】
＜特徴ｓＨ群＞
特徴ｓＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６１４６】
［特徴ｓＨ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（スルーゲート３５）と、
前記流通領域に設けられ、前記第１入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第２入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記流通領域に設けられ、前記第２入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第３入球手段（始動口ユニット内アウト口２５１）と、
前記流通領域に設けられ、前記第１入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第４入球手段（第２始動口３４）と、
を備える遊技機において、
特定の遊技状態である第１遊技状態（高確高サポ状態）において、前記第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第２入球手段と前記第３入球手段の双方に入球した場合に、前記複数の遊技球に続いて前記第１入球手段へ入球した１または複数の遊技球が前記第４入球手段へ入球可能な第２遊技状態（高確低サポ状態）へ移行する遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１４７】
特徴ｓＨ１によれば、特定の遊技状態である第１遊技状態において、前記第１入球手段に入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第２入球手段と前記第３入球手段の双方に入球した場合（５０個の遊技球が右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１との双方に入球して、遊技回が５０回実行された場合）に、遊技状態が第１遊技状態から第２遊技状態へ移行する。第２遊技状態では、第１遊技状態において第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球に続いて第１入球手段へ入球した１または複数の遊技球が第４入球手段へ入球可能な状態である。このため、第１遊技状態において、第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、第２入球手段と第３入球手段の双方に入球することが完了した場合に、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となる第２遊技状態に突入することになる。第２遊技状態は、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となり、遊技者にとって有利な状態である。このため、特徴ｓＨ１によれば、第１遊技状態において、第１入球手段に入球した遊技球が第２入球手段と第３入球手段の双方に入球しないかといった期待感や緊迫感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１４８】
［特徴ｓＨ２］
特徴ｓＨ１に記載の遊技機であって、
前記第２入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記第４入球手段は、補助手段によって前記第２入球手段への入球が拒否された遊技球が

入球可能である
ことを特徴とする遊技機。
【６１４９】
特徴ｓＨ２によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、第２入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となり、第４入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる。また、制御モードが第１制御モードである状態において、第２入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となり、第４入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となる。このため、制御モードを第１制御モードと第２制御モードとの間で切り替えることで、第２入球手段への遊技球の入球と、第４入球手段への遊技球の入球とを容易に制御することができる。したがって、制御性に優れている。
【６１５０】
［特徴ｓＨ３］
特徴ｓＨ２に記載の遊技機であって、
前記第２入球手段と前記第４入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、前記第２入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第５入球手段（転落口２５２）と、
前記第５入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１５１】
特徴ｓＨ３によれば、第２入球手段へ入球した遊技球は、第３入球手段と第５入球手段とのうちのいずれかに入球可能となる。このため、第１入球手段に入球した遊技球が第２入球手段に入球した後に第５入球手段に入球し、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わらないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１５２】
［特徴ｓＨ４］
特徴ｓＨ３に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１５３】
特徴ｓＨ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第２入球手段に遊技球が入球した後に、当該遊技球が第５入球手段に入球する可能性がある。第５入球手段に遊技球が入球した場合、判定モードが第２

判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、高い確率で遊技球が第４入球手段に入球する。この場合には、第２入球手段に入球した遊技球は第５入球手段へ入球することがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＨ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１５４】

［特徴ｓＨ５］

特徴ｓＨ３または特徴ｓＨ４に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１５５】

特徴ｓＨ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＨ５によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６１５６】

＜特徴ｓＩ群＞

特徴ｓＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６１５７】

［特徴ｓＩ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モー

ド（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と第２制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御モード移行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）を備え、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６１５８】
特徴ｓＩ１によれば、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技状態は、第２判定第２制御状態から第２判定第１制御状態へと移行される。第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｓＩ１によれば、第２判定第２制御状態において、有利性が高い第２判定第１制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１５９】
［特徴ｓＩ２］
特徴ｓＩ１に記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
を備え、
前記第２判定第２制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、
前記第２判定第１制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる
ことを特徴とする遊技機。
【６１６０】
特徴ｓＩ２によれば、第２判定第２制御状態では、第２判定第１制御状態である状態より

も、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第２判定第１制御状態では、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第１入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＩ２によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１６１】

［特徴ｓＩ３］

特徴ｓＩ１または特徴ｓＩ２に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１６２】

特徴ｓＩ３によれば、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行され、第２判定第１制御状態に移行される。先に説明したように、第２判定第１制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＩ３によれば、先に説明した第２判定第１制御状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６１６３】

＜特徴ｓＪ群＞

特徴ｓＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６１６４】

［特徴ｓＪ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モー

ド（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と第２制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機において、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１６９の遊技状態移行処理）を備え、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６１６５】
特徴ｓＪ１によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技状態は、第２判定第２制御状態から第２判定第１制御状態へと移行される。第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｓＪ１によれば、第２判定第２制御状態において、有利性が高い第２判定第１制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１６６】
［特徴ｓＪ２］
特徴ｓＪ１に記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

を備え、
前記第２判定第２制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、
前記第２判定第１制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる
ことを特徴とする遊技機。
【６１６７】
特徴ｓＪ２によれば、第２判定第２制御状態では、第２判定第１制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第２判定第１制御状態では、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第１入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＪ２によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１６８】
［特徴ｓＪ３］
特徴ｓＪ１または特徴ｓＪ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１６９】
特徴ｓＪ３によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行され、第２判定第１制御状態に移行される。先に説明したように、第２判定第１制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＪ３によれば、先に説明した第２判定第１制御状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６１７０】
＜特徴ｓＫ群＞
特徴ｓＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６１７１】
［特徴ｓＫ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モー

ド（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落口用の入球処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１５０の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであって前記特定条件が成立し得る特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、当該特定遊技状態から前記特定条件が成立し得ない所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１７２】
特徴ｓＫ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、特定条件が成立した場合に、判定手段によって実行する判定が第２判定モードから第１判定モードに移行する。一方、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、特定条件が成立しない状態が続いた場合に、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態に移行する。この所定遊技状態では、特定条件が成立し得ないことから、判定モードについての第２判定モードから第１判定モードへの移行が行なわれることはない。所定遊技状態において、入球手段への遊技球の入球を契機とする遊技回を繰り返し実行することができる。
【６１７３】
このために、特徴ｓＫ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数以下である期間、特定条件が成立しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、特定条件が成立する前に、前記遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、特定条件が成立することなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、所定遊技状態において近いうちに入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＫ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１７４】
［特徴ｓＫ２］
特徴ｓＫ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード移行手段は、
遊技球が入球可能な判定モード移行用入球手段と、
前記判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、前記特定条件が成立したと判定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１７５】
特徴ｓＫ２によれば、判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、特定条件が成立したと判定され、判定手段によって実行される判定が第２判定モードから第１判定モードに移行される。このため、特徴ｓＫ２によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かを、遊技球が判定モード移行用入球手段へ入球するか否かから認識させることができることから、いっそうの緊迫感を付与することができる。

【６１７６】
［特徴ｓＫ３］
特徴ｓＫ１または特徴ｓＫ２に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、前記入球手段としての第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な、前記入球手段としての第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
を備え、
前記判定モード移行手段は、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１７９の遊技球振分制御処理）を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有し、前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図１５９の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１７７】
特徴ｓＫ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。
【６１７８】
これらの結果、特徴ｓＫ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者に対して、第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第２判定モードから不利な第１判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定

モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＫ３によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１７９】

［特徴ｓＫ４］

特徴ｓＫ３に記載の遊技機であって、

前記判定モード移行手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１８０】

特徴ｓＫ４によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード移行手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６１８１】

＜特徴ｓＬ群＞

特徴ｓＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６１８２】

［特徴ｓＬ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知セン

サーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【６１８３】
特徴ｓＬ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。
【６１８４】
これらの結果、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＬ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１８５】
［特徴ｓＬ２］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第

３結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６１８６】
特徴ｓＬ２によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第３結果に対応する第３結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴ｓＬ２によれば、第２振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。
【６１８７】
［特徴ｓＬ３］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）を上回った特定遊技状況において、前記第１結果に対応する第１結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【６１８８】
特徴ｓＬ３によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第１結果に対応する第１結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＬ３によれば、第１結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【６１８９】
［特徴ｓＬ４］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【６１９０】
特徴ｓＬ４によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＬ４によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【６１９１】
［特徴ｓＬ５］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【６１９２】
特徴ｓＬ５によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。第２結果は

第２振分手段において振り分けが行われる契機となり、第２振分手段によって振り分けられる第４結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴ｓＬ５によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。

【６１９３】

［特徴ｓＬ６］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【６１９４】

特徴ｓＬ６によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報と、第３結果に対応する第３結果情報とが取得可能となる。第２結果は、第２振分手段において振り分けが行われる契機となる。第３結果は、第２振分手段によって振り分けられる２つの結果の内の１つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果ではない結果である。したがって、特徴ｓＬ６によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【６１９５】

［特徴ｓＬ７］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記第１振分手段における前記第１結果と前記第２結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第１のモード（低頻度サポートモード）と第２のモード（高頻度サポートモード）とを有する

ことを特徴とする遊技機。

【６１９６】

特徴ｓＬ７によれば、第１のモードと第２のモードとによって、第１振分手段における第１結果と第２結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第１結果と第２結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第２モードを、第１モードと比較して、第１振分手段によって第１結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第２モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴ｓＬ７によれば、第１のモードと第２のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。

【６１９７】

［特徴ｓＬ８］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【６１９８】

特徴ｓＬ８によれば、第２振分手段の振分結果が第４結果となった場合に、遊技状態は特

定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第２振分手段の振分結果が第３結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第２振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。

【６１９９】

［特徴ｓＬ９］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である

ことを特徴とする遊技機。

【６２００】

特徴ｓＬ９によれば、第２振分手段の振分結果が第３結果と第４結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６２０１】

［特徴ｓＬ１０］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態において、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）に達するまでの期間において、第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）Ｈ６）に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【６２０２】

特徴ｓＬ１０によれば、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果が第４結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。

【６２０３】

［特徴ｓＬ１１］

特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、

前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例１４における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である

ことを特徴とする遊技機。

【６２０４】

特徴ｓＬ１１によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様で

の発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴ｓＬ１１によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴ｓＬ１１によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

【６２０５】

＜特徴ｓＭ群＞

特徴ｓＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２０６】

［特徴ｓＭ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第３結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６２０７】

特徴ｓＭ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結

果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２０８】

これらの結果、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＭ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０９】

さらに、特徴ｓＭ１によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第３結果に対応する第３結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴ｓＭ１によれば、第２振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。

【６２１０】

＜特徴ｓＮ群＞

特徴ｓＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２１１】

［特徴ｓＮ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート

）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）を上回った特定遊技状況において、前記第１結果に対応する第１結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。

【６２１２】
特徴ｓＮ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２１３】
これらの結果、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＮ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２１４】
さらに、特徴ｓＮ１によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第１結果に対応する第１結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＮ１によれば、第１結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回

数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【６２１５】
＜特徴ｓＯ群＞
特徴ｓＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６２１６】
［特徴ｓＯ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【６２１７】
特徴ｓＯ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状

況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２１８】

これらの結果、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＯ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２１９】

さらに、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【６２２０】

＜特徴ｓＰ群＞

特徴ｓＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２２１】

［特徴ｓＰ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）

と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【６２２２】
特徴ｓＰ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。
【６２２３】
これらの結果、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＰ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２２４】
さらに、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。第２結果は第２振分手段において振り分けが行われる契機となり、第２振分手段によって振り分けられる第４結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機とな

る第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。

【６２２５】

＜特徴ｓＱ群＞

特徴ｓＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２２６】

［特徴ｓＱ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【６２２７】

特徴ｓＱ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高

い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２２８】

これらの結果、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＱ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２２９】

さらに、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報と、第３結果に対応する第３結果情報とが取得可能となる。第２結果は、第２振分手段において振り分けが行われる契機となる。第３結果は、第２振分手段によって振り分けられる２つの結果の内の１つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果ではない結果である。したがって、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【６２３０】

＜特徴ｓＲ群＞

特徴ｓＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２３１】

［特徴ｓＲ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート

）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記第１振分手段における前記第１結果と前記第２結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第１のモード（低頻度サポートモード）と第２のモード（高頻度サポートモード）とを有する
ことを特徴とする遊技機。

【６２３２】
特徴ｓＲ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２３３】
これらの結果、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＲ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２３４】
さらに、特徴ｓＲ１によれば、第１のモードと第２のモードとによって、第１振分手段における第１結果と第２結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第１結果と第２結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第２モードを、第

１モードと比較して、第１振分手段によって第１結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第２モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴ｓＲ１によれば、第１のモードと第２のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。

【６２３５】

＜特徴ｓＳ群＞

特徴ｓＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２３６】

［特徴ｓＳ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【６２３７】

特徴ｓＳ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結

果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２３８】

これらの結果、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＳ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２３９】

さらに、特徴ｓＳ１によれば、第２振分手段の振分結果が第４結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第２振分手段の振分結果が第３結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第２振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。

【６２４０】

＜特徴ｓＴ群＞

特徴ｓＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２４１】

［特徴ｓＴ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分け

る第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である
ことを特徴とする遊技機。

【６２４２】

特徴ｓＴ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２４３】

これらの結果、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＴ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴ｓＴ１によれば、第２振分手段の振分結果が第３結果と第４結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６２４４】

＜特徴ｓＵ群＞
特徴ｓＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。
【６２４５】
［特徴ｓＵ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態において、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）に達するまでの期間において、第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）Ｈ６）に移行することを特徴とする遊技機。
【６２４６】
特徴ｓＵ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上

述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２４７】

これらの結果、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＵ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２４８】

さらに特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果が第４結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。

【６２４９】

＜特徴ｓＶ群＞

特徴ｓＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。

【６２５０】

［特徴ｓＶ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状

態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、
前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例１４における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である
ことを特徴とする遊技機。

【６２５１】
特徴ｓＶ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【６２５２】
これらの結果、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第４実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＶ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２５３】
さらに、特徴ｓＶ１によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては

、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴ｓＶ１によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴ｓＶ１によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

【６２５４】

＜特徴ｔＡ群＞

特徴ｔＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【６２５５】

［特徴ｔＡ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６２５６】

特徴ｔＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態に移行される。そして、第１所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｔＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、遊技者にとって有利な状態となり得る第１所定遊技状態へ移行することを期待

させることができる。すなわち、特徴ｔＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、遊技者にとって有利な状態となり得る第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２５７】

［特徴ｔＡ２］

特徴ｔＡ１に記載の遊技機であって、

前記有利状態継続手段は、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６２５８】

特徴ｔＡ２によれば、第１所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【６２５９】

したがって、特徴ｔＡ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＡ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６２６０】

一方、移行後の第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｔＡ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２６１】

［特徴ｔＡ３］

特徴ｔＡ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードである、

前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い

ことを特徴とする遊技機。
【６２６２】
特徴ｔＡ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＡ３によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２６３】
［特徴ｔＡ４］
特徴ｔＡ３に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２６４】
特徴ｔＡ４によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２６５】
［特徴ｔＡ５］
特徴ｔＡ１から特徴ｔＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２６６】
特徴ｔＡ５によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２６７】
＜特徴ｔＢ群＞
特徴ｔＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６２６８】
［特徴ｔＢ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が

終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い
ことを特徴とする遊技機。

【６２６９】

特徴ｔＢ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態に移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このため、特徴ｔＢ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＢ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６２７０】

また、特徴ｔＢ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＢ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２７１】

［特徴ｔＢ２］

特徴ｔＢ１に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２７２】
特徴ｔＢ２によれば、第１所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【６２７３】
したがって、特徴ｔＢ２によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することをいっそう期待させることができる。また、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２７４】
［特徴ｔＢ３］
特徴ｔＢ２に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２７５】
特徴ｔＢ３によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２７６】
［特徴ｔＢ４］
特徴ｔＢ１から特徴ｔＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２７７】
特徴ｔＢ４によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２７８】
＜特徴ｔＣ群＞
特徴ｔＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６２７９】
［特徴ｔＣ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が前記第１所定条件とは相違する第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２８０】
特徴ｔＣ１によれば、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第１所定遊技状態において、特別情報が第１所定条件とは相違する第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴ｔＣ１によれば、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【６２８１】
したがって、特徴ｔＣ１によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができる。さらに、当該第１所定遊技状態においては、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＣ１によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２８２】
［特徴ｔＣ２］
特徴ｔＣ１に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第１所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報が前記第２所定条件を満たすことになることを特徴とする遊技機。
【６２８３】
特徴ｔＣ２によれば、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たさないと判定された場合、当該特別情報が第２所定条件を満たすことになる。このため、第１所定遊技状態では、特別情報が第２所定条件を満たすと判定される前に判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるか、特別情報が第２所定条件を満たすと判定されたことで第２制御モードが継続されて最終的に特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるかのいずれかになる。このため、第１所定遊技状態では、事実上、特別情報が第１所定条件を満たすと判定されることが保証される。したがって、特徴ｔＣ２によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者にいっそう期待させることができる。
【６２８４】
仮に、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報は第２所定条件を満たすことにならない場合があり得る構成とした場合、上述したように第１所定遊技状態へ移行することを遊技者に期待させているにもかかわらずに、その期待を裏切って、第１所定遊技状態へ移行しても、いつまで経っても特別情報が第２所定条件を満たさない場合があり得ることになる。特徴ｔＣ２によれば、この課題を回避することができ、遊技者の信頼を獲得することができる。
【６２８５】
［特徴ｔＣ３］
特徴ｔＣ１または特徴ｔＣ２に記載の遊技機であって、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２８６】
特徴ｔＣ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態では、先に説明したように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。したがって、特徴ｔＣ３によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＣ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６２８７】
［特徴ｔＣ４］
特徴ｔＣ３に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い
ことを特徴とする遊技機。
【６２８８】
特徴ｔＣ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＣ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２８９】
＜特徴ｔＤ群＞
特徴ｔＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６２９０】
［特徴ｔＤ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード移行手段によって前記判定モードが前記第１判定モードに移行されることによって、前記特定遊技状態から第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６２９１】
特徴ｔＤ１によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴ｔＤ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に

達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技状態を特定遊技状態から、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ移行させる。このため、特徴ｔＤ１によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ遊技状態を移行させることから、遊技者に対して予期せぬ喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２９２】

［特徴ｔＤ２］

特徴ｔＤ１に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６２９３】

特徴ｔＤ２によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【６２９４】

したがって、特徴ｔＤ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＤ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６２９５】

一方、移行後の第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｔＤ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２９６】

［特徴ｔＤ３］

特徴ｔＤ１または特徴ｔＤ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードである、

前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い
ことを特徴とする遊技機。
【６２９７】
特徴ｔＤ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＤ３によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６２９８】
［特徴ｔＤ４］
特徴ｔＤ３に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６２９９】
特徴ｔＤ４によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６３００】
［特徴ｔＤ５］
特徴ｔＡ１から特徴ｔＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３０１】
特徴ｔＤ５によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６３０２】
＜特徴ｔＥ群＞
特徴ｔＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３０３】
［特徴ｔＥ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記

第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３０４】
特徴ｔＥ１によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴ｔＥ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行される。このため、特徴ｔＥ１によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行されることから、演出の幅を、判定モード移行手段による動作に制限されずに広げることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３０５】
［特徴ｔＥ２］
特徴ｔＥ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード移行手段によって前記判定モードが前記第１判定モードに移行されることによって、前記特定遊技状態から第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段
を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【６３０６】
特徴ｔＥ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技状態を特定遊技状態から、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ移行させる。このため、特徴ｔＥ２によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ遊技状態を移行させることから、遊技者に対して予期せぬ喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６３０７】
［特徴ｔＥ３］

特徴ｔＥ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３０８】
特徴ｔＥ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【６３０９】
したがって、特徴ｔＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６３１０】
一方、移行後の第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｔＥ３によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３１１】
［特徴ｔＥ４］
特徴ｔＥ２または特徴ｔＥ３に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードである、
前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い
ことを特徴とする遊技機。
【６３１２】
特徴ｔＥ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも

拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＥ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６３１３】

［特徴ｔＥ５］

特徴ｔＥ４に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６３１４】

特徴ｔＥ５によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６３１５】

［特徴ｔＥ６］

特徴ｔＥ１から特徴ｔＥ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６３１６】

特徴ｔＥ６によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６３１７】

＜特徴ｔＦ群＞

特徴ｔＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【６３１８】

［特徴ｔＦ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が前記第１所定条件とは相違する第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段を備え、
前記入球手段への遊技球の入球が可能となる前記発射手段による所定の発射態様（右打ちの発射態様）によって遊技球が発射されている状況において、前記第２制御モードの開始後における前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに前記特別情報が前記第２所定条件を満たすことが、繰り返されることによって、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで前記第２制御モードが継続するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【６３１９】

特徴ｔＦ１によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、特別情報が第１所定条件とは相違する第２所定条件を満たした場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。その上、特徴ｔＦ１によれば、入球手段への遊技球の入球が可能となる所定の発射態様によって遊技球が発射されている状況において、第２制御モードの開始後における遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに特別情報が第２所定条件を満たすことが、繰り返されることによって、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードが継続される。このため、特徴ｔＦ１によれば、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【６３２０】

したがって、特徴ｔＦ１によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができる。また、特徴ｔＦ１によれば、第１所定遊技状態において、所定回数しか第２制御モードを継続させない制御モード継続手段を用いて、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードを継続させる遊技性を実現できるという効果も奏する。換言すれば、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードを継続させる手段を用いずに、次回、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードを継続させる遊技性を実現できる。

【６３２１】

［特徴ｔＦ２］

特徴ｔＦ１に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第１所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報が前記第２所定条件を満たすことになることを特徴とする遊技機。

【６３２２】

特徴ｔＦ２によれば、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たさないと判定された場合、当該特別情報が第２所定条件を満たすことになる。

このため、第１所定遊技状態では、特別情報が第２所定条件を満たすと判定される前に判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるか、特別情報が第２所定条件を満たすと判定されたことで第２制御モードが継続されて最終的に特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるかのいずれかになる。このため、第１所定遊技状態では、事実上、特別情報が第１所定条件を満たすと判定されることが保証される。したがって、特徴ｔＦ２によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者にいっそう期待させることができる。

【６３２３】

［特徴ｔＦ３］

特徴ｔＦ１または特徴ｔＦ２に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６３２４】

特徴ｔＦ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態では、先に説明したように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。したがって、特徴ｔＦ３によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＦ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６３２５】

［特徴ｔＦ４］

特徴ｔＦ３に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い

ことを特徴とする遊技機。

【６３２６】

特徴ｔＦ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＦ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６３２７】

＜特徴ｔＧ群＞
特徴ｔＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３２８】
［特徴ｔＧ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３２９】
特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６３３０】
また、特徴ｔＧ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達

してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＧ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３３１】

［特徴ｔＧ２］

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で切り替えること（転落判定処理）によって、前記遊技状態の移行を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６３３２】

特徴ｔＧ２によれば、判定手段によって実行される判定を第１判定モードと第２判定モードとの間で切り替えることによって、遊技状態移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＧ２によれば、制御性に優れる。

【６３３３】

［特徴ｔＧ３］

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【６３３４】

特徴ｔＧ３によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＧ３によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６３３５】

［特徴ｔＧ４］

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【６３３６】

特徴ｔＧ４によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＧ４によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６３３７】

＜特徴ｔＨ群＞

特徴ｔＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３３８】
［特徴ｔＨ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で切り替えること（転落判定処理）によって、前記遊技状態の移行を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３３９】
特徴ｔＨ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＨ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＨ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６３４０】
また、特徴ｔＨ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が

第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＨ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３４１】

さらに、特徴ｔＨ１によれば、判定手段によって実行される判定を第１判定モードと第２判定モードとの間で切り替えることによって、遊技状態移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＨ１によれば、制御性に優れる。

【６３４２】

＜特徴ｔＩ群＞

特徴ｔＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【６３４３】

［特徴ｔＩ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【６３４４】

特徴ｔＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６３４５】

また、特徴ｔＩ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＩ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３４６】

さらに、特徴ｔＩ１によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＩ１によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６３４７】

＜特徴ｔＪ群＞

特徴ｔＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【６３４８】

［特徴ｔＪ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。
【６３４９】
特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６３５０】
また、特徴ｔＪ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＪ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３５１】
さらに、特徴ｔＪ１によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＪ１によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。
【６３５２】
＜特徴ｔＫ群＞
特徴ｔＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３５３】
［特徴ｔＫ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３５４】
特徴ｔＫ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＫ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。
【６３５５】
［特徴ｔＫ２］
特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定する判定モード決定手段（転落判定処理）を備え、

前記第３移行手段は、
前記判定モード決定手段によって前記判定モードが前記第２判定モードから前記第１判定モードに切り替えられることによって前記遊技状態の移行を行う
ことを特徴とする遊技機。
【６３５６】
特徴ｔＫ２によれば、判定モード決定手段によって判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えることによって、第３移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＫ２によれば、制御性に優れる。
【６３５７】
［特徴ｔＫ３］
特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態である
ことを特徴とする遊技機。
【６３５８】
特徴ｔＫ３によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。
【６３５９】
［特徴ｔＫ４］
特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態は、前記制御モードとして前記第１制御モードである状態である
ことを特徴とする遊技機。
【６３６０】
特徴ｔＫ４によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＫ４によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【６３６１】
［特徴ｔＫ５］
特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードとして前記第２判定モードである状態である
ことを特徴とする遊技機。
【６３６２】
特徴ｔＫ５によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｔＫ５によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【６３６３】
［特徴ｔＫ６］
特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態である
ことを特徴とする遊技機。
【６３６４】
特徴ｔＫ６によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＫ６によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。
【６３６５】

＜特徴ｔＬ群＞
特徴ｔＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３６６】
［特徴ｔＬ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定する判定モード決定手段（転落判定処理）と、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モード決定手段によって前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード決定手段によって前記判定モードが切り替えられることによって、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に前記第２特定遊技状態から移行させる第３移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３６７】
特徴ｔＬ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行

が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＬ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。また、特徴ｔＬ１によれば、判定モード決定手段によって判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えることによって、第３移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＬ１によれば、制御性に優れる。

【６３６８】

＜特徴ｔＭ群＞

特徴ｔＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【６３６９】

［特徴ｔＭ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、

前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、

前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、

を備え、

前記第１所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態である

ことを特徴とする遊技機。
【６３７０】
特徴ｔＭ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＭ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。
【６３７１】
また、特徴ｔＭ１によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。
【６３７２】
＜特徴ｔＮ群＞
特徴ｔＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３７３】
［特徴ｔＮ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状

態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記制御モードとして前記第１制御モードである状態であることを特徴とする遊技機。
【６３７４】
特徴ｔＮ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＮ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。
【６３７５】
また、特徴ｔＮ１によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＮ１によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【６３７６】
＜特徴ｔＯ群＞
特徴ｔＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３７７】
［特徴ｔＯ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードとして前記第２判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。
【６３７８】
特徴ｔＯ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＯ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。
【６３７９】
また、特徴ｔＯ１によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｔＯ１によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【６３８０】
＜特徴ｔＰ群＞
特徴ｔＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【６３８１】
［特徴ｔＰ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２１９の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態であ

る第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【６３８２】

特徴ｔＰ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＰ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【６３８３】

また、特徴ｔＰ１によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＰ１によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【６３８４】

＜特徴ｕＡ群＞

特徴ｕＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６３８５】

［特徴ｕＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値

と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記判定モードが前記特定遊技状態と同じ前記第２判定モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３８６】
特徴ｕＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、判定モードが特定遊技状態と同じ第２判定モードである第１所定遊技状態に移行される。この第１所定遊技状態に移行された直後においては、特定遊技状態において取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、実行されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３８７】
［特徴ｕＡ２］
特徴ｕＡ１に記載の遊技機であって、
前記有利状態継続手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報につい

ての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３８８】
特徴ｕＡ２によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、特別情報が第１所定条件を満たすことを実現することが可能となる。
【６３８９】
したがって、特徴ｕＡ２によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＡ２によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６３９０】
一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＡ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３９１】
［特徴ｕＡ３］
特徴ｕＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３９２】
特徴ｕＡ３によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第

１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＡ３によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３９３】

［特徴ｕＡ４］

特徴ｕＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６３９４】

特徴ｕＡ４によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、実行される。このため、特徴ｕＡ４によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６３９５】

＜特徴ｕＢ群＞

特徴ｕＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６３９６】

［特徴ｕＢ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値

と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御モードが前記第２制御モードである第１特定遊技状態（高確高サポ状態）から前記制御モードが前記第１制御モードである第１所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、
前記第１特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報が前記第１所定条件とは相違する第２所定条件（時短付与に対応する値）を前記第１所定遊技状態において満たす場合に、所定の期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６３９７】
特徴ｕＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである第１特定遊技状態から制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態に移行される。この第１所定遊技状態に移行された直後においては、第１特定遊技状態によって取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報が第２所定条件（例えば、時短付与に対応する値）を満たす場合に、所定の期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報に対する判定手段による判定を高い頻度で実行することができ、その結果、第２の特別情報が第１所定条件を満たすこと（例えば、大当たり当選すること）を容易に実現することが可能となる。したがって、特徴ｕＢ１によれば、取得情報記憶手段に第２の特別情報が記憶された状態で、第１所定遊技状態に移行することができれば、第２の特別情報が第２所定条件（例えば、時短付与に対応する値）を満たす機会を得ることができ、その結果、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすこと（例えば、大当たり当選すること）を容易に実現することが可能となる。この結果、特徴ｕＢ１によれば、取得情報記憶手段に第２の特別情報が記憶された状態で、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３９８】
［特徴ｕＢ２］
特徴ｕＢ１に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまでの期間である、
ことを特徴とする遊技機。
【６３９９】
特徴ｕＢ２によれば、取得情報記憶手段に第２の特別情報が記憶された状態で第１所定遊技状態に移行することができ、当該第１所定遊技状態において第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することができる。
【６４００】
［特徴ｕＢ３］
特徴ｕＢ２に記載の遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該第１特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記制御モードが前記第１制御モードである第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に前記第１特定遊技状態から移行させる手段と、
前記第１特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第２特定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態に前記第２特定遊技状態から移行させる手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４０１】
特徴ｕＢ３によれば、第１特定遊技状態において、当該第１特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、制御モードが前記第１制御モードである第２特定遊技状態に移行される。この第２特定遊技状態に移行された直後においては、第１特定遊技状態において取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第２特定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が、第２特定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態へ第２特定遊技状態から移行される。このために、先に説明したように、第１所定遊技状態において第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することができることから、第１特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達して第２特定遊技状態に移行した場合に、第１特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第２特定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、特徴ｕＢ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６４０２】
＜特徴ｕＣ群＞
特徴ｕＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６４０３】
［特徴ｕＣ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別

情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が第１所定回数（時短継続回数）に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御モード移行手段と、
前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が第２所定回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ移行する判定モード移行手段と、
を備え、
前記第１所定回数をＮ１とし、前記第２所定回数をＮ２とし、前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数をＮ３とした場合に、下記の式（１）を満たす
ことを特徴とする遊技機。
Ｎ２≧Ｎ１＋Ｎ３＋１　...（１）
【６４０４】
特徴ｕＣ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。この結果、制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。この第１所定遊技状態に移行された直後においては、特定遊技状態において取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、第１所定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第２所定回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ移行される。式（１）によれば、第２所定回数Ｎ２が、第１所定回数Ｎ１と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和よりも大きな値となっていることから、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定は、第１所定遊技状態において終了されることになる。
【６４０５】

特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行する際、すなわち、特定遊技状態において、特定遊技状態に移行してからの遊技回数が第１所定回数Ｎ１に達した際に、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報の数が最大個数Ｎ３となっている場合を考えてみる。この遊技回数が第１所定回数Ｎ１に達した場合に、制御モードが第１制御モードに移行して、第２の入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となるが、この直前で遊技球が第２の入球手段へ入球してしまうことがある。第２所定回数Ｎ２を、第１所定回数Ｎ１と、取得情報記憶手段に記憶され得る第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和の数と一致する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）とした場合に、上記第２の入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる直前で入球した遊技球（以下、「過多分の遊技球」と呼ぶ）に対応する判定手段による判定が、第１所定遊技状態において実行されずに、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ移行された後の状態（以下、通常状態と呼ぶ）で実行されてしまう。遊技機の設計者が、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した際に、第２の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定が第１所定遊技状態において全て完了するものとして設計した場合において、比較例の構成を採用すると、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が通常状態にて実行されることによって、本来、設計者が想定していないゲーム性を発揮する虞があった。

【６４０６】

これに対して、特徴ｕＣ１によれば、式（１）の関係から、第２所定回数Ｎ２が、第１所定回数Ｎ１と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和に１を加えた数以上の数となることから、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が第１所定遊技状態において必ず実行されることになる。したがって、特徴ｕＣ１によれば、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した際に、第２の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定は、上記過多分の遊技球を含めて、第１所定遊技状態において全て完了することになり、本来、設計者が想定した通りのゲーム性を発揮することができる。この結果、特徴ｕＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【６４０７】

［特徴ｕＣ２］

特徴ｕＣ１に記載の遊技機であって、

下記の式（２）を満たす

ことを特徴とする遊技機。

Ｎ２＝Ｎ１＋Ｎ３＋１　...（２）

【６４０８】

特徴ｕＣ２によれば、式（２）の関係から、第２所定回数Ｎ２が、第１所定回数Ｎ１と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和に１を加えた数となることから、上記特徴ｕＣ１と同様に、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が第１所定遊技状態において必ず実行されることになる。したがって、特徴ｕＣ２によれば、特徴ｕＣ１と同様の効果を奏する。すなわち、特徴ｕＣ２によれば、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した際に、第２の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定は、上記過多分の遊技球を含めて、第１所定遊技状態において全て完了することになり、本来、設計者が想定した通りのゲーム性を発揮することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【６４０９】

［特徴ｕＣ３］

特徴ｕＣ１または特徴ｕＣ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６４１０】
特徴ｕＣ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４１１】
［特徴ｕＣ４］
特徴ｕＣ３に記載の遊技機であって、
前記有利状態継続手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４１２】
特徴ｕＣ４によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを実現することが可能となる。
【６４１３】
したがって、特徴ｕＣ４によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＣ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６４１４】
一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このよ

うに、特徴ｕＣ４によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４１５】
［特徴ｕＣ５］
特徴ｕＣ４に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４１６】
特徴ｕＣ５によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＣ５によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４１７】
［特徴ｕＣ６］
特徴ｕＣ１から特徴ｕＣ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記第１所定回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４１８】
特徴ｕＣ６によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＣ６によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６４１９】
＜特徴ｕＤ群＞
特徴ｕＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６４２０】
［特徴ｕＤ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）から、前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第１制御モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第１遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態から第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に移行させる第２遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態から第３所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３遊技状態移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第３所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高いことを特徴とする遊技機。
【６４２１】
特徴ｕＤ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モ

ードである特定遊技状態から、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態に移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとっての有利性が高い第２所定遊技状態に移行される。特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合には、第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高くない第３所定遊技状態に移行される。このため、特徴ｕＤ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＤ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６４２２】

また、特徴ｕＤ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い第３所定遊技状態に移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＤ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２３】

［特徴ｕＤ２］

特徴ｕＤ１に記載の遊技機であって、

前記第２遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである前記第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、

前記第２所定遊技状態への移行後において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４２４】

特徴ｕＤ２によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段

による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【６４２５】

したがって、特徴ｕＤ２によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＤ２によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６４２６】

一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＤ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２７】

［特徴ｕＤ３］

特徴ｕＤ２に記載の遊技機であって、

前記第３遊技状態移行手段は、

前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである前記第３所定遊技状態としての通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４２８】

特徴ｕＤ３によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＤ３によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２９】

［特徴ｕＤ４］

特徴ｕＤ３に記載の遊技機であって、

前記第１遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前

記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記第１所定遊技状態に前記特定遊技状態から移行させる手段
を備え、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４３０】
特徴ｕＤ４によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＤ４によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６４３１】
＜特徴ｕＥ群＞
特徴ｕＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６４３２】
［特徴ｕＥ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記判定モードが前記特定遊技状態と同じ前記第２判定モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４３３】
特徴ｕＥ１によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴ｕＥ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行される。このため、特徴ｕＥ１によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行されることから、演出の幅を、判定モード移行手段による動作に制限されずに広げることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４３４】
［特徴ｕＥ２］
特徴ｕＥ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４３５】
特徴ｕＥ２によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４３６】
［特徴ｕＥ３］
特徴ｕＥ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）

と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記有利状態継続手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【６４３７】

特徴ｕＥ３によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【６４３８】

したがって、特徴ｕＥ３によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６４３９】

一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＥ３によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４４０】

［特徴ｕＥ４］

特徴ｕＥ３に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる

手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４４１】
特徴ｕＥ４によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＥ４によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４４２】
［特徴ｕＥ５］
特徴ｕＥ１から特徴ｕＥ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記第１所定回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４４３】
特徴ｕＥ５によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＥ５によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６４４４】
＜特徴ｕＦ群＞
特徴ｕＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１から抽出される。
【６４４５】
［特徴ｕＦ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を

取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記第１所定条件を満たすと判定された場合に、当該判定に対応した前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モード）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードとして前記第２判定モードが継続している状況において、前記特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードへ移行する判定モード移行手段と、
前記判定モードが前記第１判定モードである所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４４６】
特徴ｕＦ１によれば、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、判定モードが第１判定モードへ移行され、判定モードが第１判定モードである所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が所定の回数に到達した場合に、判定モードが第１判定モードへ移行され、判定モードが第１判定モードである所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となり、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。
【６４４７】
したがって、特徴ｕＦ１によれば、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。この結果、特徴ｕＦ１によれば、上記のもう１回の特典の付与によって、遊技者に対して大きな喜びを付

与することができる。さらに、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数、継続することについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。特に、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数、継続することがとても重要となることから、規定回数に対して一つ少ない回数だけ所定の特典の付与がなされた後に、もう１回、特典の付与が継続することについて、遊技者に対して一層大きな期待感を付与することができる。

【６４４８】

［特徴ｕＦ２］

特徴ｕＦ１に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４４９】

特徴ｕＦ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである所定遊技状態に移行される。所定遊技状態においては、前述したように、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることから、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。このため、所定遊技状態に移行し、特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【６４５０】

したがって、特徴ｕＦ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＦ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６４５１】

一方、移行後の所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＦ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４５２】

［特徴ｕＦ３］

特徴ｕＦ１または特徴ｕＦ２に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段によって付与される特典の特典種別を決定する特典種別決定手段を備え、

前記判定モード移行手段は、

前記判定モードとして前記第２判定モードが継続している状況において、前記特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、前記特典種別決定手段によって、前記所定の特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第２判

定モードとなり得る前記特典種別（確変大当たり）であるとの決定がなされる毎に、所定カウンタの値をインクリメントする手段と、
前記判定モードとして前記第２判定モードが継続している状況において、前記所定カウンタの値が前記規定回数（確変リミット回数）に到達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードへ移行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４５３】
特徴ｕＦ３によれば、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第２判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされる毎に、所定カウンタが更新される。そして、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が規定回数に到達した場合に、判定モードが第１判定モードへ移行される。先に説明したように、判定モードが第１判定モードとなった所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを実現することが可能となり、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。このために、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が規定回数に到達するまで、特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第２判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされることを繰り返すことができれば、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。したがって、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が所定の回数に到達するまで、特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第２判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされることを繰り返すことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６４５４】
＜特徴ｕＧ群＞
特徴ｕＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例２から抽出される。
【６４５５】
［特徴ｕＧ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態

を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードが前記第２判定モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において、前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、他の条件（確変大当たり当選となる値と一致すること）を満たさなかった場合（振分結果が通常大当たりとなった場合）に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行するとともに前記制御モードを前記第２制御モードに移行するモード移行手段と、
前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４５６】
特徴ｕＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさなかった場合に、判定モードが第１判定モードに移行し、制御モードが第２制御モードに移行する。そして、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴ｕＧ１によれば、第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさなかった場合に、第２所定遊技状態に移行されることによって、再度、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【６４５７】
したがって、特徴ｕＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさないことによって第２所定遊技状態に移行した場合に、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことがもう１回なされることになる。この結果、特徴ｕＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさないことについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。この結果、特徴ｕＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４５８】
一方、第１所定遊技状態から特別情報が第１所定条件を満たすことによって移行した第２所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＧ１によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４５９】
［特徴ｕＧ２］

特徴ｕＧ１に記載の遊技機であって、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記第１所定遊技状態とは相違する特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第２所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４６０】
特徴ｕＧ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態においては、前述したように、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることから、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。このため、第２所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【６４６１】
したがって、特徴ｕＧ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＧ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６４６２】
［特徴ｕＧ３］
特徴ｕＧ２に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い
ことを特徴とする遊技機。
【６４６３】
特徴ｕＧ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｕＧ３によれば、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６４６４】
［特徴ｕＧ４］
特徴ｕＧ１から特徴ｕＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特典付与手段によって付与される特典の特典種別を決定する特典種別決定手段を備え、
前記モード移行手段は、
前記第１所定遊技状態において、前記第１の特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、前記特典種別決定手段によって、前記特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる前記特典種別（通常大当たり）であるとの決定がなされた場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行するとともに前記制御モードを前記第２制御モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４６５】
特徴ｕＧ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる特典種別であるとの決定がなされた場合に、判定モードが第１判定モードに移行されるとともに制御モードが第２制御モードに移行される。先に説明したように、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることになる。このために、特徴ｕＧ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる特典種別であるとの決定がなされることについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。したがって、特徴ｕＧ４によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４６６】
＜特徴ｕＨ群＞
特徴ｕＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例３から抽出される。
【６４６７】
［特徴ｕＨ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）又は第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすかを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モー

ド（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たすと判定された場合に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４６８】
特徴ｕＨ１によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第２所定条件を満たすと判定された場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。判定手段による判定は、特別情報が第１所定条件を満たす場合と、特別情報が第２所定条件を満たす場合と、特別情報が第１所定条件および第２所定条件のいずれも満たさない場合とに振り分けるものであることから、特別情報が第１所定条件を満たさなくても、特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、制御モードとして第２制御モードを実行させることができる。なお、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴ｕＨ１によれば、第２制御モードの開始後における遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに、再度、判定手段において特別情報が第２所定条件を満たすことを繰り返すことができれば、持ち球を減らさずに、制御モードとして第２制御モードを実行させる期間を、特別情報が第１所定条件を満たすまで、順次、延長することが可能となる。
【６４６９】
したがって、特徴ｕＨ１によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、判定手段において特別情報が第１所定条件を満たさなくても、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに判定手段において特別情報が第２所定条件を満たすことを、遊技者に対して繰り返し期待させることができる。裏を返せば、判定手段において特別情報が第２所定条件を満たさずに、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＨ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４７０】
［特徴ｕＨ２］
特徴ｕＨ１に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了するまでに、前記特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすと判定されることなく、かつ、前記特別情報が前記第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすと判定されることがない場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードに移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４７１】
特徴ｕＨ２によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第２所定条件を満たすと判定された場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されるが、この期間が終了するまでに、特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすと判定されることなく、かつ、特別情報が第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすと判定されることがない場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードに移行させられる。この結果、判定モードが第１判定モ

ードである第１所定遊技状態から、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである通常状態へ移行させられる。通常状態は遊技者にとって有利な状態でないことから、特別情報が第１所定条件満たすと判定されることなく、かつ、特別情報が第２所定条件を満たすと判定されることなく、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了してしまわないかといった、より大きな緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。

【６４７２】

［特徴ｕＨ３］

特徴ｕＨ１または特徴ｕＨ２に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４７３】

特徴ｕＨ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態では、先に説明したように、判定手段において特別情報が第２所定条件を満たすことを繰り返すことができれば、持ち球を減らさずに、制御モードとして第２制御モードを実行させる期間を、特別情報が第１所定条件を満たすまで、順次、延長することが可能となる。したがって、特徴ｕＨ３によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＨ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを実現できる可能性の高い第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６４７４】

［特徴ｕＨ４］

特徴ｕＨ１から特徴ｕＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い

ことを特徴とする遊技機。

【６４７５】

特徴ｕＨ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｕＨ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６４７６】
＜特徴ｕＩ群＞
特徴ｕＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６４７７】
［特徴ｕＩ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６４７８】
特徴ｕＩ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御

モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴ｕＩ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６４７９】

また、特徴ｕＩ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＩ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４８０】

［特徴ｕＩ２］

特徴ｕＩ１に記載の遊技機であって、
前記特定の確率が、１００％である
ことを特徴とする遊技機。

【６４８１】

特徴ｕＩ２によれば、第１所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

【６４８２】

［特徴ｕＩ３］

特徴ｕＩ１または特徴ｕＩ２に記載の遊技機であって、
前記所定の条件が、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである
ことを特徴とする遊技機。

【６４８３】

特徴ｕＩ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第２制御モードに維持される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判

定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

【６４８４】

＜特徴ｕＪ群＞

特徴ｕＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６４８５】

［特徴ｕＪ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、

を備え、
前記特定の確率が、１００％である
ことを特徴とする遊技機。
【６４８６】
特徴ｕＪ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴ｕＪ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６４８７】
また、特徴ｕＪ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＪ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６４８８】
さらに、特徴ｕＪ１によれば、第１所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。
【６４８９】
＜特徴ｕＫ群＞
特徴ｕＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６４９０】
［特徴ｕＫ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１

の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記所定の条件が、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである
ことを特徴とする遊技機。

【６４９１】

特徴ｕＫ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴ｕＫ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手

段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＫ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６４９２】

また、特徴ｕＫ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＫ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４９３】

さらに、特徴ｕＫ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第２制御モードに維持される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

【６４９４】

＜特徴ｕＬ群＞

特徴ｕＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６４９５】

［特徴ｕＬ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主

制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６４９６】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。
【６４９７】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。従来では、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特別情報が所定条件を満たすことを遊技者に期待させるのみであったが、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して有利遊技状態へ移行することも遊技者に期待させることができる。そして、有利遊技状態は特別情報が所定条件を満たして大当たり遊技が開始されるまで継続し、当該大当たり遊技の終了後に特定遊技状態へ再度移行することを保証する構成を採用することによって、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２

の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特別情報が所定条件を満たさなくても、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立すれば、大当たり遊技が保証された上で、特定遊技状態へ再度移行することが保証されるといった安心感を与えることができる。

【６４９８】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４９９】

［特徴ｕＬ２］

特徴ｕＬ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５００】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５０１】

［特徴ｕＬ３］

特徴ｕＬ１または特徴ｕＬ２に記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【６５０２】

本特徴によれば、所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６５０３】

［特徴ｕＬ４］

特徴ｕＬ１から特徴ｕＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【６５０４】

本特徴によれば、所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このため、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６５０５】
＜特徴ｕＭ群＞
特徴ｕＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６５０６】
［特徴ｕＭ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５０７】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。
【６５０８】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６５０９】
また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５１０】
さらに、本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５１１】
＜特徴ｕＮ群＞
特徴ｕＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６５１２】
［特徴ｕＮ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記

第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。
【６５１３】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。
【６５１４】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【６５１５】
また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利

遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５１６】

さらに、本特徴によれば、所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６５１７】

＜特徴ｕＯ群＞

特徴ｕＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６５１８】

［特徴ｕＯ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高

確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【６５１９】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【６５２０】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【６５２１】
また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５２２】
さらに、本特徴によれば、所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このため、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【６５２３】
＜特徴ｕＰ群＞
特徴ｕＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６５２４】
［特徴ｕＰ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５２５】
本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行（第１特定遊技状態から第１所定遊技状態への移行）が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行（第２特定遊技状態から第２所定遊技状態への移行）が行われる。すなわち、本特

徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【６５２６】

そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、第１特定遊技状態では特定条件が成立して欲しいと遊技者に期待させ、その後、第２特定遊技状態に移行後は特定条件が成立して欲しくないと遊技者に思わせることができる。このように、遊技状態の移行に伴って、特定条件の成立に対して遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【６５２７】

［特徴ｕＰ２］

特徴ｕＰ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５２８】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５２９】

［特徴ｕＰ３］

特徴ｕＰ１または特徴ｕＰ２に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【６５３０】

本特徴によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【６５３１】

［特徴ｕＰ４］

特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【６５３２】

本特徴によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【６５３３】
［特徴ｕＰ５］
特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。
【６５３４】
本特徴によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。
【６５３５】
［特徴ｕＰ６］
特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードが前記第２判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。
【６５３６】
本特徴によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このため、本特徴によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【６５３７】
＜特徴ｕＱ群＞
特徴ｕＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６５３８】
［特徴ｕＱ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態

を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６５３９】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【６５４０】

そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【６５４１】

さらに、本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、

本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５４２】

＜特徴ｕＲ群＞

特徴ｕＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６５４３】

［特徴ｕＲ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、

を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。
【６５４４】
本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。
【６５４５】
そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。
【６５４６】
さらに、本特徴によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。
【６５４７】
＜特徴ｕＳ群＞
特徴ｕＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６５４８】
［特徴ｕＳ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【６５４９】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【６５５０】

そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【６５５１】

さらに、本特徴によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであるこ

とから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【６５５２】

＜特徴ｕＴ群＞

特徴ｕＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【６５５３】

［特徴ｕＴ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者

にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。
【６５５４】
本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。
【６５５５】
そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。
【６５５６】
さらに、本特徴によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。
【６５５７】
＜特徴ｕＵ群＞
特徴ｕＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６５５８】
［特徴ｕＵ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードが前記第２判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【６５５９】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【６５６０】

そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態

の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。
【６５６１】
さらに、本特徴によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このため、本特徴によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【６５６２】
＜特徴ｕＩＡ群＞
特徴ｕＩＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【６５６３】
［特徴ｕＩＡ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報につい

ての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６５６４】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６５６５】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５６６】
［特徴ｕＩＡ２］
特徴ｕＩＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定の確率は、１００％の確率である
ことを特徴とする遊技機。
【６５６７】
本特徴によれば、第１所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。
【６５６８】
［特徴ｕＩＡ３］
特徴ｕＩＡ１または特徴ｕＩＡ２に記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである

ことを特徴とする遊技機。
【６５６９】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第２制御モードに維持される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。
【６５７０】
［特徴ｕＩＡ４］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、背景画像として第１画像（変形例１２におけるチャンスゾーンに対応した第１特定背景画像）を表示可能な手段と、
前記特定遊技状態から前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行した後であって前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでの期間（特２残保留消化中Ｈ６ａ）において、背景画像として前記第１画像とは異なる第２画像（変形例１２における最終チャンスゾーンに対応した第３特定背景画像）を表示可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５７１】
本特徴によれば、特定遊技状態において表示される背景画像と、当該特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した後であって第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでの期間において表示される背景画像とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。
【６５７２】
［特徴ｕＩＡ５］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における安泰モード突入演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５７３】
通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。
【６５７４】
本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【６５７５】
［特徴ｕＩＡ６］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の条件が成立して前記第１所定遊技状態に移行した後、前記第２の特別情報につ

いての前記判定手段による前記判定が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において終了するまでに前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における有利事象発生択一演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５７６】
通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。
【６５７７】
本特徴によれば、所定の条件が成立して第１所定遊技状態に移行した後、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【６５７８】
［特徴ｕＩＡ７］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の開始時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図２８８の時刻ｔ５における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５７９】
本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の開始時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【６５８０】
［特徴ｕＩＡ８］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の終了時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図２８９の時刻ｔ９における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８１】
本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の終了時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間を所定の長さ以上に設定することによって、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【６５８２】
［特徴ｕＩＡ９］

特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記停止表示期間の経過時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図２９０の時刻ｔ１２における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８３】
本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間の経過時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段を第２の状態に移行させて遊技球を第２の入球手段に入球させることが可能となる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球を第２の入球手段に入球させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することが可能となる。
【６５８４】
［特徴ｕＩＡ１０］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定の状況において、遊技球を所定の入球領域（スルーゲート３５）に通過させることを遊技者に促す演出（変形例１５におけるスルー通過促進演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８５】
本特徴によれば、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。
【６５８６】
［特徴ｕＩＡ１１］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定の状況において、遊技球が所定の入球領域（スルーゲート３５）を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出（変形例１５における有利状態開始演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８７】
本特徴によれば、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に、遊技球が所定の入球領域を通過したことによって通常の遊技機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。
【６５８８】
［特徴ｕＩＡ１２］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において、前記補助手段の状態が前記第２の状態に遷移する場合に、前記第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出（変形例１５における特２入球促進演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５８９】
本特徴によれば、第１所定遊技状態において、補助手段の状態が第２の状態に遷移する場合に、第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。
【６５９０】
［特徴ｕＩＡ１３］

特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の特別情報の記憶個数が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において所定個数（４個）となった場合に、前記第２の特別情報の記憶個数が前記所定個数となったことに対応した情報（変形例１５における有利確定演出）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５９１】
本特徴によれば、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となった場合に、第２の特別情報の記憶個数が所定個数となったことに対応した情報を表示するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なり、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。
【６５９２】
［特徴ｕＩＡ１４］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記補助手段を前記第１の状態から前記第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えない
ことを特徴とする遊技機。
【６５９３】
本特徴によれば、補助手段を第１の状態から第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないので、保留されている所定抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを回避することができる。したがって、補助手段の状態を遷移させる契機となる入球手段に遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、補助手段が第２の状態に遷移するタイミングを調整するという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。
【６５９４】
［特徴ｕＩＡ１５］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において遊技球が入球可能となる所定入球口（変形例１８における高確移行入賞口３４ｅ）と、
前記所定入球口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として前記判定モードを前記第２判定モードに移行させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５９５】
本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行するが、当該第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、第２所定遊技状態において時短付与に当選した場合に第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続する構成を採用した場合において、第２所定遊技状態において時短付与に当選し、かつ、所定入球口に遊技球を入球させることができれば、第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続し、かつ、判定モードが第２判定モードである遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本特徴によれば、第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たな遊技を遊技者に提供することができる。
【６５９６】
＜特徴ｕＩＢ群＞

特徴ｕＩＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１２から抽出される。
【６５９７】
［特徴ｕＩＢ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、背景画像として第１画像（変形例１２におけるチャンスゾーンに対応した第１特定背景画像）を表示可能な手段と、
前記特定遊技状態から前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行した後であって前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでの期間（特２残保留消化中Ｈ６ａ）において、背景画像として前記第１画像とは異なる第２画像（変

形例１２における最終チャンスゾーンに対応した第３特定背景画像）を表示可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６５９８】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６５９９】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６００】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において表示される背景画像と、当該特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した後であって第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでの期間において表示される背景画像とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。
【６６０１】
＜特徴ｕＩＣ群＞
特徴ｕＩＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１２から抽出される。
【６６０２】
［特徴ｕＩＣ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１

の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における安泰モード突入演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６６０３】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１

所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６６０４】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６０５】

また、通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【６６０６】

本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

【６６０７】

＜特徴ｕＩＤ群＞

特徴ｕＩＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１２から抽出される。

【６６０８】

［特徴ｕＩＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と

、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記所定の条件が成立して前記第１所定遊技状態に移行した後、前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において終了するまでに前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における有利事象発生択一演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６０９】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６６１０】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６１１】
また、通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。
【６６１２】
本特徴によれば、所定の条件が成立して第１所定遊技状態に移行した後、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【６６１３】
＜特徴ｕＩＥ群＞
特徴ｕＩＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１３から抽出される。
【６６１４】
［特徴ｕＩＥ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制

御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の開始時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図２８８の時刻ｔ５における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６１５】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６６１６】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このよ

うに、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６１７】
また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の開始時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【６６１８】
＜特徴ｕＩＦ群＞
特徴ｕＩＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１４から抽出される。
【６６１９】
［特徴ｕＩＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の終了時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図２８９の時刻ｔ９における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６２０】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６６２１】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６２２】
また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の終了時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間を所定の長さ以上に設定することによって、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【６６２３】

＜特徴ｕＩＧ群＞
特徴ｕＩＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６６２４】
［特徴ｕＩＧ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記停止表示期間の経過時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる

手段（図２９０の時刻ｔ１２における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６２５】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６６２６】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６２７】
また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間の経過時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段を第２の状態に移行させて遊技球を第２の入球手段に入球させることが可能となる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球を第２の入球手段に入球させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することが可能となる。
【６６２８】
＜特徴ｕＩＨ群＞
特徴ｕＩＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６６２９】
［特徴ｕＩＨ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別

情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
所定の状況において、遊技球を所定の入球領域（スルーゲート３５）に通過させることを遊技者に促す演出（変形例１５におけるスルー通過促進演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６３０】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了す

るまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６６３１】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６３２】

また、本特徴によれば、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【６６３３】

＜特徴ｕＩＩ群＞

特徴ｕＩＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６６３４】

［特徴ｕＩＩ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）

と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
所定の状況において、遊技球が所定の入球領域（スルーゲート３５）を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出（変形例１５における有利状態開始演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６６３５】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６６３６】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、

遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６３７】
また、本特徴によれば、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に、遊技球が所定の入球領域を通過したことによって通常の遊技機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。
【６６３８】
＜特徴ｕＩＪ群＞
特徴ｕＩＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６６３９】
［特徴ｕＩＪ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低

い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において、前記補助手段の状態が前記第２の状態に遷移する場合に、前記第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出（変形例１５における特２入球促進演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６４０】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６６４１】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６４２】
また、本特徴によれば、第１所定遊技状態において、補助手段の状態が第２の状態に遷移する場合に、第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。
【６６４３】
＜特徴ｕＩＫ群＞
特徴ｕＩＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６６４４】
［特徴ｕＩＫ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（

当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記第２の特別情報の記憶個数が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において所定個数（４個）となった場合に、前記第２の特別情報の記憶個数が前記所定個数となったことに対応した情報（変形例１５における有利確定演出）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６４５】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において

終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６６４６】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６４７】

また、本特徴によれば、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となった場合に、第２の特別情報の記憶個数が所定個数となったことに対応した情報を表示するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なり、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。

【６６４８】

＜特徴ｕＩＬ群＞

特徴ｕＩＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１６から抽出される。

【６６４９】

［特徴ｕＩＬ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記補助手段を前記第１の状態から前記第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えない
ことを特徴とする遊技機。
【６６５０】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【６６５１】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されること

から、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６５２】

また、本特徴によれば、補助手段を第１の状態から第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないので、保留されている所定抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを回避することができる。したがって、補助手段の状態を遷移させる契機となる入球手段に遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、補助手段が第２の状態に遷移するタイミングを調整するという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。

【６６５３】

＜特徴ｕＩＭ群＞

特徴ｕＩＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例１８から抽出される。

【６６５４】

［特徴ｕＩＭ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２６０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報につい

ての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において遊技球が入球可能となる所定入球口（変形例１８における高確移行入賞口３４ｅ）と、
前記所定入球口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として前記判定モードを前記第２判定モードに移行させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６６５５】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【６６５６】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６５７】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に（転落抽選にお

いて転落に当選した場合に）、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行するが、当該第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、第２所定遊技状態において時短付与に当選した場合に第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続する構成を採用した場合において、第２所定遊技状態において時短付与に当選し、かつ、所定入球口に遊技球を入球させることができれば、第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続し、かつ、判定モードが第２判定モードである遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本特徴によれば、第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【６６５８】

＜特徴ｖＡ群＞

特徴ｖＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態の変形例１０が対応している。

【６６５９】

［特徴ｖＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される

、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６６０】
特徴ｖＡ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＡ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＡ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６６１】
［特徴ｖＡ２］
特徴ｖＡ１に記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記第１表示手段が表示する前記特定演出画像から、表示する画像を切り替え可能な手段（変形例１０であって、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３においてチャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６６２】
特徴ｖＡ２によれば、第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される第１の特別情報について遊技回において表示される特定演出画像から表示する画像を切り替えることができることから、表示する画像を所定演出画像とすれば、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して表示される特定演出画像による、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度を保つことができる。このために、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを抑制することができることから、特徴ｖＡ２によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【６６６３】
［特徴ｖＡ３］
特徴ｖＡ１または特徴ＶＡ２に記載の遊技機であって、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。
【６６６４】
特徴ｖＡ３によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。
【６６６５】
［特徴ｖＡ４］
特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と略同一の期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６６６】
特徴ｖＡ４によれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と、前記所定演出画像が表示された場合の期待度とが略同一となることから、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを確実に抑制することができる。したがって、特徴ｖＡ４によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。
【６６６７】
［特徴ｖＡ５］
特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６６８】
特徴ｖＡ５によれば、所定演出画像が表示された場合の期待度が、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度を上回らない関係が保たれている状態で、所定演出画像を表示することが行われるとすれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて、所定演出画像が表示された場合の期待度が高くなることで、遊技者に対してより高い期待度を付与することが可能となる。したがって、特徴ｖＡ５によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。
【６６６９】
［特徴ｖＡ６］
特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の特別情報についての前記所定回数の遊技回に連続して前記特定演出画像を表示可能とする構成は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６７０】
特徴ｖＡ６によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特

定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ６によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６６７１】

［特徴ｖＡ７］

特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６６７２】

特徴ｖＡ７によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ７によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６６７３】

［特徴ｖＡ８］

特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定キャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６６７４】

特徴ｖＡ８によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ８によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６６７５】

［特徴ｖＡ９］

特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出画像切替手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定の背景ゾーンが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定の背景ゾーンが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６６７６】

特徴ｖＡ９によれば、取得情報記憶手段によって記憶される第１の特別情報についての遊技回において特定条件が成立する場合に所定演出画像を表示するに際し、判定手段による

判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定演出画像が表示されることから、所定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ９によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６６７７】

＜特徴ｖＢ群＞

特徴ｖＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。

【６６７８】

［特徴ｖＢ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記第１表示手段が表示する前記特定演出画像から、表示する画像を切り替え可能な手段（変形例１０であって、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３においてチャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成）
を備えることを特徴とする遊技機。
【６６７９】
特徴ｖＢ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＢ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＢ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６８０】
また、特徴ｖＢ１によれば、第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される第１の特別情報について遊技回において表示される特定演出画像から表示する画像を切り替えることができることから、表示する画像を所定演出画像とすれば、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して表示される特定演出画像による、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度を保つことができる。このために、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを抑制することができることから、特徴ｖＢ１によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。
【６６８１】
＜特徴ｖＣ群＞
特徴ｖＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。
【６６８２】
［特徴ｖＣ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【６６８３】

特徴ｖＣ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満た

す第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＣ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＣ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６８４】

また、特徴ｖＣ１によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。

【６６８５】

＜特徴ｖＤ群＞

特徴ｖＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。

【６６８６】

［特徴ｖＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって

、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と略同一の期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６６８７】

特徴ｖＤ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＤ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＤ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６８８】

また、特徴ｖＤ１によれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と、前記所定演出画像が表示された場合の期待度とが略同一となることから、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを確実に抑制することができる。したがって、特徴ｖＤ１によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【６６８９】
＜特徴ｖＥ群＞
特徴ｖＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。
【６６９０】
［特徴ｖＥ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【６６９１】
特徴ｖＥ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＥ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＥ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６９２】
また、特徴ｖＥ１によれば、所定演出画像が表示された場合の期待度が、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度を上回らない関係が保たれている状態で、所定演出画像を表示することが行われるとすれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて、所定演出画像が表示された場合の期待度が高くなることで、遊技者に対してより高い期待度を付与することが可能となる。したがって、特徴ｖＥ１によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。
【６６９３】
＜特徴ｖＦ群＞
特徴ｖＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。
【６６９４】
［特徴ｖＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての

前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記第１の特別情報についての前記所定回数の遊技回に連続して前記特定演出画像を表示可能とする構成は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６６９５】

特徴ｖＦ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取

得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＦ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＦ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６９６】

また、特徴ｖＦ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＦ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６６９７】

＜特徴ｖＧ群＞

特徴ｖＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。

【６６９８】

［特徴ｖＧ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記第１表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６６９９】
特徴ｖＧ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＧ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＧ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７００】
また、特徴ｖＧ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＧ７によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【６７０１】
＜特徴ｖＨ群＞
特徴ｖＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。
【６７０２】
［特徴ｖＨ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される

、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記第２表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定キャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７０３】
特徴ｖＨ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＨ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＨによれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７０４】
また、特徴ｖＨ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＨ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【６７０５】
＜特徴ｖＩ群＞
特徴ｖＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース２が対応している。
【６７０６】
［特徴ｖＩ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図３１５における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図３１５における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定の背景ゾーンが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定の背景ゾーンが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７０７】
特徴ｖＩ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所

定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＩ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＩ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７０８】

また、特徴ｖＩ１によれば、取得情報記憶手段によって記憶される第１の特別情報についての遊技回において特定条件が成立する場合に所定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定演出画像が表示されることから、所定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＩ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６７０９】

＜特徴ｖＪ群＞

特徴ｖＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。

【６７１０】

［特徴ｖＪ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備えることを特徴とする遊技機。

【６７１１】

特徴ｖＪ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＪ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＪ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７１２】

［特徴ｖＪ２］
特徴ｖＪ１に記載の遊技機であって、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報（キャプチャ画像を縮小した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７１３】
特徴ｖＪ２によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報が継続して表示されることになることから、より確かに、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。
【６７１４】
［特徴ｖＪ３］
特徴ｖＪ１または特徴ｖＪ２に記載の遊技機であって、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報（変形例における、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７１５】
特徴ｖＪ３によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６７１６】
［特徴ｖＪ４］
特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定示唆情報表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の視認を妨げない位置に、前記所定示唆情報を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７１７】
特徴ｖＪ４によれば、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄が、所定示唆情報によって見にくくなることを抑制することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６７１８】
［特徴ｖＪ５］
特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定示唆情報表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７１９】
特徴ｖＪ５によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において所定示唆情報

を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＪ５によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６７２０】

［特徴ｖＪ６］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記継続表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７２１】

特徴ｖＪ６によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＪ６によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６７２２】

［特徴ｖＪ７］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技画像表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定遊技画像を表示する手段（変形例１のレイヤー構造において、貝の画像ＳＨを表示する上部レイヤーが図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７２３】

特徴ｖＪ７によれば、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＪ７によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６７２４】

［特徴ｖＪ８］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定示唆情報は、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回における状況を示唆する情報（変形例として記載したキャプチャ画像を文字で表現した情報）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【６７２５】

特徴ｖＪ８によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回における状況を示唆する情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７２６】

［特徴ｖＪ９］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。
【６７２７】
特徴ｖＪ９によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。
【６７２８】
＜特徴ｖＫ群＞
特徴ｖＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。
【６７２９】
［特徴ｖＫ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、

を備え、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報（キャプチャ画像を縮小した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７３０】
特徴ｖＫ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＫ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＫ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＫ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７３１】
また、特徴ｖＫ１によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報が継続して表示されることになることから、より確かに、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。
【６７３２】
＜特徴ｖＬ群＞
特徴ｖＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。
【６７３３】
［特徴ｖＬ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報（変形例における、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６７３４】

特徴ｖＬ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＬ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示するこ

とによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＬ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７３５】

また、特徴ｖＬ１によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７３６】

＜特徴ｖＭ群＞

特徴ｖＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。

【６７３７】

［特徴ｖＭ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって

、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定示唆情報表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の視認を妨げない位置に、前記所定示唆情報を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６７３８】

特徴ｖＭ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＭ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＭ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＭ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７３９】

また、特徴ｖＭ１によれば、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄が、所定示唆情報によって見にくくなることを抑制することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７４０】

＜特徴ｖＮ群＞

特徴ｖＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応

している。
【６７４１】
［特徴ｖＮ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定示唆情報表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７４２】
特徴ｖＮ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情

報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＮ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＮ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＮ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７４３】

また、特徴ｖＮ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において所定示唆情報を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＮ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６７４４】

＜特徴ｖＯ群＞

特徴ｖＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。

【６７４５】

［特徴ｖＯ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状

態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記継続表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７４６】
特徴ｖＯ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＯ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＯ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こ

させることができる。したがって、特徴ｖＯ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７４７】

また、特徴ｖＯ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＯ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【６７４８】

＜特徴ｖＰ群＞

特徴ｖＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。

【６７４９】

［特徴ｖＰ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定

遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記特定遊技画像表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定遊技画像を表示する手段（変形例１のレイヤー構造において、貝の画像ＳＨを表示する上部レイヤーが図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７５０】
特徴ｖＰ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＰ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＰ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＰ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７５１】
また、特徴ｖＰ１によれば、定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＰ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【６７５２】
＜特徴ｖＱ群＞
特徴ｖＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。
【６７５３】
［特徴ｖＱ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（

当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定示唆情報は、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回における状況を示唆する情報（変形例として記載したキャプチャ画像を文字で表現した情報）を含む
ことを特徴とする遊技機。

【６７５４】

特徴ｖＱ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＱ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発

生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＱ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＱ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７５５】

また、特徴ｖＱ１によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回における状況を示唆する情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７５６】

＜特徴ｖＲ群＞

特徴ｖＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。特に第７実施形態におけるケース３が対応している。

【６７５７】

［特徴ｖＲ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図３１０の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図３２０における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【６７５８】

特徴ｖＲ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＲ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＲ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＲ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７５９】

特徴ｖＲ１によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。

【６７６０】

＜特徴ｗＡ群＞

特徴ｗＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。

【６７６１】

［特徴ｗＡ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。
【６７６２】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７６３】
［特徴ｗＡ２］

特徴ｗＡ１に記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる手段（図３６６のステップＳ９のアシスト設定処理であって、ケース３，４が該当）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７６４】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化する場合がある。ここで、特定条件下にあるということが、例えば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、既実行保留表示エリア内の既実行保留表示情報の表示態様が全て同一の表示態様に揃うといった状況下にあることとすると、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。
【６７６５】
［特徴ｗＡ３］
特徴ｗＡ１または特徴ｗＡ２に記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の表示形状は、前記未実行保留表示情報の表示形状と異なる
ことを特徴とする遊技機。
【６７６６】
本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示形状は、未実行保留表示情報の表示形状と異なるので、未実行保留表示情報と既実行保留表示情報との判別が容易となる。このために、特定の保留表示情報が未実行保留表示エリアから変動実行中保留表示エリアを経て既実行保留表示エリアに移行したことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上することによって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６７６７】
［特徴ｗＡ４］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
当該遊技機の遊技状態を、第１遊技状態から、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、
前記第２遊技状態においては、前記特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７６８】
本特徴によれば、第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態においては、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない。第２遊技状態は、既に第１遊技状態よりも遊技者に有利な状態であり、上述した新たな制御の必要性は第１遊技状態よりも低い。このため、本特徴では、第２遊技状態では、上述した新たな制御を行わないことによって制御を簡略化することができるとともに、第１遊技状態では、特定の保留表示情報が既実行保

留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるといった上述した新たな制御を実行することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７６９】

［特徴ｗＡ５］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアにおいて前記既実行保留表示情報を表示可能な前記所定数は一定である（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【６７７０】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて既実行保留表示情報を表示可能な所定数は一定であることから、既実行保留表示エリアにおいて表示される既実行保留表示情報の表示態様が全て同一に揃う難易度が、一定となる。このために、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与することを抑制することができる。

【６７７１】

［特徴ｗＡ６］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（遊技が行われていないと判定されてから所定時間経過後に既実行保留表示アイコンＺを消去する）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７７２】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去することによって、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残ること抑制することができる。このために、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が残って煩わしい気持ちに遊技者をさせることもない。

【６７７３】

［特徴ｗＡ７］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定条件下において前記特定の保留表示情報が前記第１の表示態様で前記既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出（女性キャラクター演出設定処理）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７７４】

本特徴によれば、特定条件下において特定の保留表示情報が第１の表示態様で既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出が実行されることから、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。

【６７７５】

［特徴ｗＡ８］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段を備え、

前記遊技者にとっての有利性が高いことは、前記特別遊技状態の発生が確定することである

ことを特徴とする遊技機。

【６７７６】

本特徴によれば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第１の表示態様で表示されている場合に、特別遊技状態の発生が確定する。このために、特定条件下において、既実行保留表示エリアに移行する保留表示情報が第１の表示態様で表示されていることに対して、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７７７】

［特徴ｗＡ９］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記保留変化手段は、前記未実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる一態様として、前記未実行保留表示情報の表示色を変化させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７７８】

本特徴によれば、未実行保留表示情報の表示色を変化させることによって、特別情報が所定条件を満たす可能性の高低を示唆することができる。また、表示態様が表示色であるために、全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７７９】

［特徴ｗＡ１０］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている前記未実行保留表示情報の前記表示態様を、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に変化させる手段（図３６７の外れ時同色外し用処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７８０】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている未実行保留表示情報の表示態様を、第１の表示態様から第２の表示態様に変化させることができる。そして、未実行保留表示エリアにおいて表示されている未実行保留表示情報の表示態様を、第１の表示態様から第２の表示態様に変化させた場合には、当該未実行保留表示情報が特定の保留表示情報として既実行保留表示エリアに移行する場合に、第１の表示態様のまま移行することがなくなる。このために、遊技者は、未実行保留表示エリアにおいて特定の保留表示情報が第１の表示態様で表示されており、当該特定の保留表示情報が特定条件下において第１の表示態様のまま既実行保留表示エリアに移行し、遊技者にとっての有利性が高くなることを期待していたところ、第２の表示態様に変化してしまい、期待しただけの有利性が付与されることがなくなり、期待外れとなり落胆してしまう。その一方で、第１の表示態様よりも未実行保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が高い第２の表示態様分だけの期待感は残る。このように、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【６７８１】

［特徴ｗＡ１１］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の前記未実行保留表示情報のうちの、前記既実行保留表示エリアに最も近い側の一の前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様以外の表示態様から前記第１の表示態様に変化させる手段（図３６６の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７８２】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の未実行保留表示情報のうちの、既実行保留表示エリアに最も近い側の一の未実行保留表示情報を第１の表示

態様以外の表示態様から第１の表示態様に変化させる場合があるので、既実行保留表示エリアに移行する特定の保留表示情報が特定の条件下において第１の表示態様で表示されていて遊技者にとっての有利性が高いといった現象が発生して欲しいと期待していた遊技者に対して、大きな喜びを付与することができる。

【６７８３】

［特徴ｗＡ１２］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の前記未実行保留表示情報のうちの、前記既実行保留表示エリアに最も近い側の一の前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様から前記第１の表示態様以外の表示態様に変化させる手段（外れ時同色外し用処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７８４】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の未実行保留表示情報のうちの、既実行保留表示エリアに最も近い側の一の未実行保留表示情報を第１の表示態様から第１の表示態様以外の表示態様に変化させる場合があるので、既実行保留表示エリアに移行する特定の保留表示情報が特定の条件下において第１の表示態様で表示されていて遊技者にとっての有利性が高いといった現象が発生するのではないかと期待していた遊技者に対して、大きな落胆感を付与することができる。

【６７８５】

［特徴ｗＡ１３］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の表示態様は、前記未実行保留表示情報の第１の表示色であり、

前記第２の表示態様は、前記未実行保留表示情報の第２の表示色であり、

前記未実行保留表示エリアにおいて表示される前記未実行保留表示情報を前記第１の表示色以外の表示色から前記第１の表示色に変化させる第１の表示色変化手段（図３６６の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）と、

前記第１の表示色変化手段によって前記表示色を変化させるに際し、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報の形状を、前記未実行保留表示エリアにおいて表示される、前記表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報以外の未実行保留表示情報の形状と相違する形状に変化させる手段と（変形例５）

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６７８６】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示される未実行保留表示情報を第１の表示色以外の表示色から第１の表示色に変化させるとともに、この表示色を変化させるに際し、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報の形状を、未実行保留表示エリアにおいて表示される、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報以外の未実行保留表示情報の形状と相違する形状に変化させるので、表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報が第１の表示色に変化することを遊技者に注視させることができ、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。

【６７８７】

［特徴ｗＡ１４］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記未実行保留表示エリアにおいて表示される前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様以外の表示態様から前記第１の表示態様に変化させる表示態様変化手段（図３６６の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）と、

前記表示態様変化手段によって前記表示態様を変化させるに際し、当該表示態様を変化させる対象の未実行保留表示情報に移動体（花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物）を到達させる手段と（変形例５）

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７８８】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示される未実行保留表示情報を第１の表示態様以外の表示態様から第１の表示態様に変化させるに際し、当該未実行保留表示情報に移動体を到達させるので、表示態様を変化させる対象の未実行保留表示情報が第１の表示態様に変化することを遊技者に注視させることができ、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。
【６７８９】
［特徴ｗＡ１５］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７９０】
本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７９１】
［特徴ｗＡ１６］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７９２】
本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７９３】
［特徴ｗＡ１７］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第１変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合がある

ことを特徴とする遊技機。
【６７９４】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第１変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該第１変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７９５】
［特徴ｗＡ１８］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第２変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化する
ことを特徴とする遊技機。
【６７９６】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様で揃っているといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないので既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７９７】
［特徴ｗＡ１９］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６７９８】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に変化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７９９】
＜特徴ｗＢ群＞
特徴ｗＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。

【６８００】
［特徴ｗＢ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる手段（図３６６のステップＳ９のアシスト設定処理であって、ケース３，４が該当）と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、
前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。
【６８０１】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは

相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８０２】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化する場合がある。ここで、特定条件下にあるということが、例えば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、既実行保留表示エリア内の既実行保留表示情報の表示態様が全て同一の表示態様に揃うといった状況下にあることとすると、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【６８０３】

＜特徴ｗＣ群＞

特徴ｗＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。

【６８０４】

［特徴ｗＣ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

前記既実行保留表示情報の表示形状は、前記未実行保留表示情報の表示形状と異なり、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。
【６８０５】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８０６】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示形状は、未実行保留表示情報の表示形状と異なるので、未実行保留表示情報と既実行保留表示情報との判別が容易となる。このために、特定の保留表示情報が未実行保留表示エリアから変動実行中保留表示エリアを経て既実行保留表示エリアに移行したことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上することによって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６８０７】
＜特徴ｗＤ群＞
特徴ｗＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。
【６８０８】
［特徴ｗＤ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
当該遊技機の遊技状態を、第１遊技状態から、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高く（既実行保留予告）、
前記第２遊技状態においては、前記特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８０９】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８１０】
さらに、本特徴によれば、第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態においては、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない。第２遊技状態は、既に第１遊技状態よりも遊技者に有利な状態であり、上述した新たな制御の必要性は第１遊技状態よりも低い。このため、本特徴では、第２遊技状態では、上述した新たな制御を行わないことによって制御を簡略化することができるとともに、第１遊技状態では、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるといった上述した新たな制御を実行することによって遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８１１】
＜特徴ｗＥ群＞

特徴ｗＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。

【６８１２】

［特徴ｗＥ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアにおいて前記既実行保留表示情報を表示可能な前記所定数は一定であり、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。

【６８１３】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態

様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８１４】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて既実行保留表示情報を表示可能な所定数は一定であることから、既実行保留表示エリアにおいて表示される既実行保留表示情報の表示態様が全て同一に揃う難易度が、一定となる。このために、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与することを抑制することができる。

【６８１５】

＜特徴ｗＦ群＞

特徴ｗＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。

【６８１６】

［特徴ｗＦ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（遊技が行われていないと判定されてから所定時間経過後に既実行保留表示アイコンＺを消去する）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

ことを特徴とする遊技機。

【６８１７】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８１８】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去することによって、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残ること抑制することができる。このために、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が残って煩わしい気持ちに遊技者をさせることもない。
【６８１９】
＜特徴ｗＧ群＞
特徴ｗＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例から抽出される。
【６８２０】
［特徴ｗＧ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高く（既実行保留予告）、
前記特定条件下において前記特定の保留表示情報が前記第１の表示態様で前記既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出（女性キャラクター演出設定処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８２１】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８２２】
さらに、本特徴によれば、特定条件下において特定の保留表示情報が第１の表示態様で既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出が実行されることから、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。
【６８２３】
＜特徴ｗＨ群＞
特徴ｗＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６８２４】
［特徴ｗＨ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。

【６８２５】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６８２６】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６８２７】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８２８】
［特徴ｗＨ２］
特徴ｗＨ１に記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。

【６８２９】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６８３０】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６８３１】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８３２】
［特徴ｗＨ３］
特徴ｗＨ１または特徴ｗＨ２に記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８３３】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【６８３４】
［特徴ｗＨ４］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示される
ことを特徴とする遊技機。
【６８３５】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が

実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。
【６８３６】
［特徴ｗＨ５］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数である
ことを特徴とする遊技機。
【６８３７】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。
【６８３８】
［特徴ｗＨ６］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８３９】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【６８４０】
具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。
【６８４１】
すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。
【６８４２】
［特徴ｗＨ７］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターＷＭが出現する演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８４３】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報

が第１の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。
【６８４４】
［特徴ｗＨ８］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様である
ことを特徴とする遊技機。
【６８４５】
本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。
【６８４６】
しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃った場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。
【６８４７】
したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８４８】
［特徴ｗＨ９］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【６８４９】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８５０】
［特徴ｗＨ１０］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示態様を変化させる）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８５１】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示さ

れている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【６８５２】

［特徴ｗＨ１１］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６８５３】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８５４】

［特徴ｗＨ１２］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６８５５】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８５６】

［特徴ｗＨ１３］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第１変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合があ

る
ことを特徴とする遊技機。
【６８５７】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第１変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該第１変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８５８】
［特徴ｗＨ１４］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第２変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化する
ことを特徴とする遊技機。
【６８５９】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様で揃っているといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないので既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８６０】
［特徴ｗＨ１５］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６８６１】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に変化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８６２】
＜特徴ｗＩ群＞
特徴ｗＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６８６３】
［特徴ｗＩ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。
【６８６４】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６８６５】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であ

っても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６８６６】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８６７】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【６８６８】
＜特徴ｗＪ群＞
特徴ｗＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６８６９】
［特徴ｗＪ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一

方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示され、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。
【６８７０】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６８７１】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６８７２】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８７３】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。
【６８７４】
＜特徴ｗＫ群＞
特徴ｗＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６８７５】
［特徴ｗＫ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数であり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。

【６８７６】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６８７７】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６８７８】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての

既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８７９】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【６８８０】

＜特徴ｗＬ群＞

特徴ｗＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６８８１】

［特徴ｗＬ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前

記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。
【６８８２】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６８８３】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６８８４】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８８５】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【６８８６】
具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。
【６８８７】
すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。
【６８８８】
＜特徴ｗＭ群＞
特徴ｗＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６８８９】
［特徴ｗＭ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターＷＭが出現する演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６８９０】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６８９１】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６８９２】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８９３】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【６８９４】

＜特徴ｗＮ群＞

特徴ｗＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６８９５】

［特徴ｗＮ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様であり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。
【６８９６】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６８９７】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６８９８】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６８９９】
さらに、本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。
【６９００】
しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃った場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。
【６９０１】
したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９０２】
＜特徴ｗＯ群＞

特徴ｗＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６９０３】

［特徴ｗＯ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なる
ことを特徴とする遊技機。

【６９０４】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９０５】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６９０６】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９０７】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９０８】

＜特徴ｗＰ群＞

特徴ｗＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６９０９】

［特徴ｗＰ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示態様を変化させる）手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。

【６９１０】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９１１】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６９１２】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９１３】
さらに、本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【６９１４】
＜特徴ｗＱ群＞
特徴ｗＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６９１５】
［特徴ｗＱ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。

【６９１６】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９１７】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であ

っても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６９１８】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９１９】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９２０】

＜特徴ｗＲ群＞

特徴ｗＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６９２１】

［特徴ｗＲ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。
【６９２２】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６９２３】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６９２４】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９２５】
［特徴ｗＲ２］
特徴ｗＲ１に記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９２６】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【６９２７】
［特徴ｗＲ３］
特徴ｗＲ１または特徴ｗＲ２に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示される
ことを特徴とする遊技機。
【６９２８】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。
【６９２９】
［特徴ｗＲ４］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数である
ことを特徴とする遊技機。
【６９３０】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。
【６９３１】
［特徴ｗＲ５］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９３２】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【６９３３】
具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。
【６９３４】
すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。
【６９３５】
［特徴ｗＲ６］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターＷＭが出現する演出

）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９３６】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。
【６９３７】
［特徴ｗＲ７］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様である
ことを特徴とする遊技機。
【６９３８】
本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。
【６９３９】
しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様で揃った場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。
【６９４０】
したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９４１】
［特徴ｗＲ８］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【６９４２】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９４３】
［特徴ｗＲ９］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示態様を変化させる）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９４４】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【６９４５】
＜特徴ｗＳ群＞
特徴ｗＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。
【６９４６】
［特徴ｗＳ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保

留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。

【６９４７】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９４８】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６９４９】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９５０】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【６９５１】
＜特徴ｗＴ群＞
特徴ｗＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例１５から抽出される。

【６９５２】
［特徴ｗＴ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示され、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。
【６９５３】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６９５４】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６９５５】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９５６】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【６９５７】

＜特徴ｗＵ群＞

特徴ｗＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例２２から抽出される。

【６９５８】

［特徴ｗＵ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の

表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。
【６９５９】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６９６０】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６９６１】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９６２】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９６３】
＜特徴ｗＶ群＞
特徴ｗＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例２３から抽出される。
【６９６４】
［特徴ｗＶ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【６９６５】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９６６】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６９６７】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動

作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９６８】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９６９】

＜特徴ｗＷ群＞

特徴ｗＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例２２から抽出される。

【６９７０】

［特徴ｗＷ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合があることを特徴とする遊技機。

【６９７１】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【６９７２】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【６９７３】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９７４】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９７５】

＜特徴ｗＸ群＞

特徴ｗＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例２４から抽出される。

【６９７６】

［特徴ｗＸ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化する
ことを特徴とする遊技機。
【６９７７】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６９７８】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６９７９】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が

既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９８０】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様で揃っているといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないので既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６９８１】

＜特徴ｗＹ群＞

特徴ｗＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態とその変形例２７から抽出される。

【６９８２】

［特徴ｗＹ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６９８３】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【６９８４】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【６９８５】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９８６】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に変化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９８７】
＜特徴ｘＡ群＞
特徴ｘＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【６９８８】
［特徴ｘＡ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有する
ことを特徴とする遊技機。
【６９８９】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９９０】
［特徴ｘＡ２］
特徴ｘＡ１に記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図４２５（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図４２６に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。

【６９９１】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６９９２】
［特徴ｘＡ３］
特徴ｘＡ１または特徴ｘＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【６９９３】
本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、第１状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６９９４】
［特徴ｘＡ４］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、
前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【６９９５】
本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６９９６】
［特徴ｘＡ５］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【６９９７】
本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【６９９８】
［特徴ｘＡ６］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、
所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変

形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【６９９９】
本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０００】
［特徴ｘＡ７］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７００１】
本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。
【７００２】
［特徴ｘＡ８］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【７００３】
本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７００４】
［特徴ｘＡ９］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７００５】
本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７００６】
［特徴ｘＡ１０］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７００７】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７００８】
［特徴ｘＡ１１］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７００９】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０１０】
［特徴ｘＡ１２］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０１１】
本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０１２】
［特徴ｘＡ１３］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０１３】
本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０１４】
［特徴ｘＡ１４］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。
【７０１５】
本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０１６】
［特徴ｘＡ１５］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０１７】
本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０１８】
［特徴ｘＡ１６］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された
ことを特徴とする遊技機。
【７０１９】
本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０２０】
［特徴ｘＡ１７］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０２１】
本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。
【７０２２】
［特徴ｘＡ１８］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０２３】
本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０２４】
［特徴ｘＡ１９］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０２５】
本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。
【７０２６】
［特徴ｘＡ２０］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図４２５（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図４２６に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様（変形例２３において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い第２態様（変形例２３において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【７０２７】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低

い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０２８】

＜特徴ｘＢ群＞

特徴ｘＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０２９】

［特徴ｘＢ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図４２５（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図４２６に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。

【７０３０】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光

源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０３１】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０３２】

＜特徴ｘＣ群＞

特徴ｘＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０３３】

［特徴ｘＣ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第

２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０３４】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０３５】
また、本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、第１状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０３６】
＜特徴ｘＤ群＞
特徴ｘＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０３７】
［特徴ｘＤ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、
前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０３８】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０３９】
また、本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０４０】
＜特徴ｘＥ群＞
特徴ｘＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０４１】
［特徴ｘＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、

第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）ことを特徴とする遊技機。
【７０４２】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０４３】
また、本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０４４】
＜特徴ｘＦ群＞
特徴ｘＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０４５】
［特徴ｘＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、
所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０４６】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０４７】
また、本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０４８】
＜特徴ｘＧ群＞
特徴ｘＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０４９】
［特徴ｘＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０５０】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行

することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０５１】

また、本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【７０５２】

＜特徴ｘＨ群＞

特徴ｘＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０５３】

［特徴ｘＨ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている
ことを特徴とする遊技機。

【７０５４】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくるこ

とによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０５５】

また、本特徴によれば、本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７０５６】

＜特徴ｘＩ群＞

特徴ｘＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０５７】

［特徴ｘＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動さ

せる手段を備える（変形例１３の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０５８】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０５９】
また、本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０６０】
＜特徴ｘＪ群＞
特徴ｘＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０６１】
［特徴ｘＪ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認

可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０６２】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０６３】
また、本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０６４】
＜特徴ｘＫ群＞
特徴ｘＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０６５】
［特徴ｘＫ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０６６】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０６７】
また、本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０６８】
＜特徴ｘＬ群＞
特徴ｘＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０６９】
［特徴ｘＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【７０７０】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０７１】
また、本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７０７２】
＜特徴ｘＭ群＞
特徴ｘＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０７３】
［特徴ｘＭ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０７４】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０７５】
また、本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０７６】
＜特徴ｘＮ群＞

特徴ｘＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０７７】
［特徴ｘＮ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。
【７０７８】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０７９】
また、本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７０８０】
＜特徴ｘＯ群＞
特徴ｘＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０８１】
［特徴ｘＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【７０８２】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとっ

て有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０８３】

また、本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７０８４】

＜特徴ｘＰ群＞

特徴ｘＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０８５】

［特徴ｘＰ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記されたことを特徴とする遊技機。

【７０８６】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実

行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０８７】

また、本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７０８８】

＜特徴ｘＱ群＞

特徴ｘＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０８９】

［特徴ｘＱ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【７０９０】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すこ

となく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７０９１】

また、本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。

【７０９２】

＜特徴ｘＲ群＞

特徴ｘＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７０９３】

［特徴ｘＲ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２

の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０９４】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０９５】
また、本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０９６】
＜特徴ｘＳ群＞
特徴ｘＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７０９７】
［特徴ｘＳ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第

２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７０９８】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７０９９】
また、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。
【７１００】
＜特徴ｘＴ群＞
特徴ｘＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７１０１】
［特徴ｘＴ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図４２５（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図４２６に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様（変形例２３において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い第２態様（変形例２３において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【７１０２】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１０３】
また、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技

の興趣向上を図ることができる。
【７１０４】
＜特徴ｘＵ群＞
特徴ｘＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。
【７１０５】
［特徴ｘＵ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図４２５（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図４２６に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【７１０６】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１０７】
［特徴ｘＵ２］
特徴ｘＵ１に記載の遊技機であって、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢから

の光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図４２５（ｂ）、図４２６等の状態）と、
を有する
ことを特徴とする遊技機。
【７１０８】
本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１０９】
［特徴ｘＵ３］
特徴ｘＵ１または特徴ｘＵ２に記載の遊技機であって、
前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１１０】
本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１１１】
［特徴ｘＵ４］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、
前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１１２】
本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１１３】
［特徴ｘＵ５］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１１４】
本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることか

ら、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１１５】

［特徴ｘＵ６］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、

所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【７１１６】

本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１１７】

［特徴ｘＵ７］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【７１１８】

本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【７１１９】

［特徴ｘＵ８］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【７１２０】

本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１２１】

［特徴ｘＵ９］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【７１２２】

本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１２３】

［特徴ｘＵ１０］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１２４】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１２５】
［特徴ｘＵ１１］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１２６】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１２７】
［特徴ｘＵ１２］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１２８】
本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１２９】
［特徴ｘＵ１３］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１３０】
本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１３１】
［特徴ｘＵ１４］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。
【７１３２】
本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１３３】
［特徴ｘＵ１５］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１３４】
本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１３５】
［特徴ｘＵ１６］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された
ことを特徴とする遊技機。
【７１３６】
本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７１３７】
［特徴ｘＵ１７］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１３８】
本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。
【７１３９】
［特徴ｘＵ１８］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１４０】
本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１４１】
［特徴ｘＵ１９］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７１４２】
本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。
【７１４３】
［特徴ｘＵ２０］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１態様が、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い態様（変形例２３において保留連が有りとなる）であり、

前記第２態様が、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い態様（変形例２３において保留連が無しとなる）である
ことを特徴とする遊技機。
【７１４４】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１４５】
＜特徴ｙＡ群＞
特徴ｙＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７１４６】
［特徴ｙＡ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定

入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１４７】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７１４８】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７１４９】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７１５０】
［特徴ｙＡ２］
特徴ｙＡ１に記載の遊技機であって、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記第１特定入球領域に入球する遊技球と、前記第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
ことを特徴とする遊技機。
【７１５１】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、第１特定入球領域に入球する遊技球と、第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。
【７１５２】
［特徴ｙＡ３］
特徴ｙＡ１または特徴ｙＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１状態は、前記第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【７１５３】
本特徴によれば、第１状態は、第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第１の発射態様としたままで、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【７１５４】
［特徴ｙＡ４］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２状態は、前記第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した

前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【７１５５】
本特徴によれば、第２状態は、第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第２の発射態様としたままで、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【７１５６】
［特徴ｙＡ５］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１５７】
本特徴によれば、第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１５８】
［特徴ｙＡ６］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１５９】
本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを

判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７１６０】

［特徴ｙＡ７］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１６１】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左

一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７１６２】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１６３】

［特徴ｙＡ８］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１６４】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判

定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７１６５】

［特徴ｙＡ９］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１６６】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるこ

とによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７１６７】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１６８】

［特徴ｙＡ１０］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７１６９】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（

又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７１７０】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１７１】

［特徴ｙＡ１１］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１７２】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【７１７３】

［特徴ｙＡ１２］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１７４】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１７５】

［特徴ｙＡ１３］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における右側ラウンド回数振分装置３５０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１７６】

本特徴によれば、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１７７】

［特徴ｙＡ１４］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に、前記第２特定入球領域に入球する遊技球と、前記第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【７１７８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に、第２特定入球領域に入球する遊技球と、第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第２特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１７９】

［特徴ｙＡ１５］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７１８０】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１８１】

［特徴ｙＡ１６］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、
前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１８２】
本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１８３】
［特徴ｙＡ１７］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１８４】
本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第１の発射態様として第１特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。
【７１８５】
［特徴ｙＡ１８］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【７１８６】
本特徴によれば、第１状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第１の発射態様とすることを継続したままで、第１状態において、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【７１８７】
［特徴ｙＡ１９］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【７１８８】
本特徴によれば、第２状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様とすることを継続したままで、第２状態において、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【７１８９】

［特徴ｙＡ２０］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１９０】
本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第２特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７１９１】
［特徴ｙＡ２１］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ２０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７１９２】
本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第２特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。
【７１９３】
＜特徴ｙＢ群＞
特徴ｙＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７１９４】
［特徴ｙＢ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記第１特定入球領域に入球する遊技球と、前記第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
ことを特徴とする遊技機。

【７１９５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７１９６】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７１９７】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様

に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７１９８】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、第１特定入球領域に入球する遊技球と、第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７１９９】

＜特徴ｙＣ群＞

特徴ｙＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２００】

［特徴ｙＣ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球

可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１状態は、前記第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

【７２０１】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２０２】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放

を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２０３】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２０４】

さらに、本特徴によれば、第１状態は、第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第１の発射態様としたままで、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【７２０５】

＜特徴ｙＤ群＞

特徴ｙＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２０６】

［特徴ｙＤ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第２状態は、前記第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【７２０７】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７２０８】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエ

ナ）を発生させるという課題があった。
【７２０９】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【７２１０】
さらに、本特徴によれば、第２状態は、第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第２の発射態様としたままで、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【７２１１】
＜特徴ｙＥ群＞
特徴ｙＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７２１２】
［特徴ｙＥ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前

記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７２１３】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２１４】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２１５】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の

実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２１６】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２１７】

＜特徴ｙＦ群＞

特徴ｙＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２１８】

［特徴ｙＦ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７２１９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２２０】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２２１】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対

する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２２２】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７２２３】

＜特徴ｙＧ群＞

特徴ｙＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２２４】

［特徴ｙＧ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７２２５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２２６】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２２７】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２２８】
さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を

第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７２２９】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２３０】

＜特徴ｙＨ群＞

特徴ｙＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２３１】

［特徴ｙＨ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２３２】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７２３３】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７２３４】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可

能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２３５】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７２３６】

＜特徴ｙＩ群＞

特徴ｙＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２３７】

［特徴ｙＩ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり

、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２３８】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に

制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２３９】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２４０】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２４１】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１

特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７２４２】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２４３】

＜特徴ｙＪ群＞

特徴ｙＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２４４】

［特徴ｙＪ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前

記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７２４５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２４６】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放

を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２４７】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２４８】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチン

コ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７２４９】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２５０】

＜特徴ｙＫ群＞

特徴ｙＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２５１】

［特徴ｙＫ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の

場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２５２】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７２５３】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７２５４】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様である

ことの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２５５】

さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【７２５６】

＜特徴ｙＬ群＞

特徴ｙＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２５７】

［特徴ｙＬ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の

場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７２５８】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２５９】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２６０】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を

報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２６１】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２６２】

＜特徴ｙＭ群＞

特徴ｙＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２６３】

［特徴ｙＭ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における右側ラウンド回数振分装置３５０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２６４】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７２６５】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７２６６】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【７２６７】
さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づい

て特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２６８】

＜特徴ｙＮ群＞

特徴ｙＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２６９】

［特徴ｙＮ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に、前記第２特定入球領域に入球する遊技球と、前記第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【７２７０】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態

様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２７１】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２７２】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２７３】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に、第２特定入球領域に入球する遊技球と、第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第２特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２７４】

＜特徴ｙＯ群＞

特徴ｙＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２７５】

［特徴ｙＯ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２７６】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球

しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２７７】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２７８】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２７９】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２８０】

＜特徴ｙＰ群＞

特徴ｙＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２８１】

［特徴ｙＰ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能であ

る第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２８２】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７２８３】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２８４】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２８５】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２８６】

＜特徴ｙＱ群＞

特徴ｙＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２８７】

［特徴ｙＱ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状

態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７２８８】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７２８９】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される

発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２９０】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２９１】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第１の発射態様として第１特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【７２９２】

＜特徴ｙＲ群＞

特徴ｙＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２９３】

［特徴ｙＲ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

【７２９４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７２９５】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７２９６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合

であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７２９７】

さらに、本特徴によれば、第１状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第１の発射態様とすることを継続したままで、第１状態において、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【７２９８】

＜特徴ｙＳ群＞

特徴ｙＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７２９９】

［特徴ｙＳ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入

球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第２状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

【７３００】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７３０１】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３０２】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３０３】
さらに、本特徴によれば、第２状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様とすることを継続したままで、第２状態において、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【７３０４】
＜特徴ｙＴ群＞
特徴ｙＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７３０５】
［特徴ｙＴ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７３０６】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【７３０７】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７３０８】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【７３０９】
さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから

、例えば、遊技者に対して、第２特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３１０】

＜特徴ｙＵ群＞

特徴ｙＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３１１】

［特徴ｙＵ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３１２】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態

様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【７３１３】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３１４】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３１５】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第２特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【７３１６】

＜特徴ｙＶ群＞

特徴ｙＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３１７】

［特徴ｙＶ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３１８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３１９】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３２０】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわ

せる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３２１】

［特徴ｙＶ２］

特徴ｙＶ１に記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【７３２２】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３２３】

［特徴ｙＶ３］

特徴ｙＶ１または特徴ｙＶ２に記載の遊技機であって、

前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３２４】

本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊

技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３２５】

［特徴ｙＶ４］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３２６】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３２７】

［特徴ｙＶ５］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３２８】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合

と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３２９】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３３０】

［特徴ｙＶ６］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３３１】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて

、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３３２】

［特徴ｙＶ７］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３３３】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を

探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３３４】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３３５】

［特徴ｙＶ８］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、

前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３３６】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球

しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３３７】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３３８】

［特徴ｙＶ９］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３３９】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態

様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【７３４０】

［特徴ｙＶ１０］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例２における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３４１】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３４２】

［特徴ｙＶ１１］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３４３】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３４４】

＜特徴ｙＷ群＞

特徴ｙＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３４５】

［特徴ｙＷ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
ことを特徴とする遊技機。

【７３４６】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３４７】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３４８】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができ

ない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３４９】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３５０】

＜特徴ｙＸ群＞

特徴ｙＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３５１】

［特徴ｙＸ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において

、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７３５２】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３５３】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３５４】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３５５】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状

態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３５６】

＜特徴ｙＹ群＞

特徴ｙＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３５７】

［特徴ｙＹ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

当該遊技機は、さらに、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３５８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３５９】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場

合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３６０】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３６１】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利

益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３６２】

＜特徴ｙＺ群＞

特徴ｙＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３６３】

［特徴ｙＺ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３６４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３６５】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開

放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３６６】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３６７】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３６８】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナ

ではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３６９】

＜特徴ｙα群＞

特徴ｙα群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３７０】

［特徴ｙα１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

当該遊技機は、さらに、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３７１】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行

なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３７２】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３７３】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３７４】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入

球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３７５】

＜特徴ｙβ群＞

特徴ｙβ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３７６】

［特徴ｙβ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【７３７７】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３７８】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３７９】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３８０】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによ

って、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３８１】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３８２】

＜特徴ｙγ群＞

特徴ｙγ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３８３】

［特徴ｙγ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記

特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７３８４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３８５】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７３８６】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７３８７】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【７３８８】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７３８９】

＜特徴ｙδ群＞

特徴ｙδ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７３９０】

［特徴ｙδ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が

入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
当該遊技機は、さらに、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【７３９１】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【７３９２】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を

行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７３９３】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【７３９４】
さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。
【７３９５】
＜特徴ｙε群＞
特徴ｙε群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。
【７３９６】
［特徴ｙε１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例２における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７３９７】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【７３９８】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【７３９９】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【７４００】
さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４０１】
＜特徴ｙζ群＞
特徴ｙζ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４０２】
［特徴ｙζ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７４０３】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【７４０４】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を

継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【７４０５】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【７４０６】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４０７】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【７４０８】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【７４０９】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【７４１０】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【７４１１】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【７４１２】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【７４１３】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

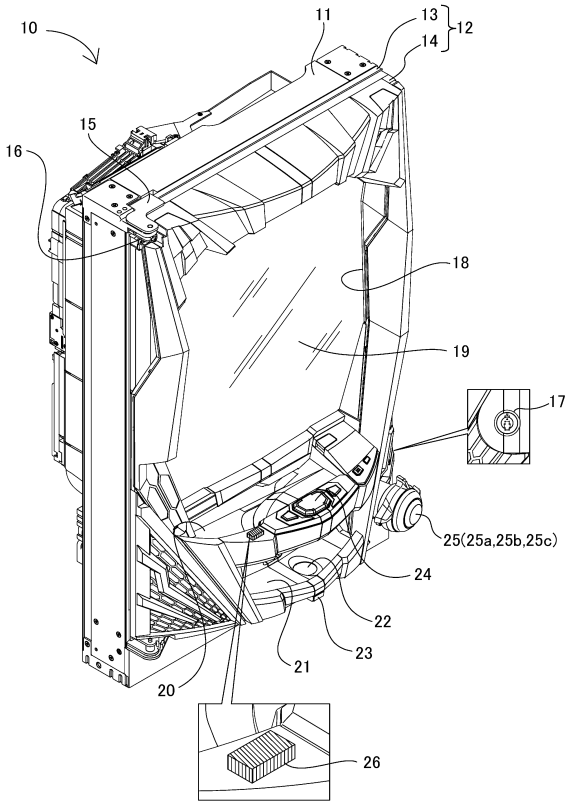
【７４１４】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊

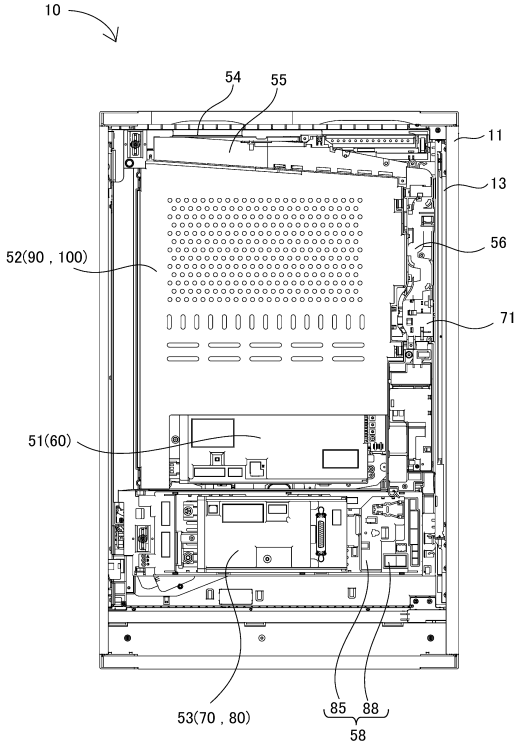
技機。
【７４１５】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【符号の説明】
【７４１６】
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

【図面】

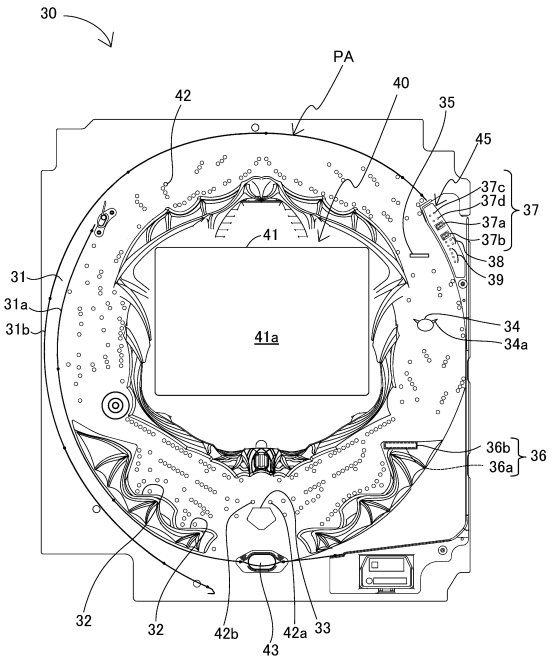
【図１】


10
11
13
12
14
15
16
18
19
17
25(25a,25b,25c)
24
22
23
21
20
26

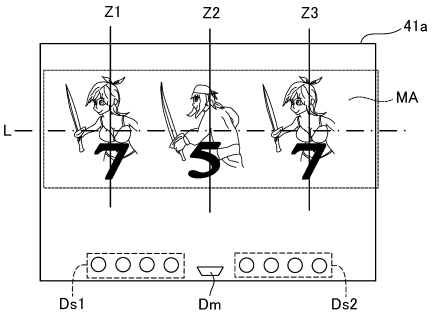
【図２】


10
54
55
11
13
56
52(90 , 100)
71
51(60)
53(70 , 80)
85
88
58

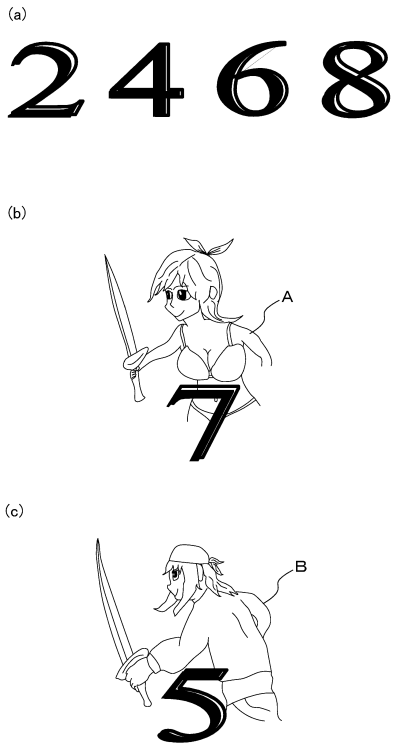
【図３】


30
PA
42
40
35
45
37c
37d
37
37a
37b
38
39
41
31
31a
31b
41a
34
34a
36b
36
36a
32
32
42b
43
42a
33

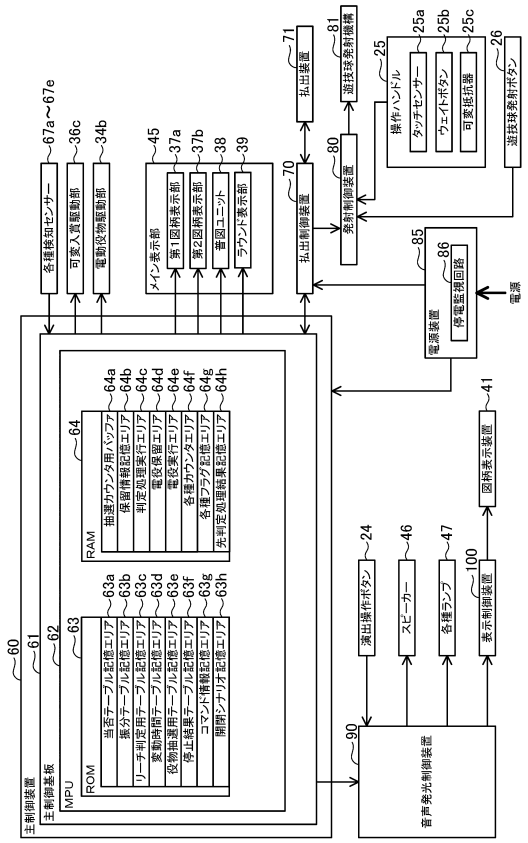
【図４】


Z1
Z2
Z3
41a
MA
L
7
5
7
Ds1
Dm
Ds2

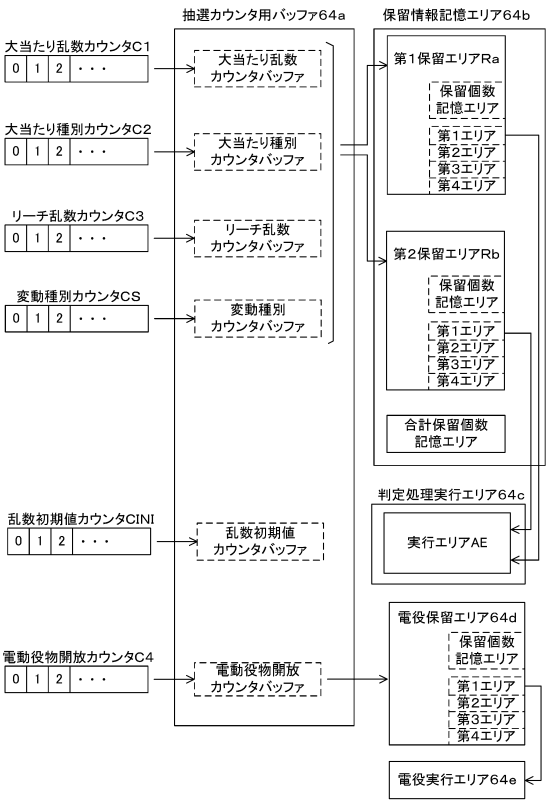
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図１０】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図１１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

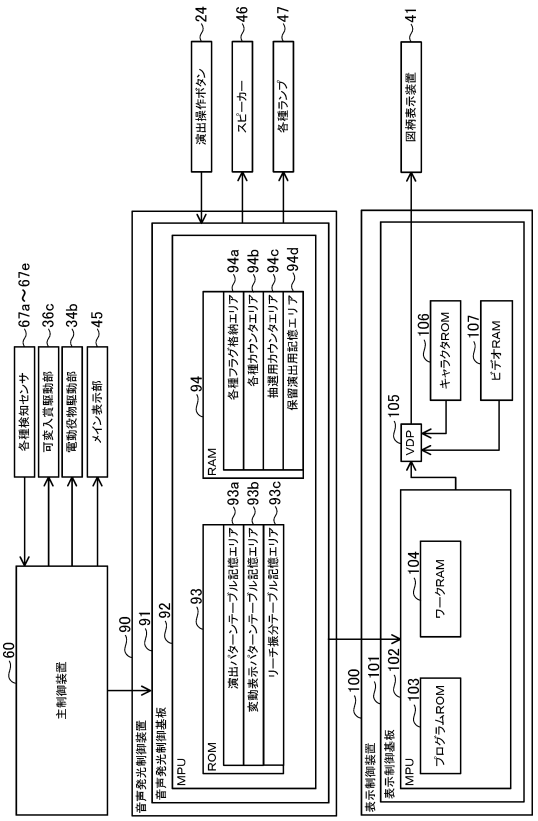
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

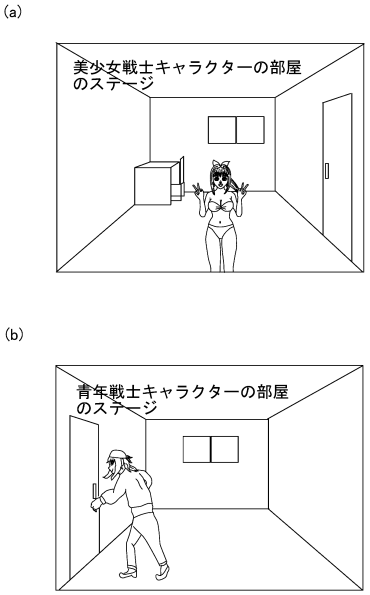
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

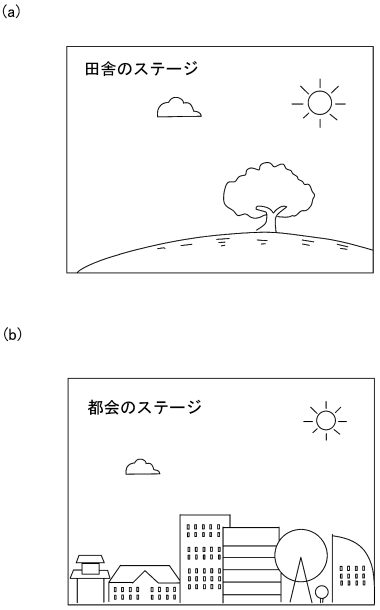
【図１２】



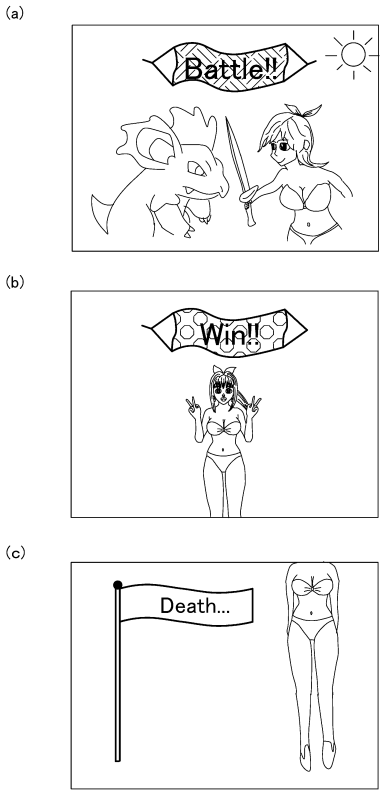
【図１３】



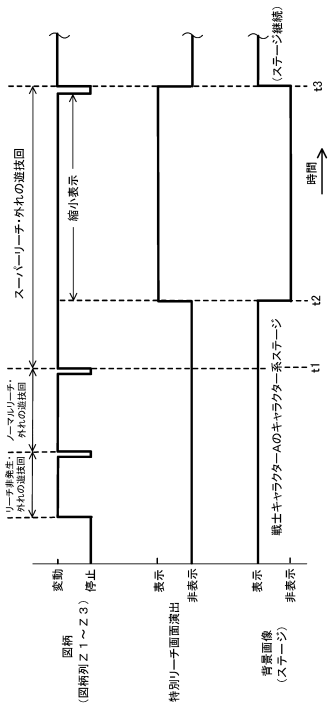
【図１４】



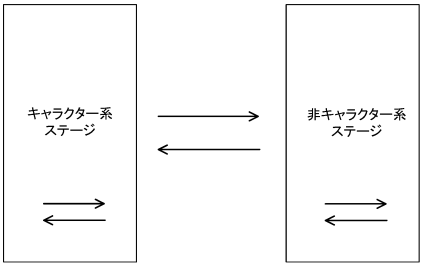
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

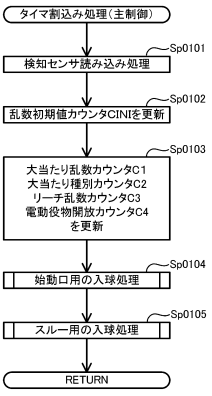
遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行（原則） 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、ステージ移行なし（例外１） ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ（外れ又は大当たり）が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行（例外２）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

【図１９】

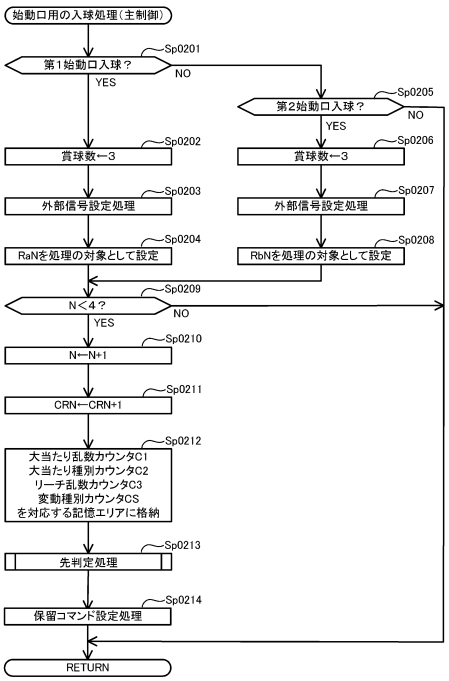
非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

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

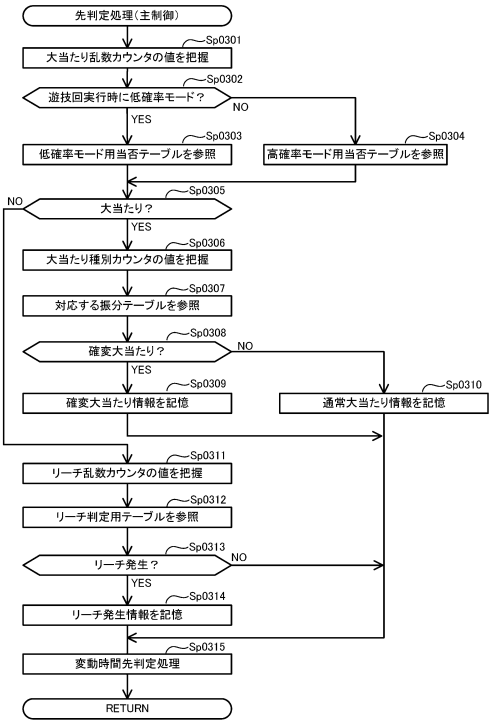
【図２０】



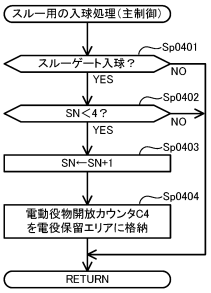
【図２１】



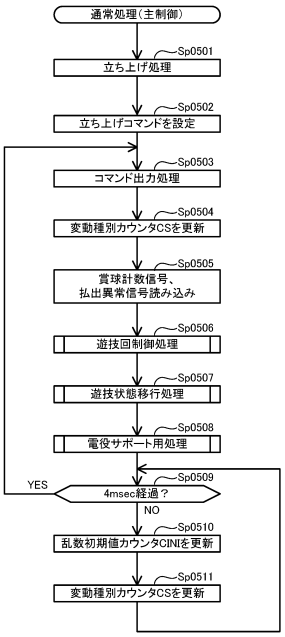
【図２２】



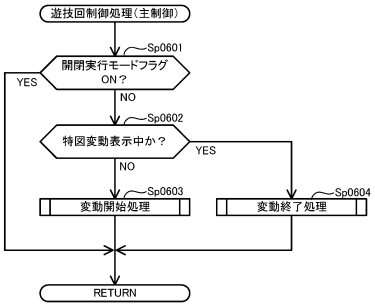
【図２３】



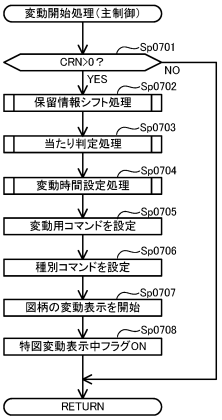
【図２４】



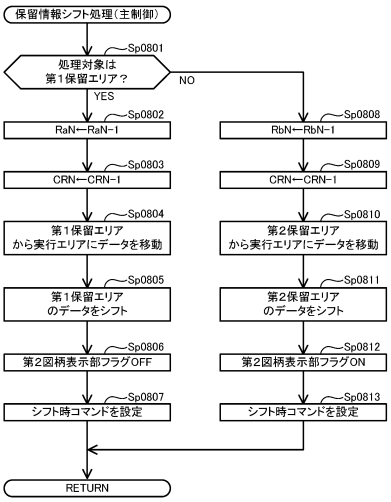
【図２５】



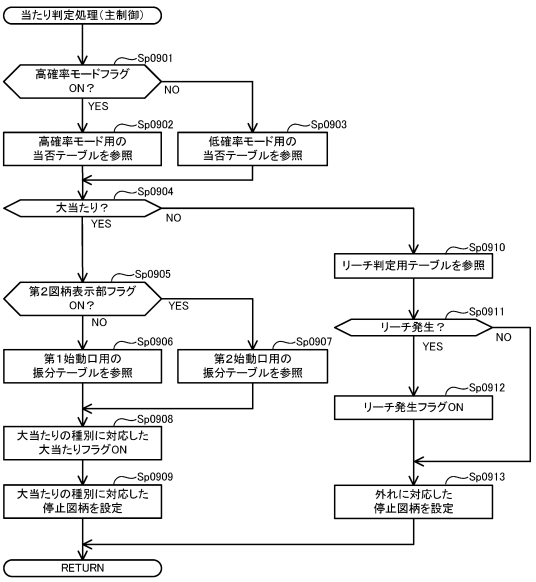
【図２６】



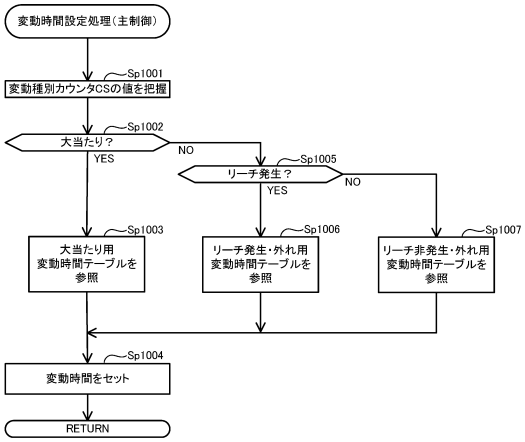
【図２７】



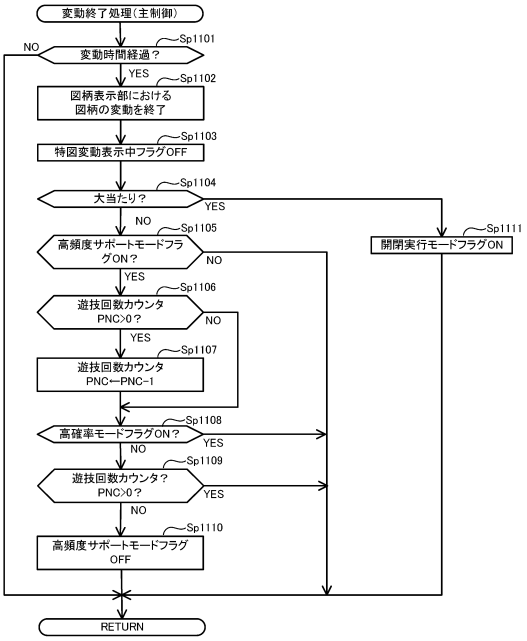
【図２８】



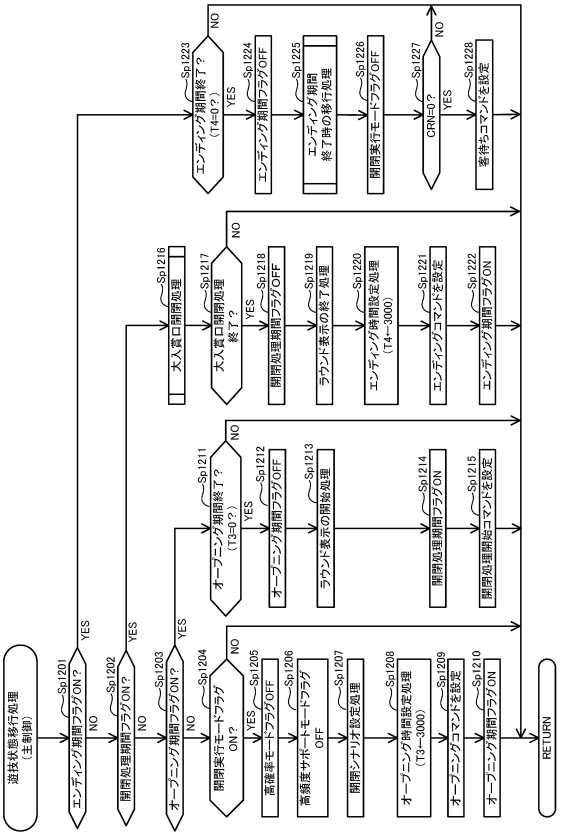
【図２９】



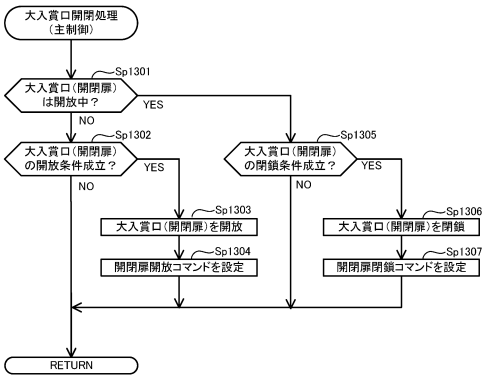
【図３０】



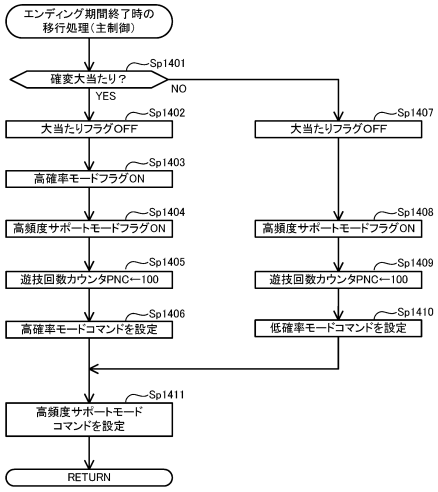
【図３１】



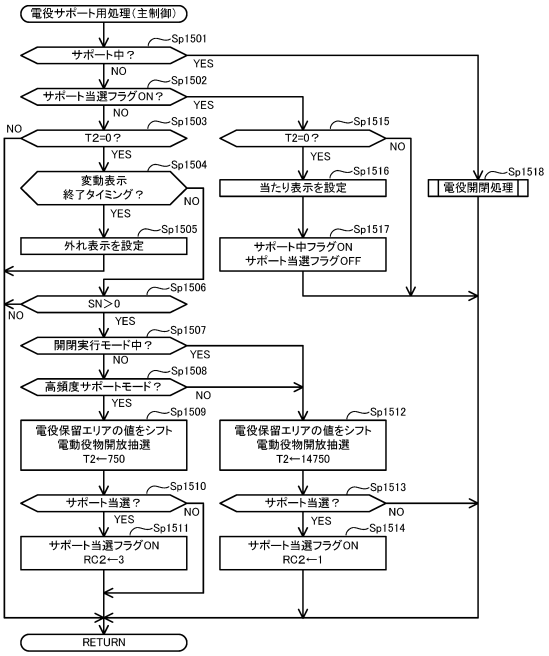
【図３２】



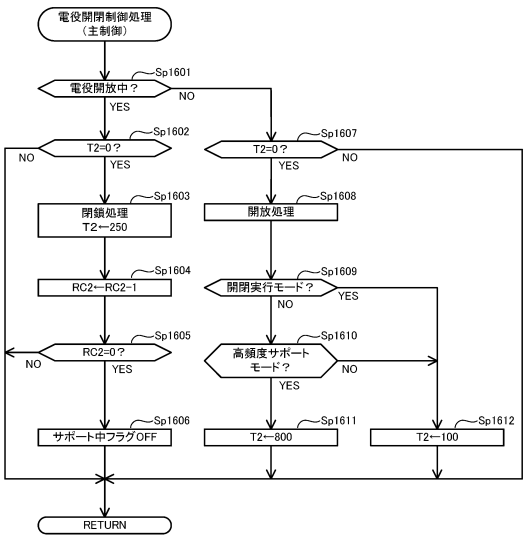
【図３３】



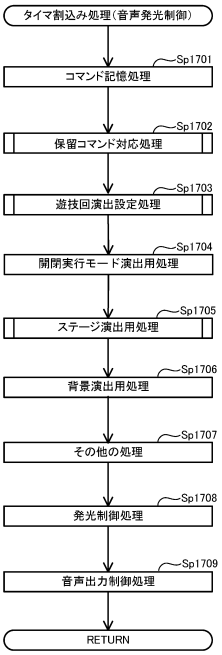
【図３４】



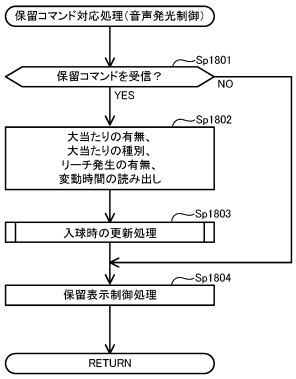
【図３５】



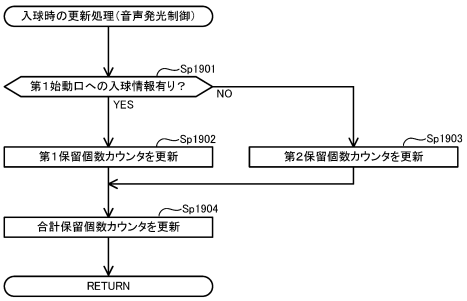
【図３６】



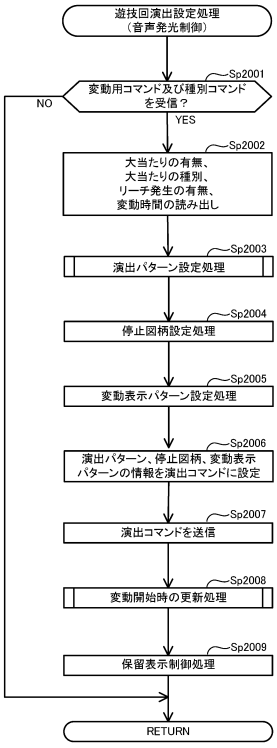
【図３７】



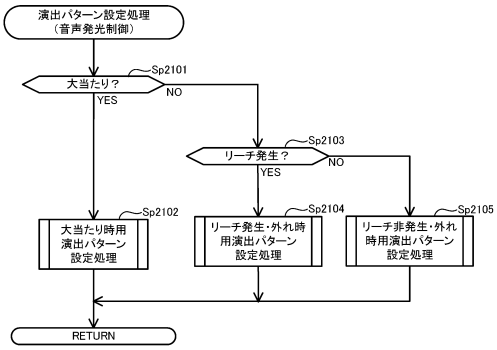
【図３８】



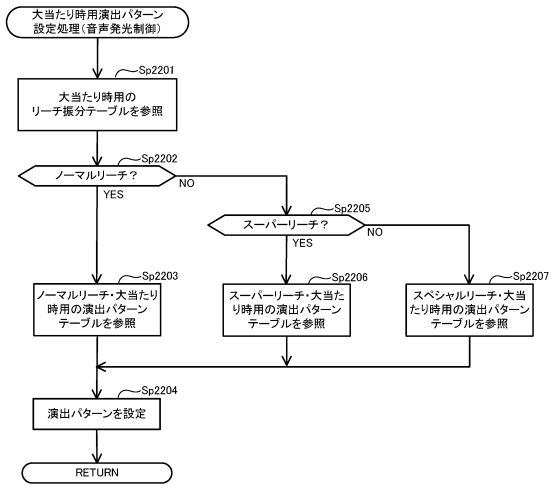
【図３９】



【図４０】



【図４１】



【図４２】

(a)

大当たり時用のリーチ振分テーブル

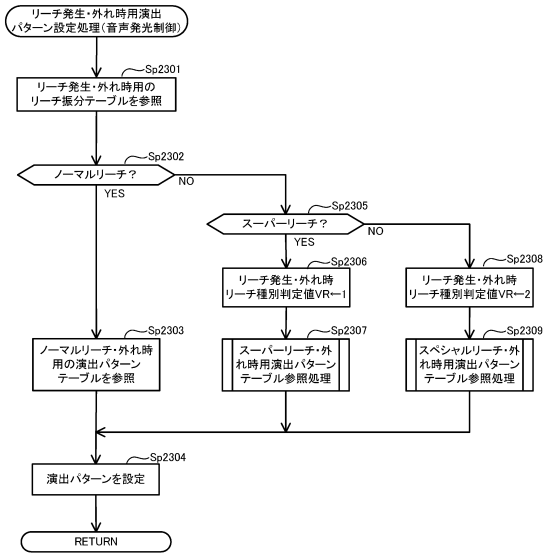
変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

(b)

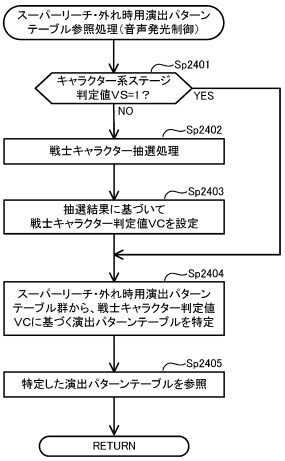
リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

【図４３】



【図４４】



【図４５】

戦士キャラクター抽選用テーブル

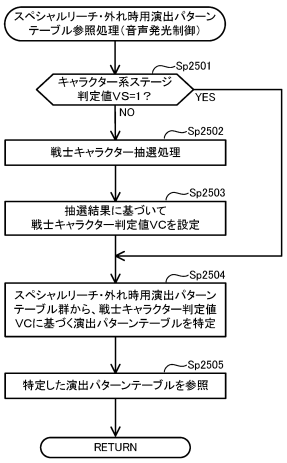
カウンタC5（0～99）	抽選結果
0～24	戦士キャラクターA
25～49	戦士キャラクターB
50～74	戦士キャラクターC
75～99	戦士キャラクターD

【図４６】

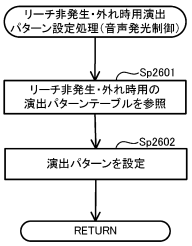
戦士キャラクター判定値対応テーブル

抽選結果	戦士キャラクター判定値VC
戦士キャラクターA	1
戦士キャラクターB	2
戦士キャラクターC	3
戦士キャラクターD	4

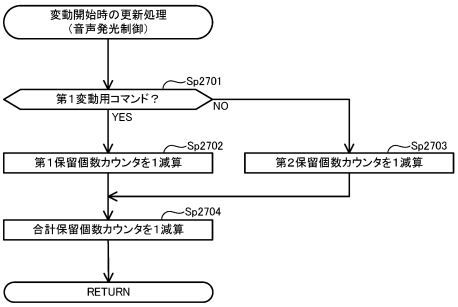
【図４７】



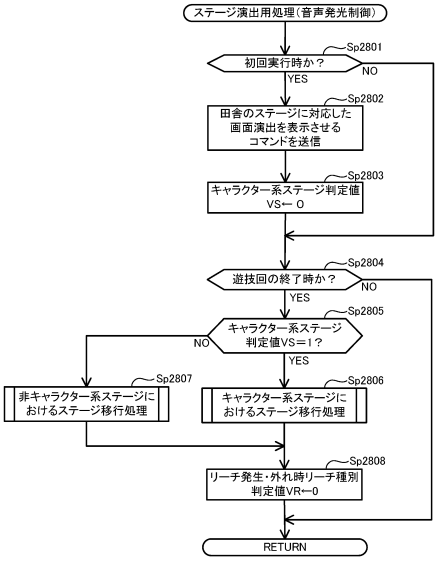
【図４８】



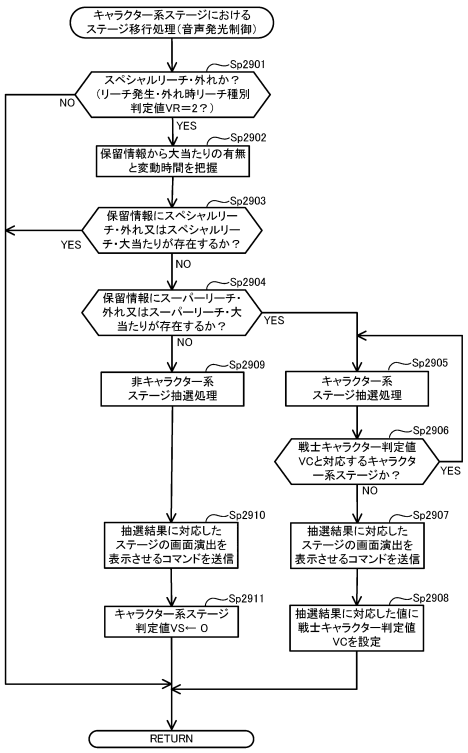
【図４９】



【図５０】



【図５１】



【図５２】

（a）

キャラクター系ステージ抽選用テーブル

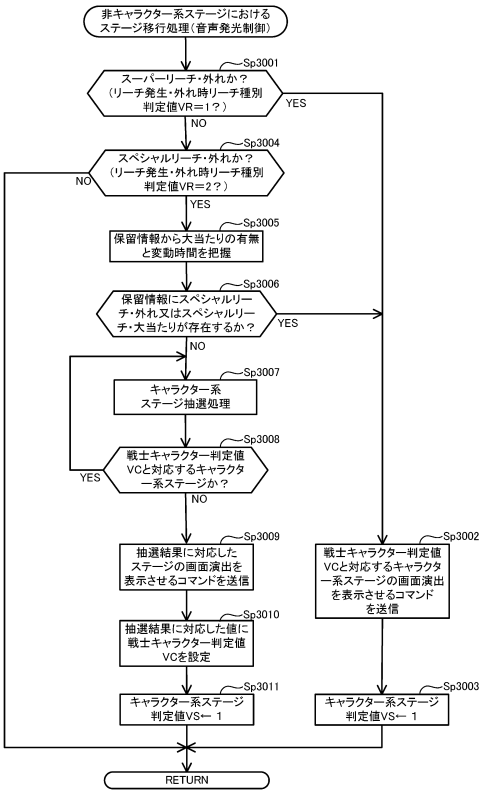
カウンタC6（0～99）	抽選結果
0～24	戦士Aの部屋のステージ
25～49	戦士Bの部屋のステージ
50～74	戦士Cの部屋のステージ
75～99	戦士Dの部屋のステージ

（b）

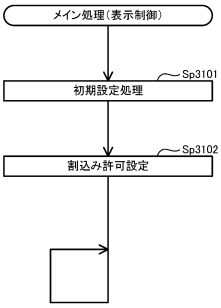
非キャラクター系ステージ抽選用テーブル

カウンタC7（0～99）	抽選結果
0～24	田舎のステージ
25～49	都会のステージ
50～74	海洋のステージ
75～99	全員のステージ

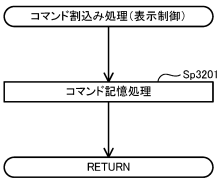
【図５３】



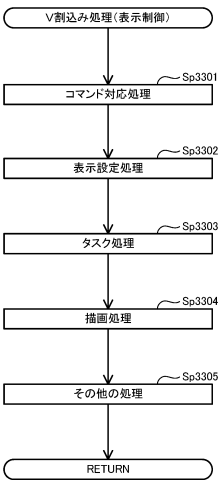
【図５４】



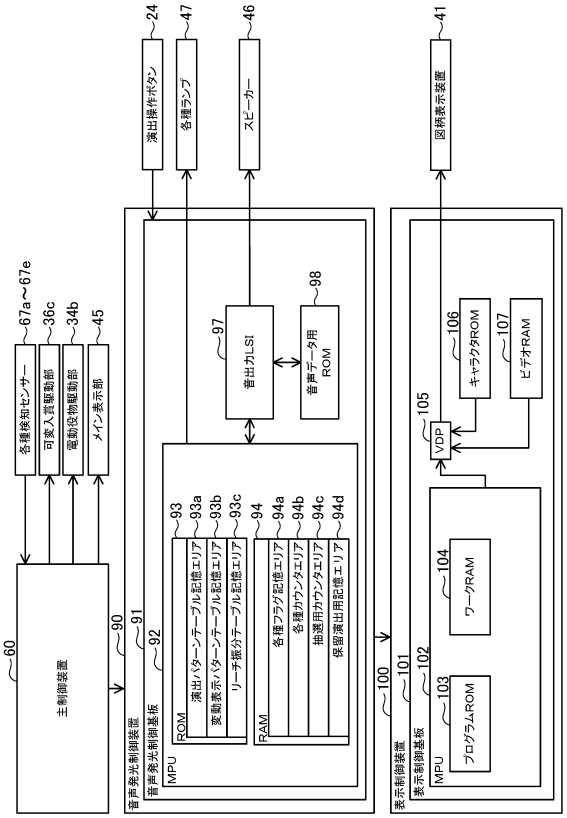
【図５５】



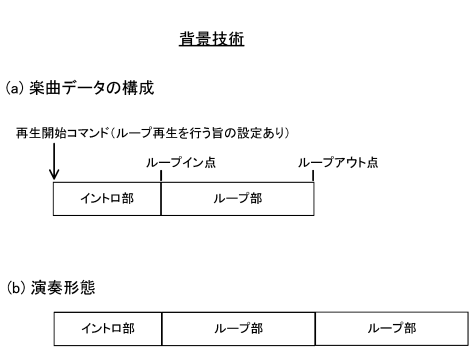
【図５６】



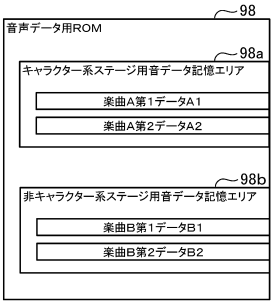
【図５７】



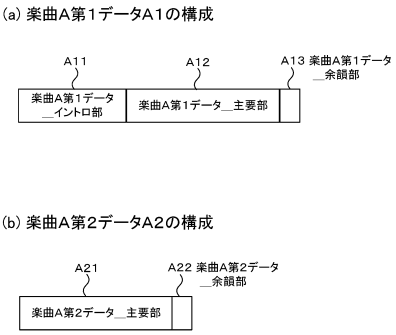
【図５８】



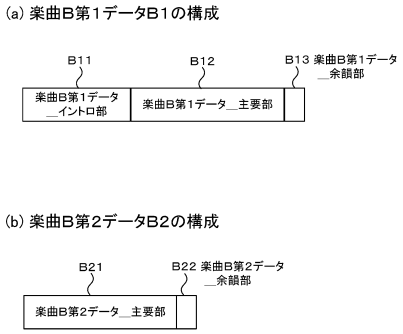
【図５９】



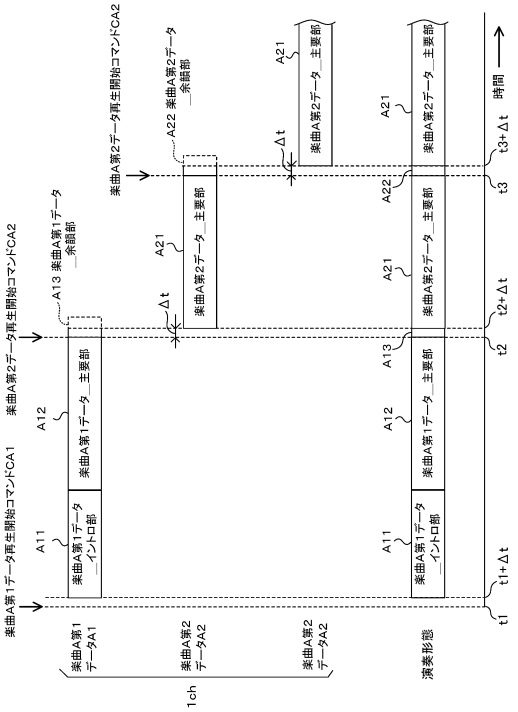
【図６０】



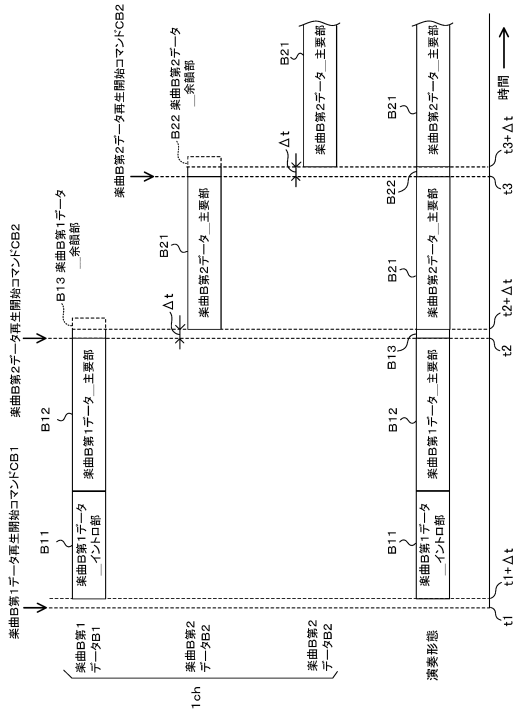
【図６１】



【図６２】



【図６３】



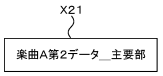
【図６４】

参考例

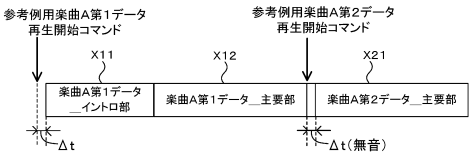
(a) 参考例用楽曲A第1データX1の構成



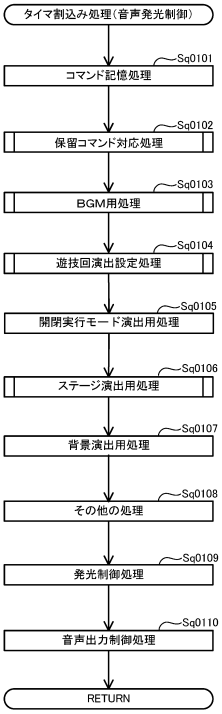
(b) 参考例用楽曲A第2データX2の構成



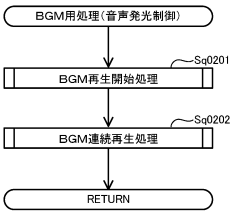
(c) 演奏形態



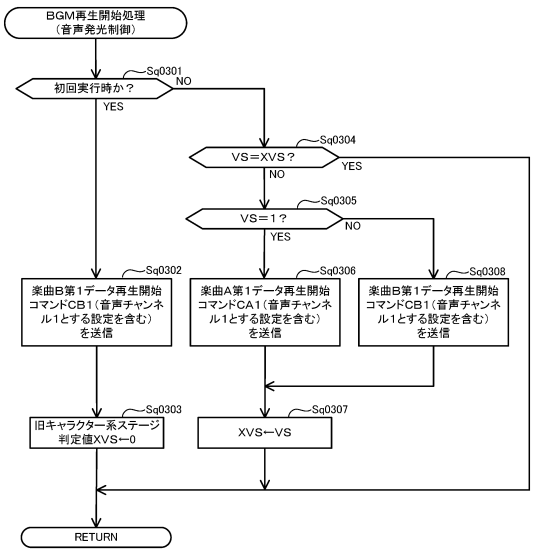
【図６５】



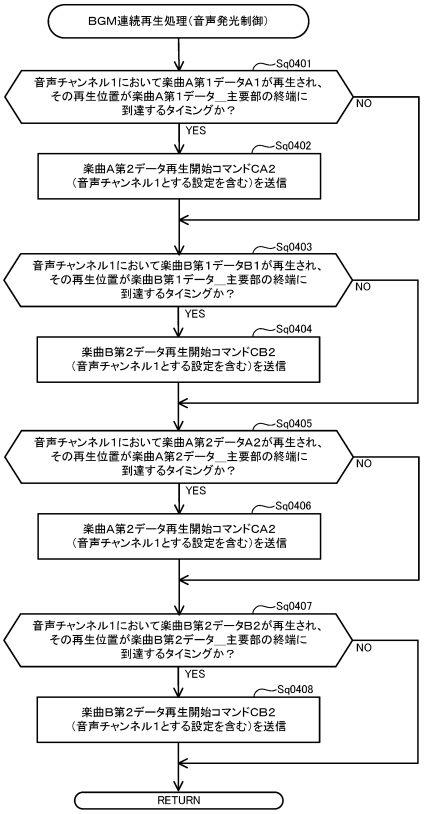
【図６６】



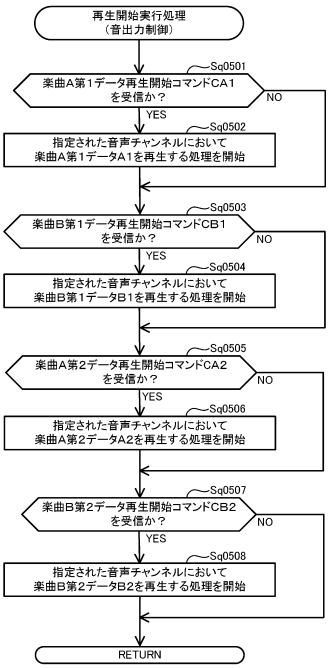
【図６７】



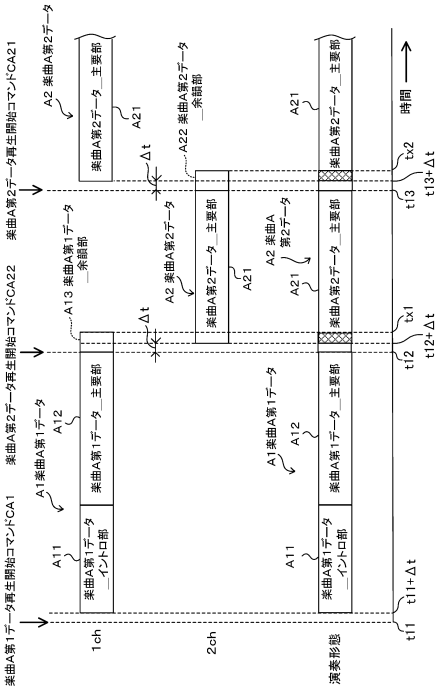
【図６８】



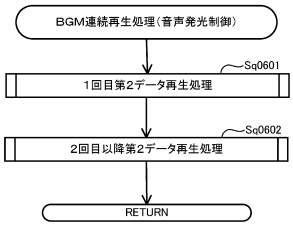
【図６９】



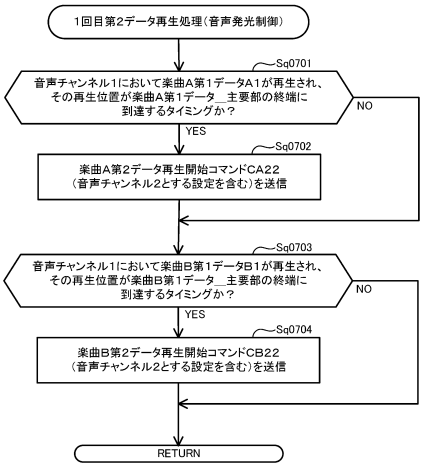
【図７０】



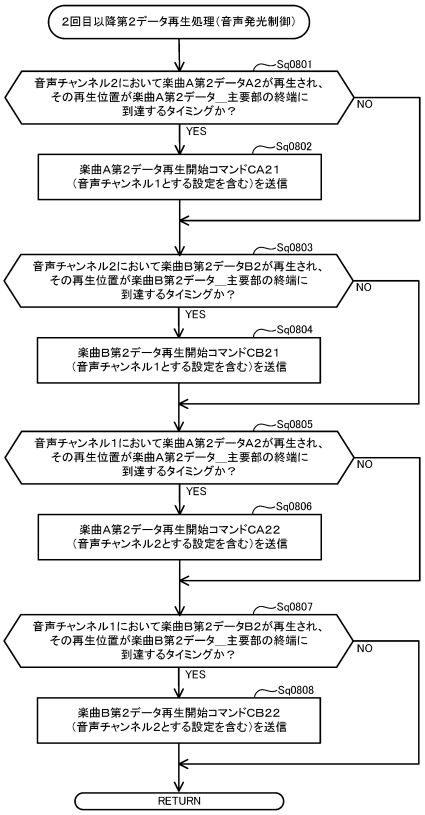
【図７１】



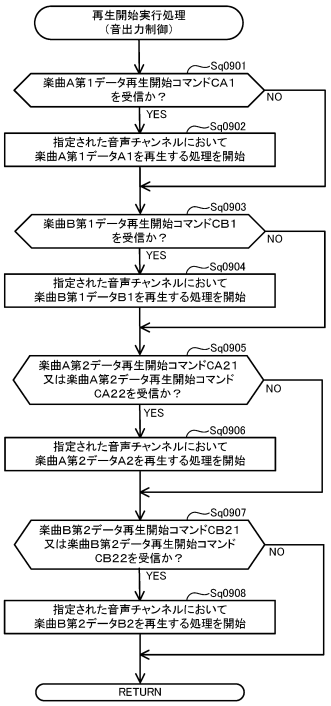
【図７２】



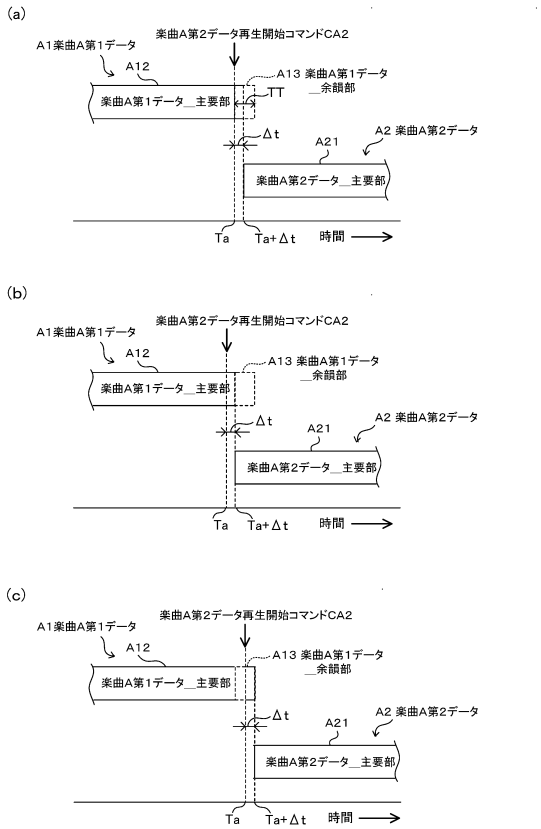
【図７３】



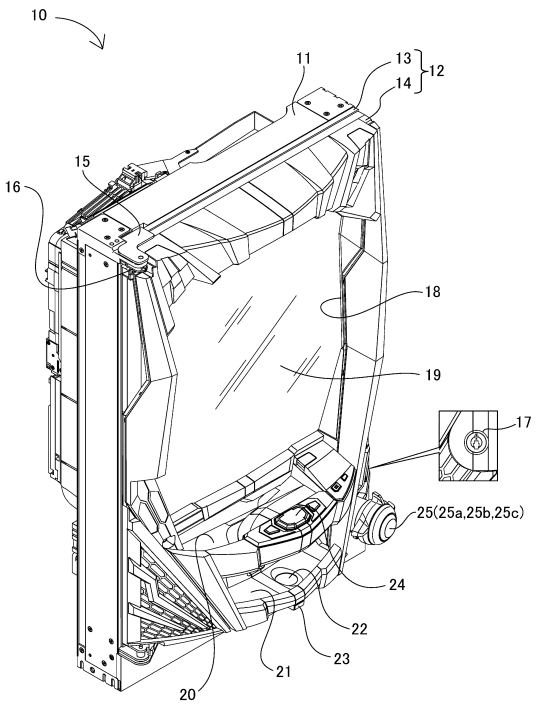
【図７４】



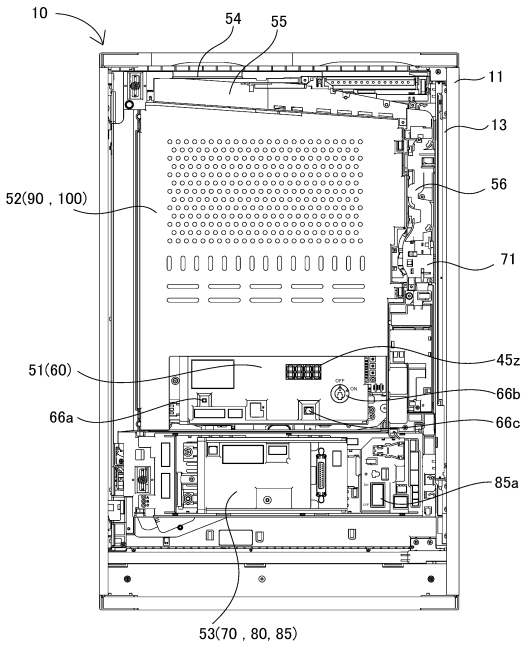
【図７５】



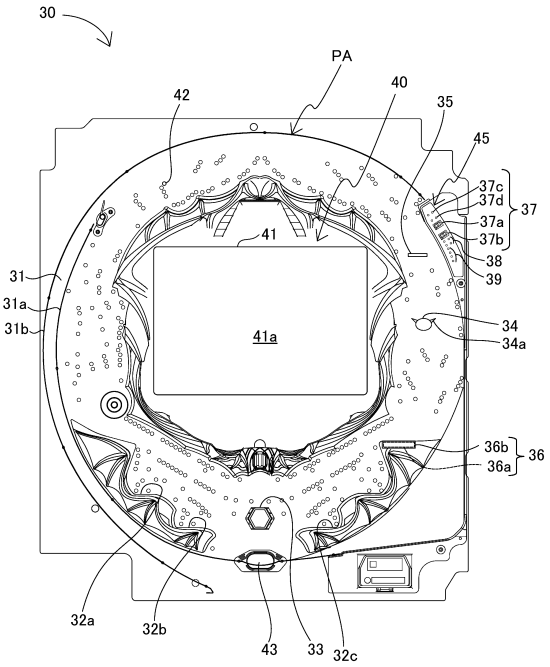
【図７６】



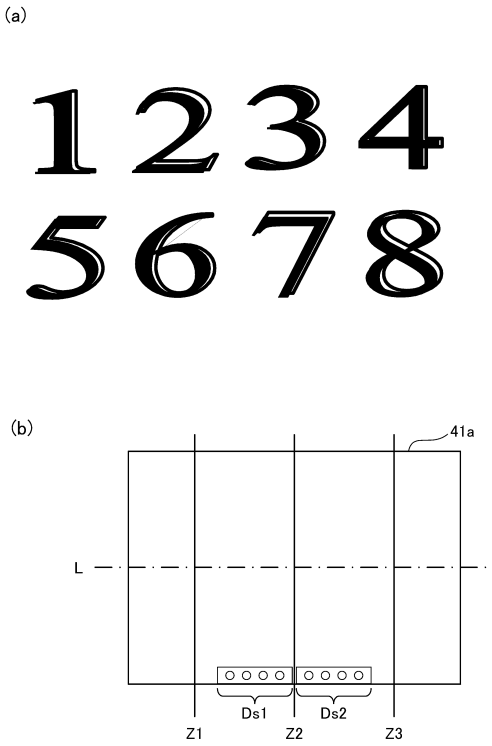
【図７７】



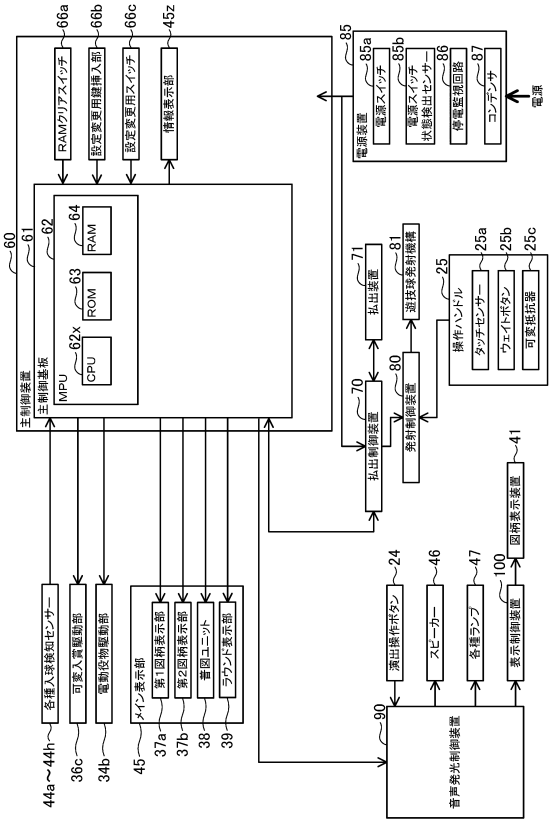
【図７８】



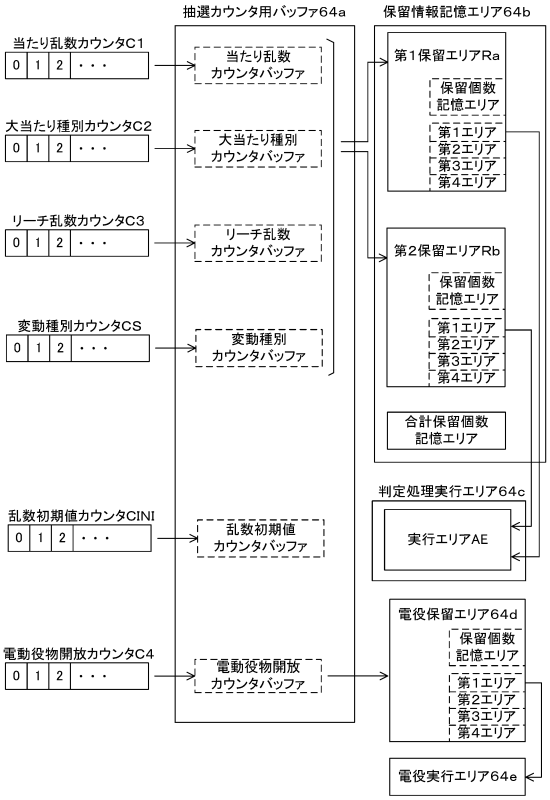
【図７９】



【図８０】



【図８１】



【図８２】

(a)

抽選設定1に対応した低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８３】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図８４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

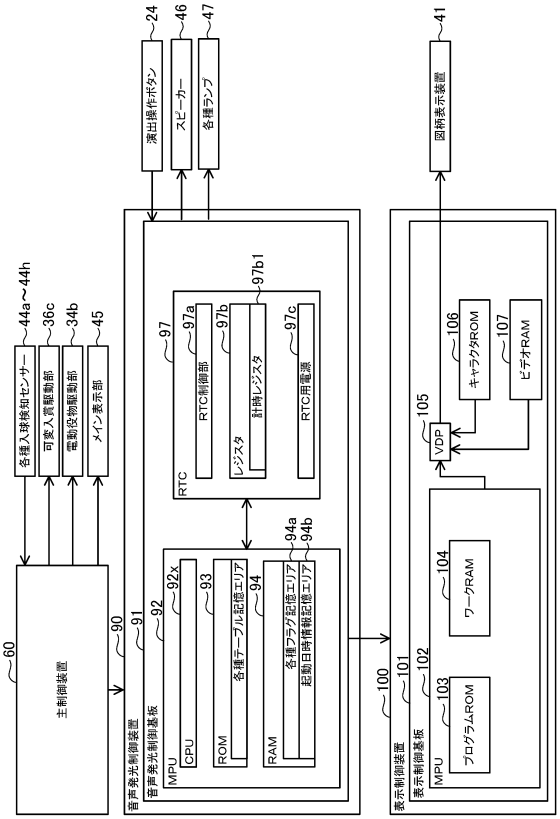
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

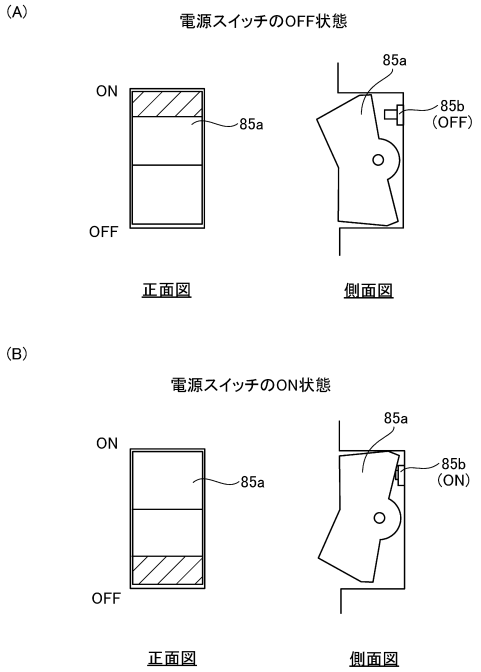
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

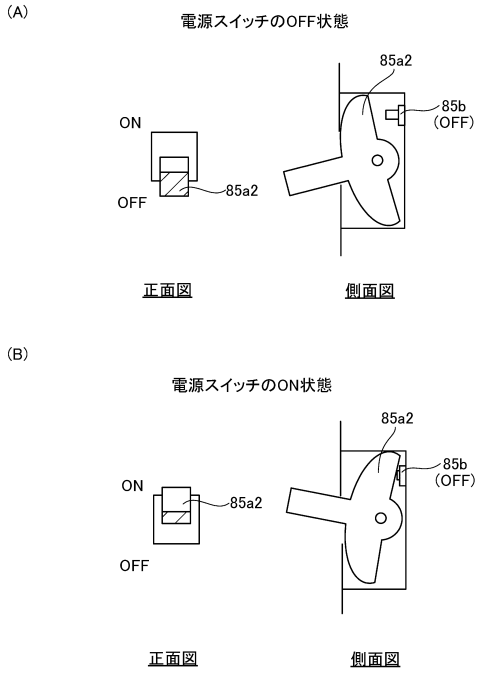
【図８５】



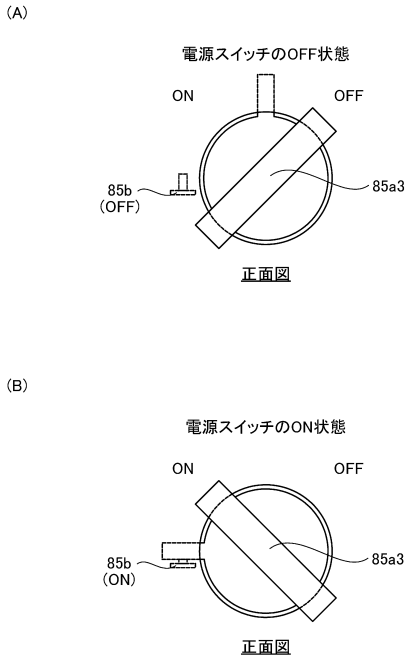
【図８６】



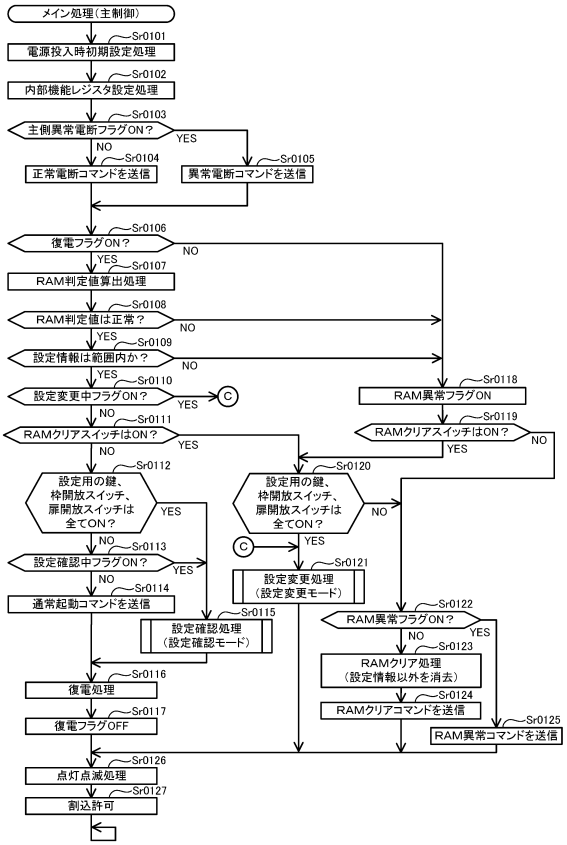
【図８７】



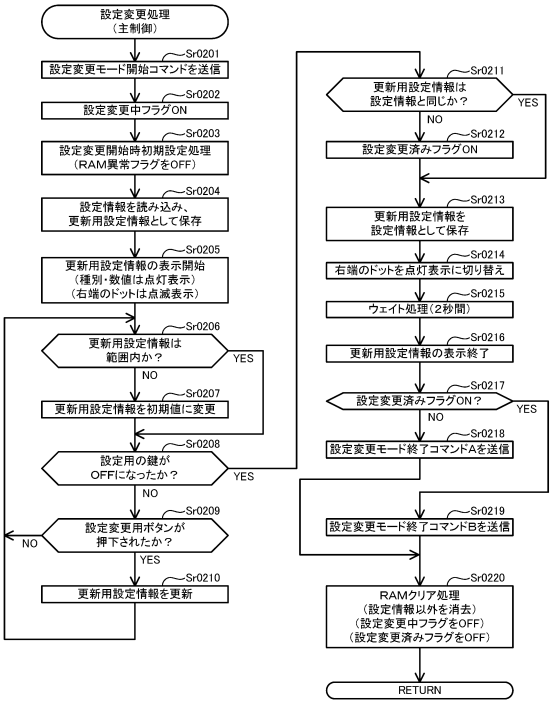
【図８８】



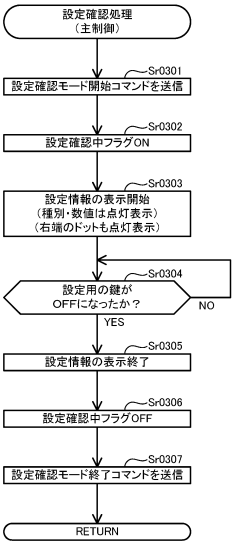
【図８９】



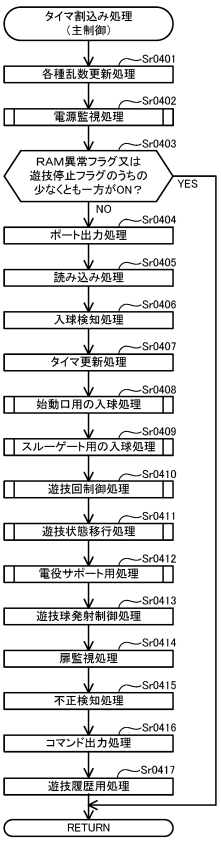
【図９０】



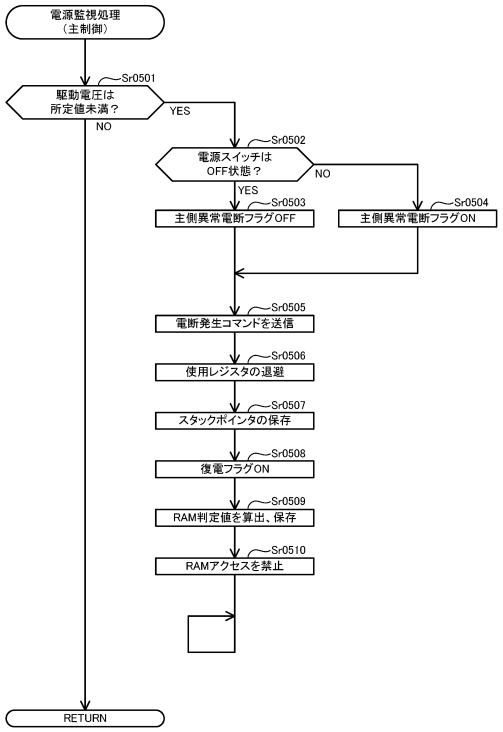
【図９１】



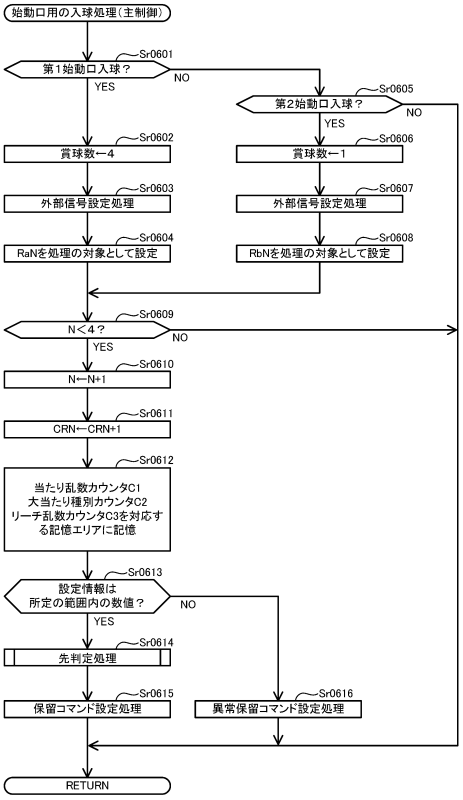
【図９２】



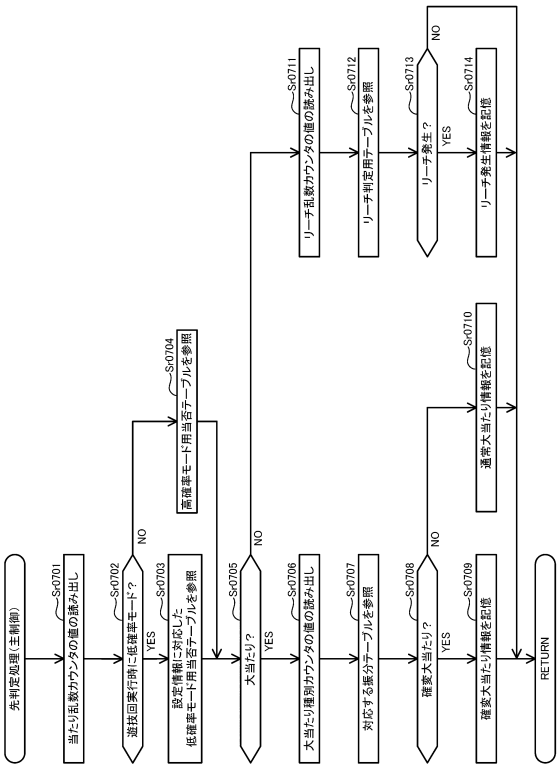
【図９３】



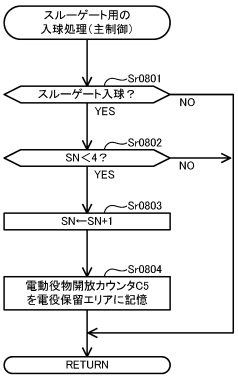
【図９４】



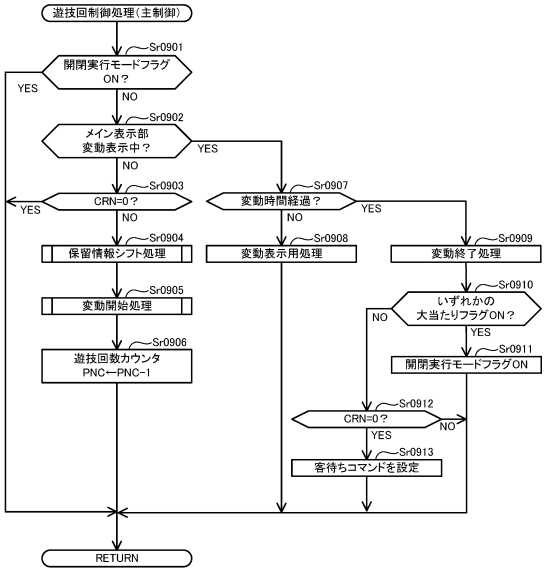
【図９５】



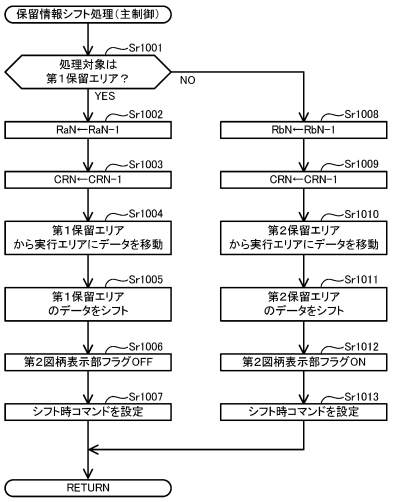
【図９６】



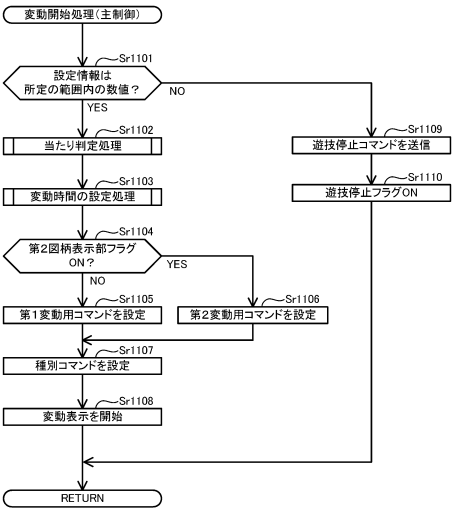
【図９７】



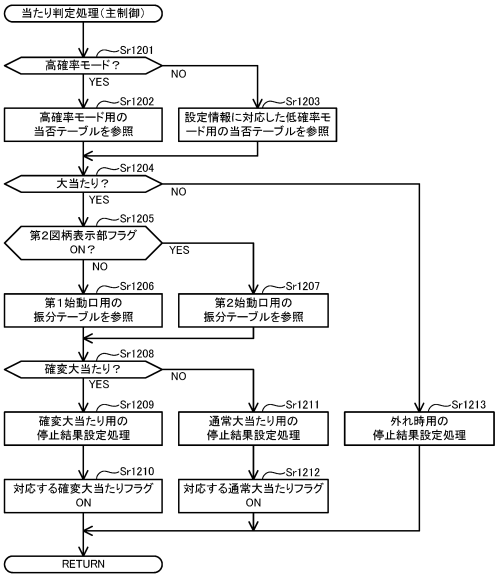
【図９８】



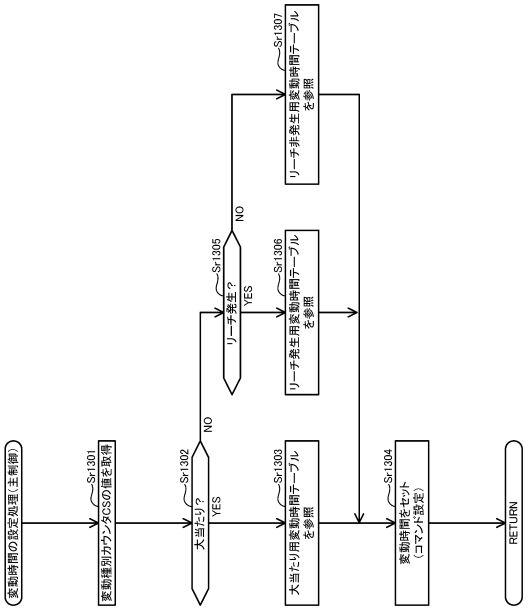
【図９９】



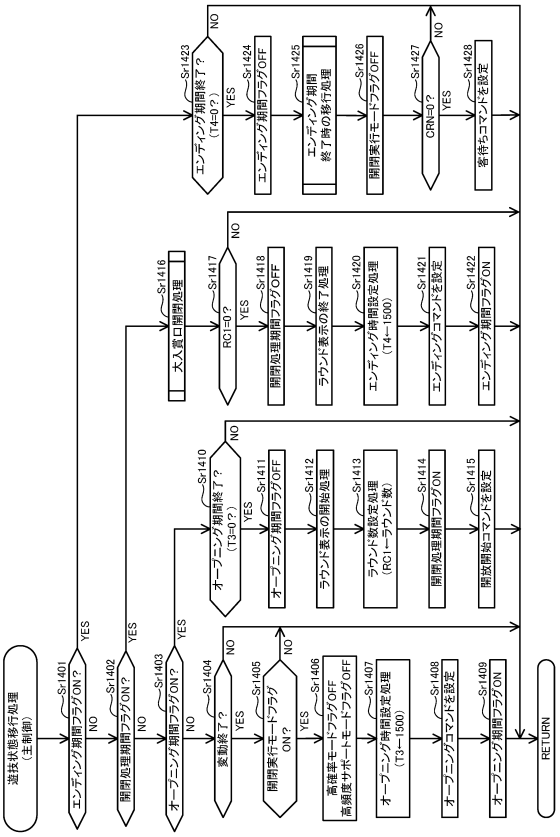
【図１００】



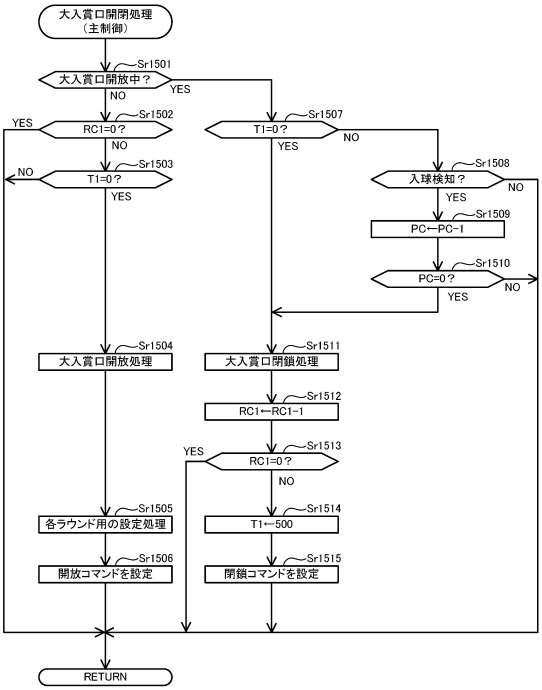
【図１０１】



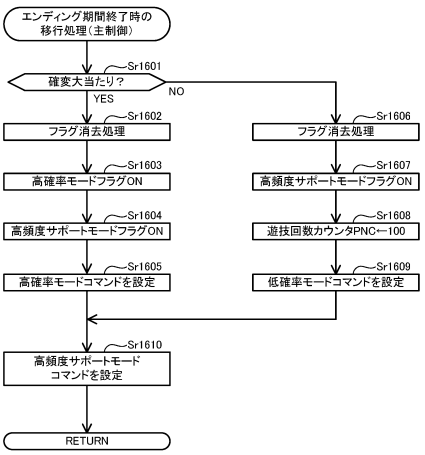
【図１０２】



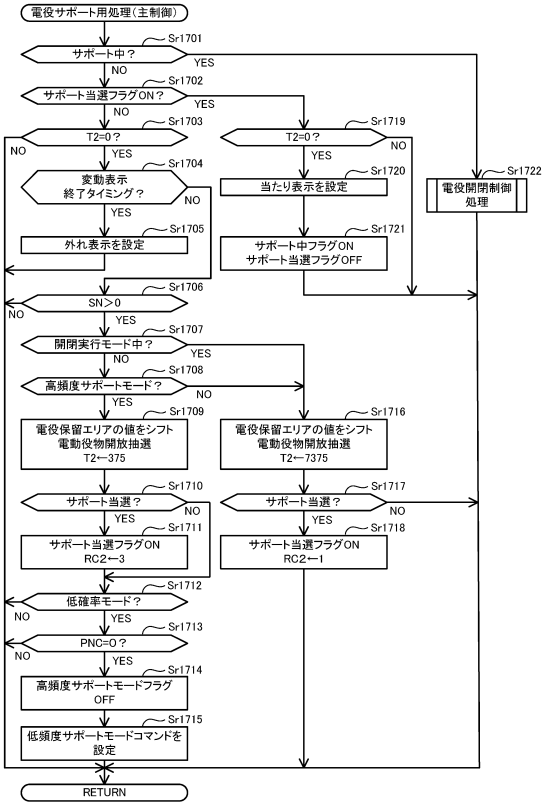
【図１０３】



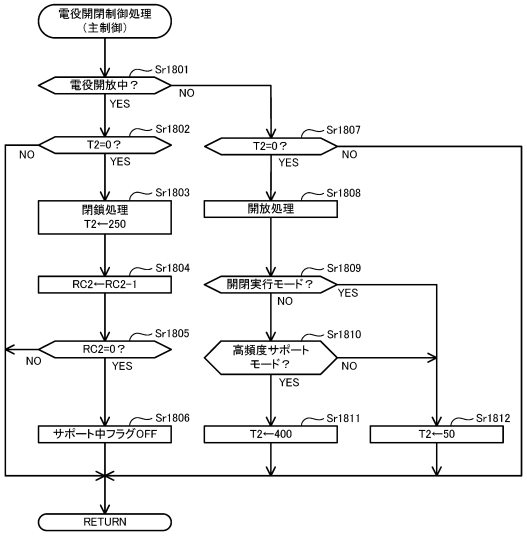
【図１０４】



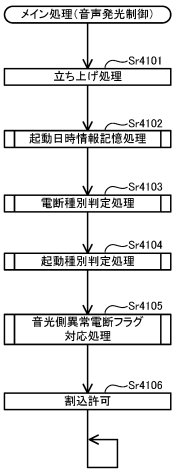
【図１０５】



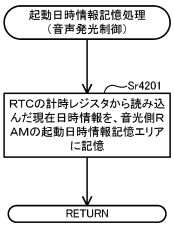
【図１０６】



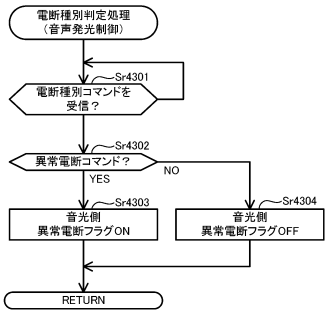
【図１０７】



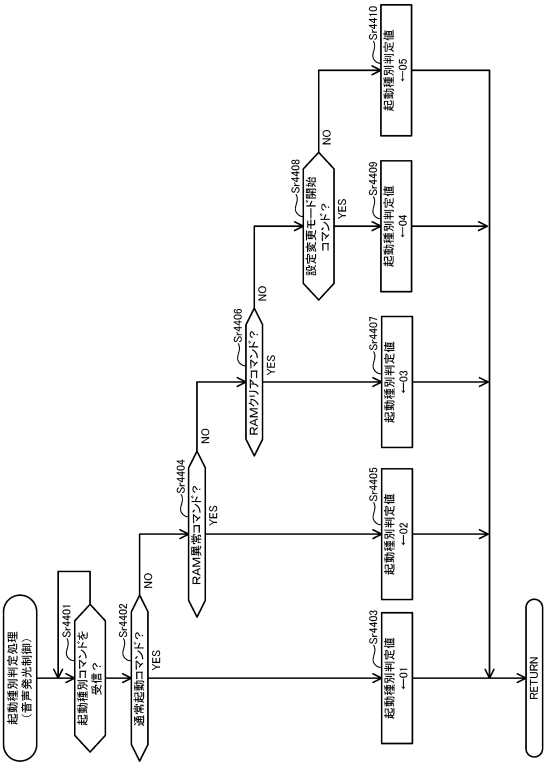
【図１０８】



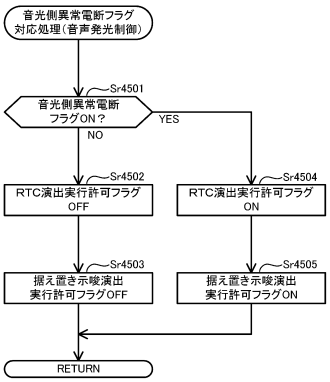
【図１０９】



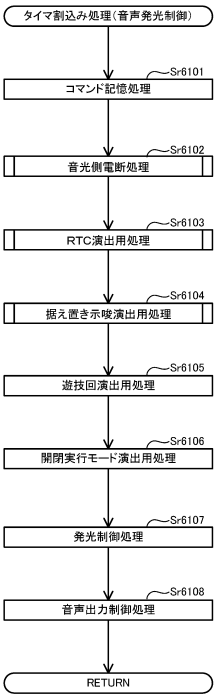
【図１１０】



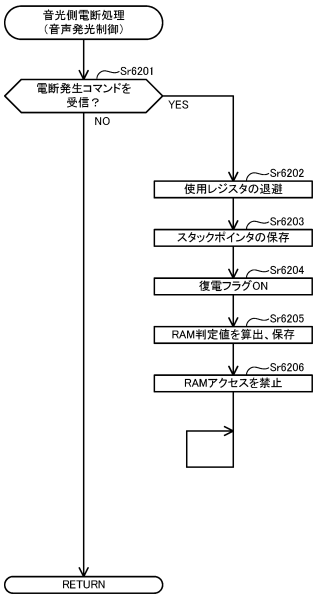
【図１１１】



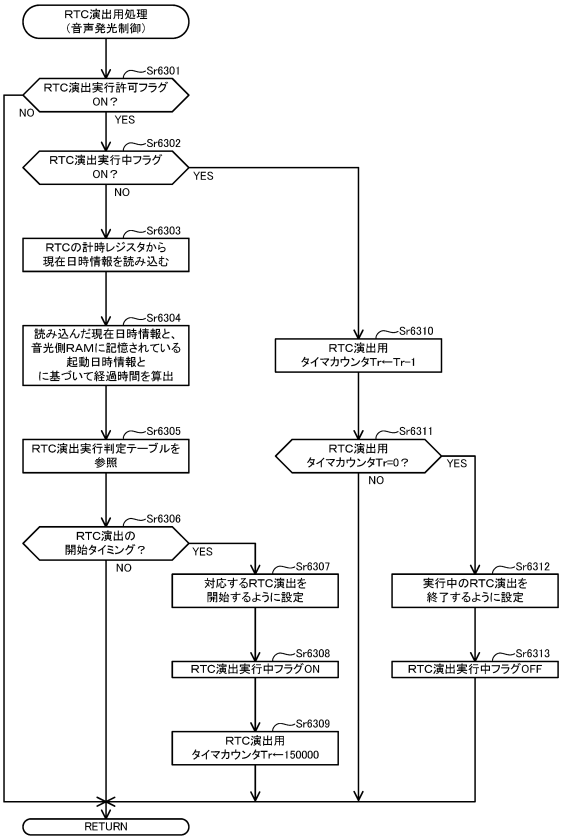
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

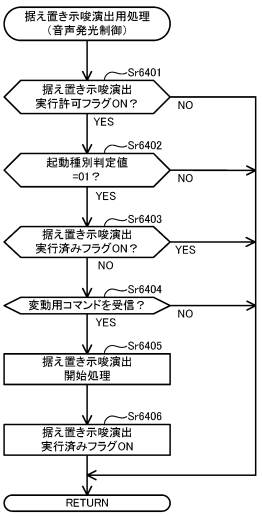


【図１１５】

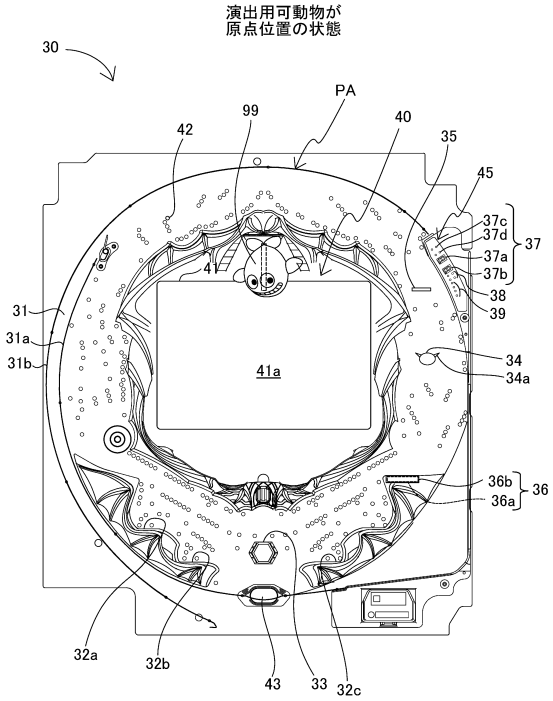
RTC演出実行判定テーブル

起動経過時間	演出種別
1時間00分00秒	RTC演出A
2時間00分00秒	RTC演出B
3時間00分00秒	RTC演出C
4時間00分00秒	RTC演出D
5時間00分00秒	RTC演出E
6時間00分00秒	RTC演出F
7時間00分00秒	RTC演出G
8時間00分00秒	RTC演出H
9時間00分00秒	RTC演出I
10時間00分00秒	RTC演出J
11時間00分00秒	RTC演出K
12時間00分00秒	RTC演出L
13時間00分00秒	RTC演出M
14時間00分00秒	RTC演出N
15時間00分00秒	RTC演出O
16時間00分00秒	RTC演出P
17時間00分00秒	RTC演出Q
18時間00分00秒	RTC演出R
19時間00分00秒	RTC演出S
20時間00分00秒	RTC演出T
21時間00分00秒	RTC演出U
22時間00分00秒	RTC演出V
23時間00分00秒	RTC演出W
24時間00分00秒	RTC演出X

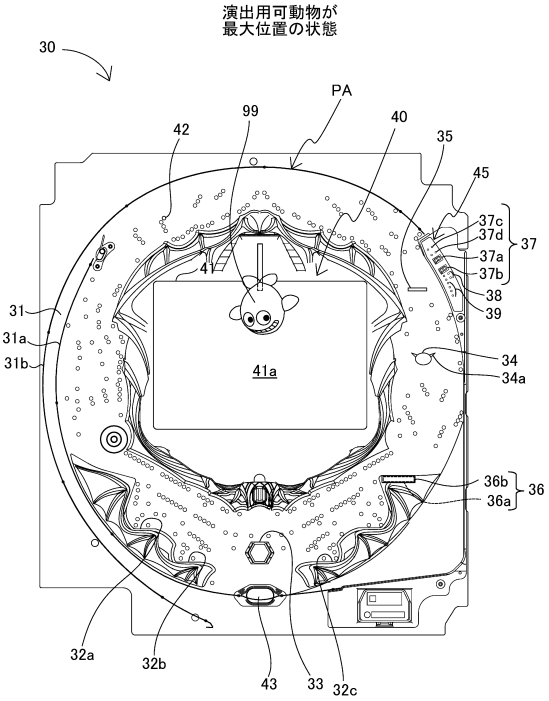
【図１１６】



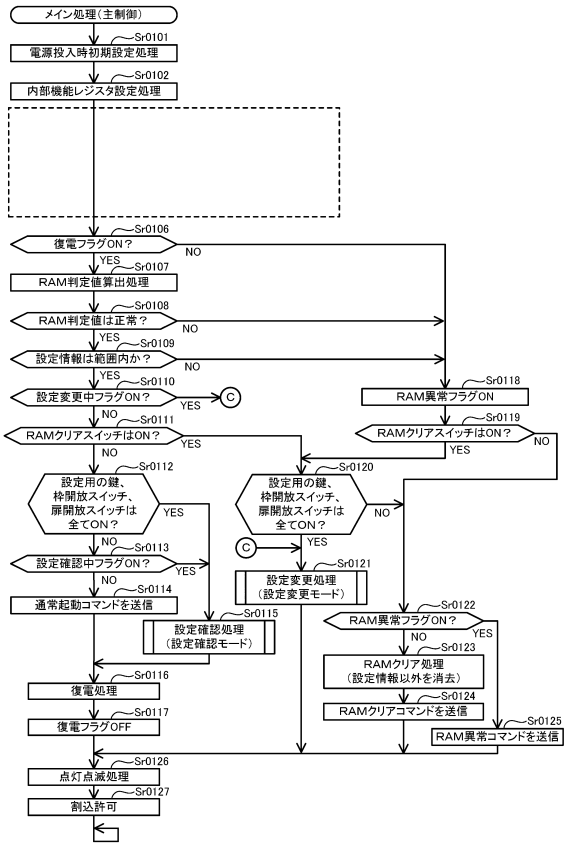
【図１１７】



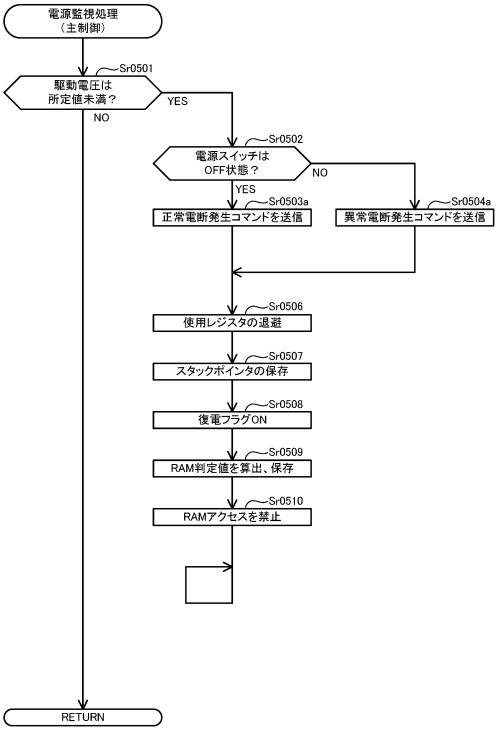
【図１１８】



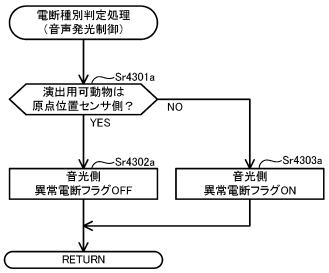
【図１１９】



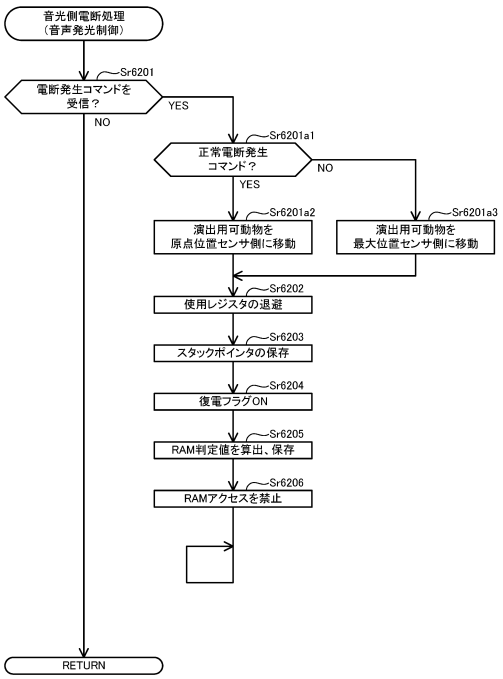
【図１２０】



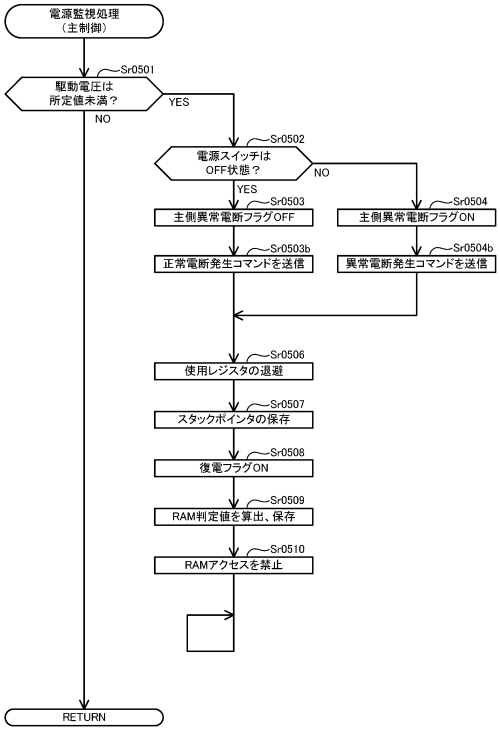
【図１２１】



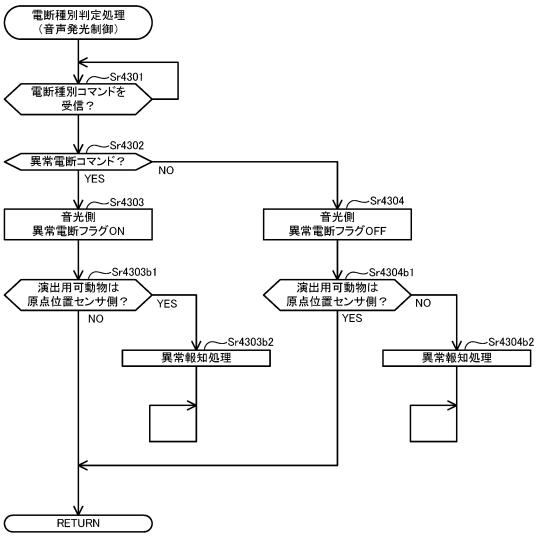
【図１２２】



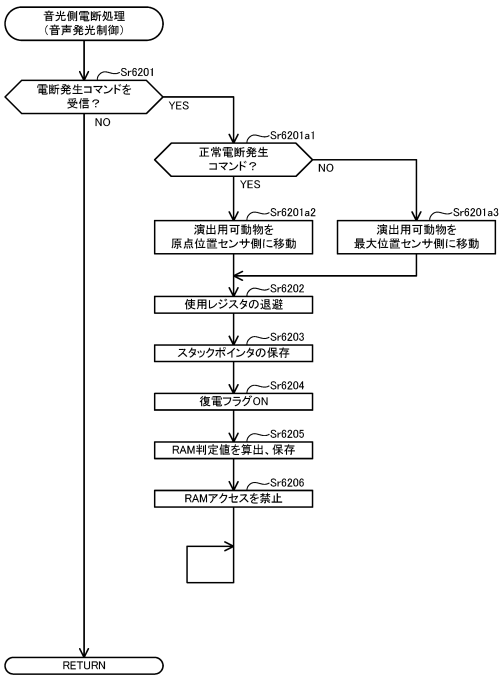
【図１２３】



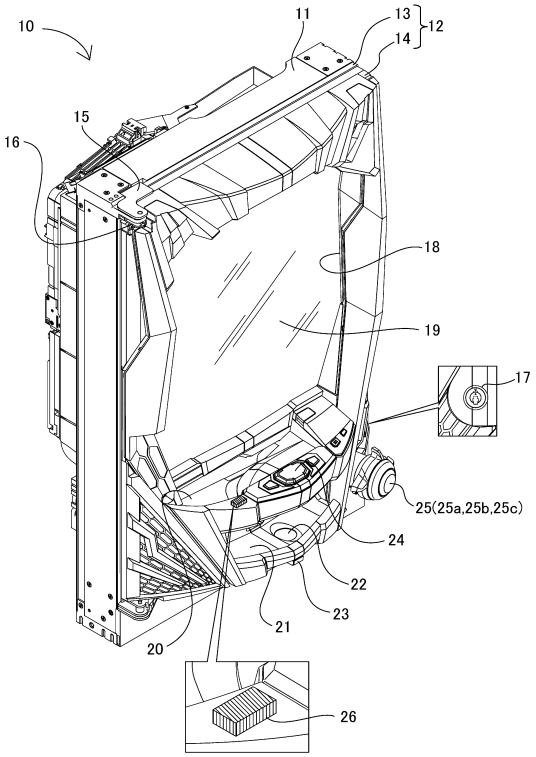
【図１２４】



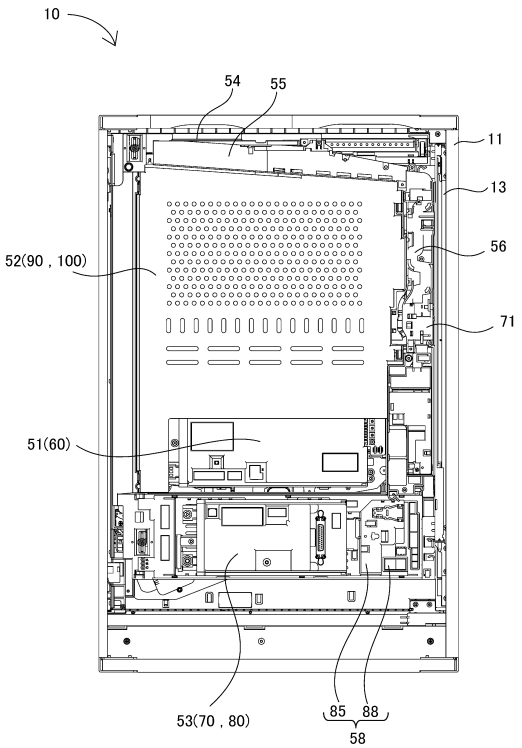
【図１２５】



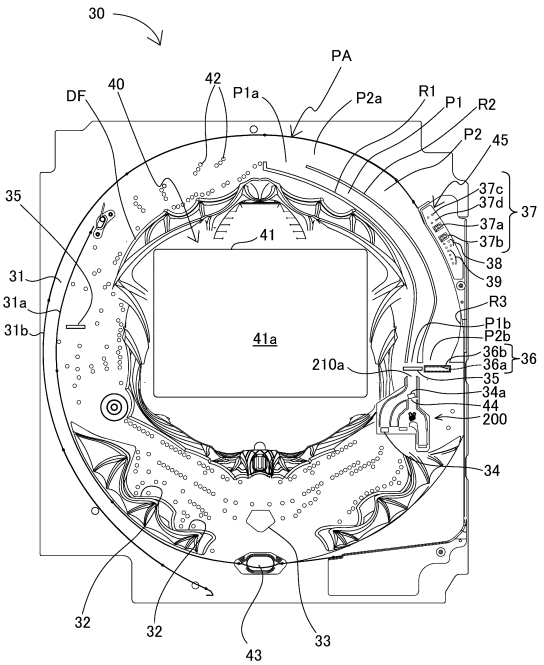
【図１２６】



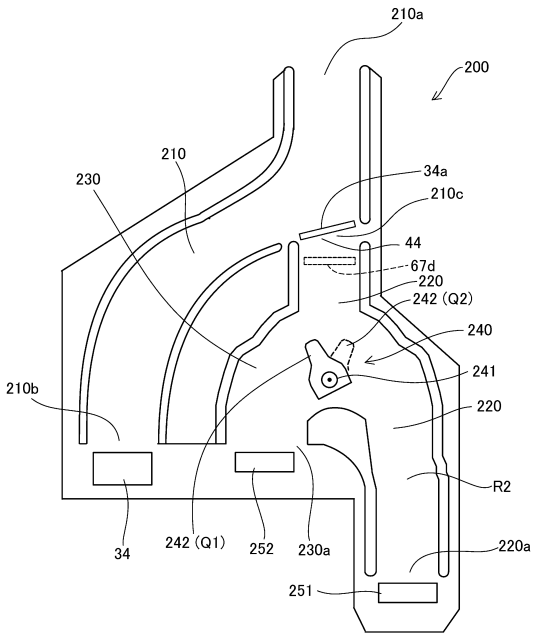
【図１２７】



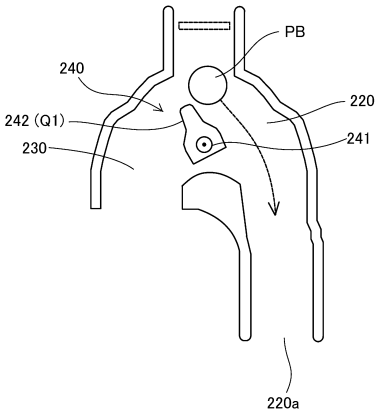
【図１２８】



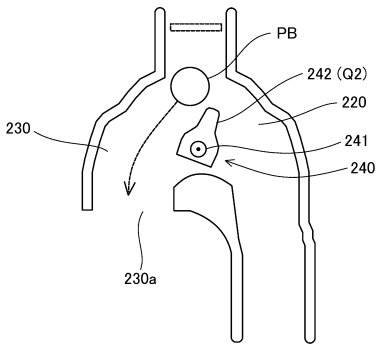
【図１２９】



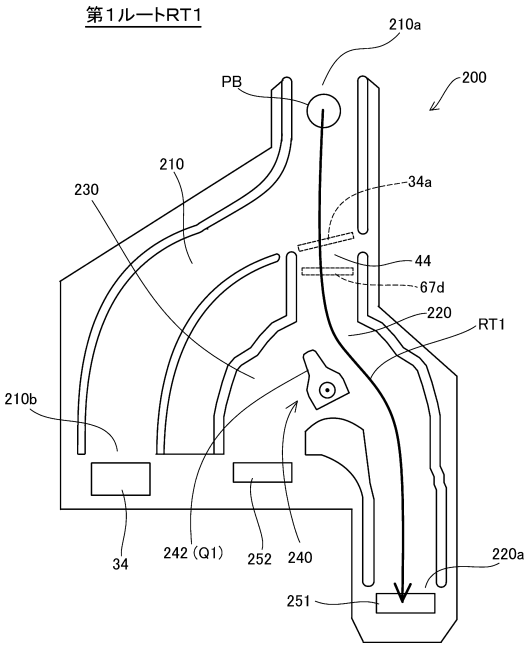
【図１３０】



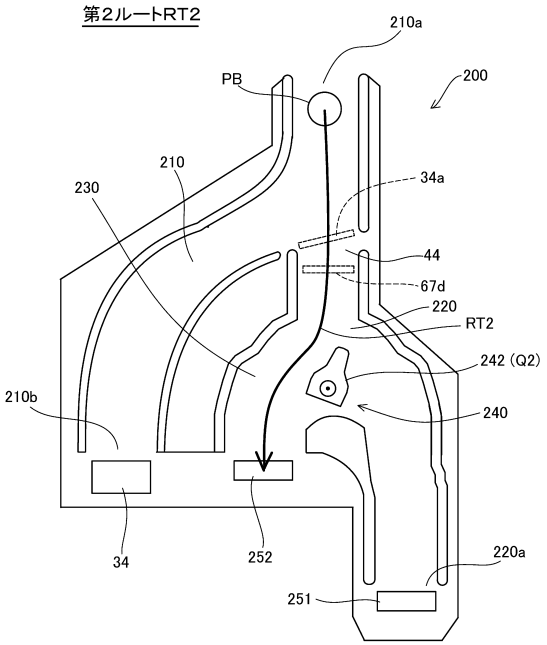
【図１３１】



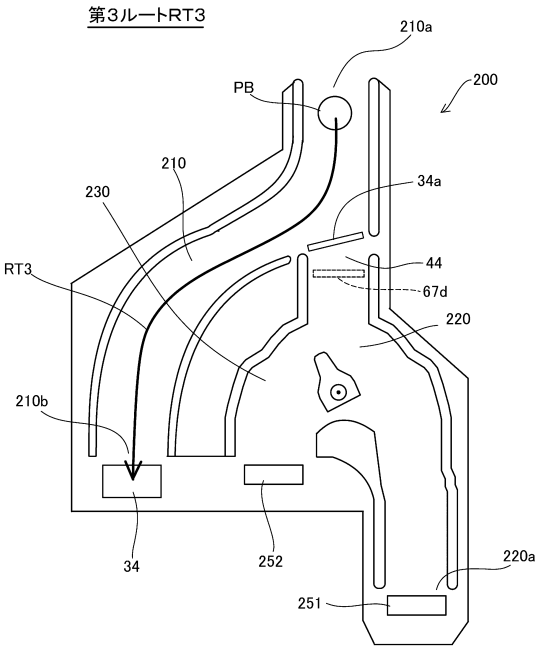
【図１３２】



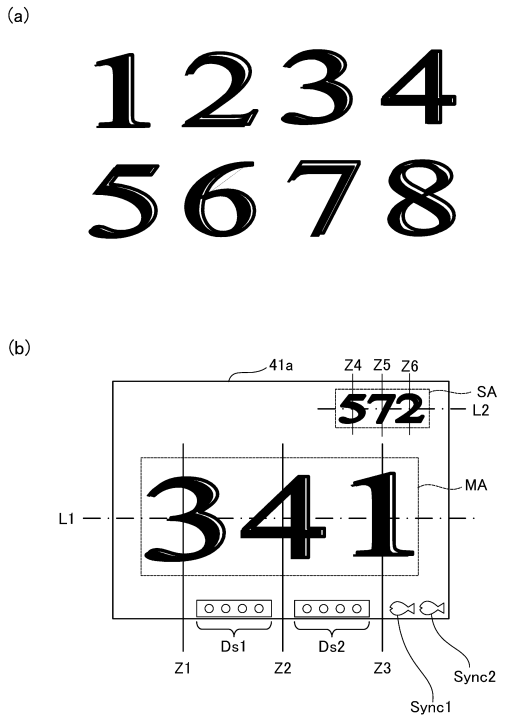
【図１３３】



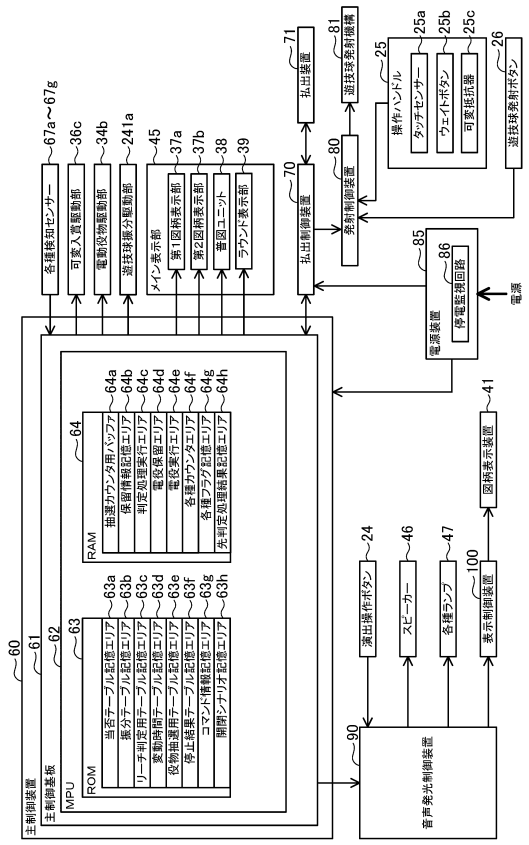
【図１３４】



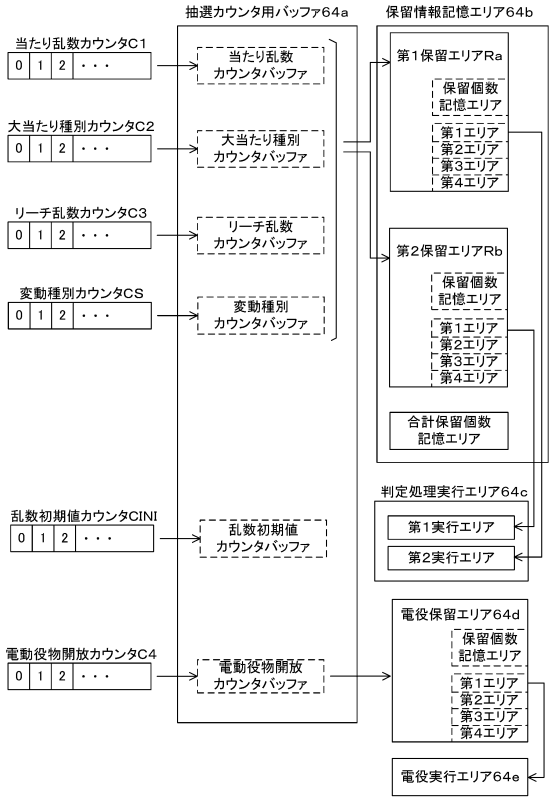
【図１３５】



【図１３６】



【図１３７】



【図１３８】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～59	特殊小当たり
60～1199	通常小当たり

【図１３９】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～1199	外れ

【図１４０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～54	16R確変大当たり
55～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

【図１４１】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3（0～399）	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ（非リーチ）

【図１４２】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

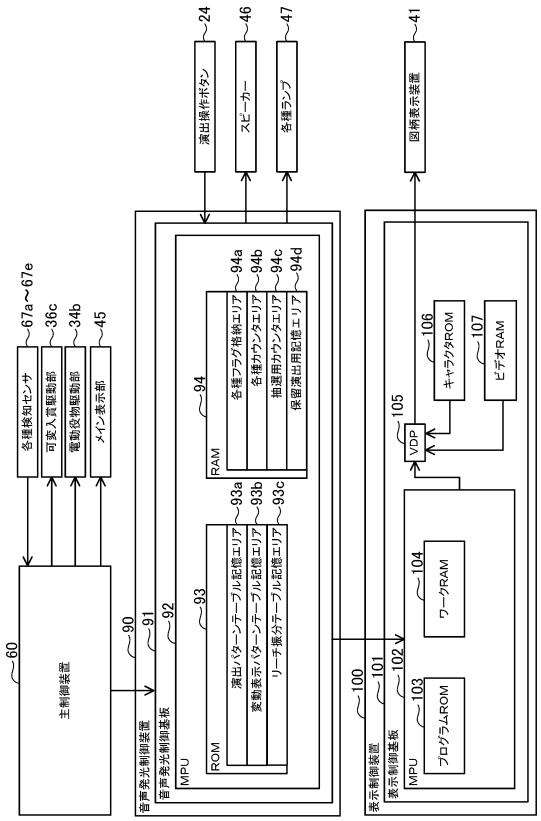
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

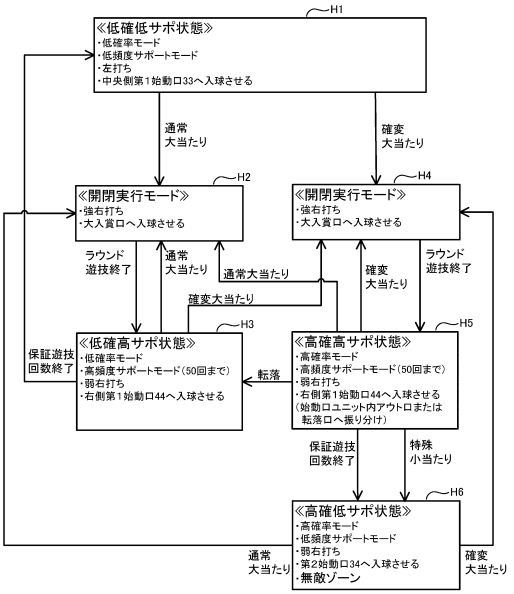
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図１４３】



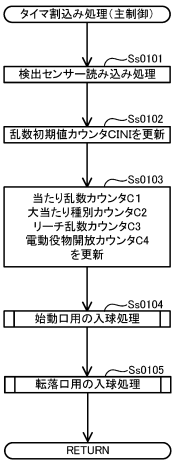
【図１４４】



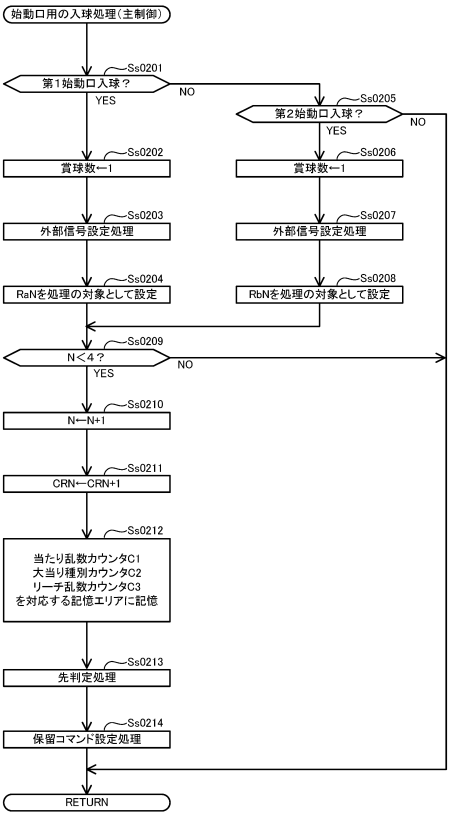
【図１４５】

遊技状態（4状態）	抽選モード	サポートモード	中央側第1始動口入球可否	右側第1始動口入球可否	転落口入球可否	第2始動口入球可否	特1変動時間	特2変動時間
低確低サポ状態	低確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	ロング（10分）
低確高サポ状態	低確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可（低確率モードなので転落の心配なし）	不可	通常	通常
高確高サポ状態	高確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可	不可	通常	ロング（10分）
高確低サポ状態（無敵ゾーン）	高確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	通常

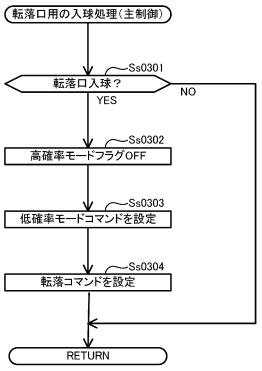
【図１４６】



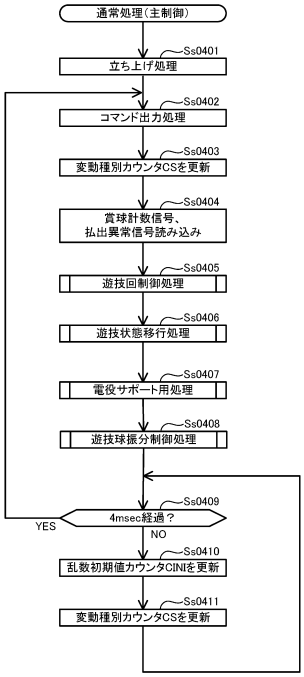
【図１４７】



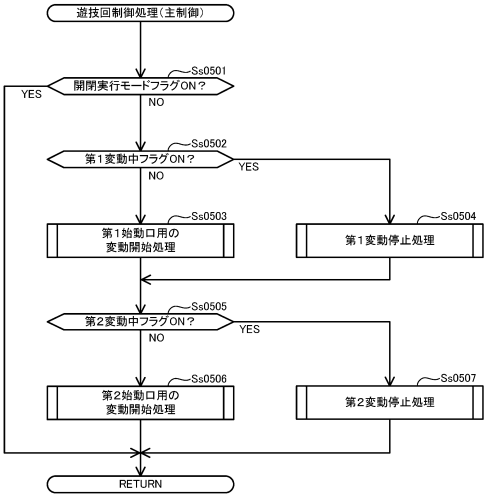
【図１４８】



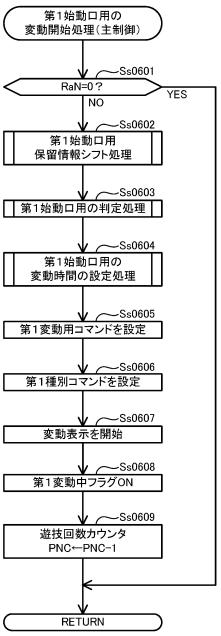
【図１４９】



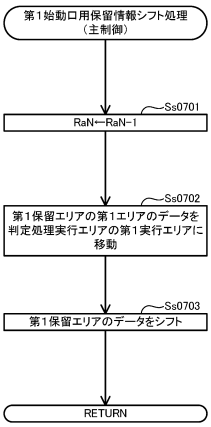
【図１５０】



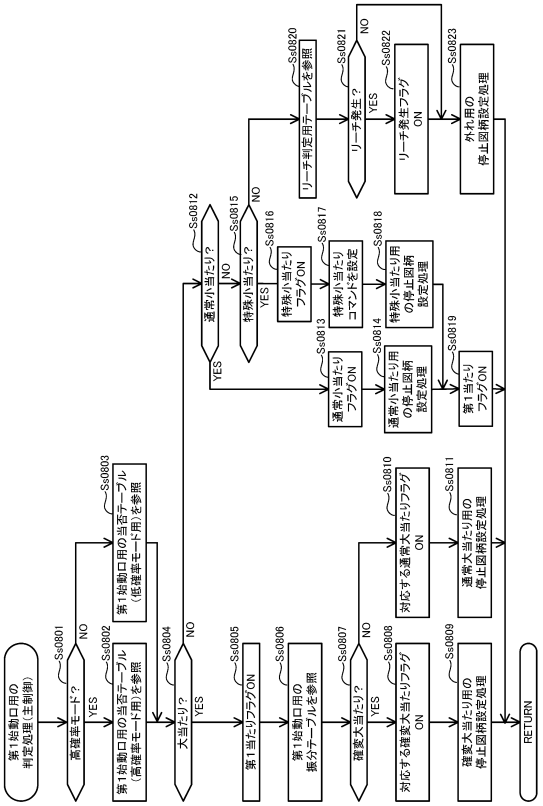
【図１５１】



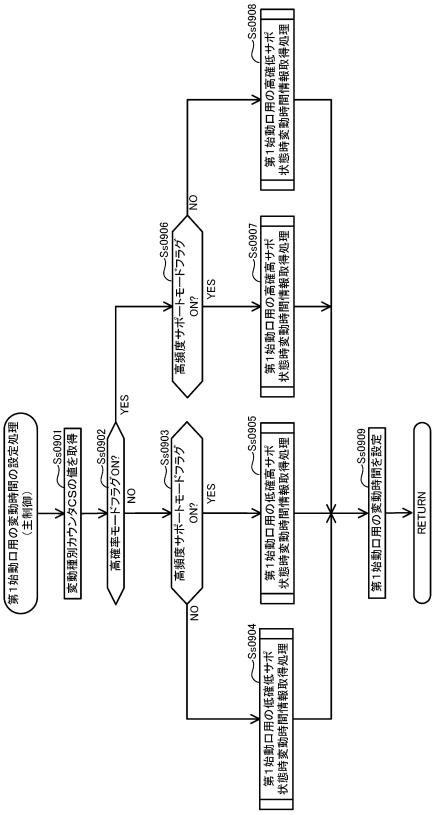
【図１５２】



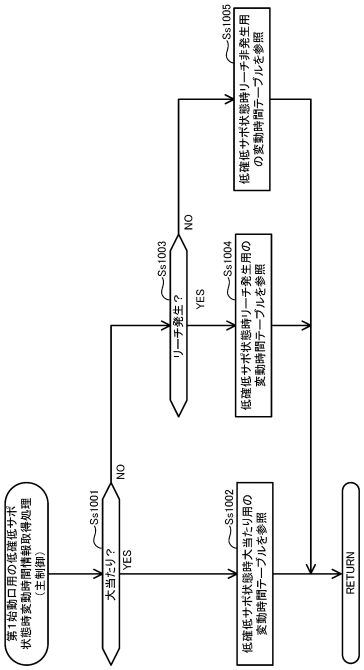
【図１５３】



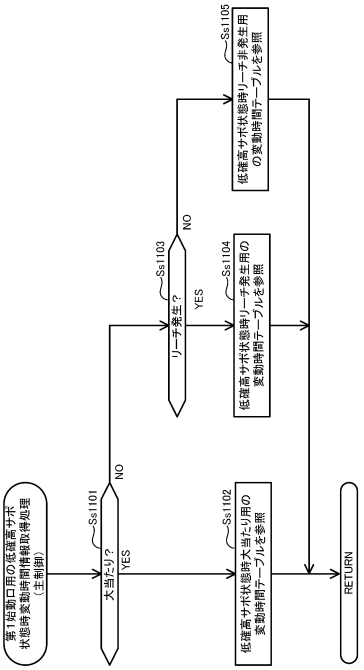
【図１５４】



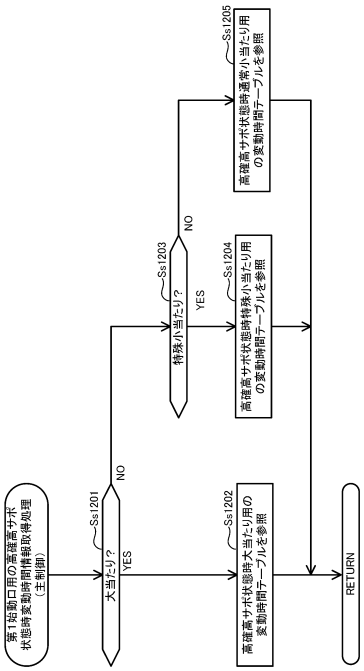
【図１５５】



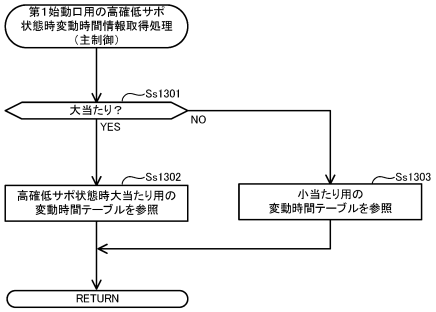
【図１５６】



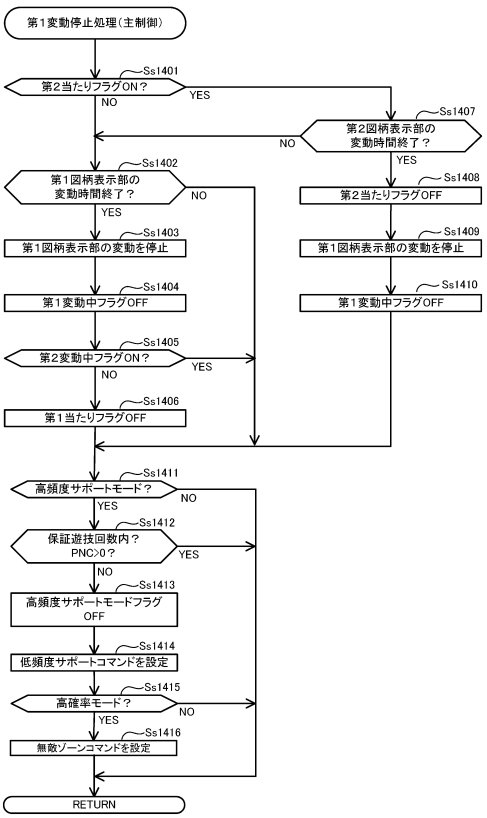
【図１５７】



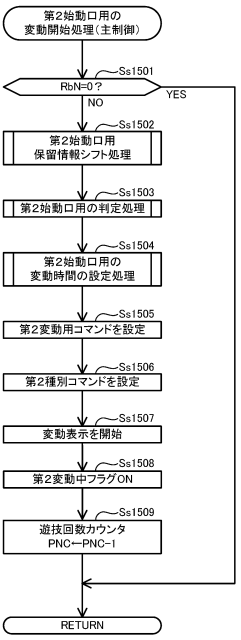
【図１５８】



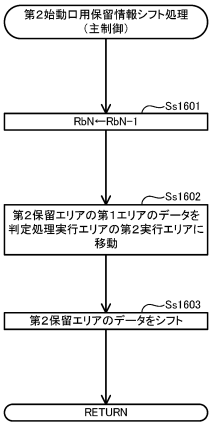
【図１５９】



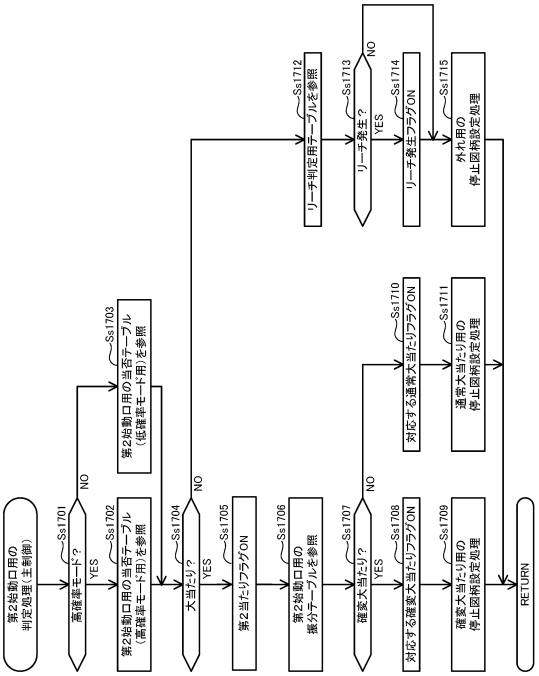
【図１６０】



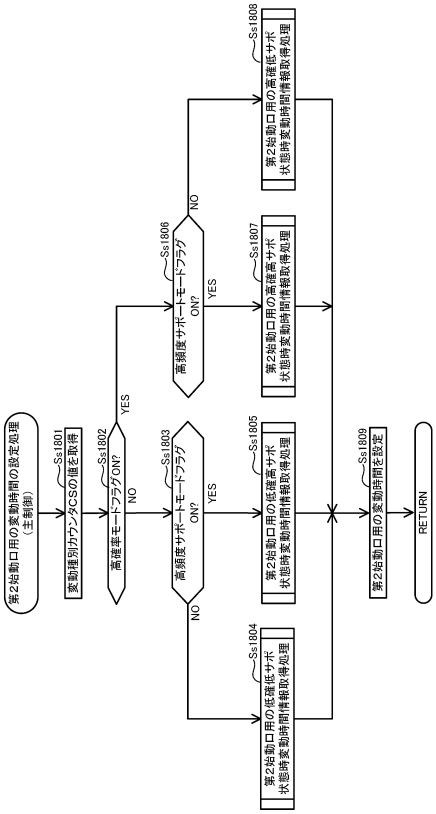
【図１６１】



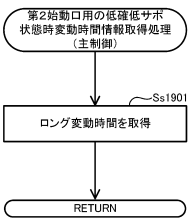
【図１６２】



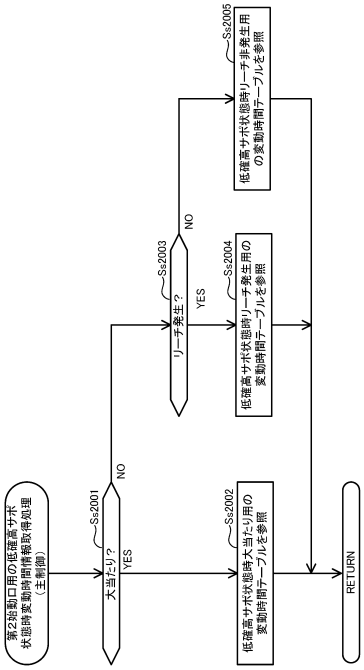
【図１６３】



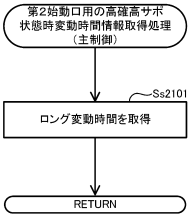
【図１６４】



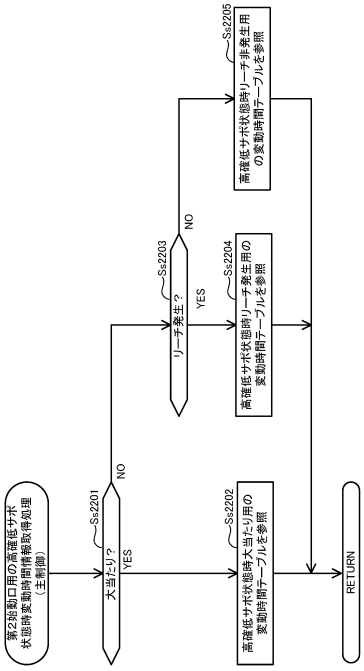
【図１６５】



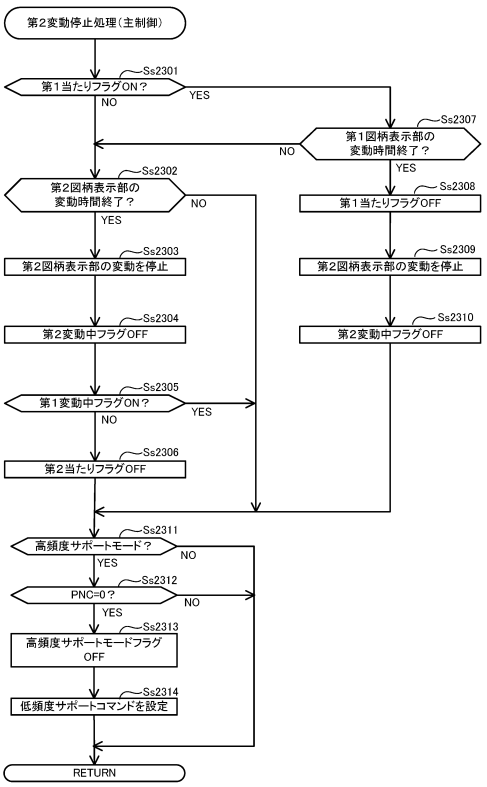
【図１６６】



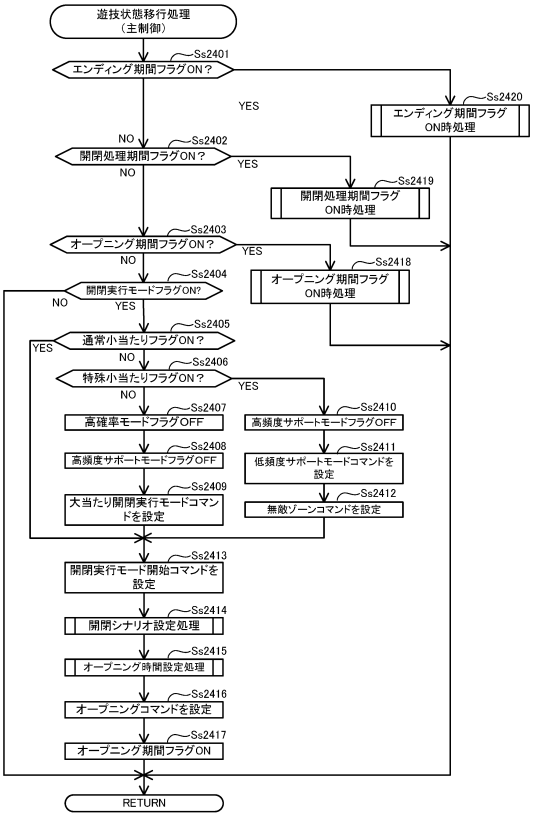
【図１６７】



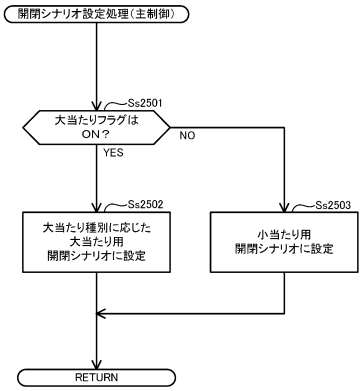
【図１６８】



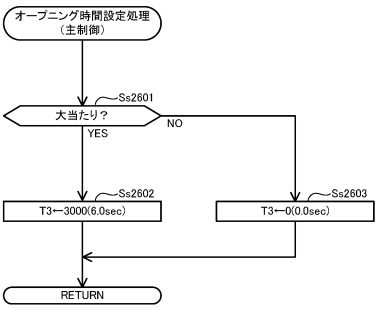
【図１６９】



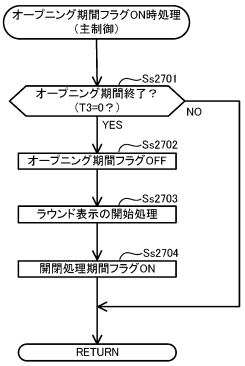
【図１７０】



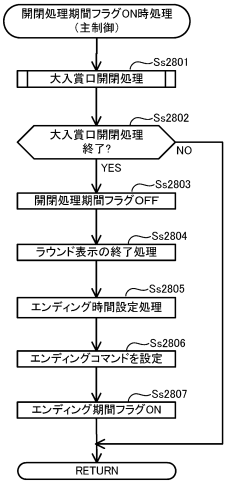
【図１７１】



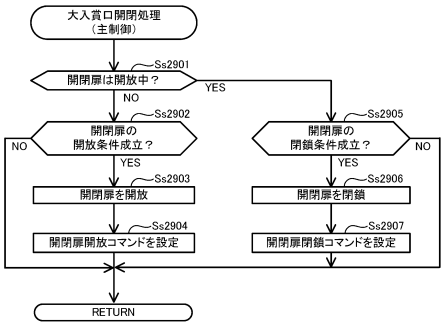
【図１７２】



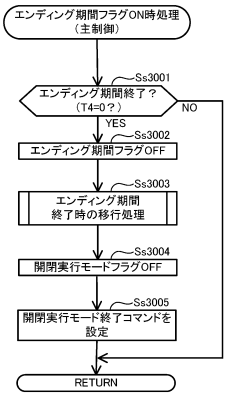
【図１７３】



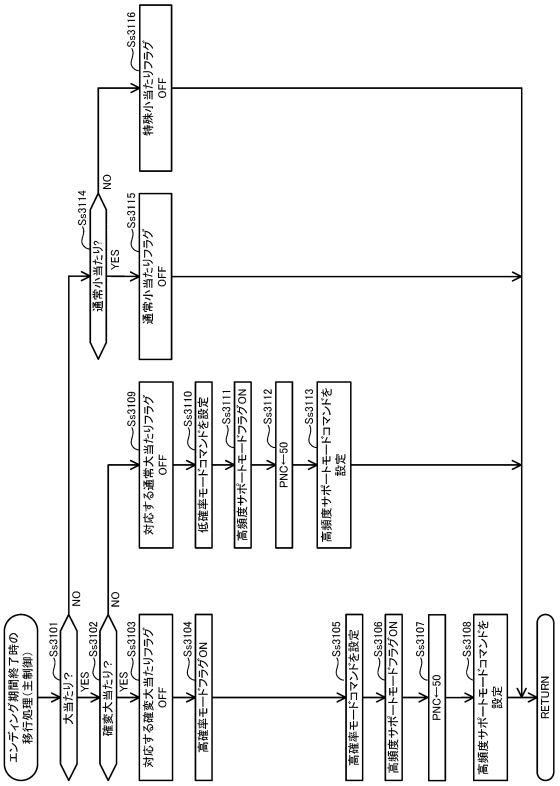
【図１７４】



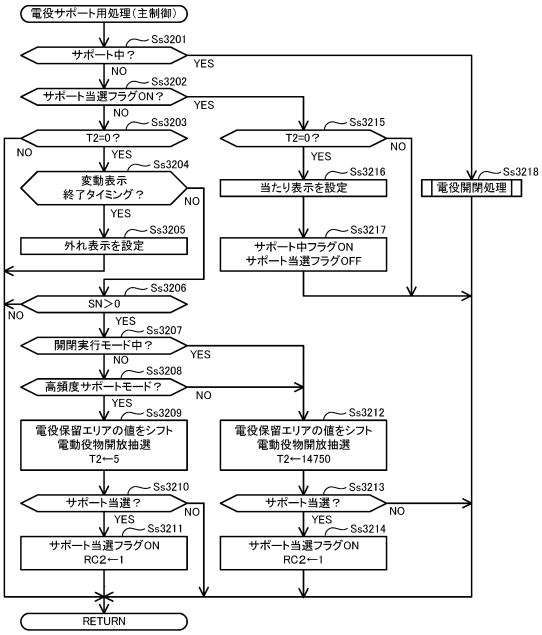
【図１７５】



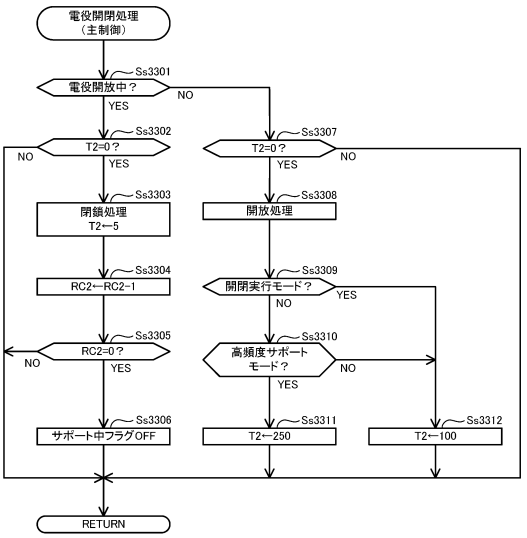
【図１７６】



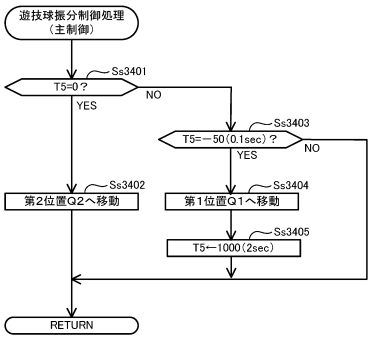
【図１７７】



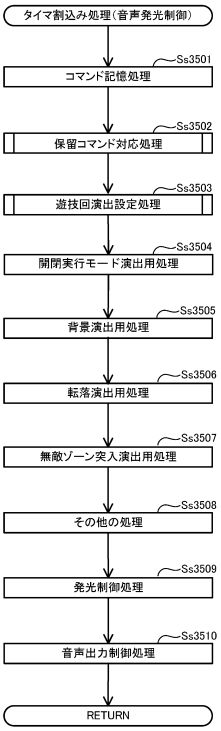
【図１７８】



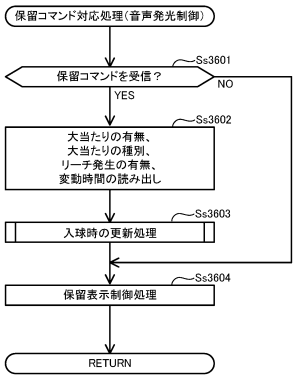
【図１７９】



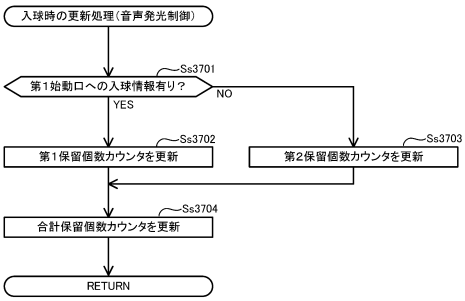
【図１８０】



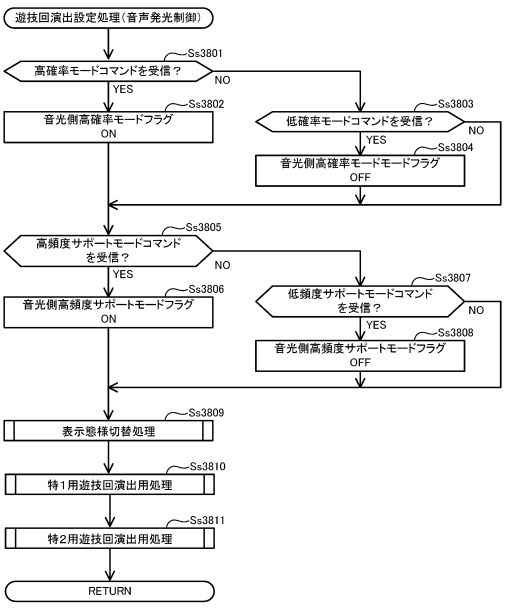
【図１８１】



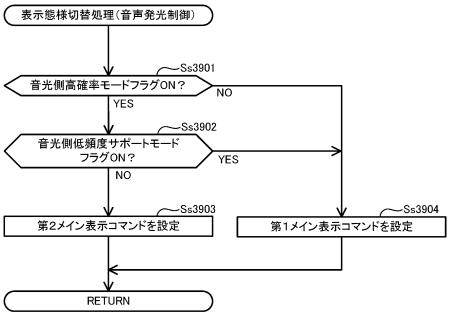
【図１８２】



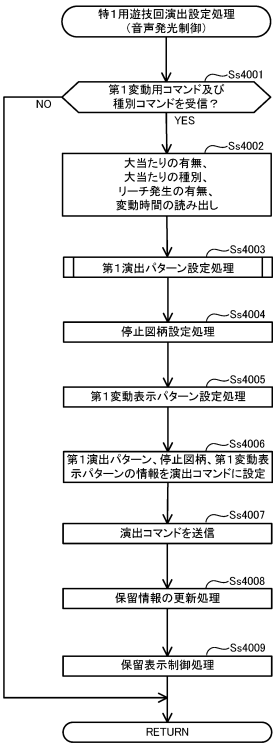
【図１８３】



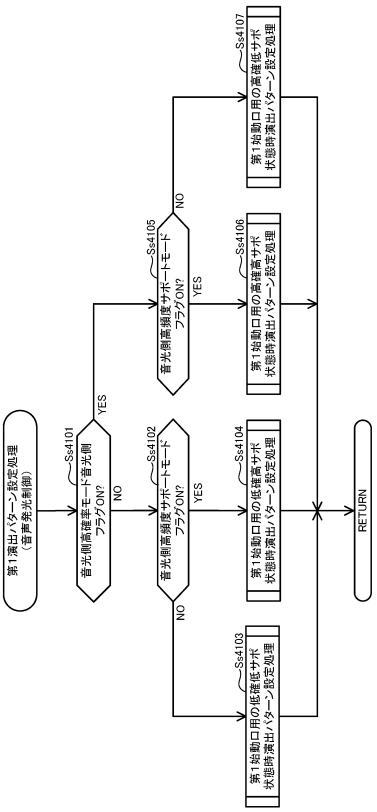
【図１８４】



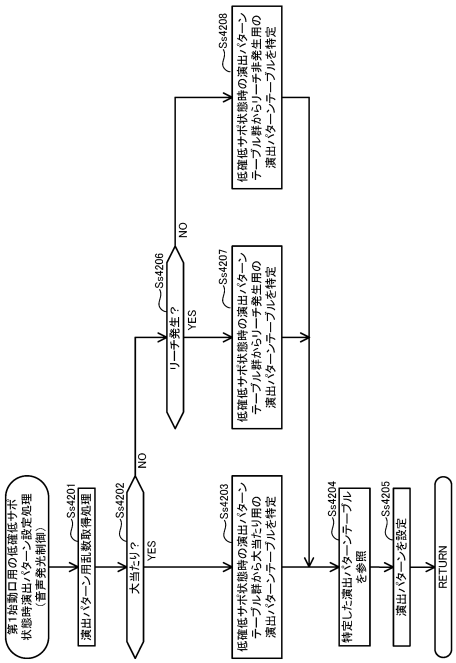
【図１８５】



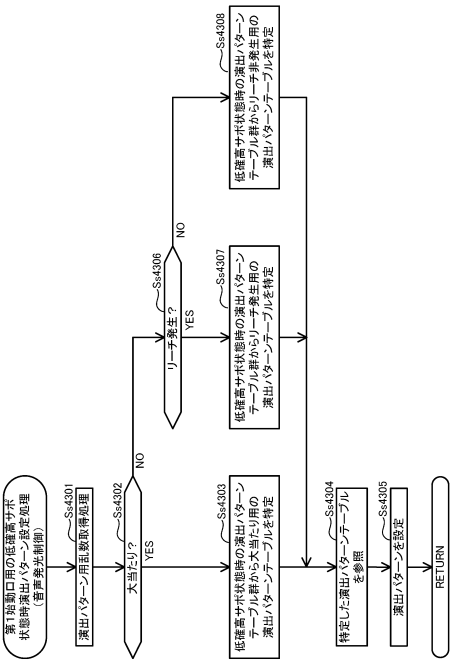
【図１８６】



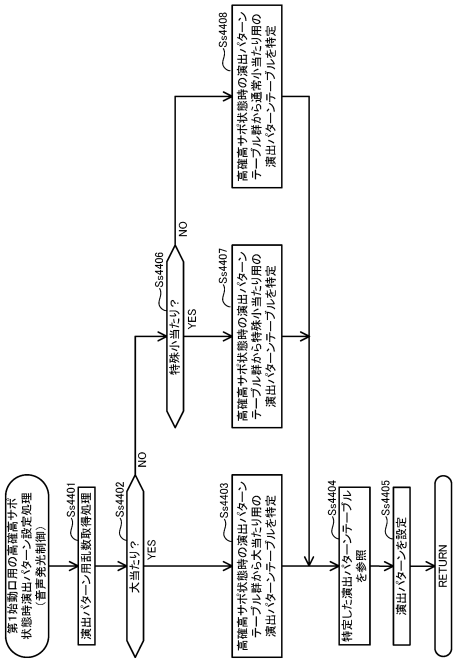
【図１８７】



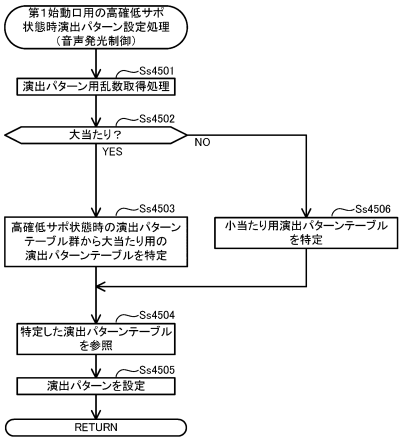
【図１８８】



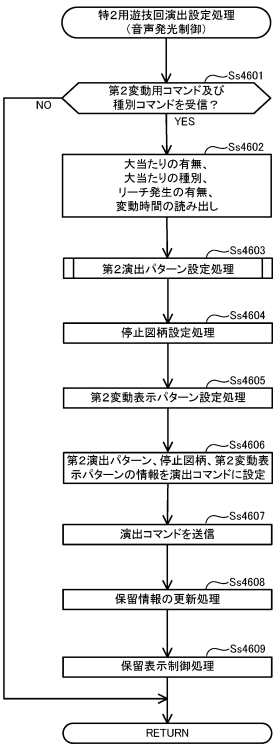
【図１８９】



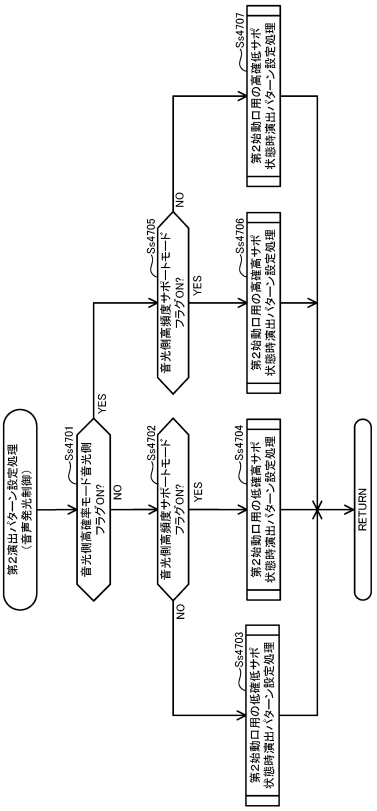
【図１９０】



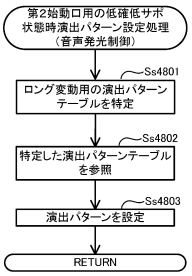
【図１９１】



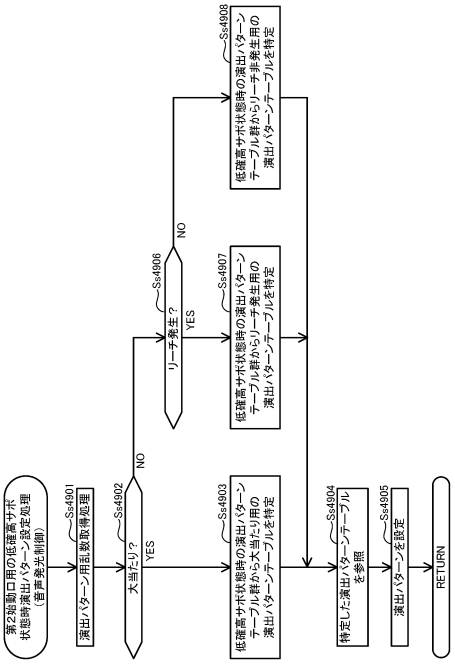
【図１９２】



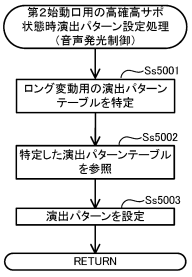
【図１９３】



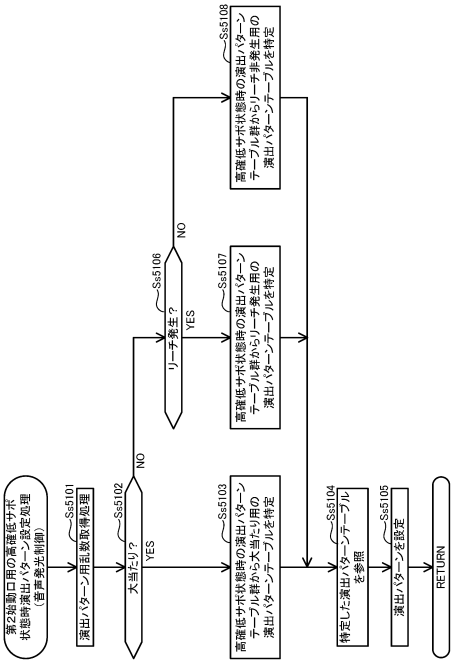
【図１９４】



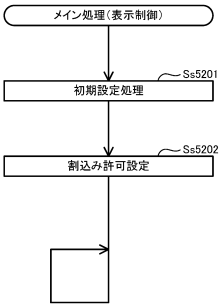
【図１９５】



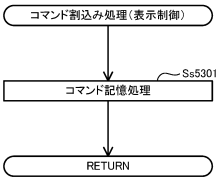
【図１９６】



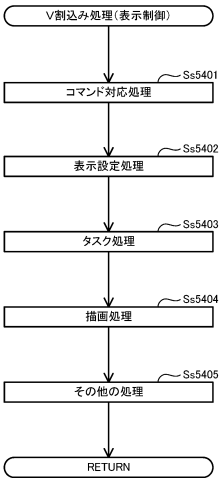
【図１９７】



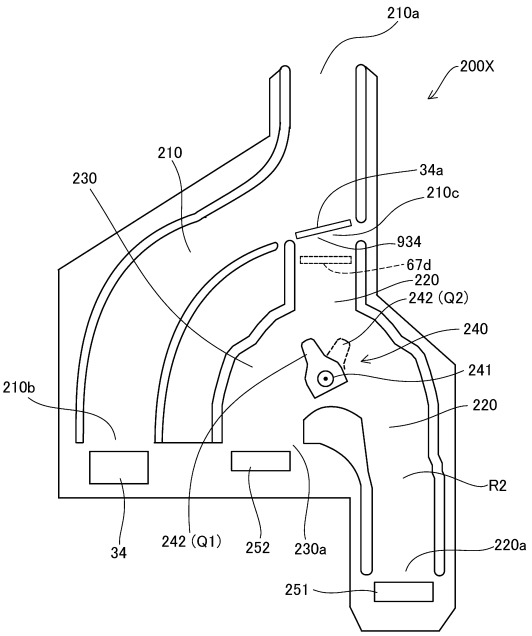
【図１９８】



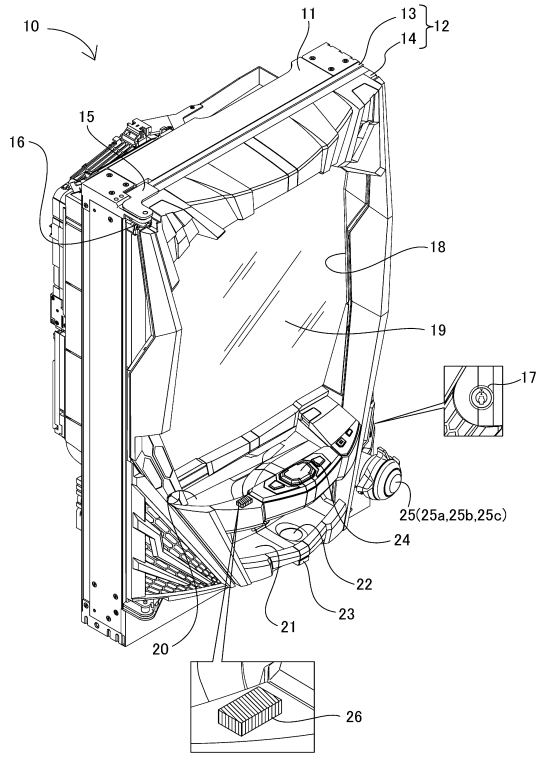
【図１９９】



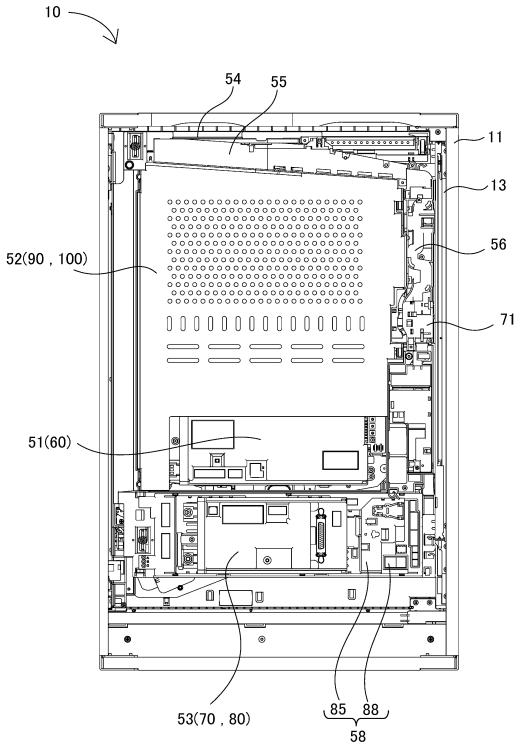
【図２００】



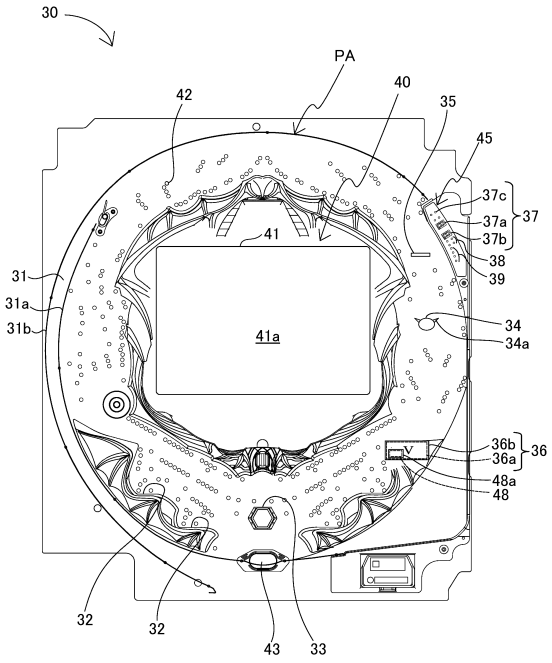
【図２０１】



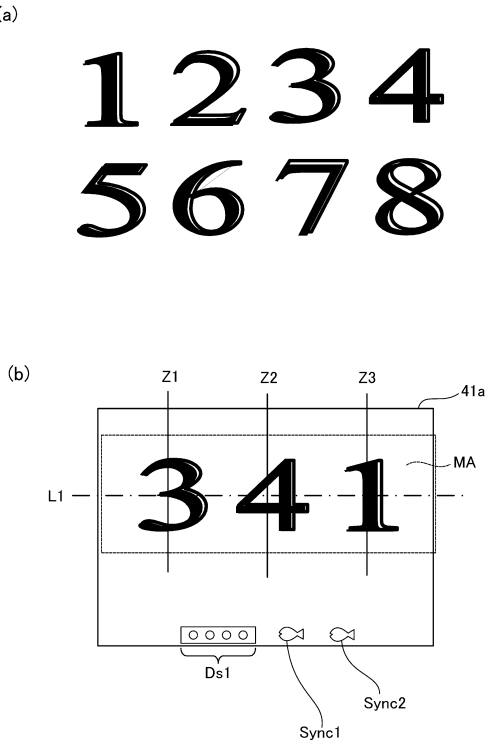
【図２０２】



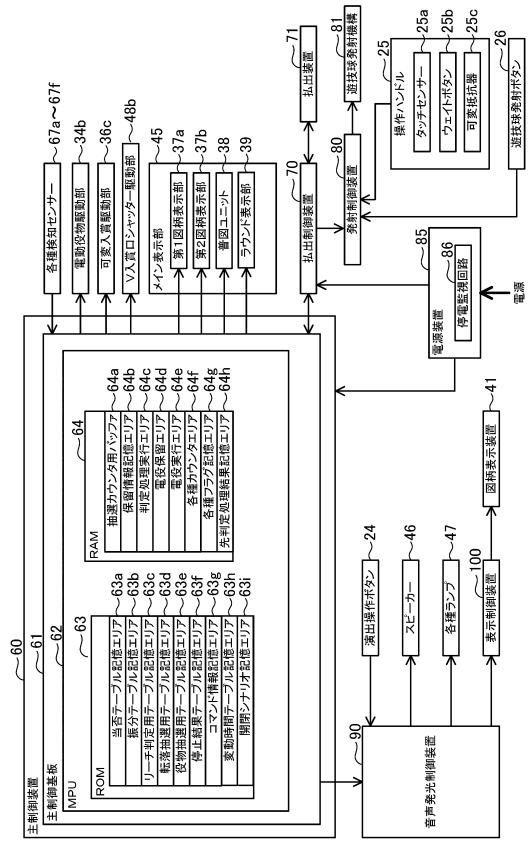
【図２０３】



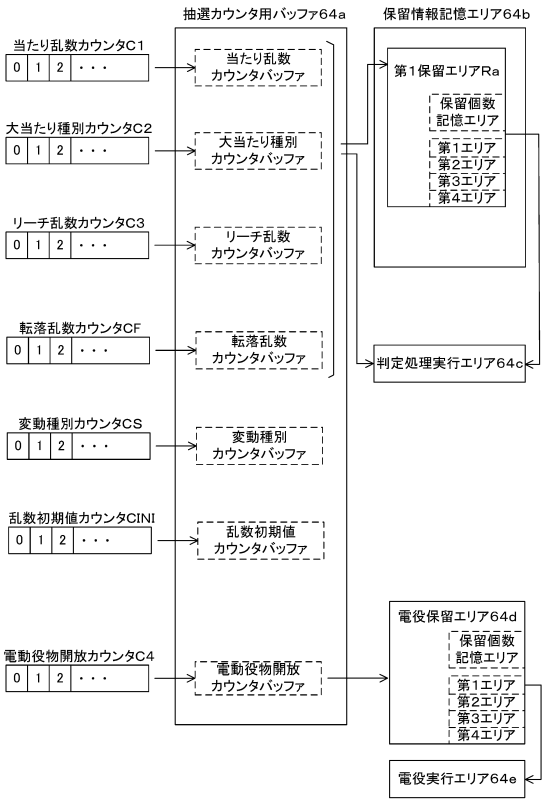
【図２０４】



【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図２０８】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	時短付与

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図２０９】

(a)

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～19	8R確変大当たり
20～39	8R通常大当たり

(b)

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり

【図２１０】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～299）	転落抽選結果
0～99	当選（転落）
100～299	外れ（継続）

【図２１１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

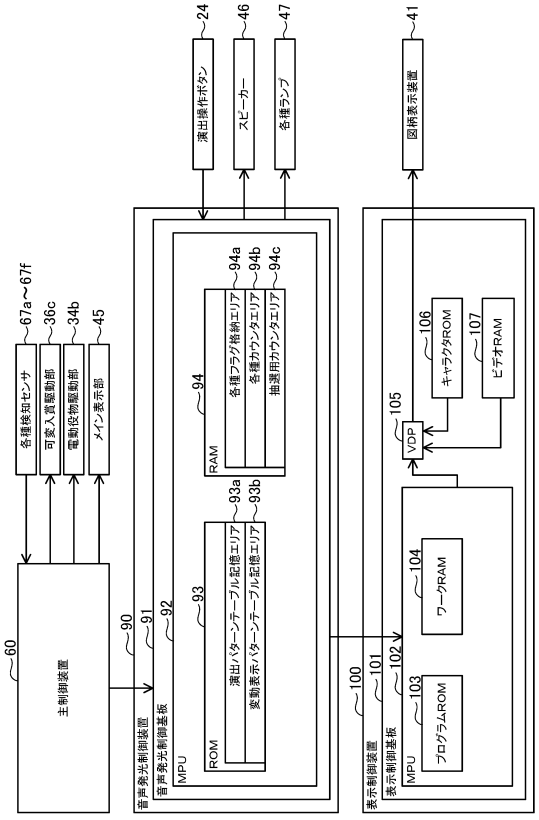
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

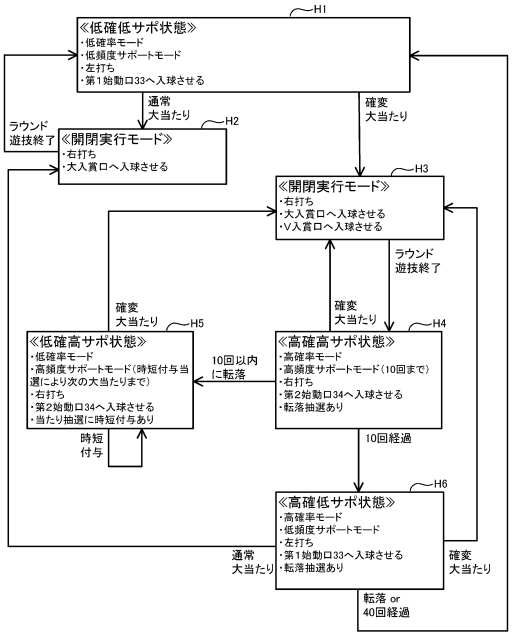
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

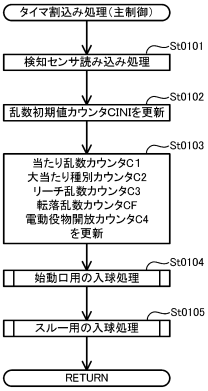
【図２１２】



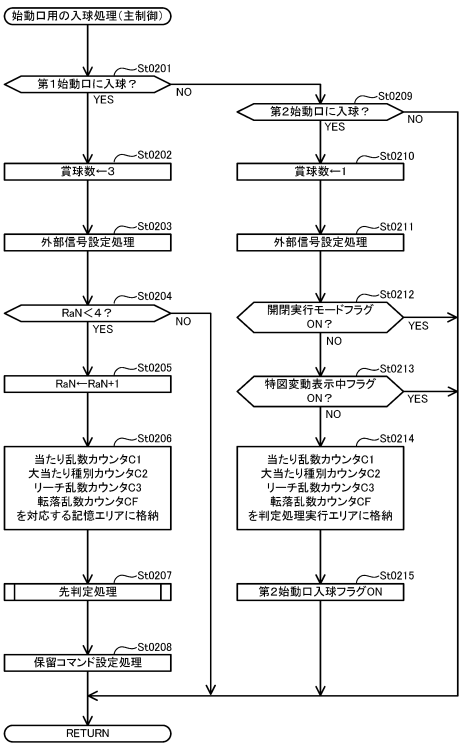
【図２１３】



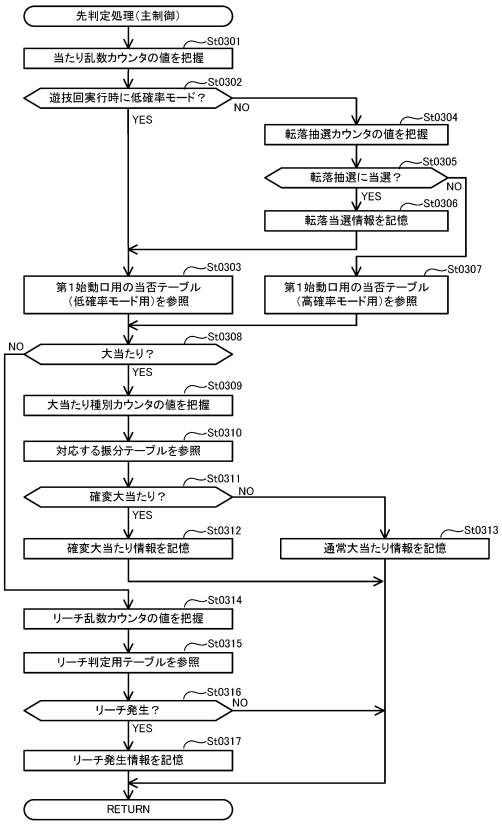
【図２１４】



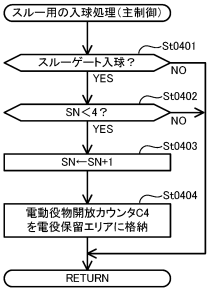
【図２１５】



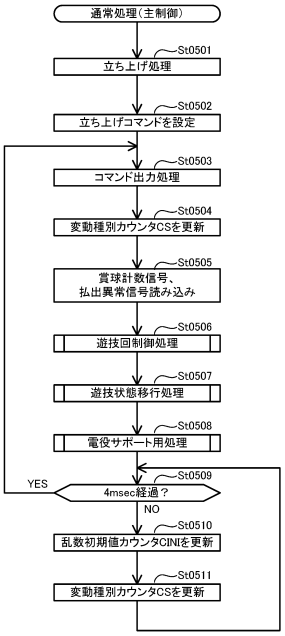
【図２１６】



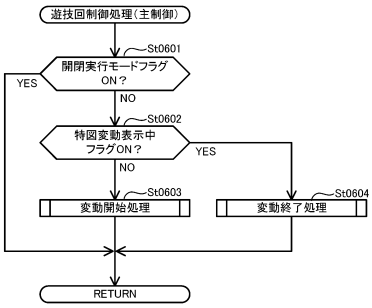
【図２１７】



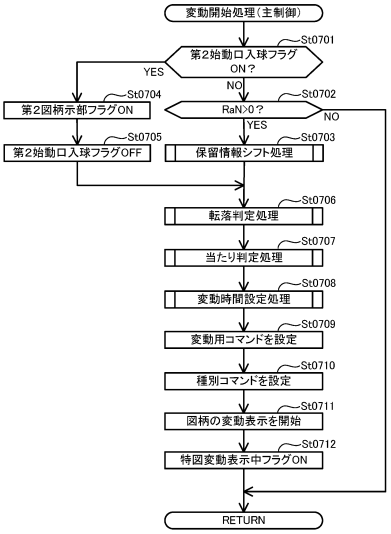
【図２１８】



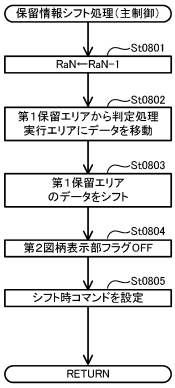
【図２１９】



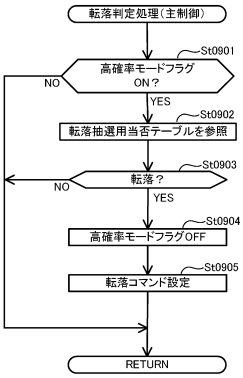
【図２２０】



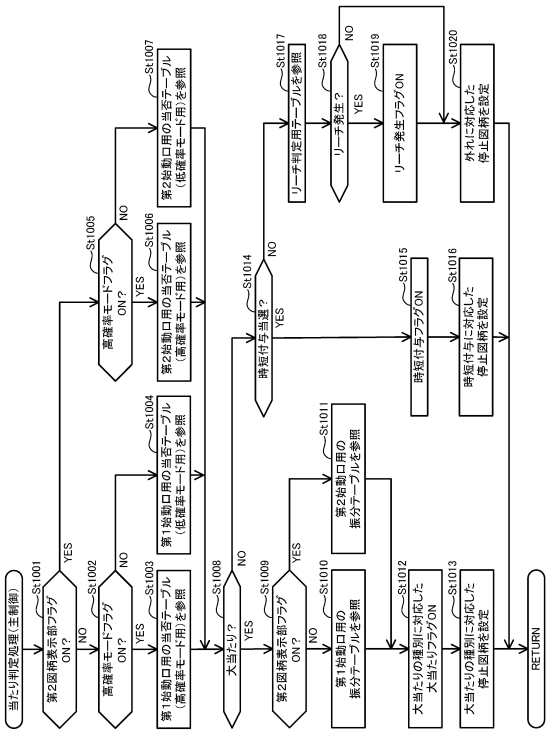
【図２２１】



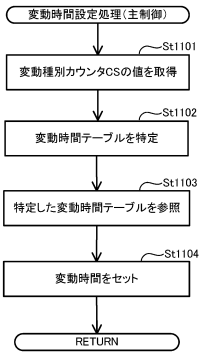
【図２２２】



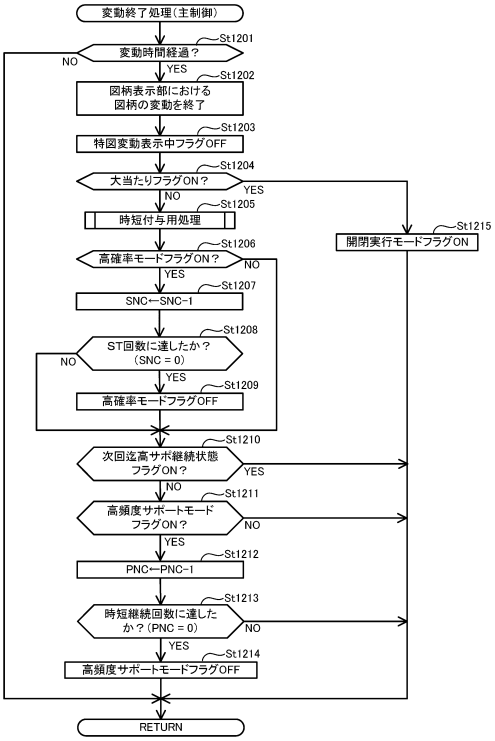
【図２２３】



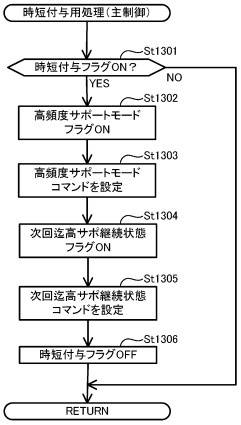
【図２２４】



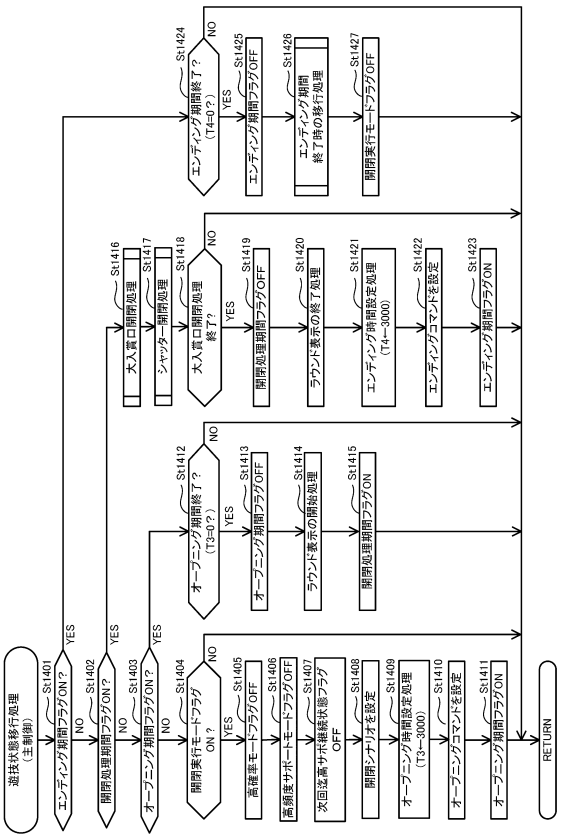
【図２２５】



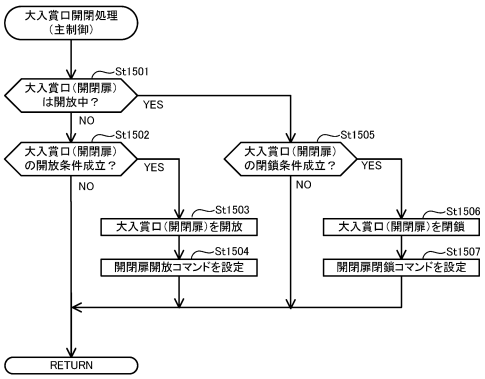
【図２２６】



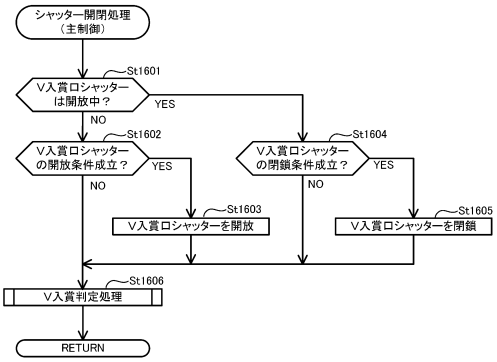
【図２２７】



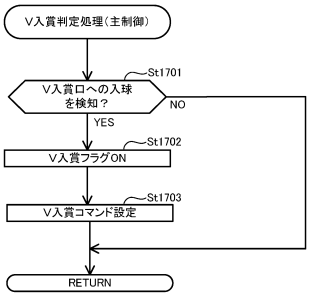
【図２２８】



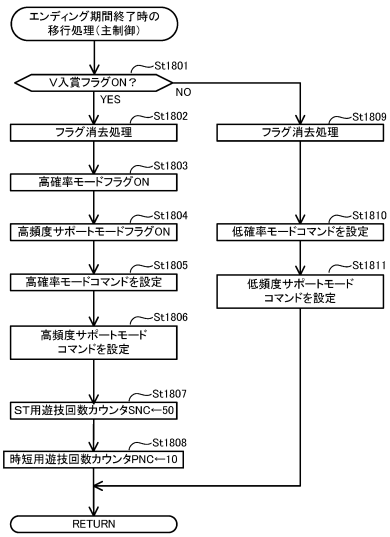
【図２２９】



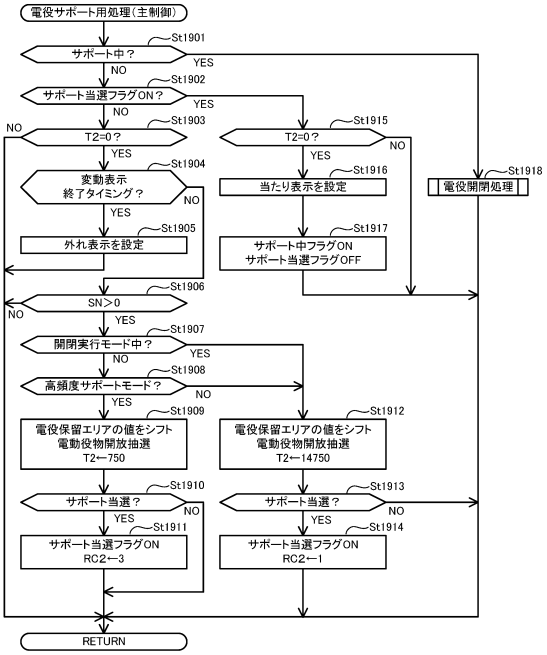
【図２３０】



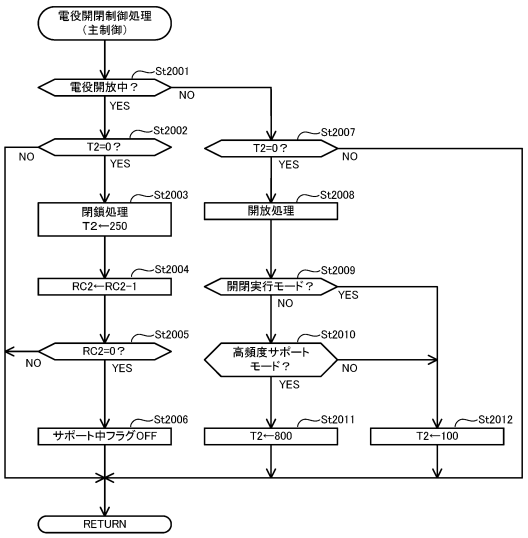
【図２３１】



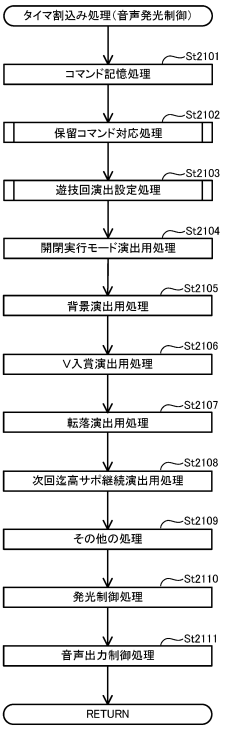
【図２３２】



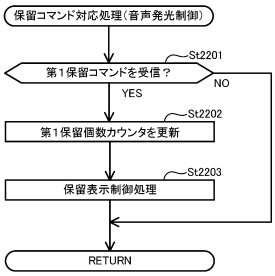
【図２３３】



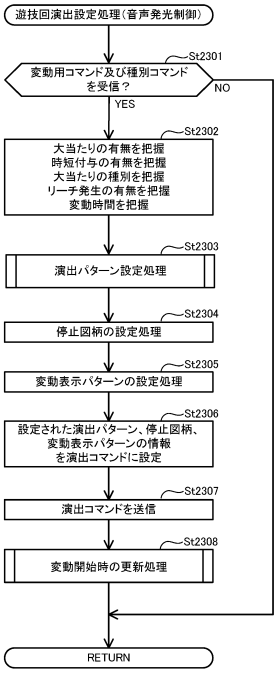
【図２３４】



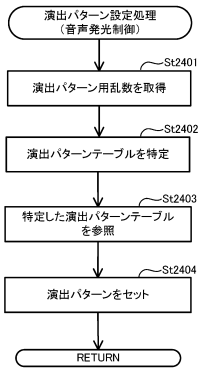
【図２３５】



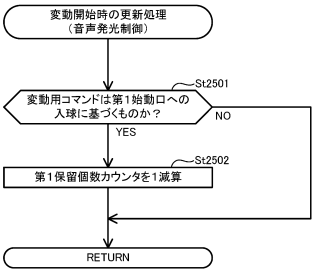
【図２３６】



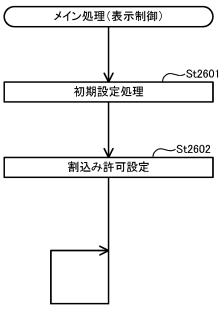
【図２３７】



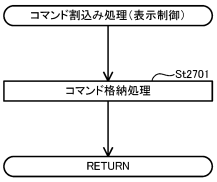
【図２３８】



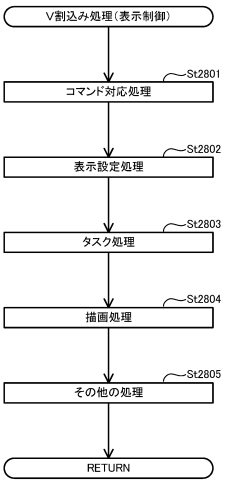
【図２３９】



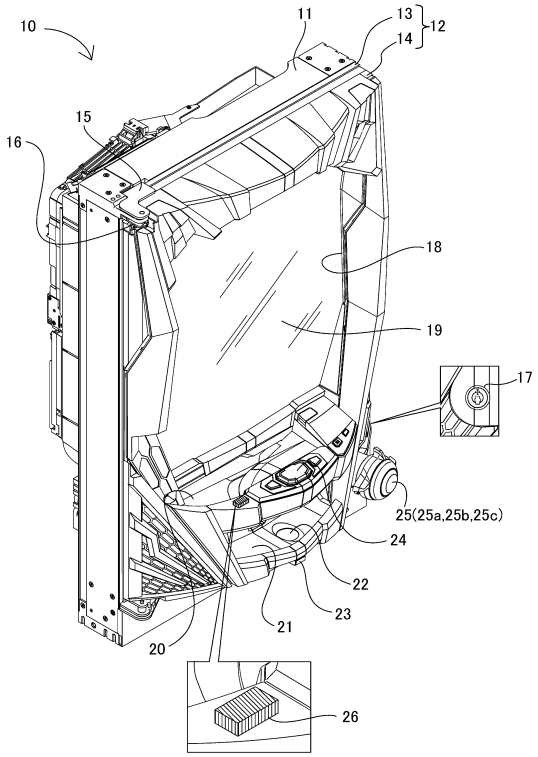
【図２４０】



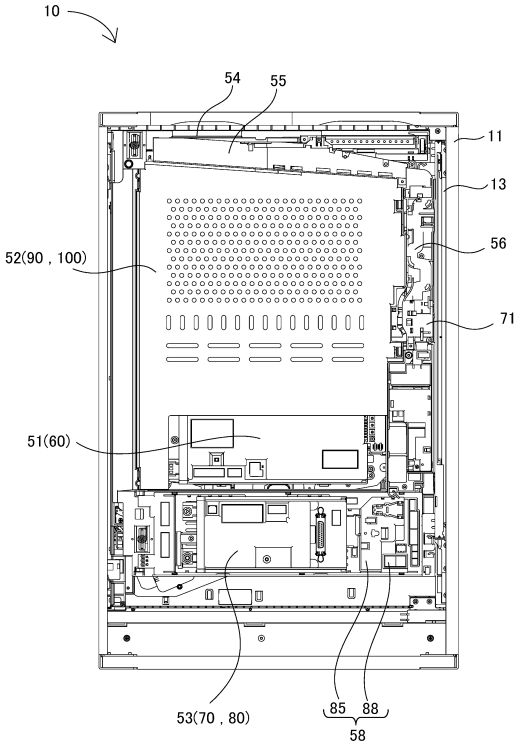
【図２４１】



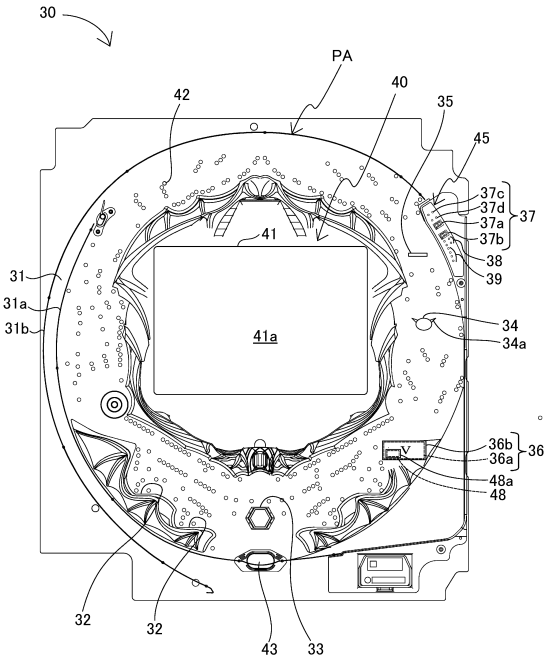
【図２４２】



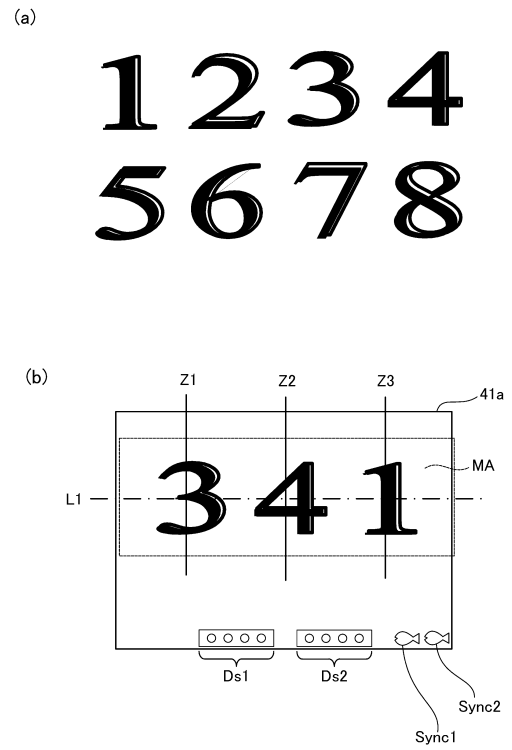
【図２４３】



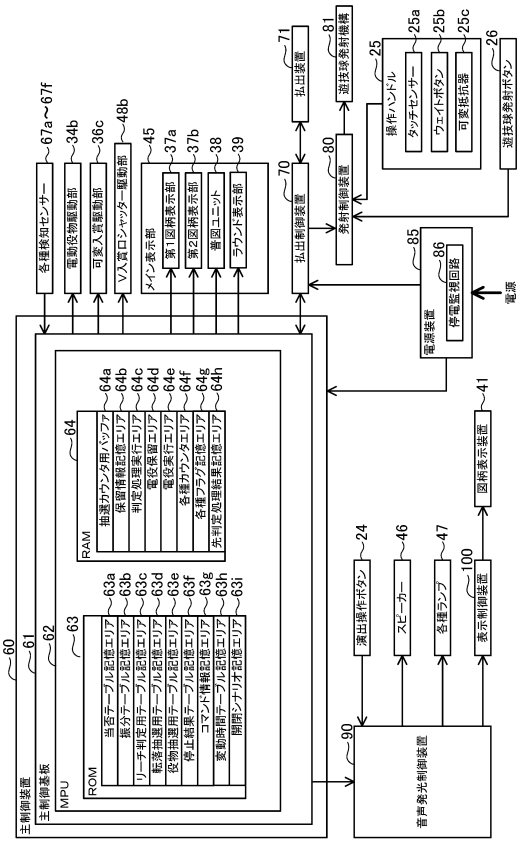
【図２４４】



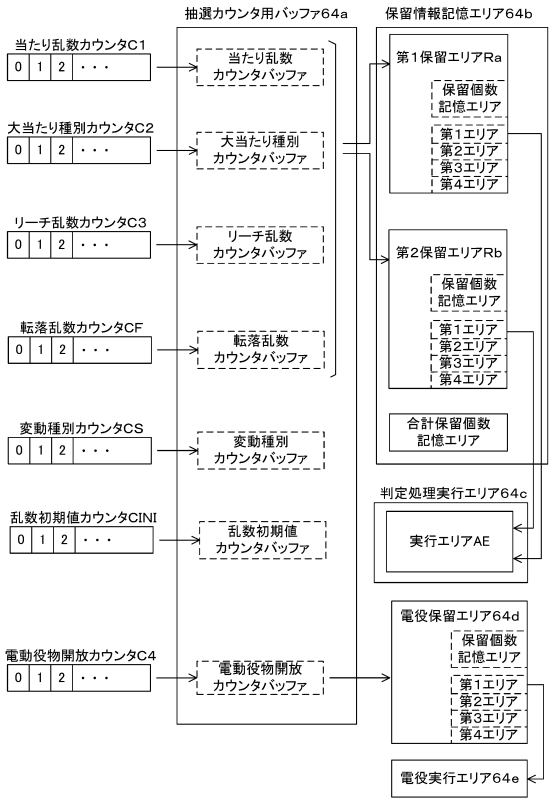
【図２４５】



【図２４６】



【図２４７】



【図２４８】

(a)

第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図２４９】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	時短付与（次回大当たりまで）

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図２５０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～19	8R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）
20～39	8R通常大当たり	低	低

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～39	16R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）

【図２５１】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～299）	転落抽選結果
0～99	当選（転落）
100～299	外れ（継続）

【図２５２】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

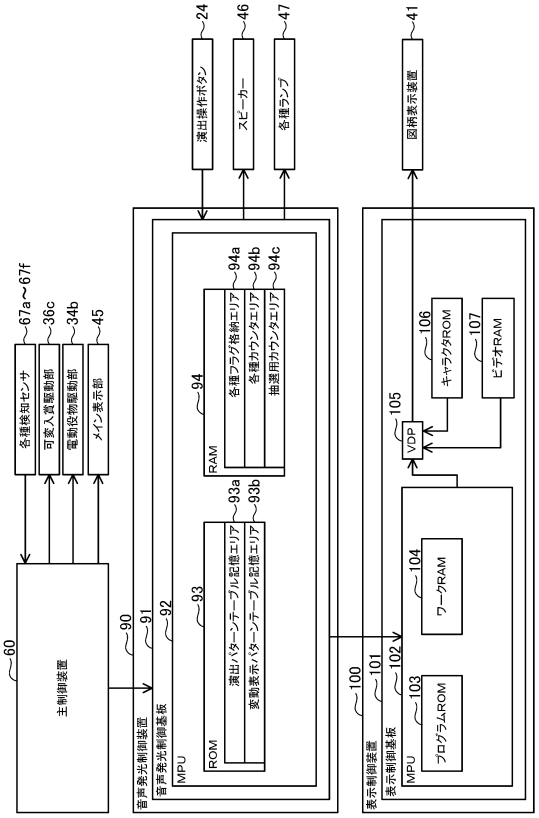
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

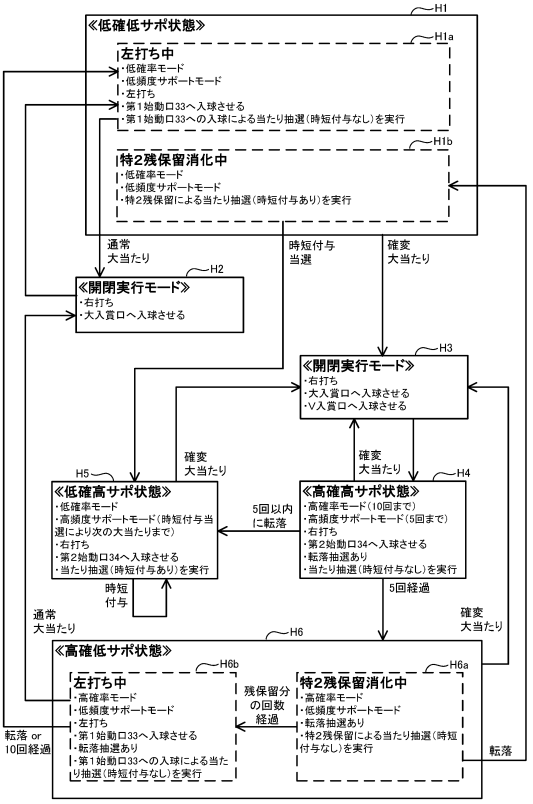
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

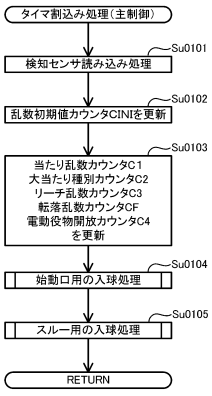
【図２５３】



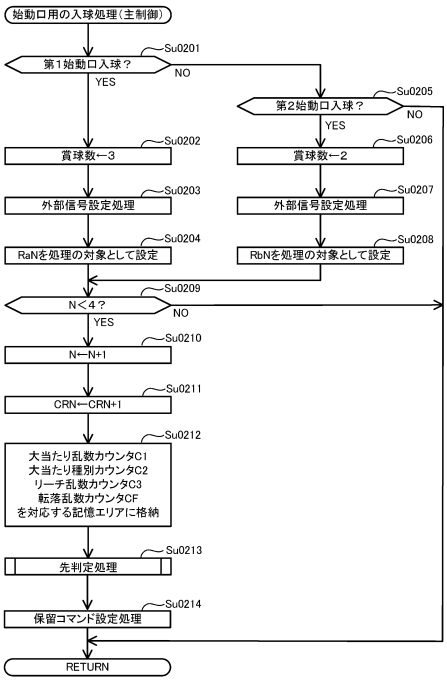
【図２５４】



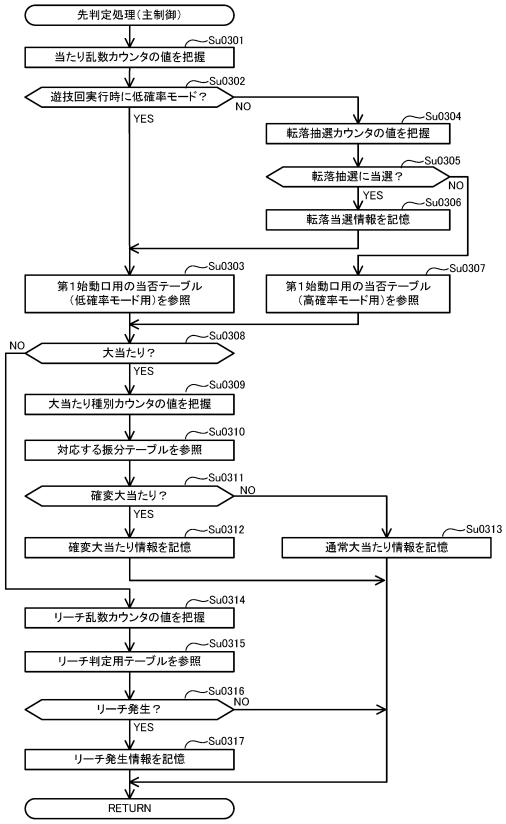
【図２５５】



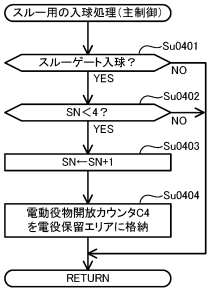
【図２５６】



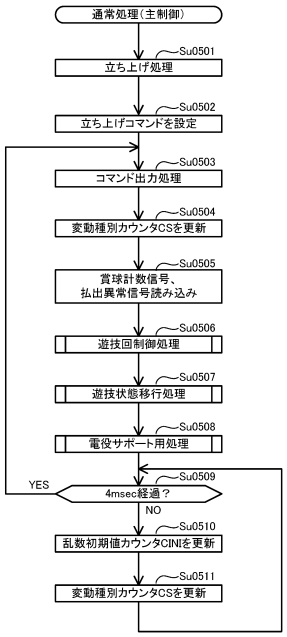
【図２５７】



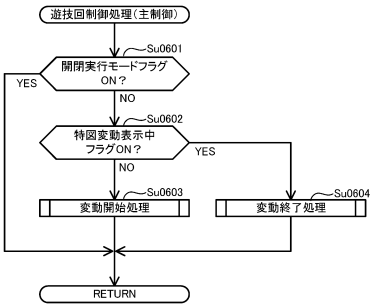
【図２５８】



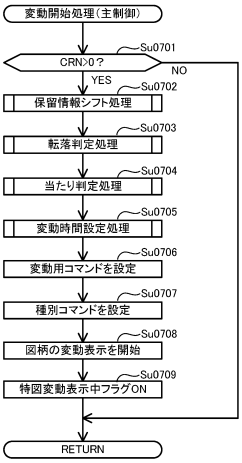
【図２５９】



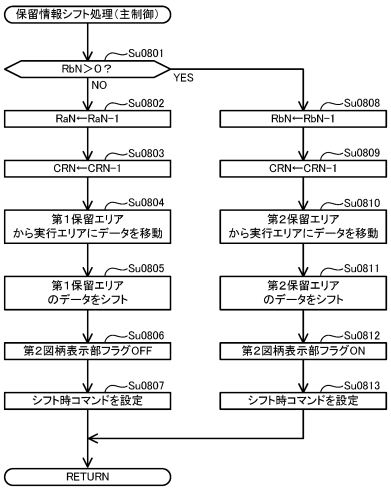
【図２６０】



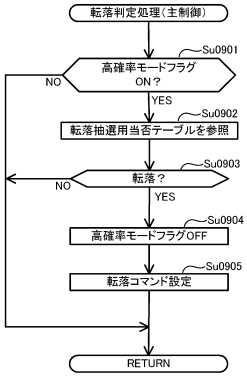
【図２６１】



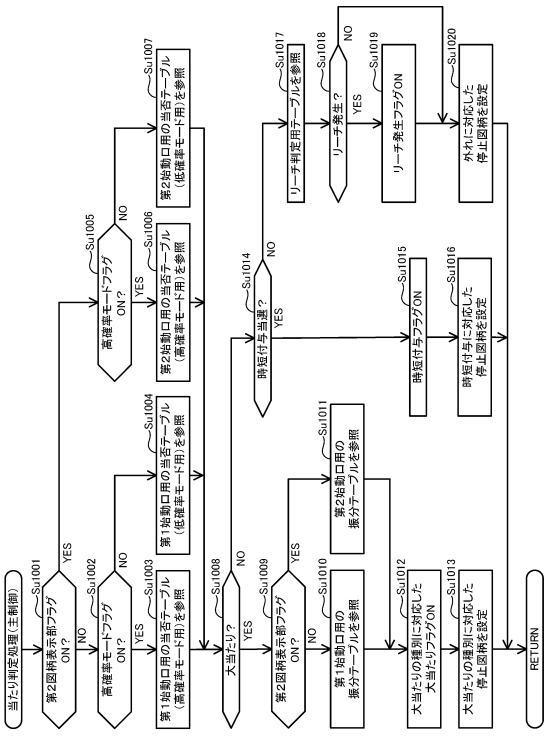
【図２６２】



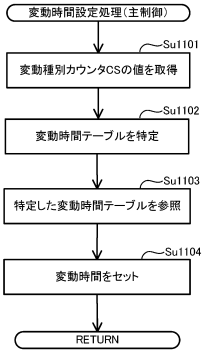
【図２６３】



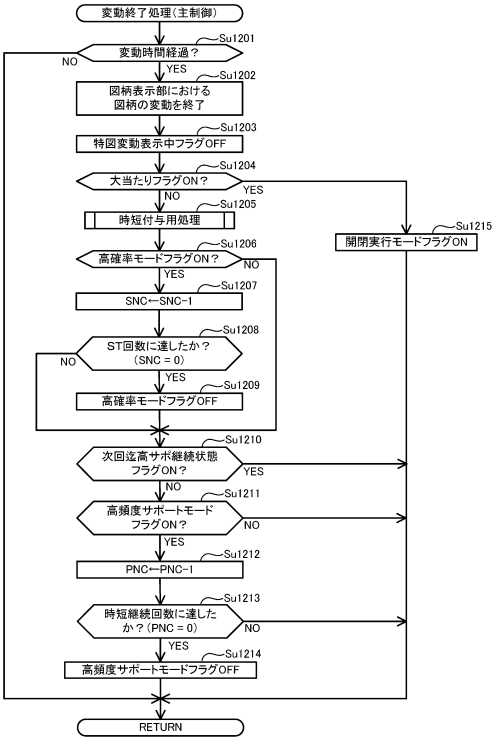
【図２６４】



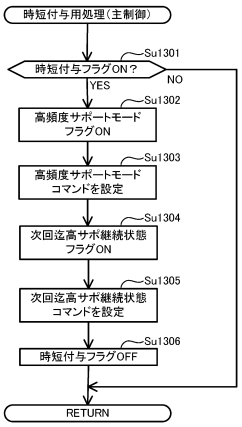
【図２６５】



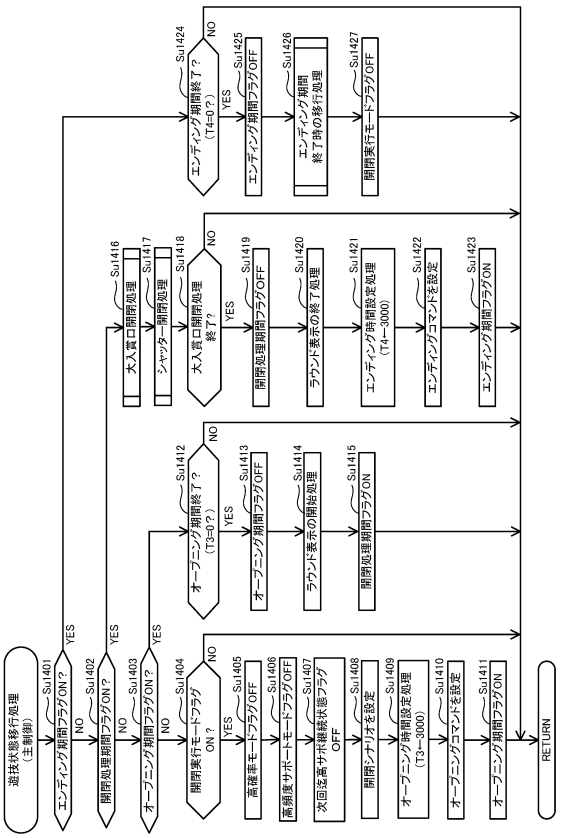
【図２６６】



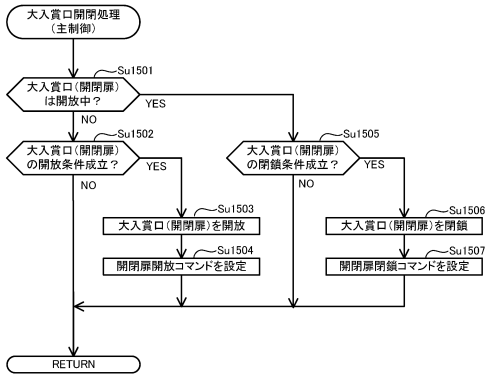
【図２６７】



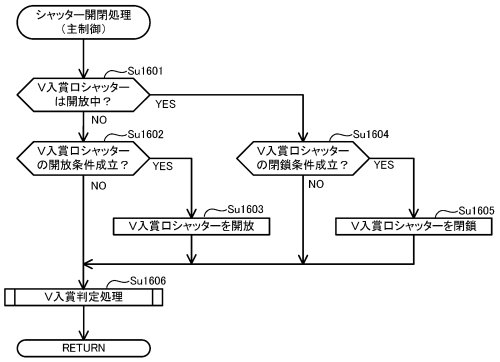
【図２６８】



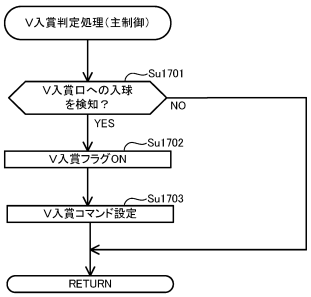
【図２６９】



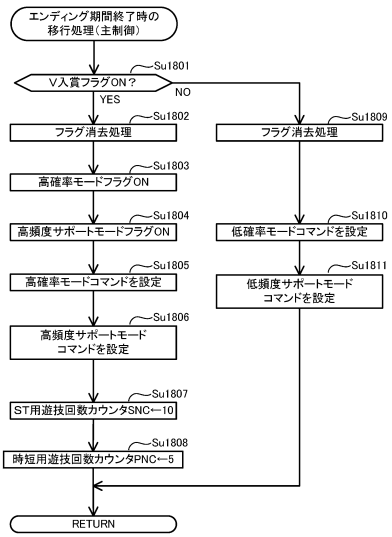
【図２７０】



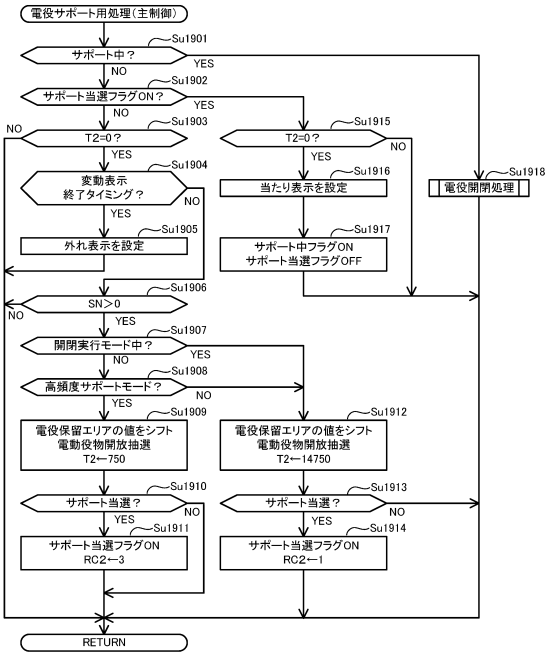
【図２７１】



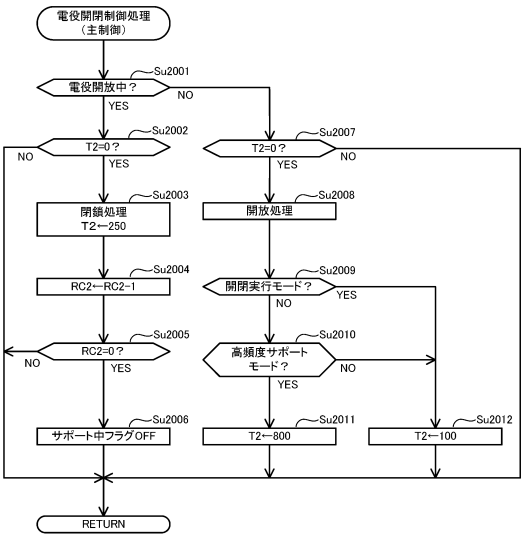
【図２７２】



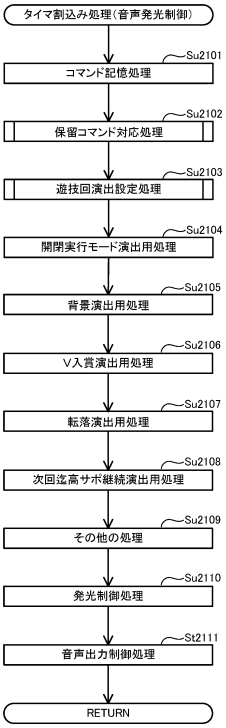
【図２７３】



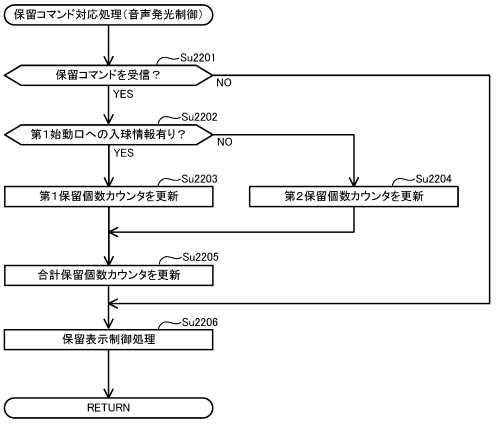
【図２７４】



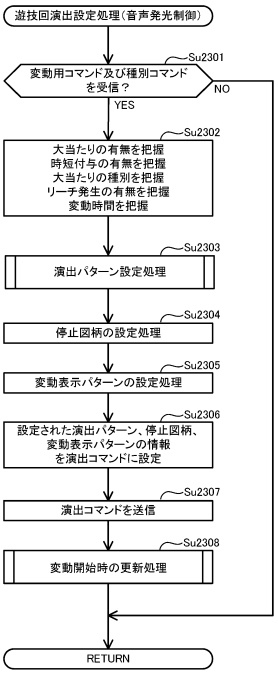
【図２７５】



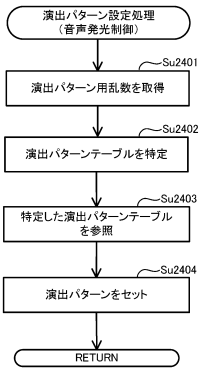
【図２７６】



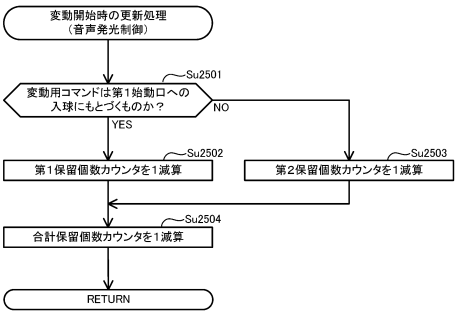
【図２７７】



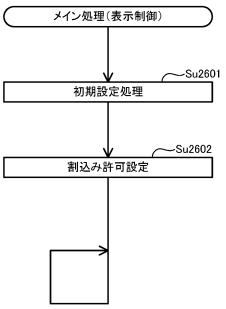
【図２７８】



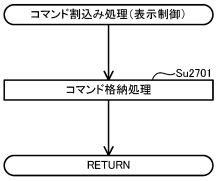
【図２７９】



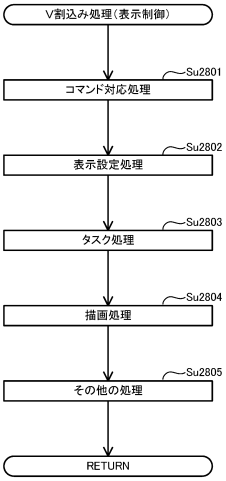
【図２８０】



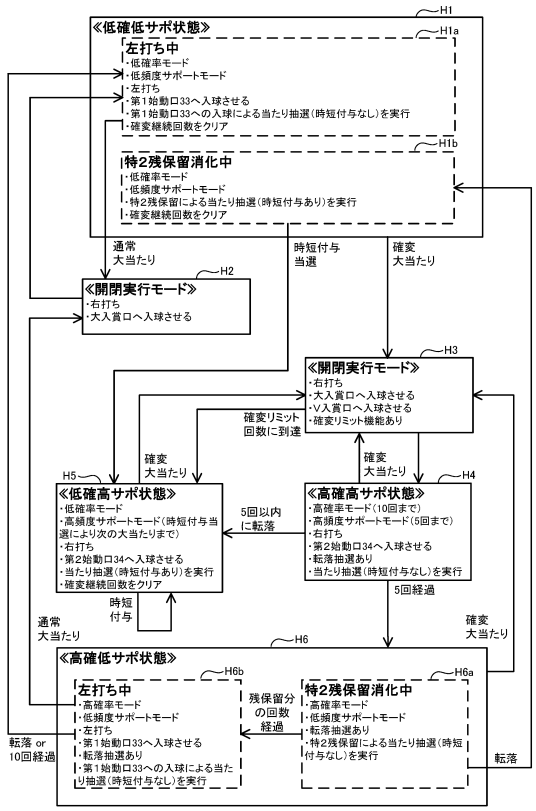
【図２８１】



【図２８２】



【図２８３】



【図２８４】

(a)

第１始動口用の振分テーブル（低確率モード用）

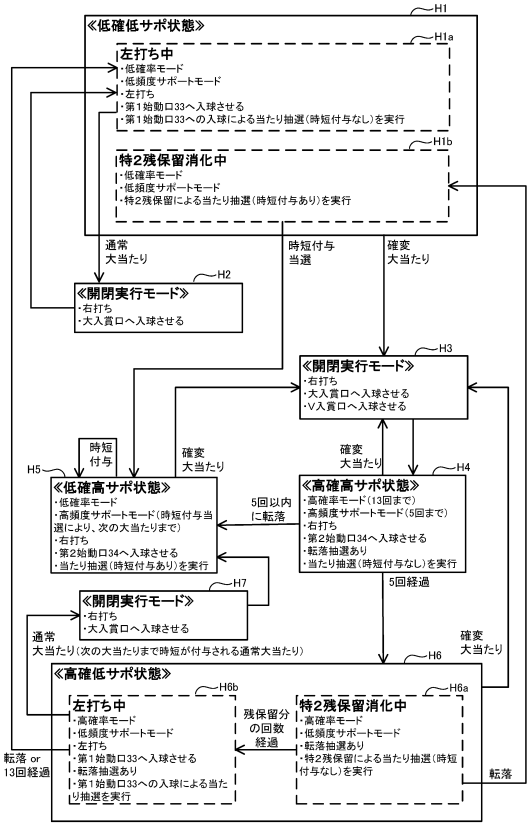
大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～19	8R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）
20～39	8R通常大当たり	低	低

(b)

第１始動口用の振分テーブル（高確率モード用）

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～19	8R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）
20～39	8R通常大当たり	低	高（次の大当たりまで）

【図２８５】

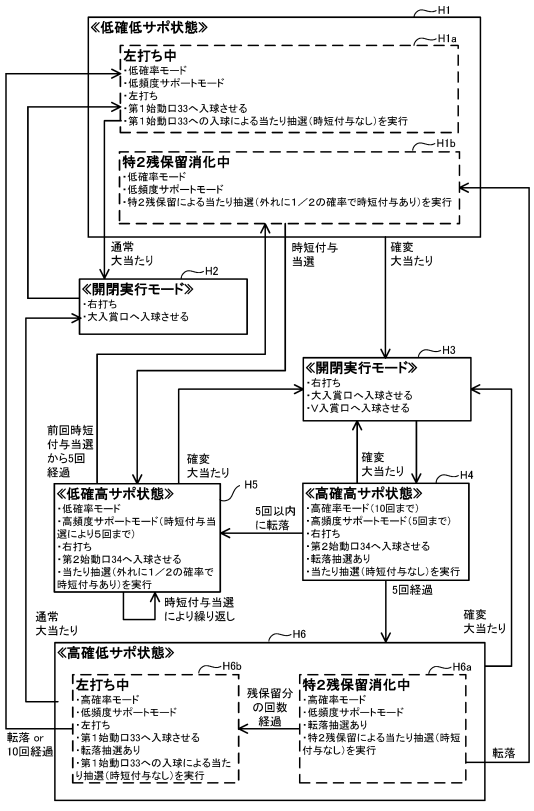


【図２８６】

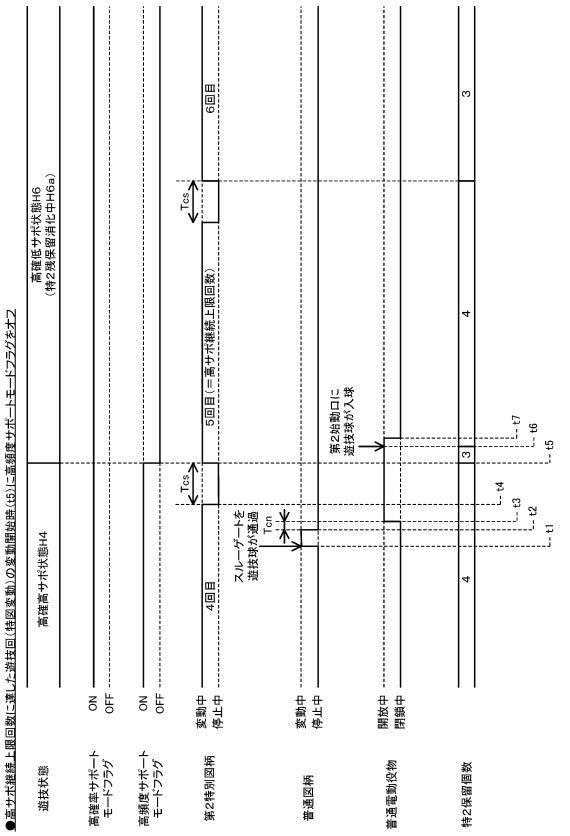
第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～1999	時短付与（5回まで）
2000～3979	外れ

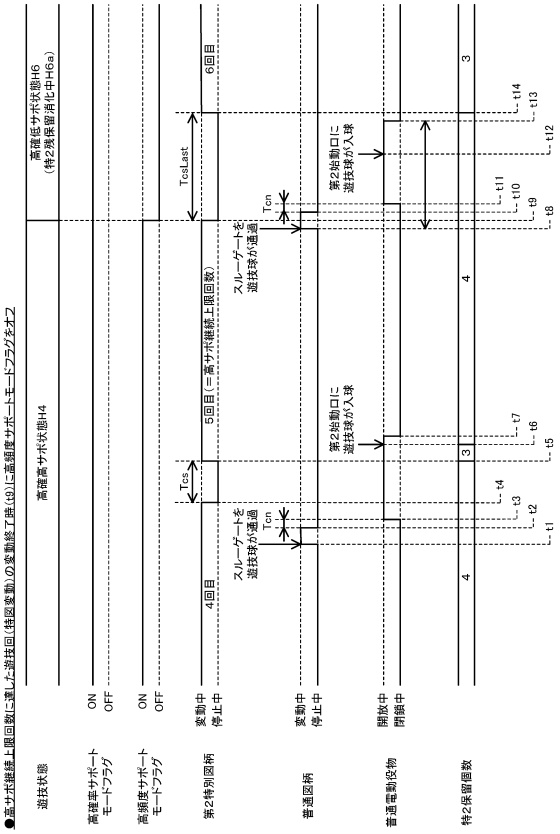
【図２８７】



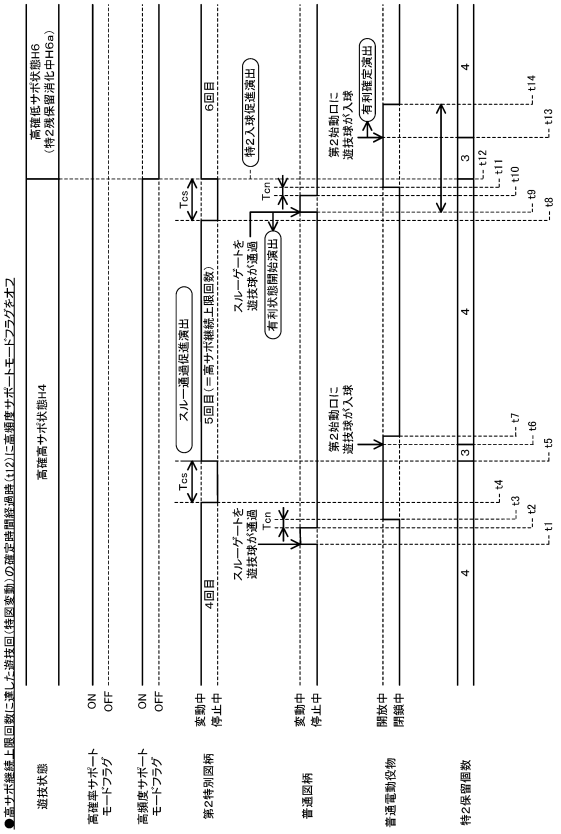
【図２８８】



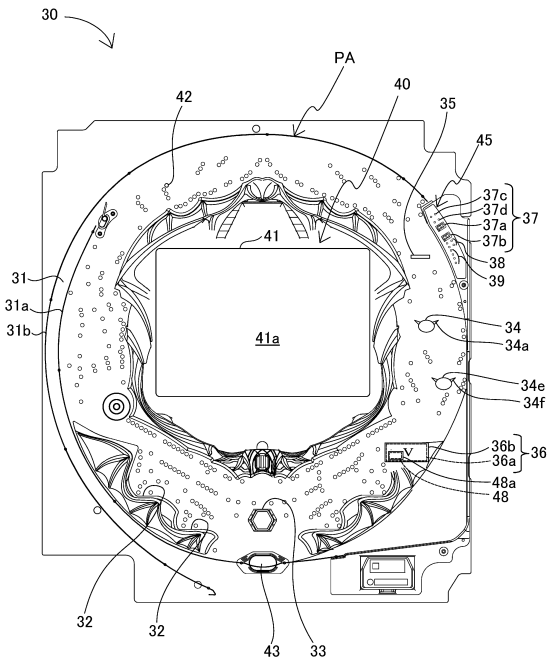
【図２８９】



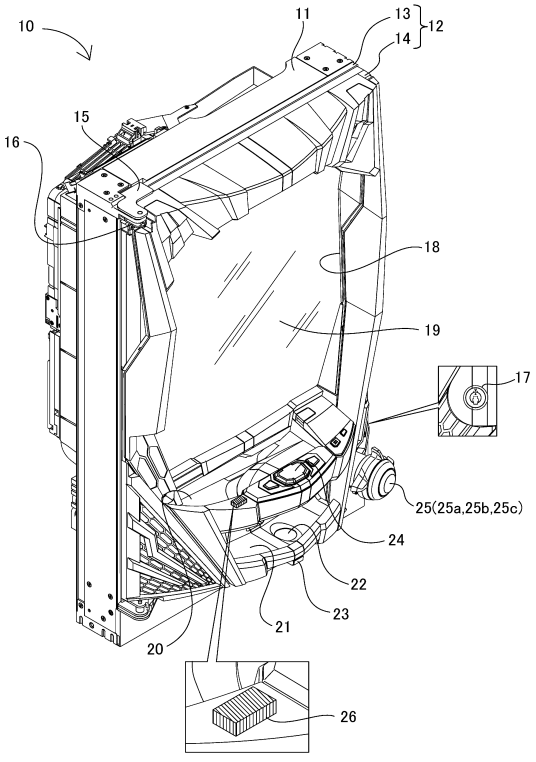
【図２９０】



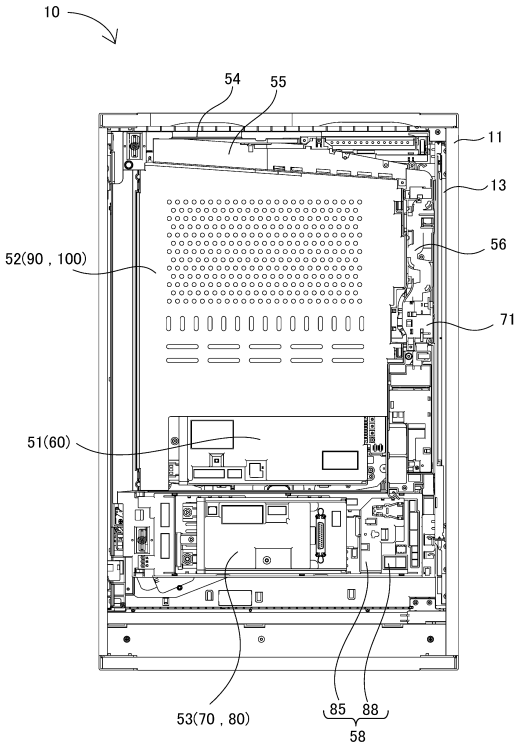
【図２９１】



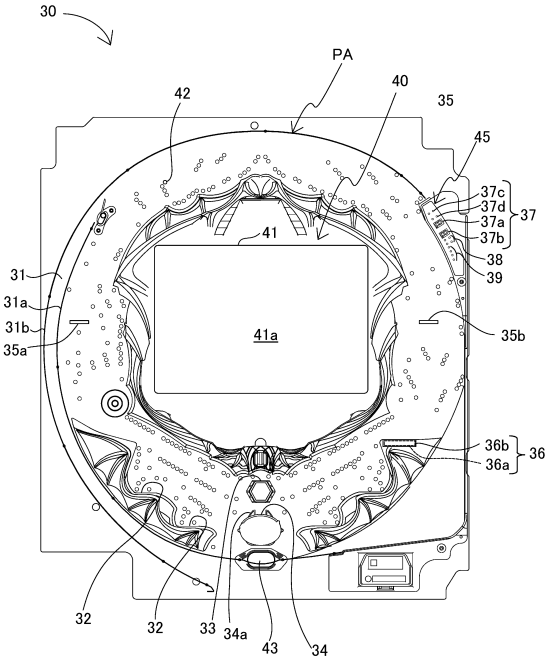
【図２９２】



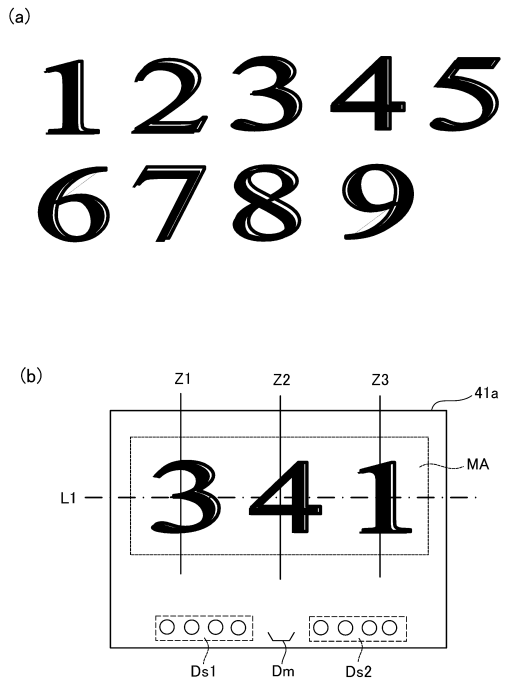
【図２９３】



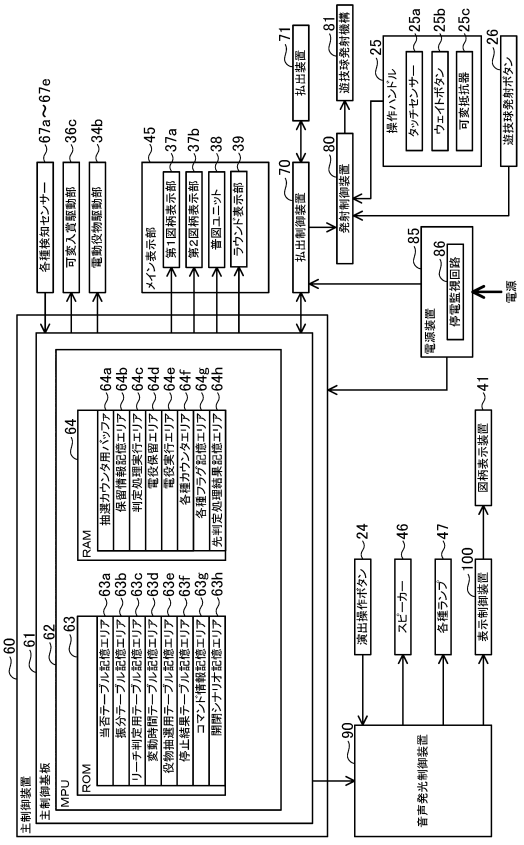
【図２９４】



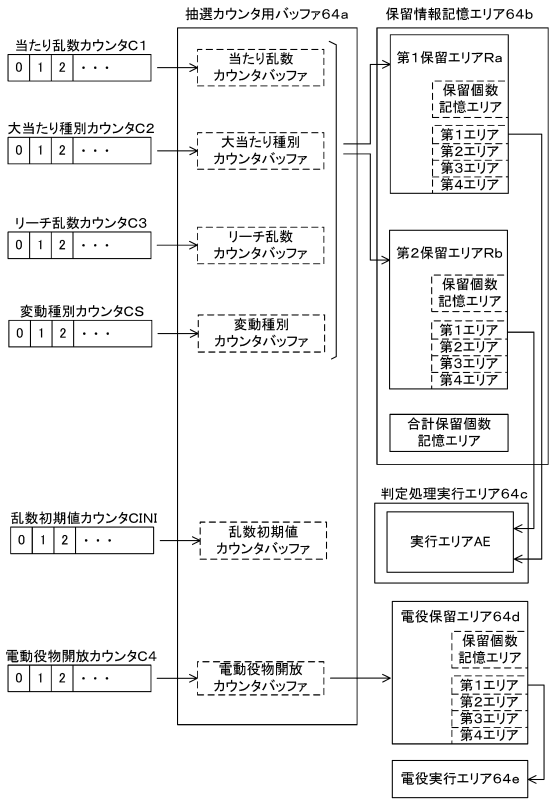
【図２９５】



【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２９９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図３００】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

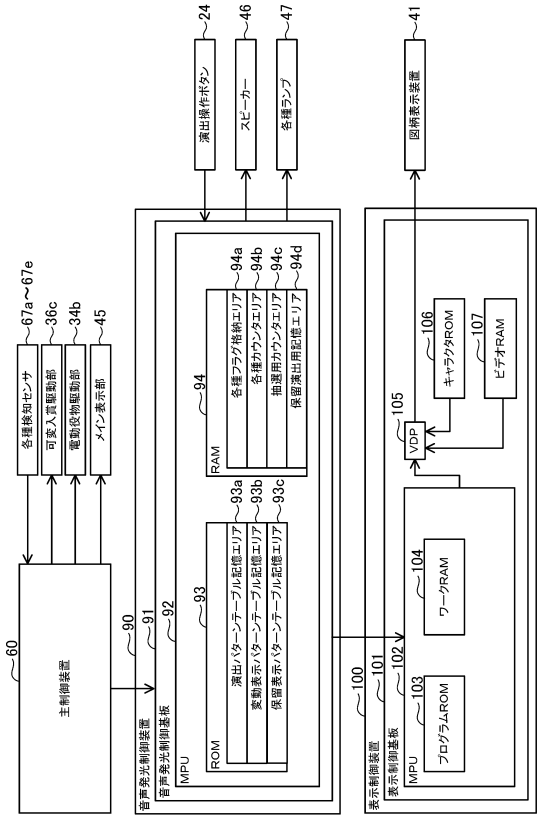
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役短開放
2，3	電役長開放
4～465	外れ

(b)

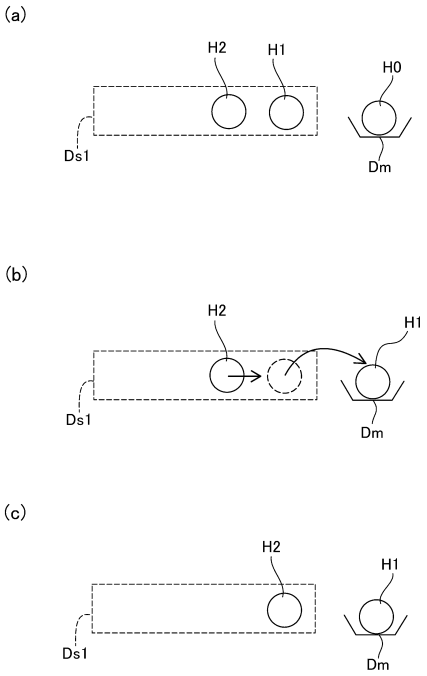
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役中開放
462～465	外れ

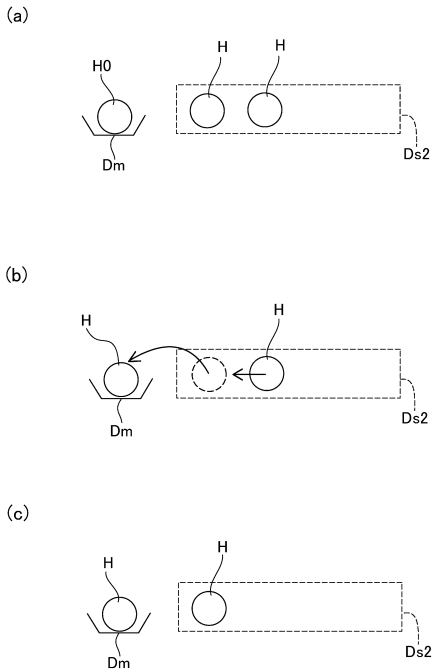
【図３０１】



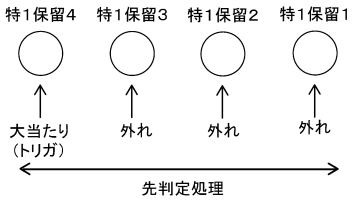
【図３０２】



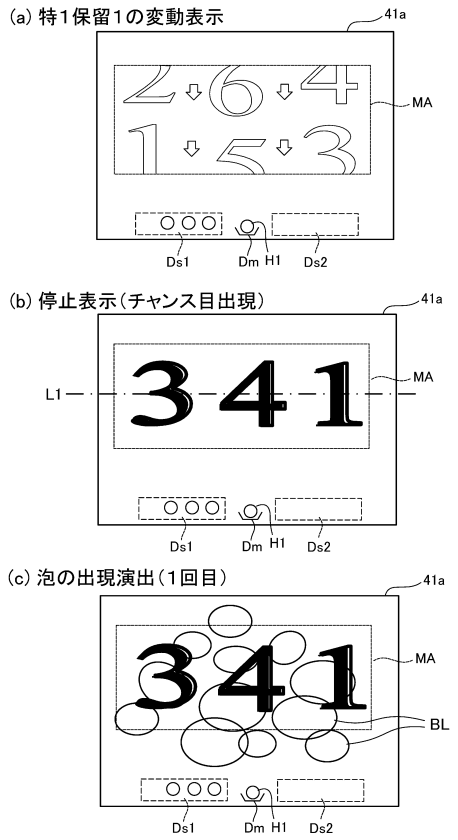
【図３０３】



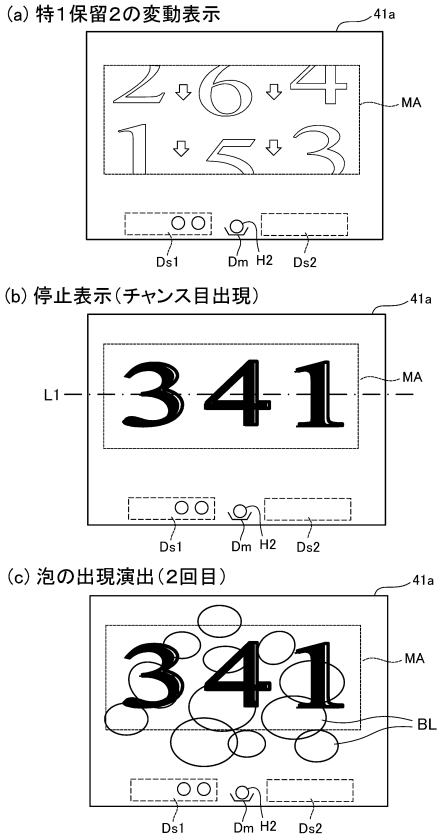
【図３０４】



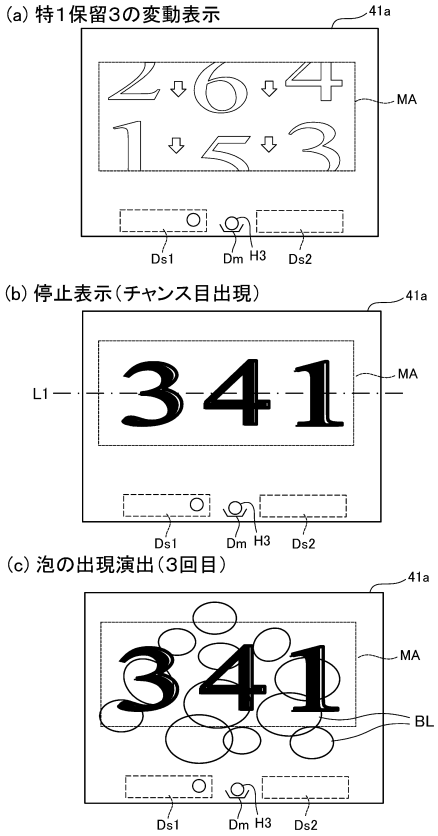
【図３０５】



【図３０６】



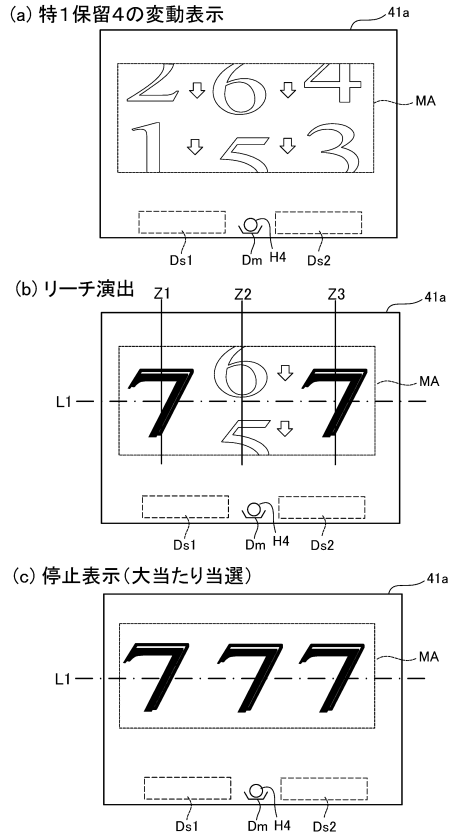
【図３０７】



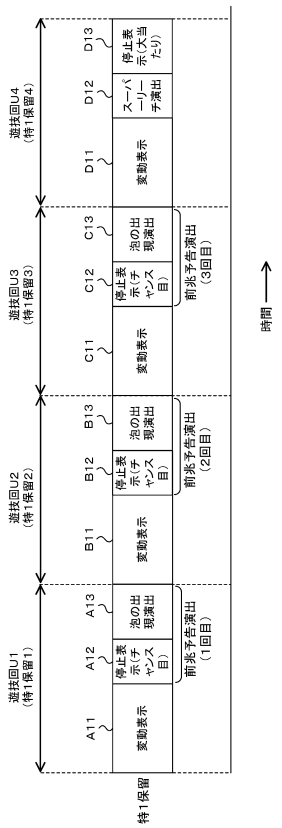
【図３０８】

前兆予告演出の出現回数	実行予定演出
1	ノーマルリーチ以上
2	ノーマルリーチ以上
3	スーパーリーチ以上
4	スペシャルリーチからの大当たり確定

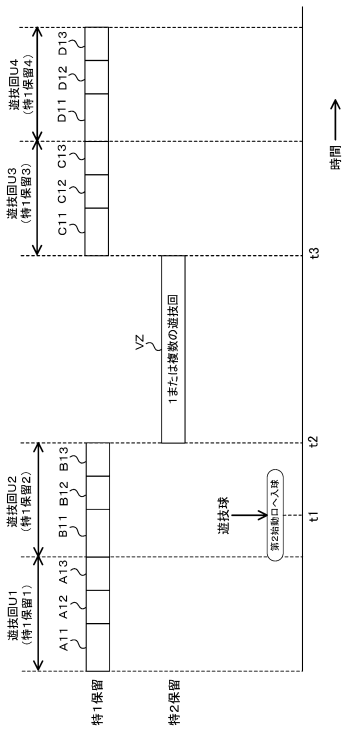
【図３０９】



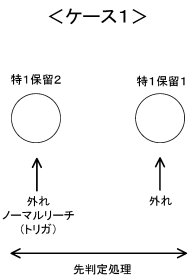
【図３１０】



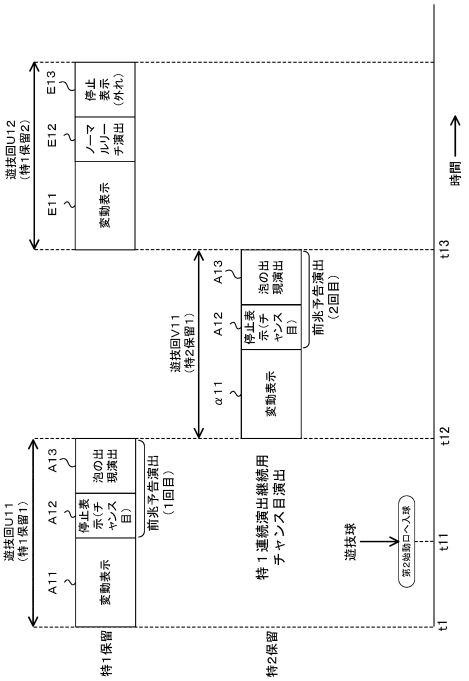
【図３１１】



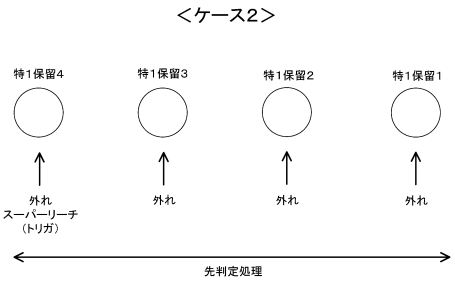
【図３１２】



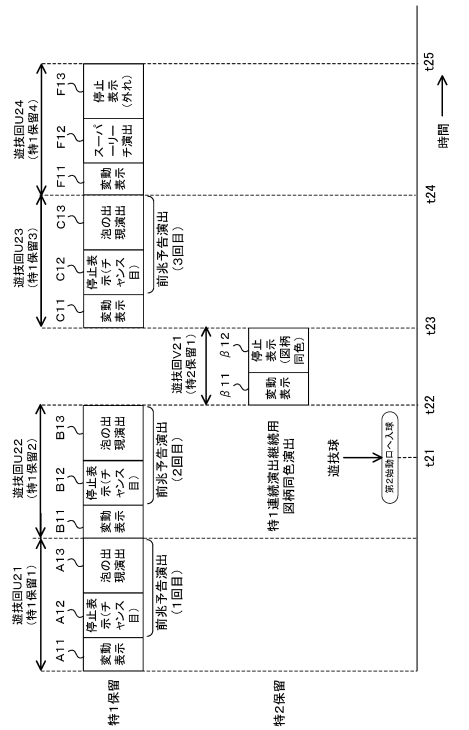
【図３１３】



【図３１４】



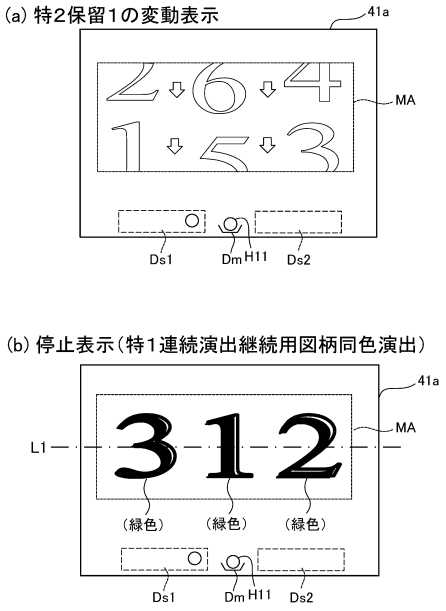
【図３１５】



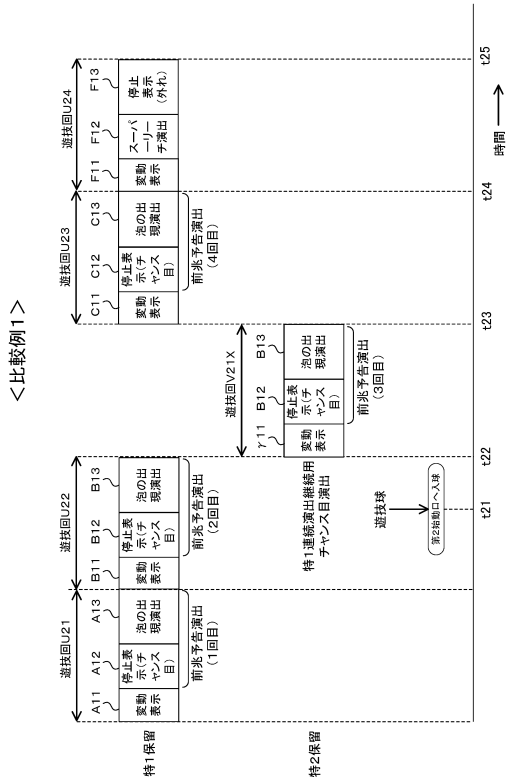
【図３１６】

図柄同色の色	実行予定演出
緑	ノーマルリーチ以上
赤	スーパーリーチ以上
金	スペシャルリーチからの大当たり確定

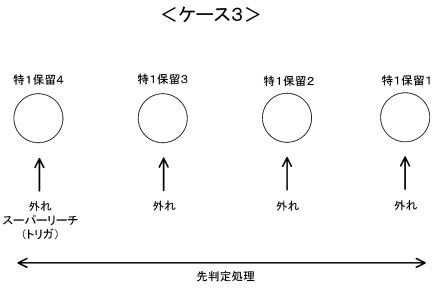
【図３１７】



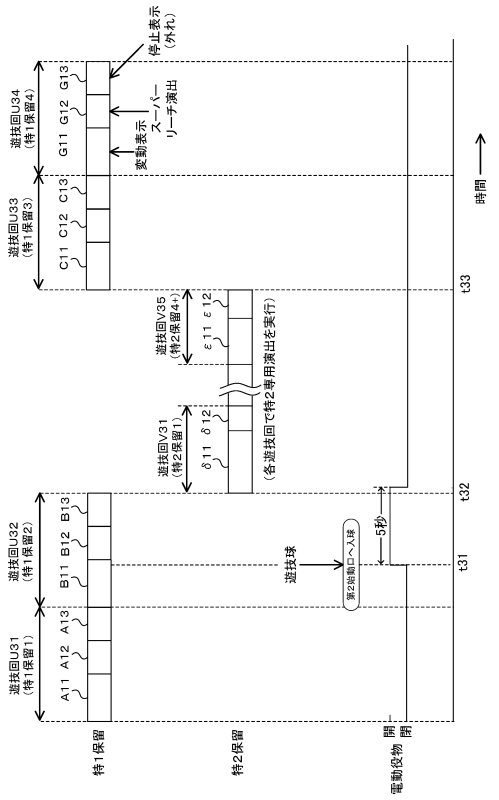
【図３１８】



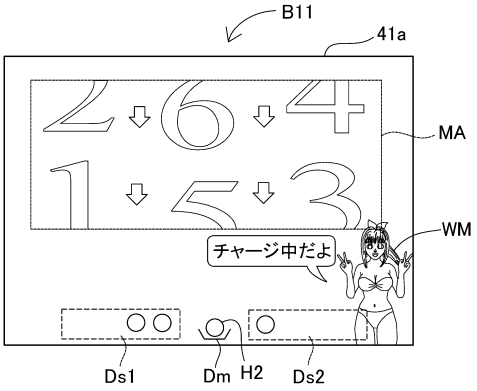
【図３１９】



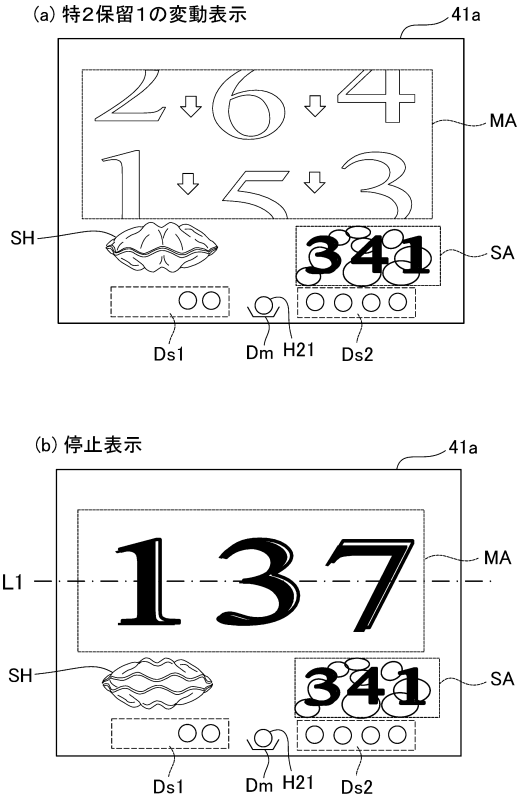
【図３２０】



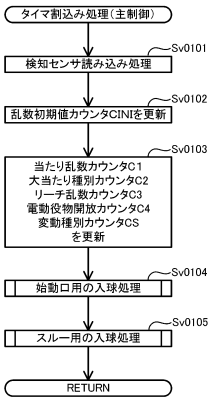
【図３２１】



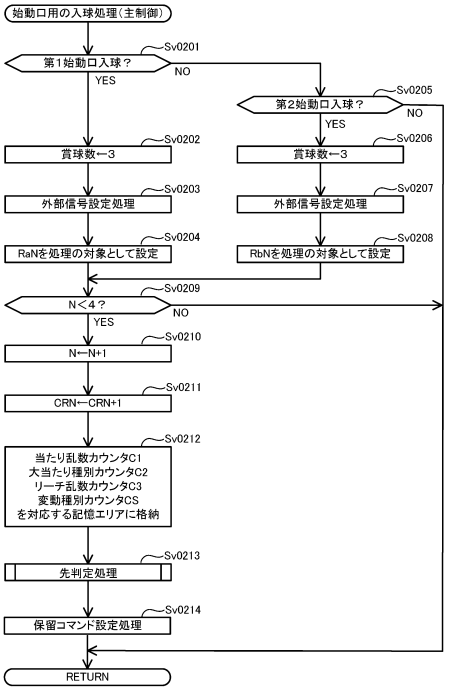
【図３２２】



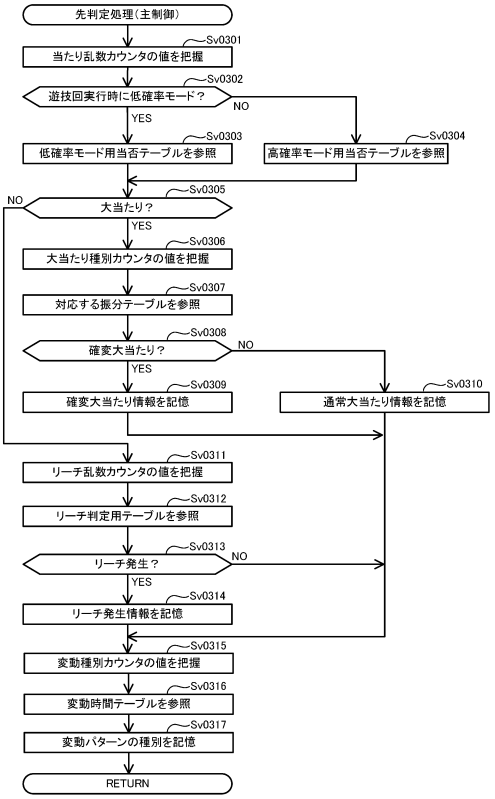
【図３２３】



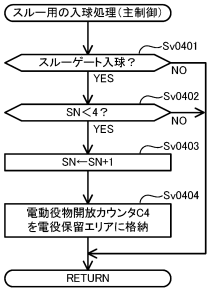
【図３２４】



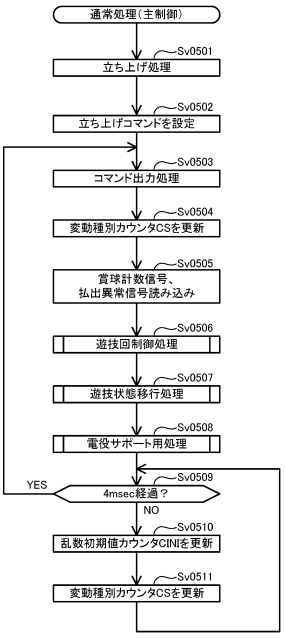
【図３２５】



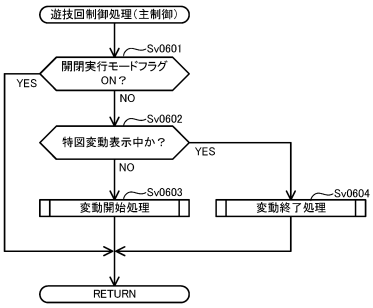
【図３２６】



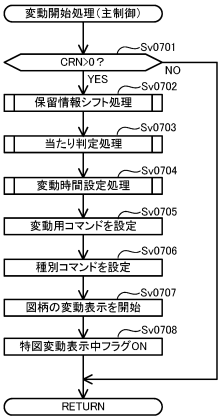
【図３２７】



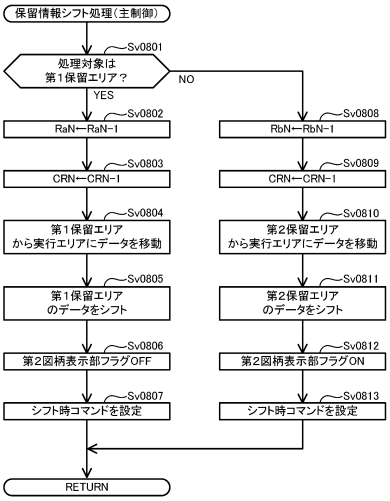
【図３２８】



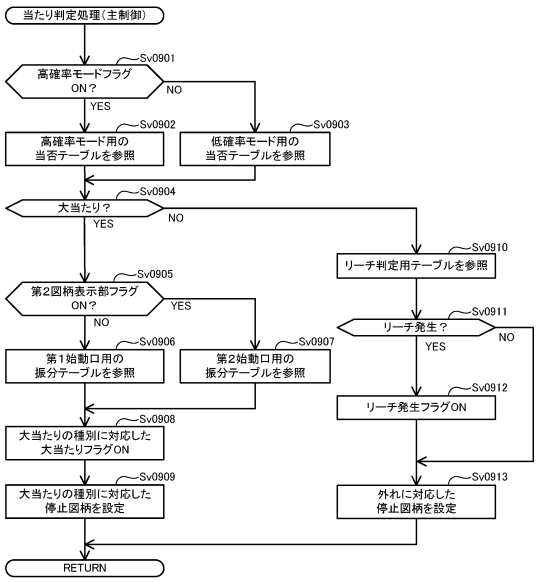
【図３２９】



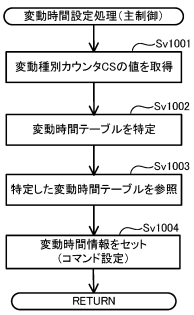
【図３３０】



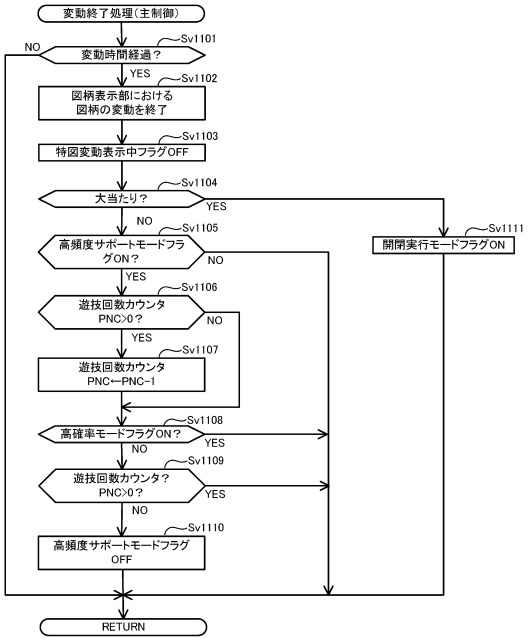
【図３３１】



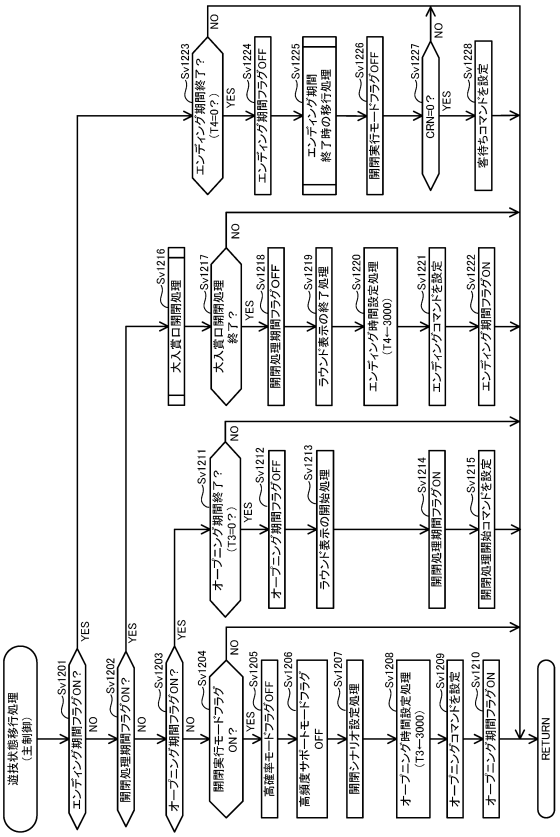
【図３３２】



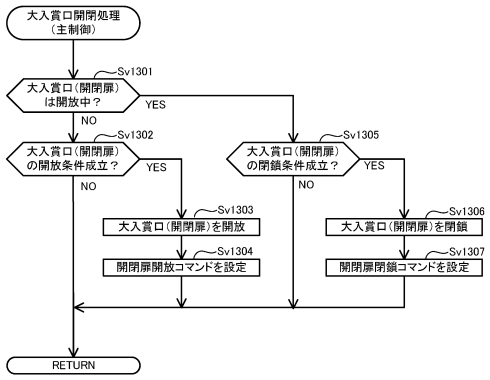
【図３３３】



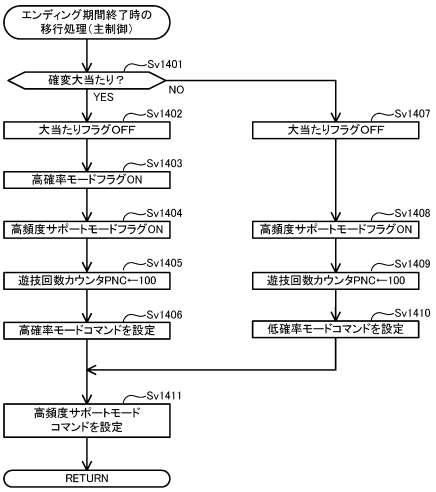
【図３３４】



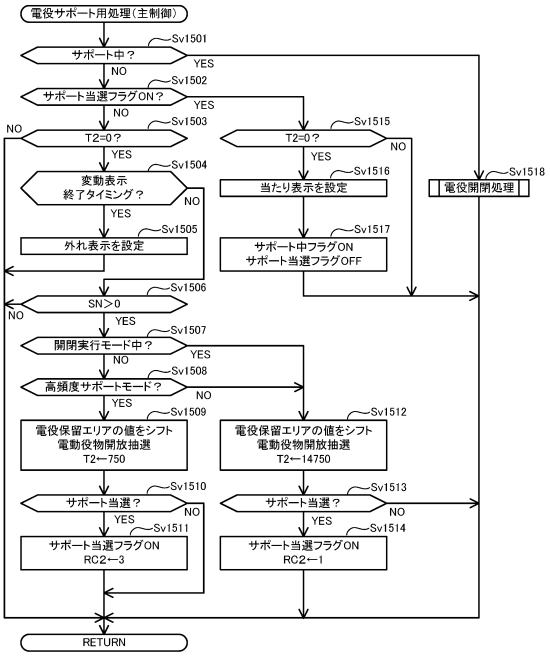
【図３３５】



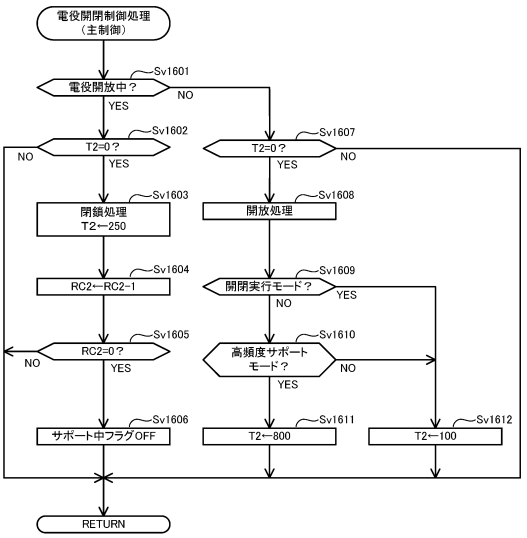
【図３３６】



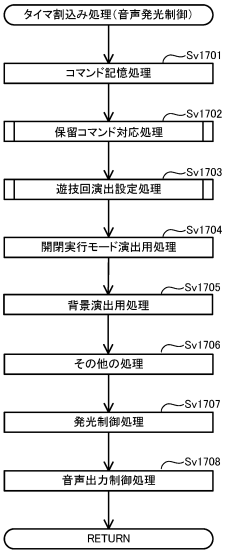
【図３３７】



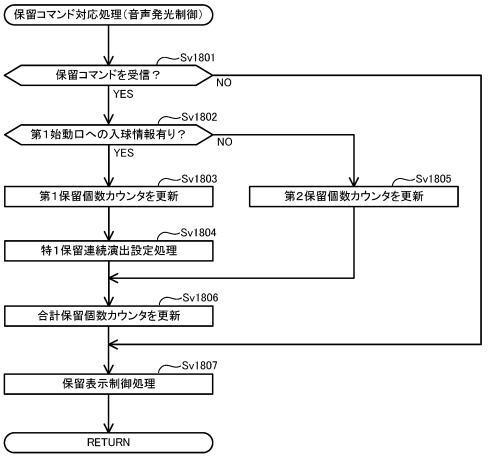
【図３３８】



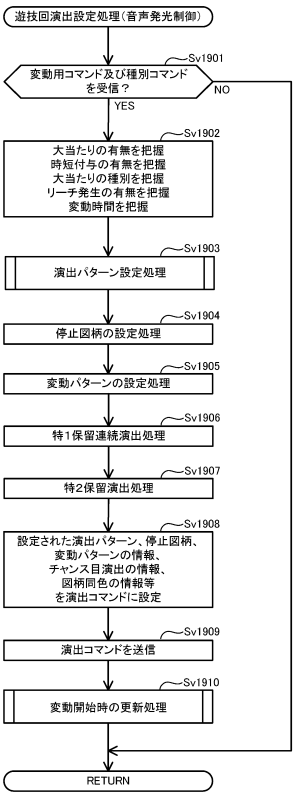
【図３３９】



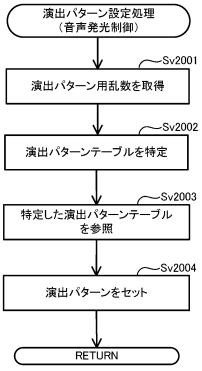
【図３４０】



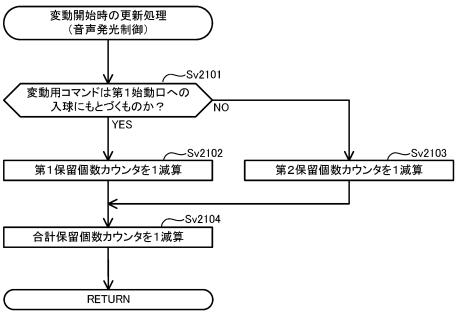
【図３４１】



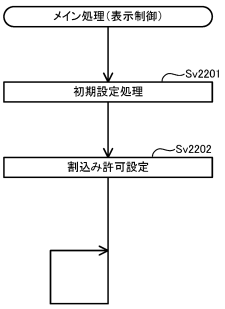
【図３４２】



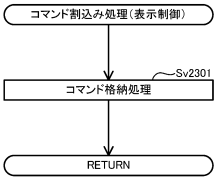
【図３４３】



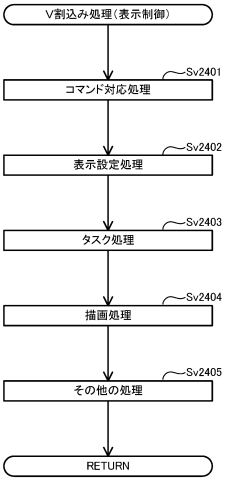
【図３４４】



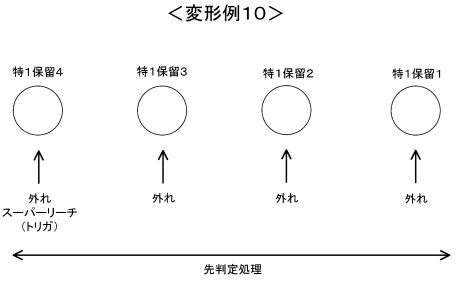
【図３４５】



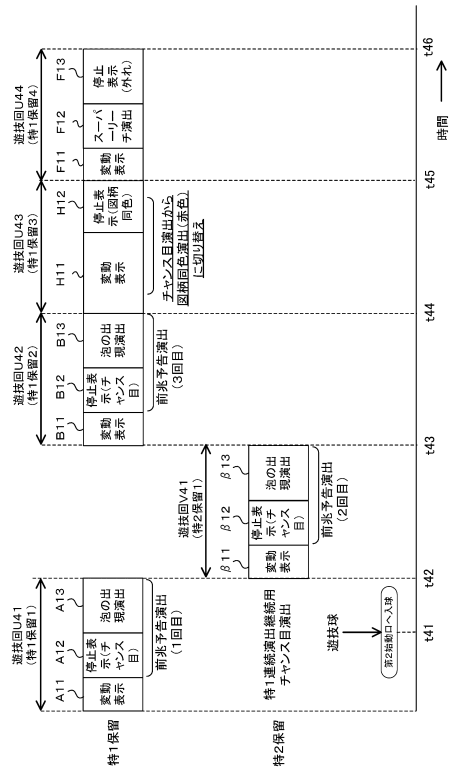
【図３４６】



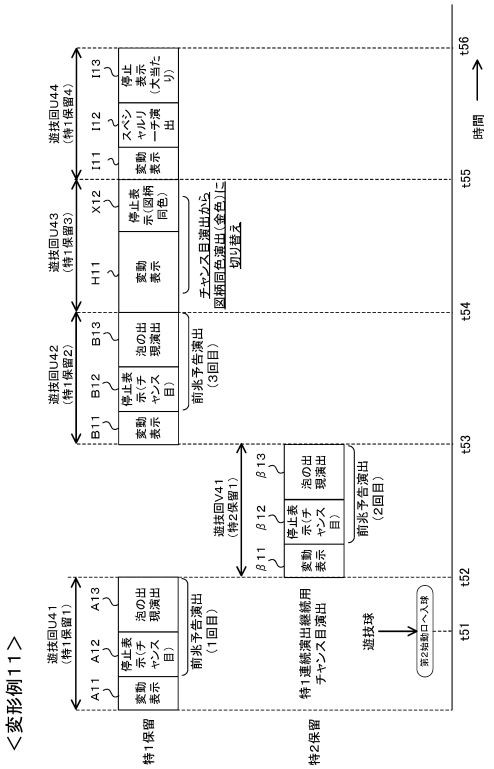
【図３４７】



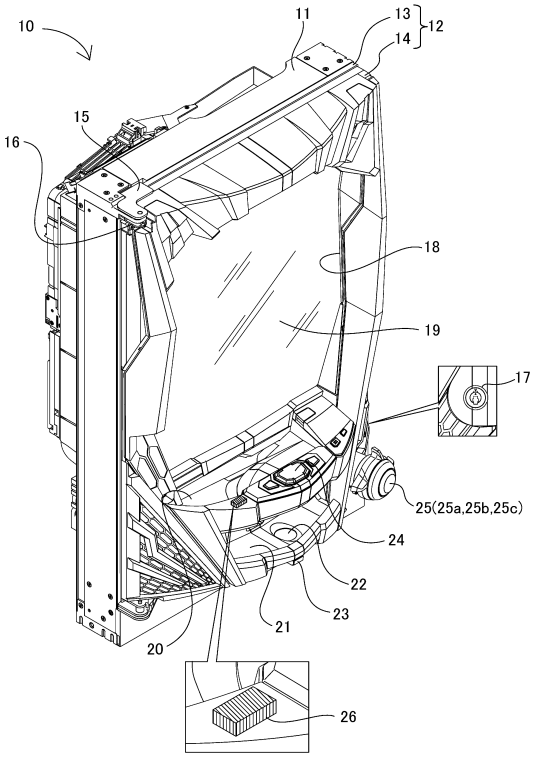
【図３４８】



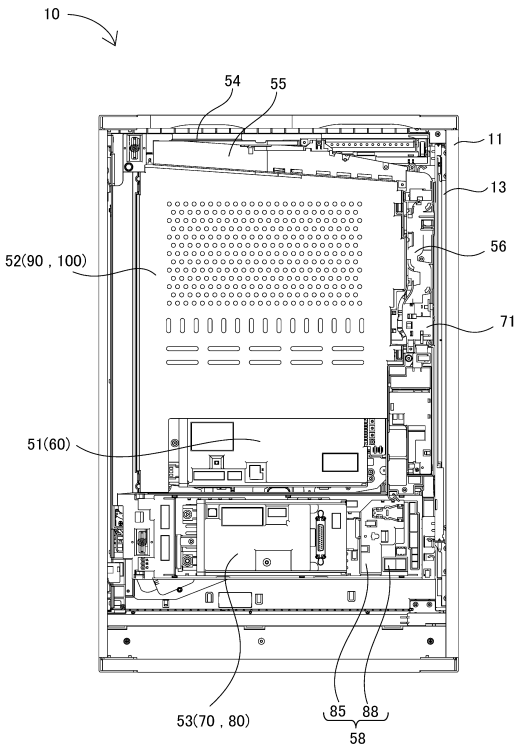
【図３４９】



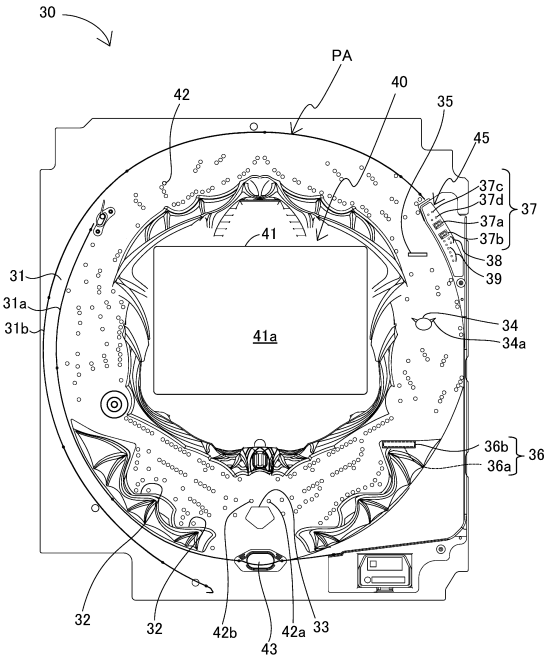
【図３５０】



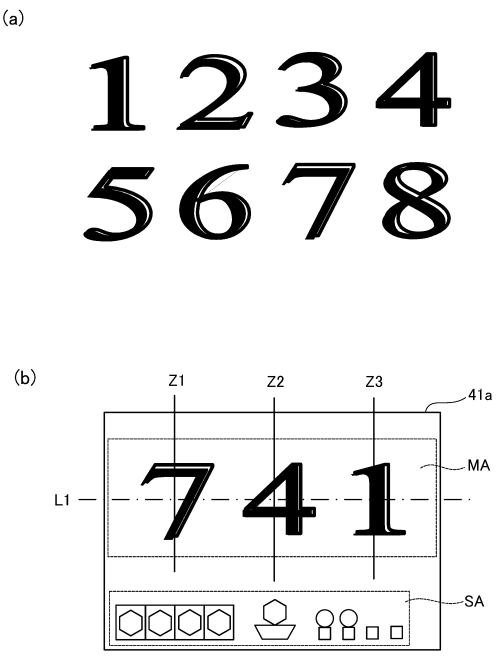
【図３５１】



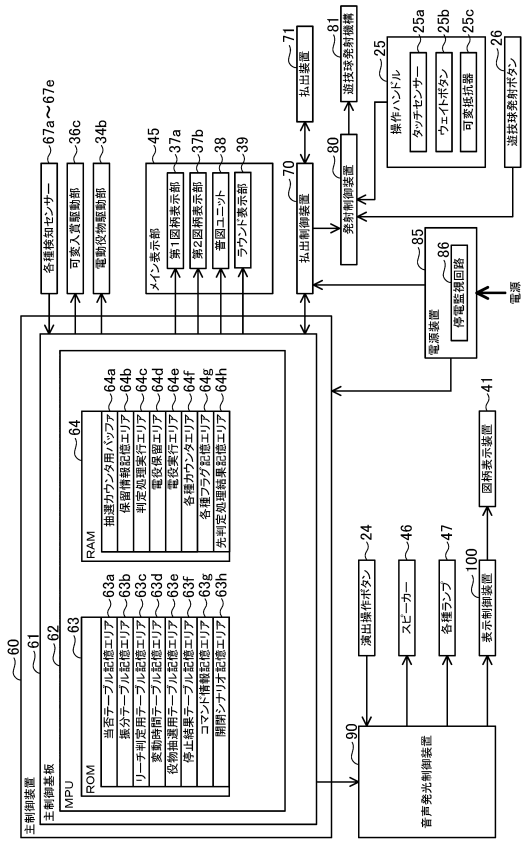
【図３５２】



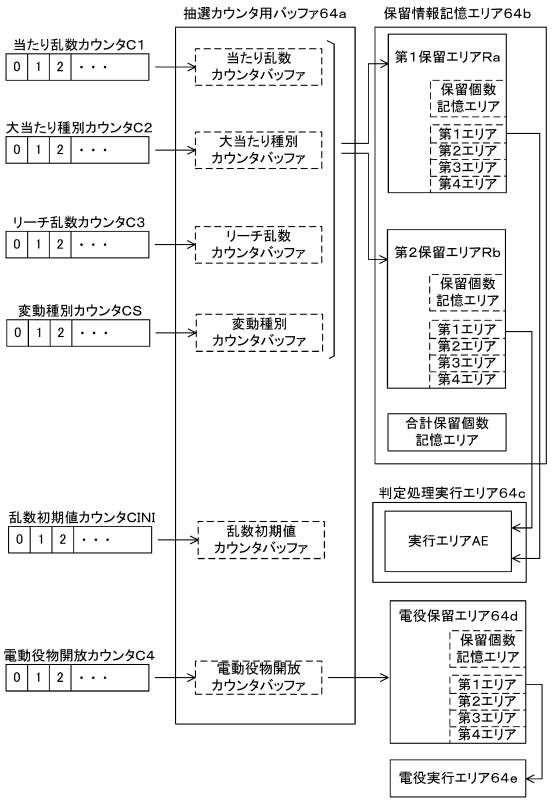
【図３５３】



【図３５４】



【図３５５】



【図３５６】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図３５７】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図３５８】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

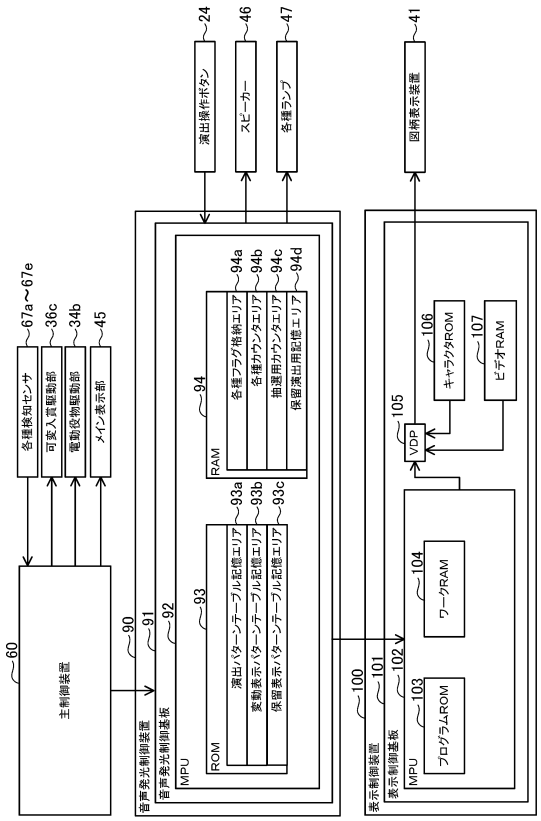
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

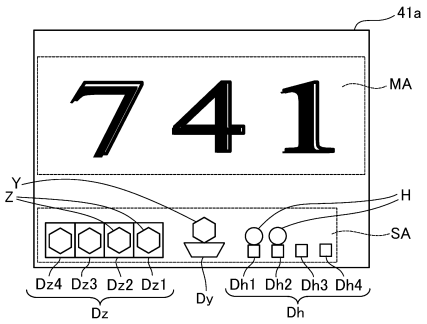
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

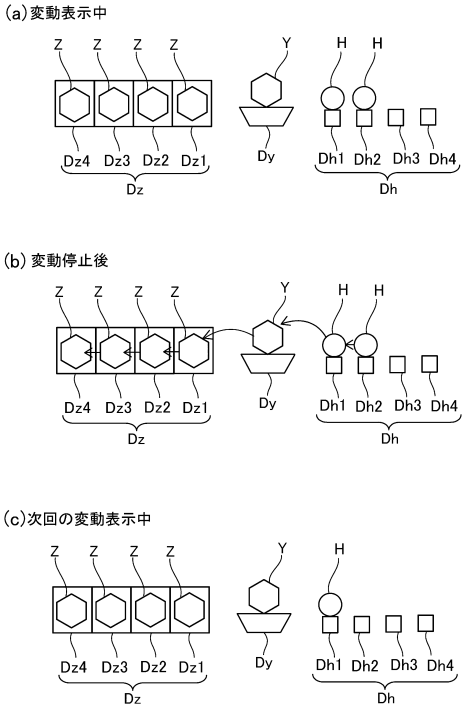
【図３５９】



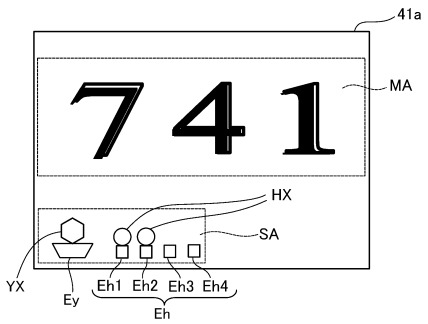
【図３６０】



【図３６１】



【図３６２】

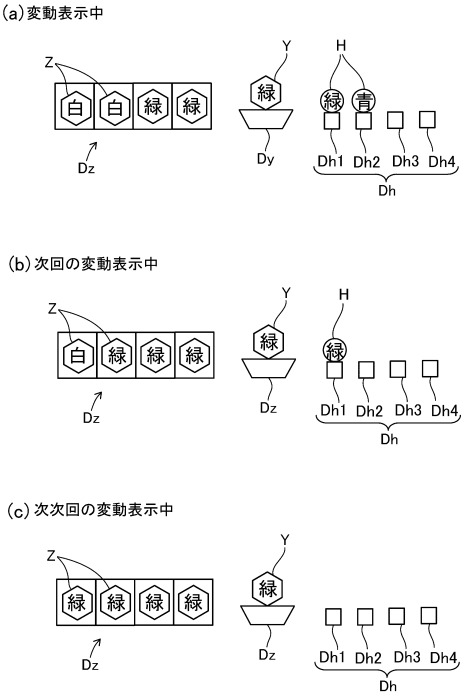


【図３６３】

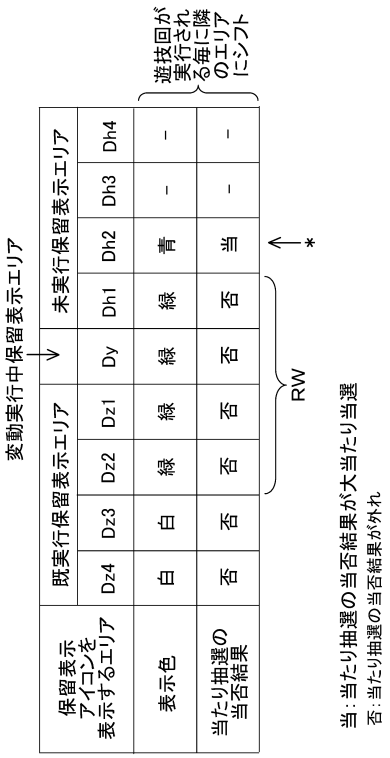
参照条件：特1保留数が2であり、大当たり当選

リーチの種類	保留変化パターン乱数（0～99）	保留変化パターン（保留変化シナリオ）		
		特1保留2	特1保留1	特1保留0
ノーマルリーチ	0～9	白	白	白
	10～19	白	青	青
	・・・	・・・	・・・	・・・
	90～99	青	青	青
スーパーリーチ	0～9	白	白	青
	10～19	青	緑	緑 *
	・・・	・・・	・・・	・・・
	90～99	緑	緑	緑
スペシャルリーチ	0～9	白	白	緑
	10～19	緑	赤	赤
	・・・	・・・	・・・	・・・
	90～99	赤	赤	赤

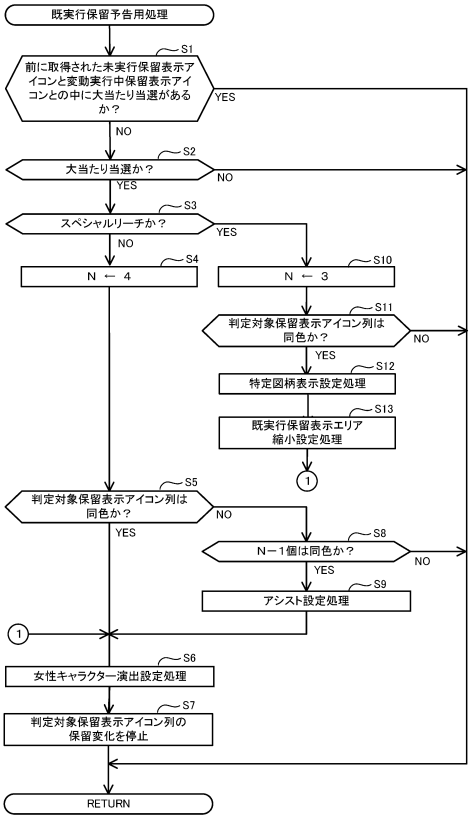
【図３６４】



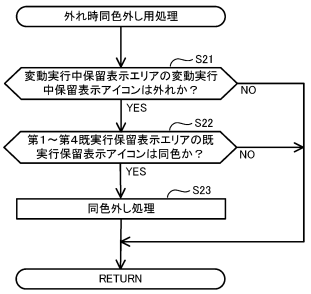
【図３６５】



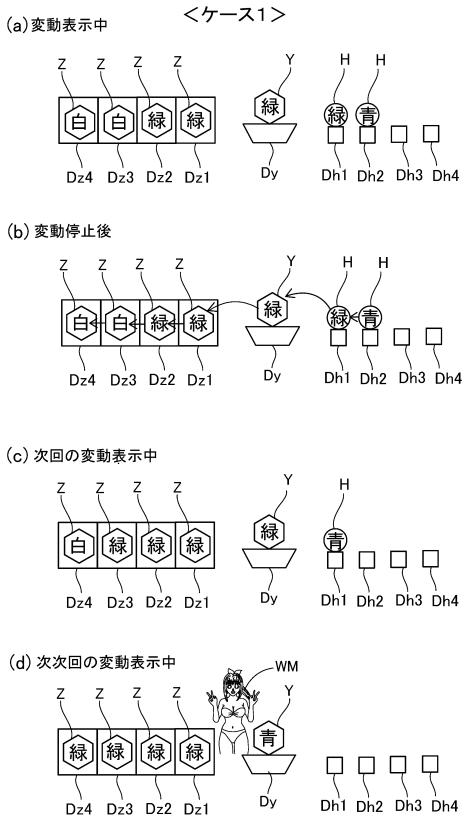
【図３６６】



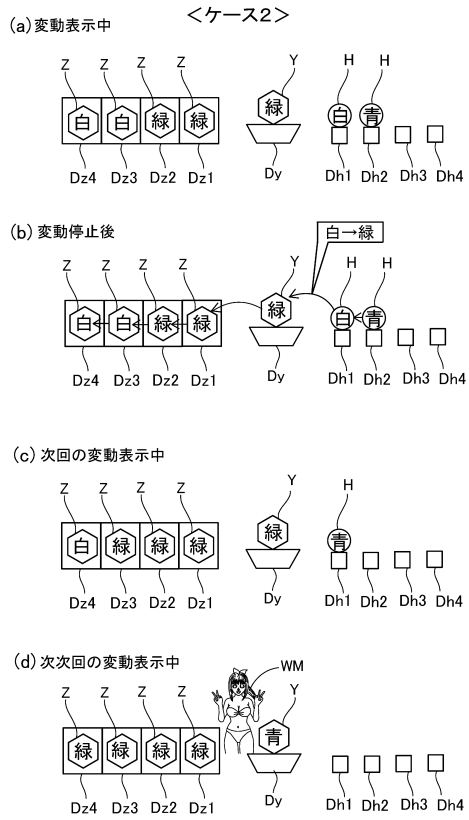
【図３６７】



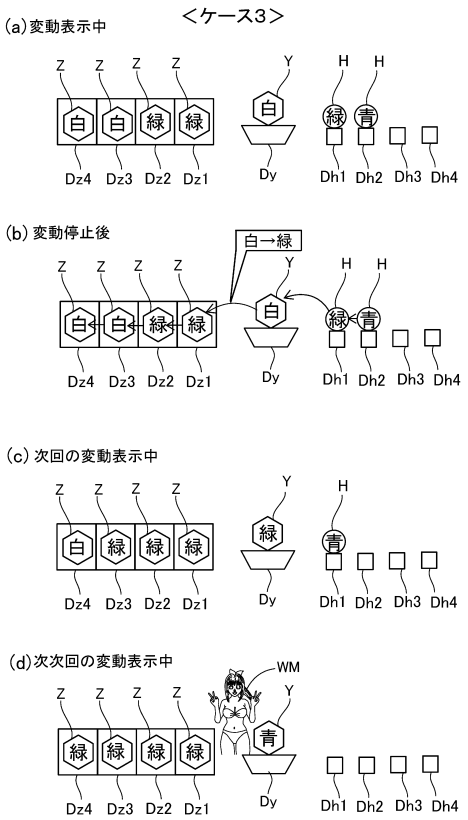
【図３６８】



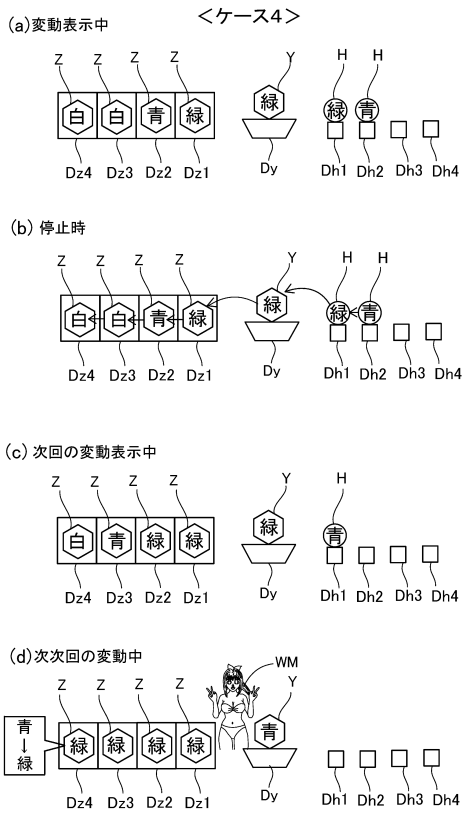
【図３６９】



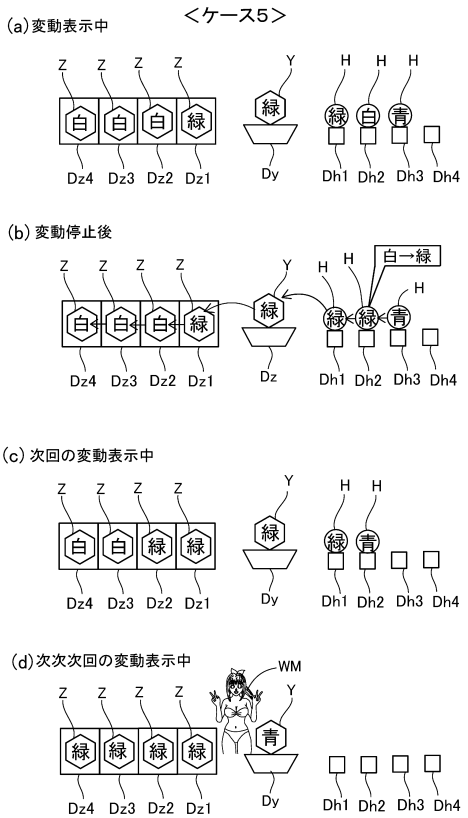
【図３７０】



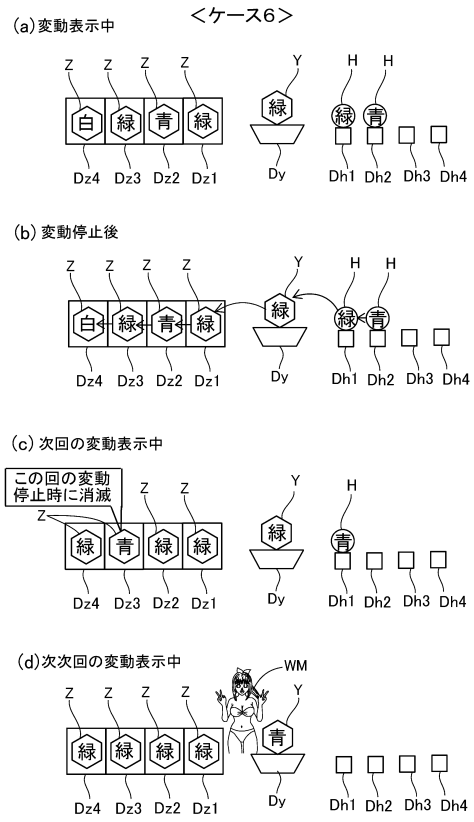
【図３７１】



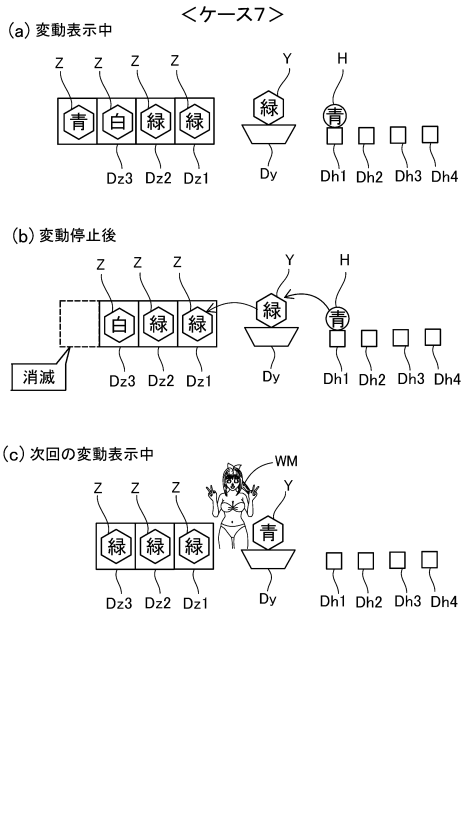
【図３７２】



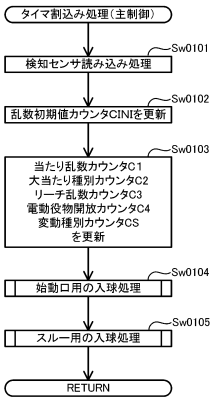
【図３７３】



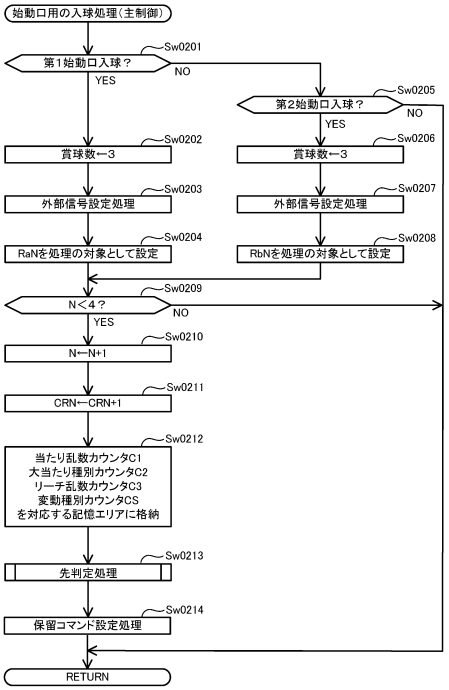
【図３７４】



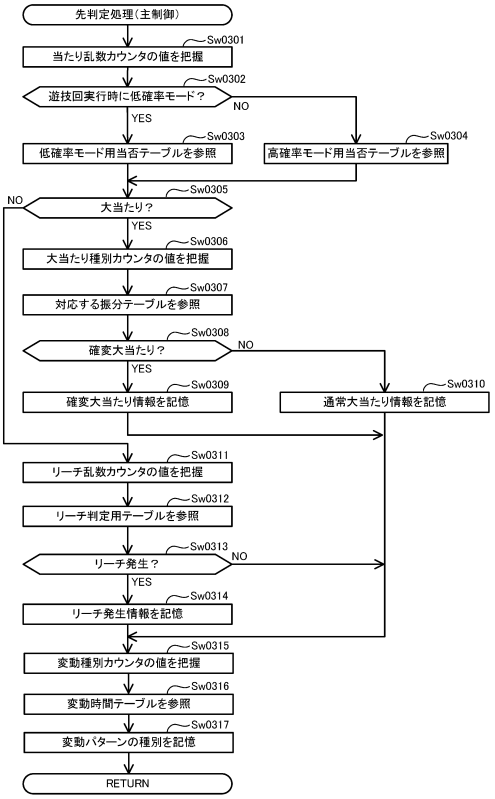
【図３７５】



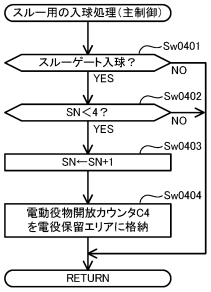
【図３７６】



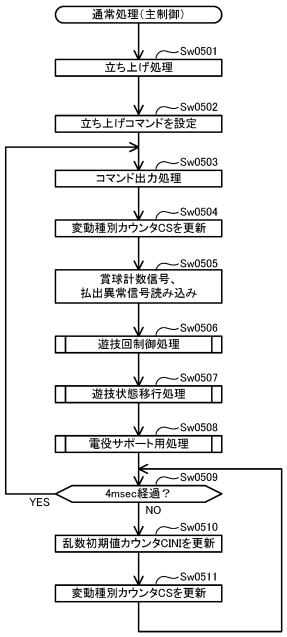
【図３７７】



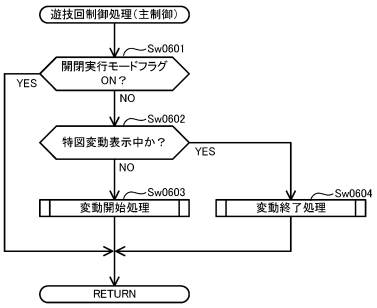
【図３７８】



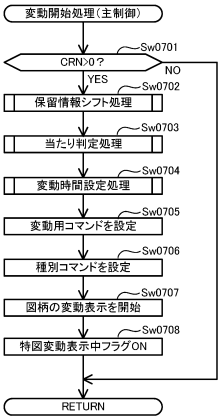
【図３７９】



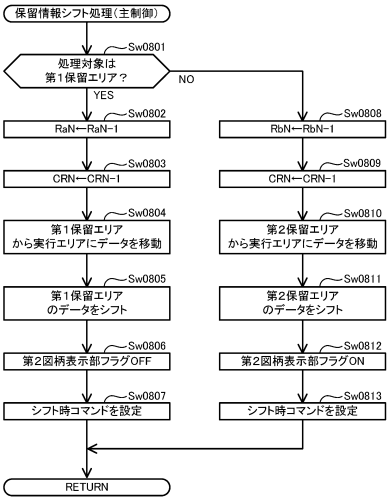
【図３８０】



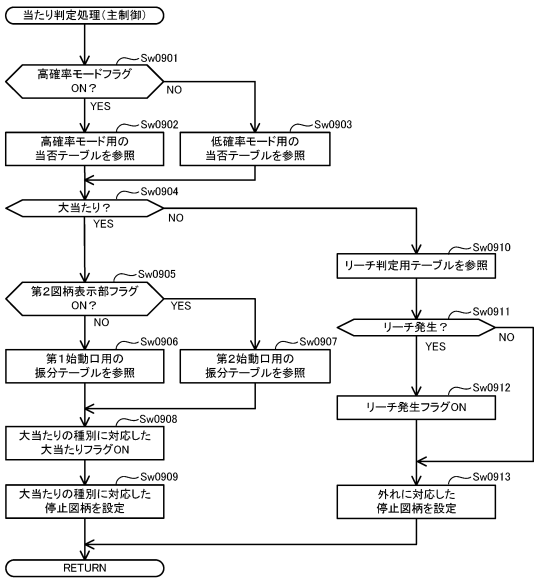
【図３８１】



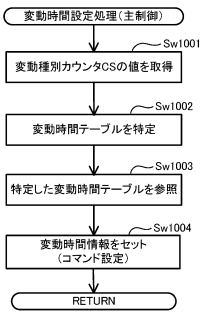
【図３８２】



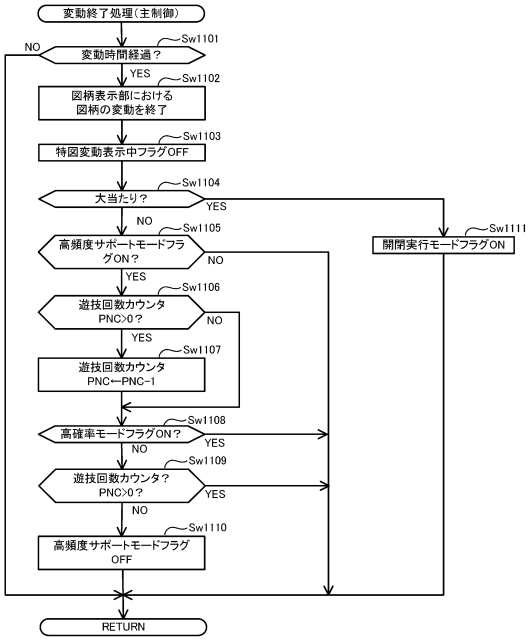
【図３８３】



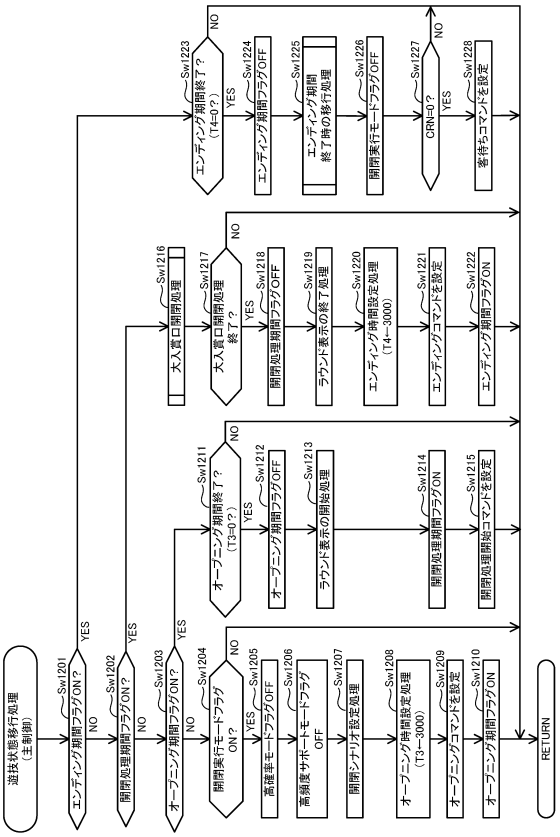
【図３８４】



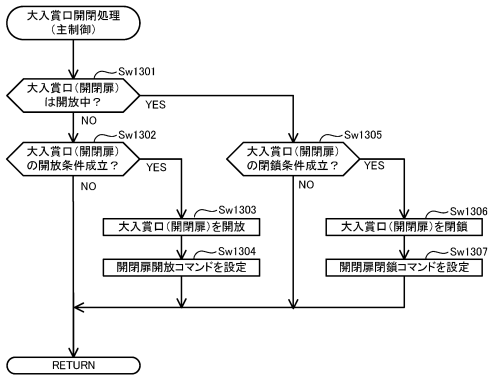
【図３８５】



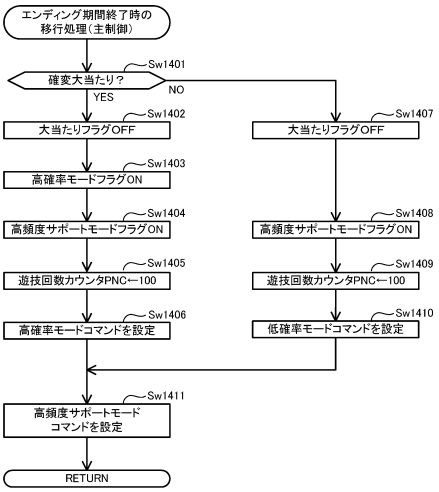
【図３８６】



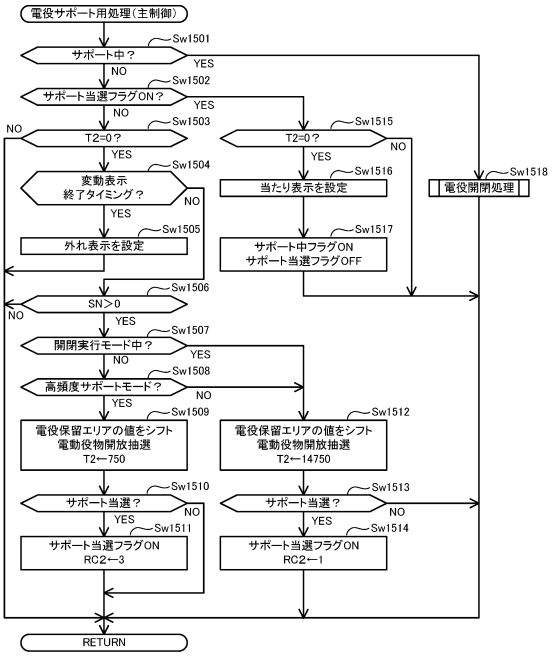
【図３８７】



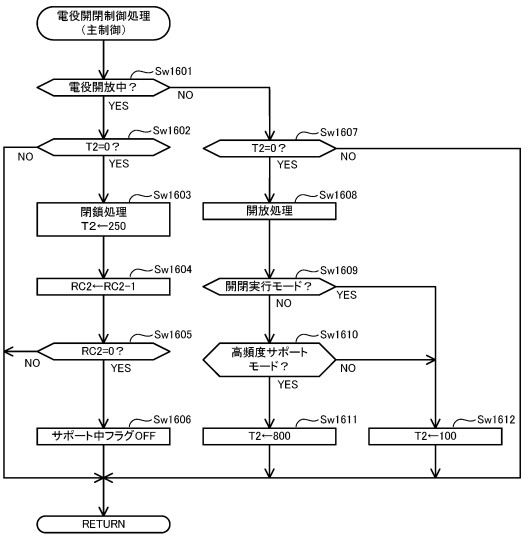
【図３８８】



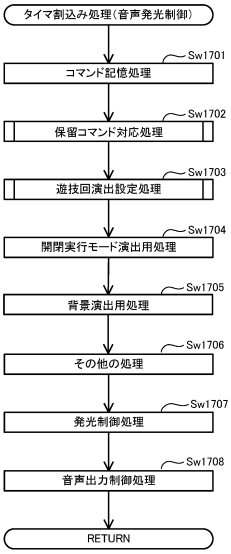
【図３８９】



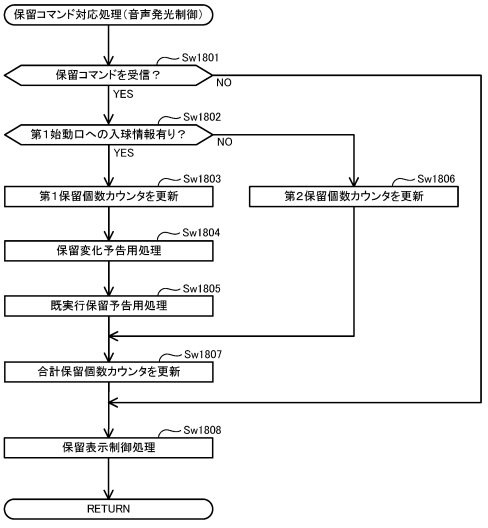
【図３９０】



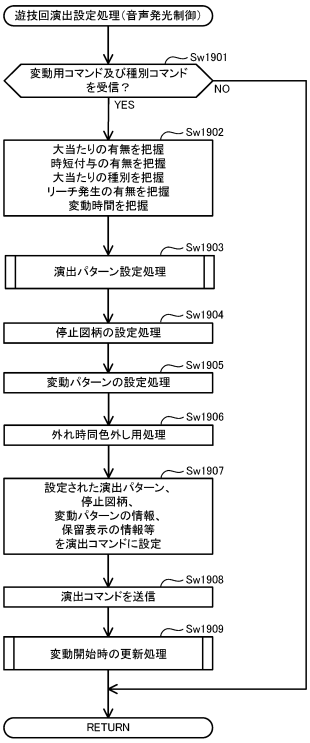
【図３９１】



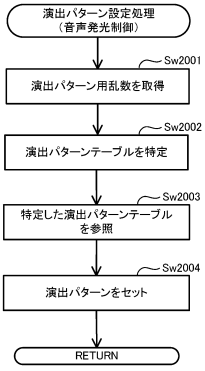
【図３９２】



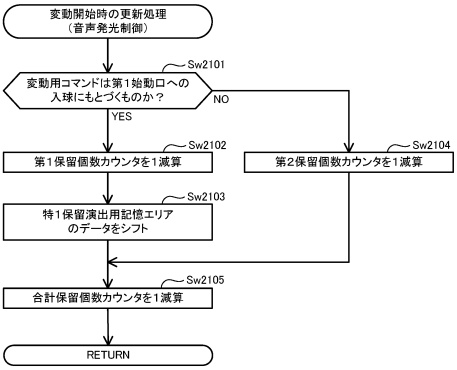
【図３９３】



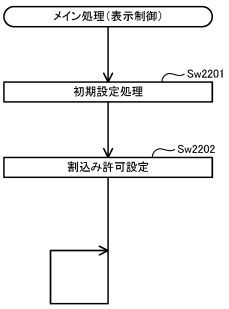
【図３９４】



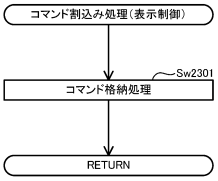
【図３９５】



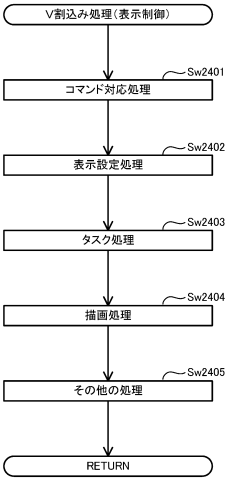
【図３９６】



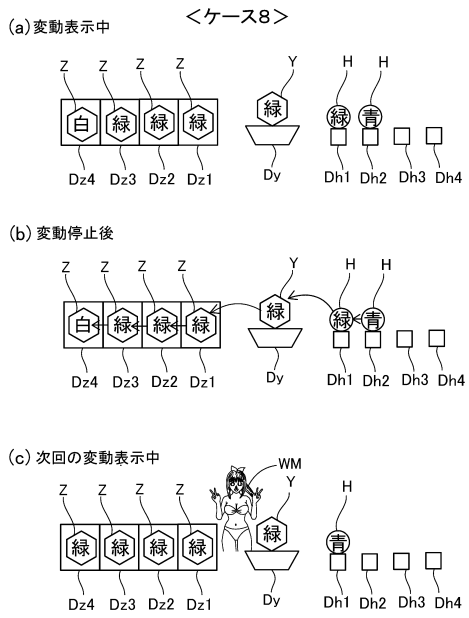
【図３９７】



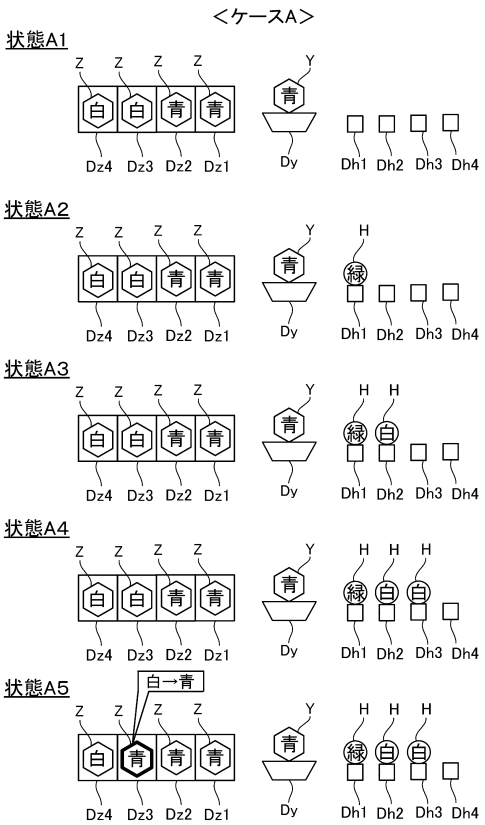
【図３９８】



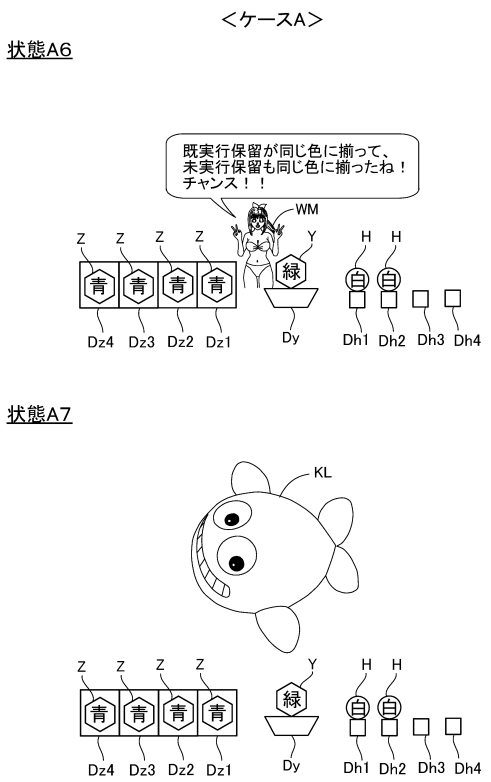
【図３９９】



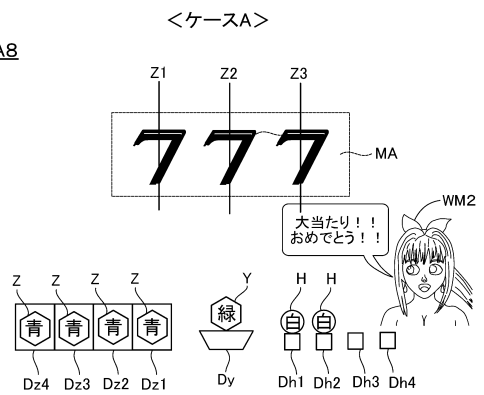
【図４００】



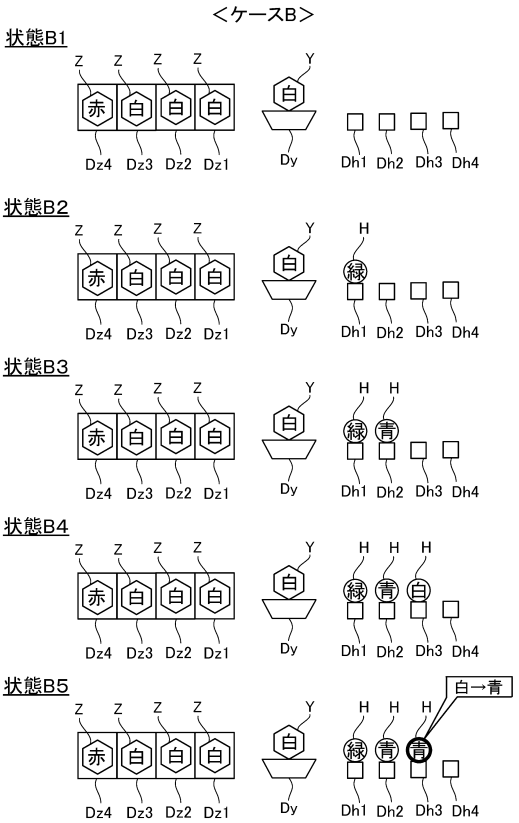
【図４０１】



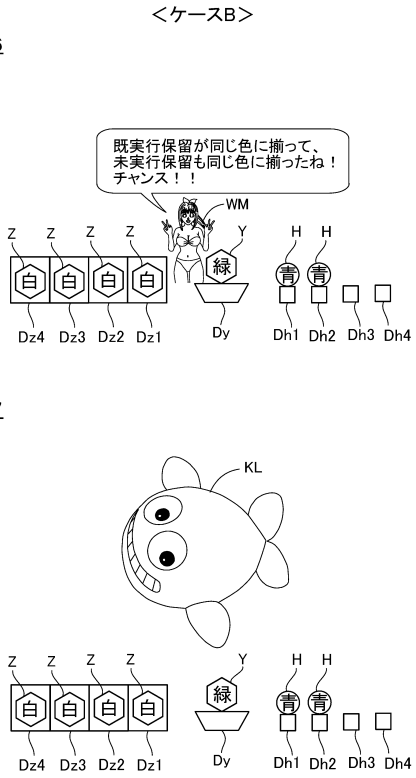
【図４０２】



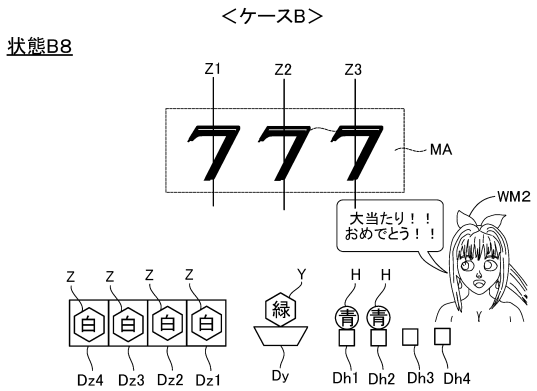
【図４０３】



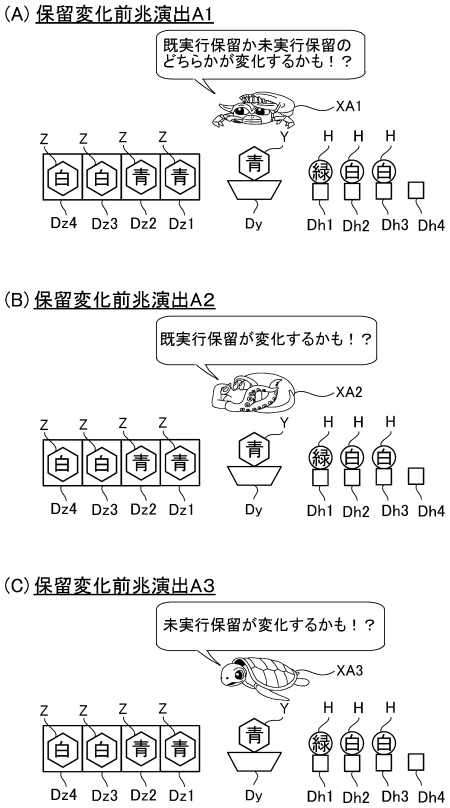
【図４０４】



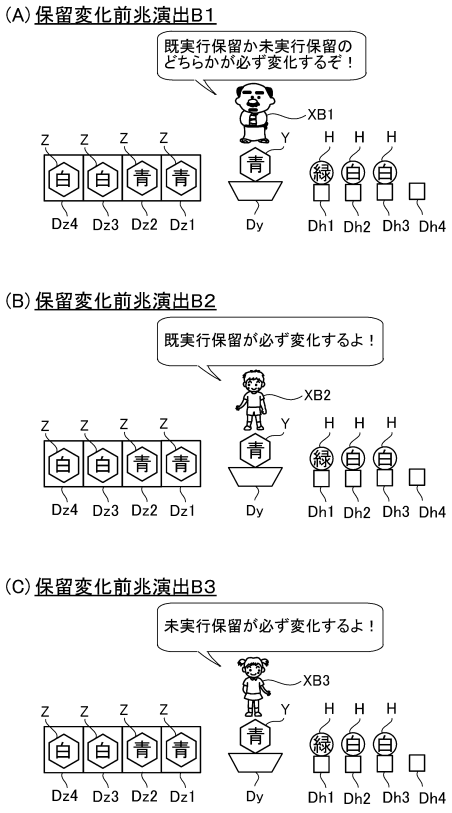
【図４０５】



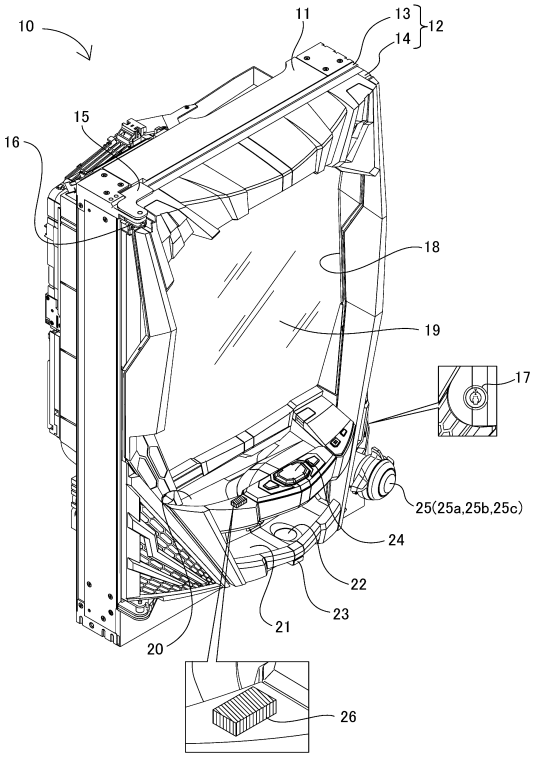
【図４０６】



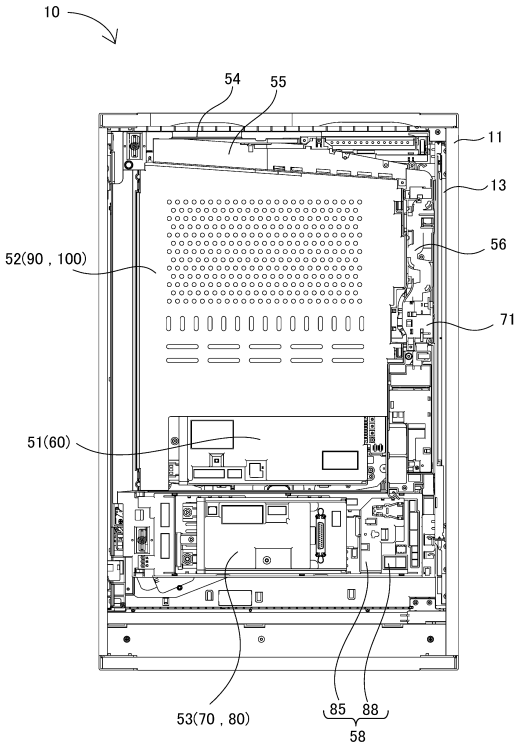
【図４０７】



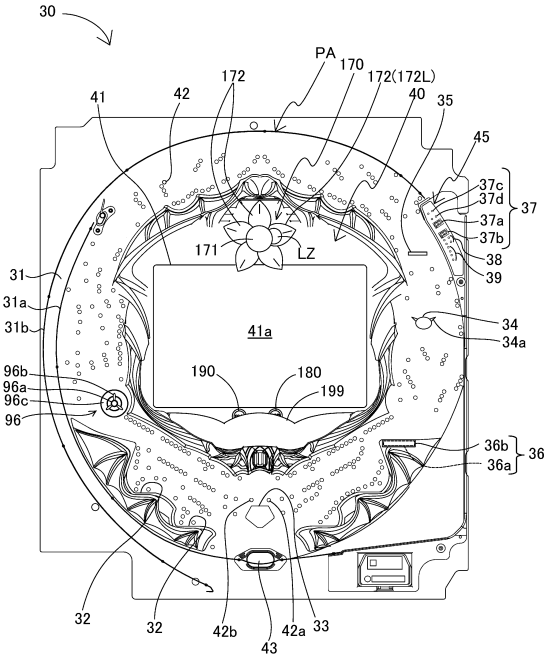
【図４０８】



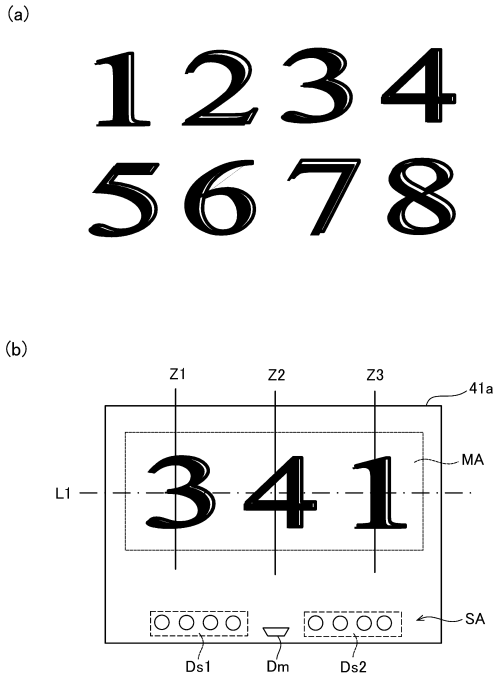
【図４０９】



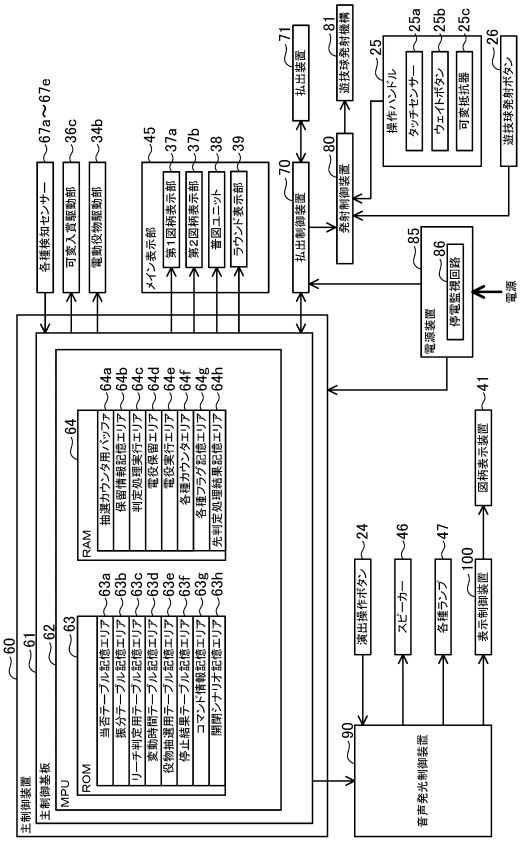
【図４１０】



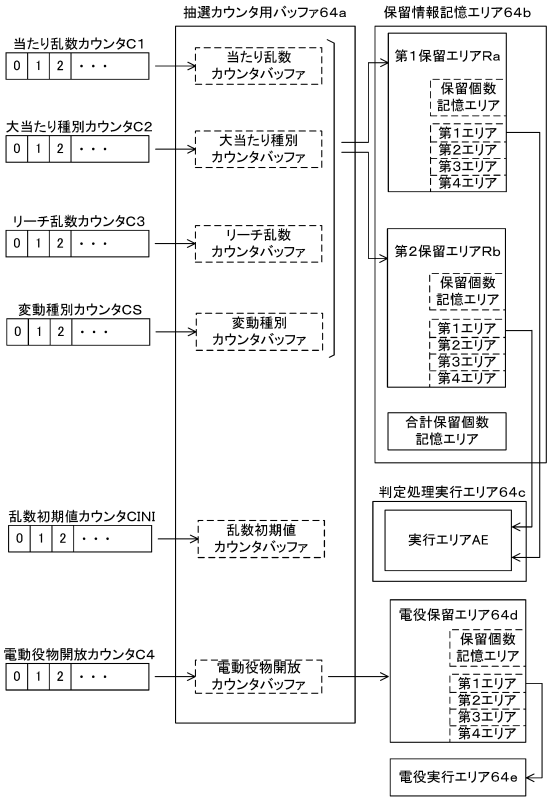
【図４１１】



【図４１２】



【図４１３】



【図４１４】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図４１５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図４１６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

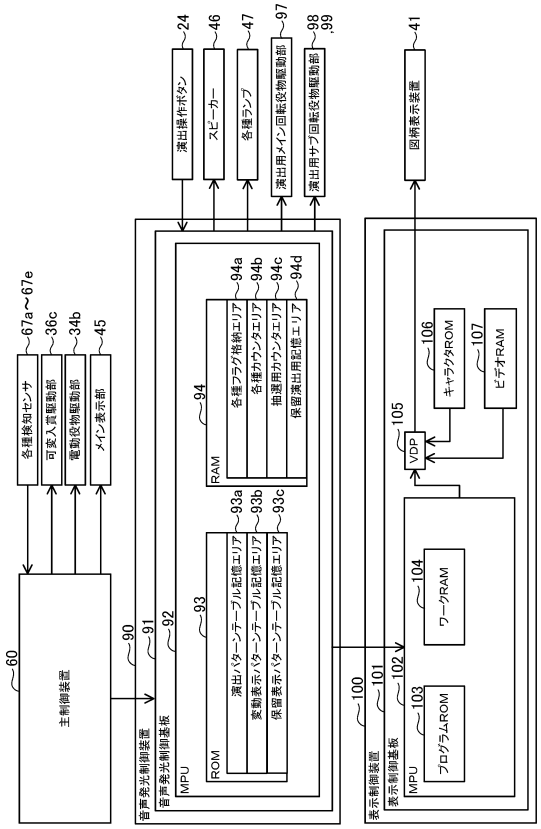
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

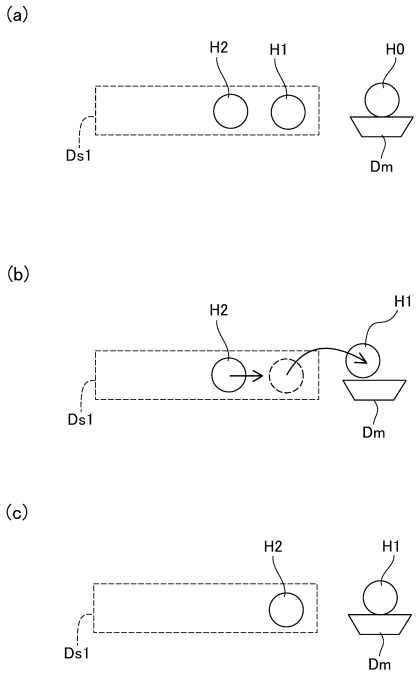
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

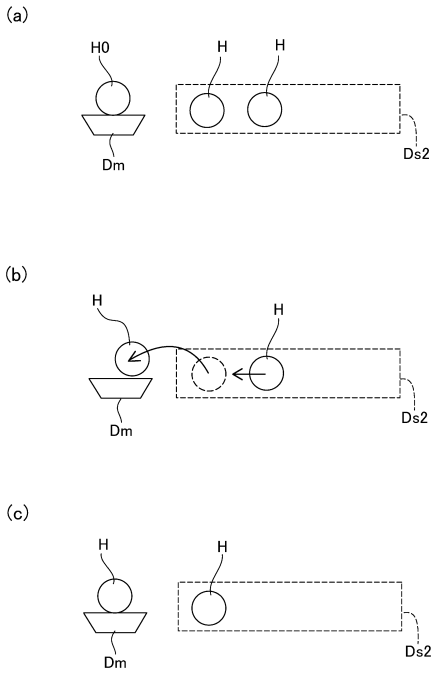
【図４１７】



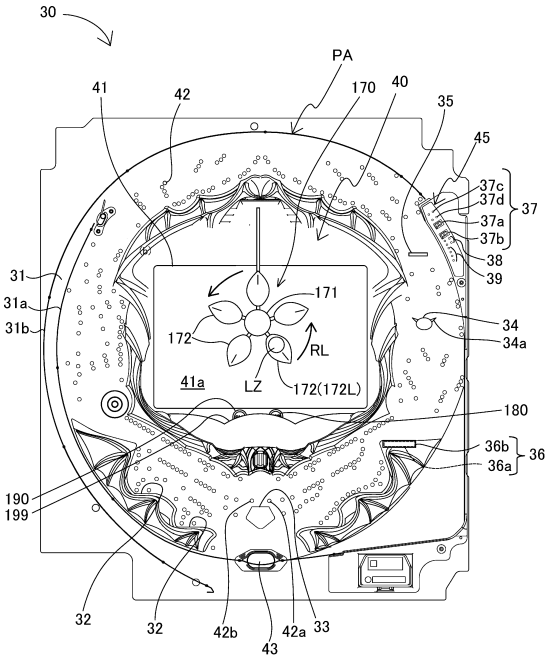
【図４１８】



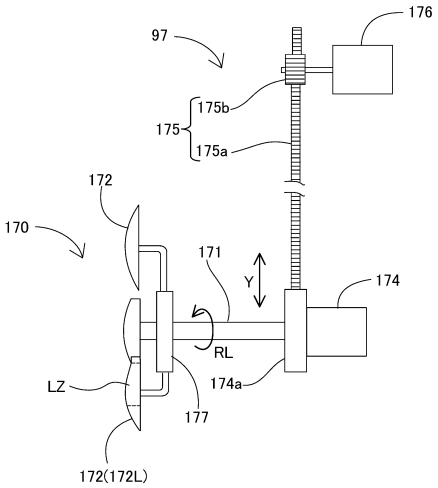
【図４１９】



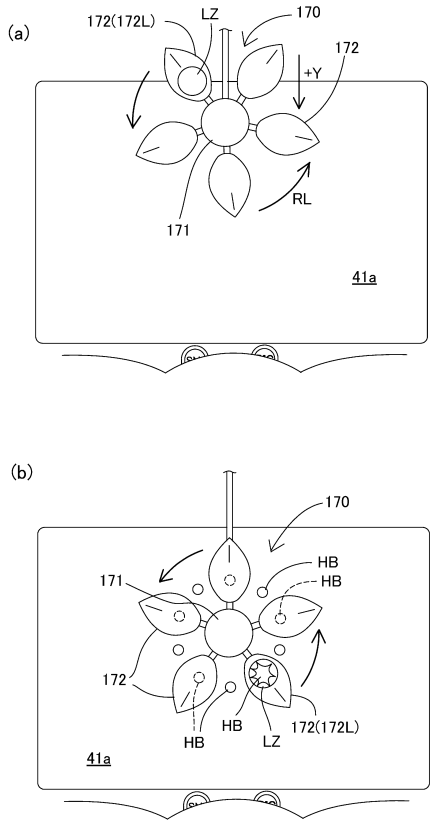
【図４２０】



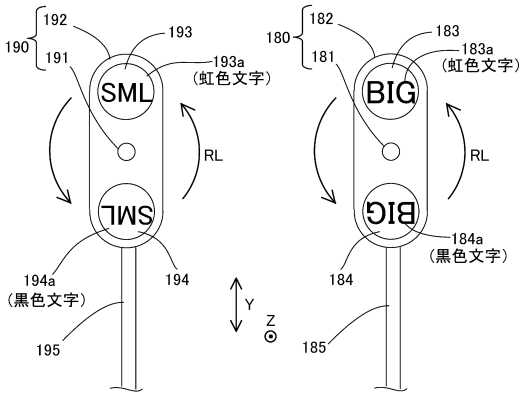
【図４２１】



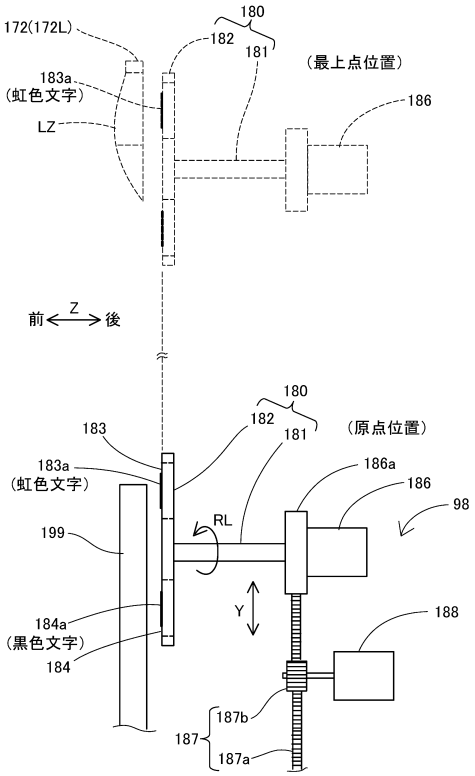
【図４２２】



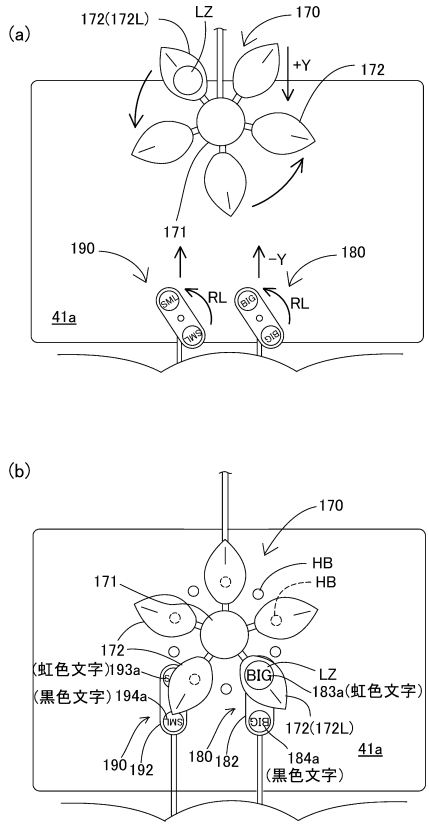
【図４２３】



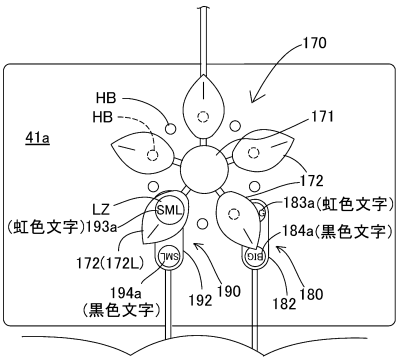
【図４２４】



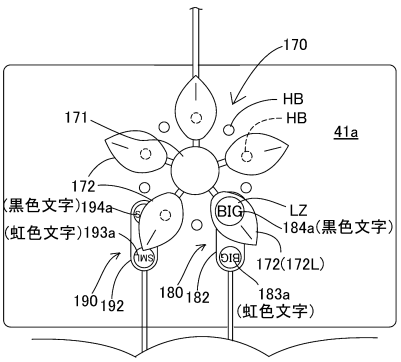
【図４２５】



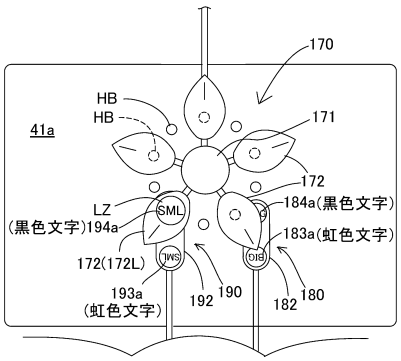
【図４２６】



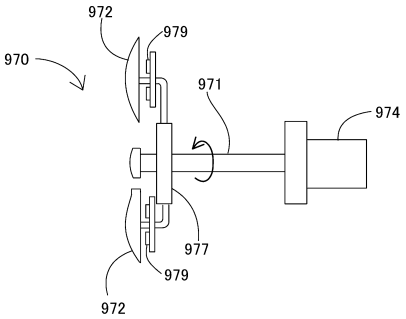
【図４２７】



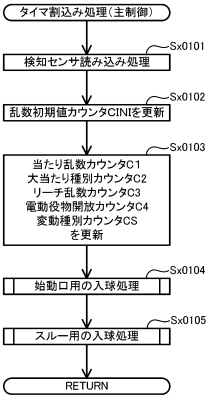
【図４２８】



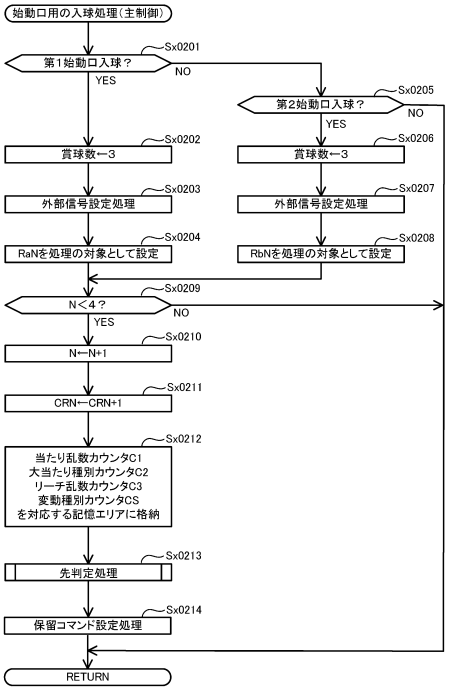
【図４２９】



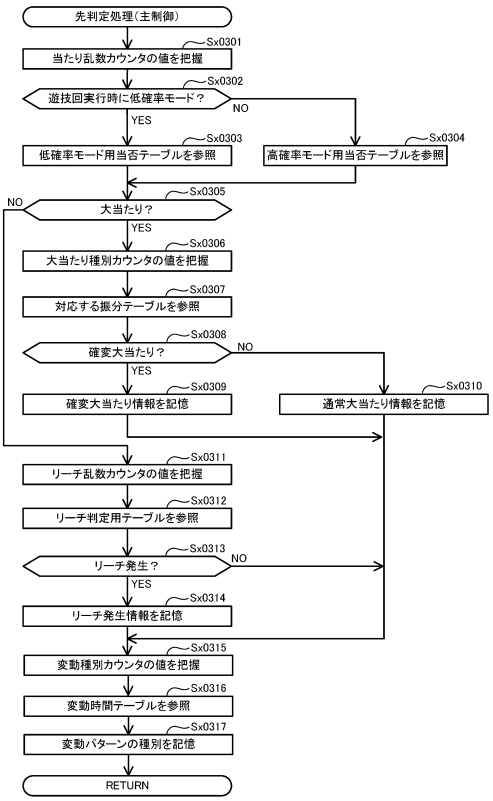
【図４３０】



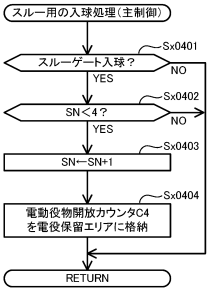
【図４３１】



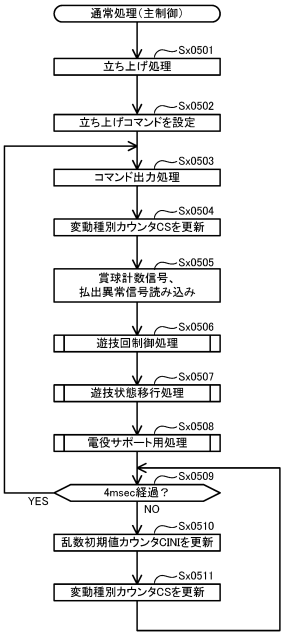
【図４３２】



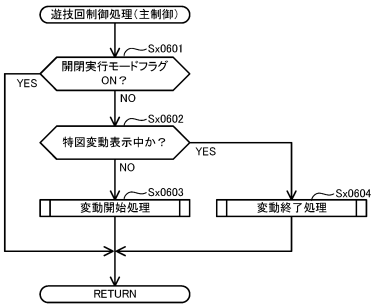
【図４３３】



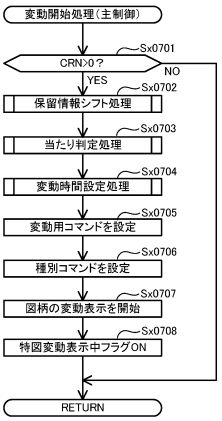
【図４３４】



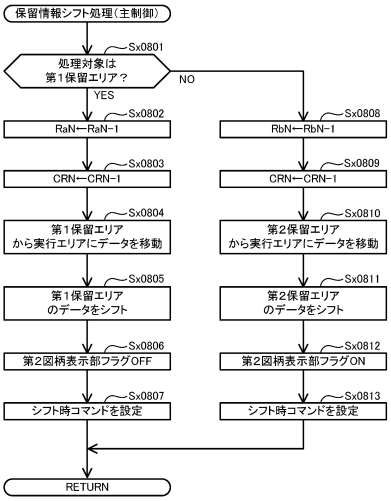
【図４３５】



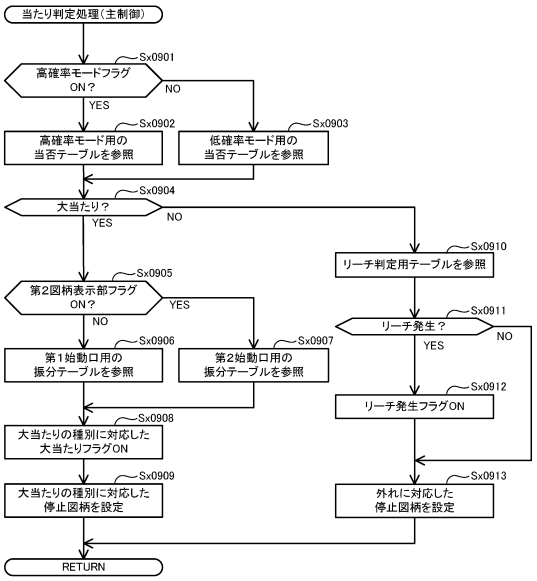
【図４３６】



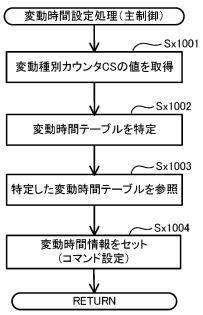
【図４３７】



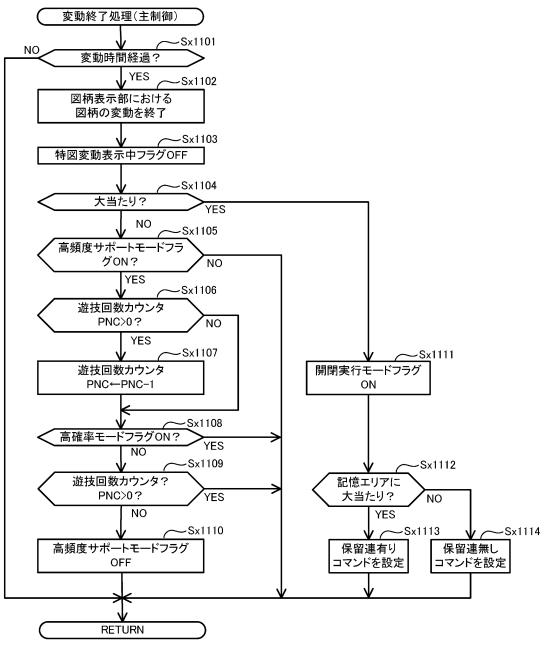
【図４３８】



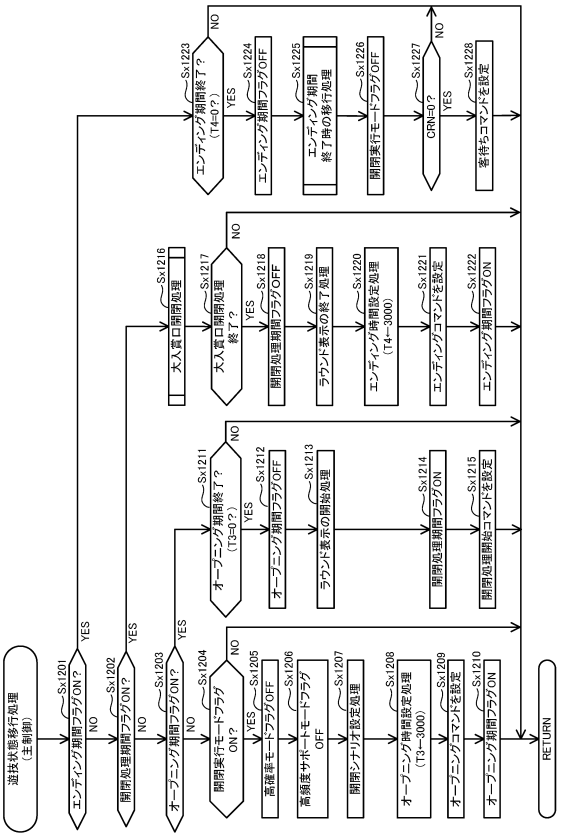
【図４３９】



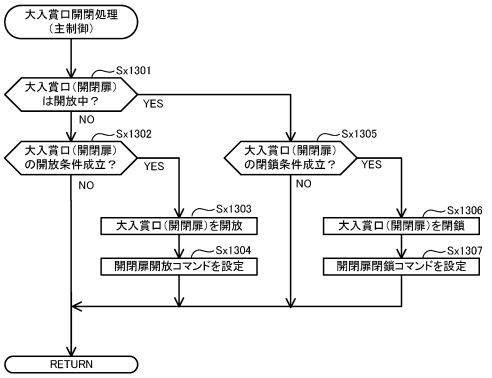
【図４４０】



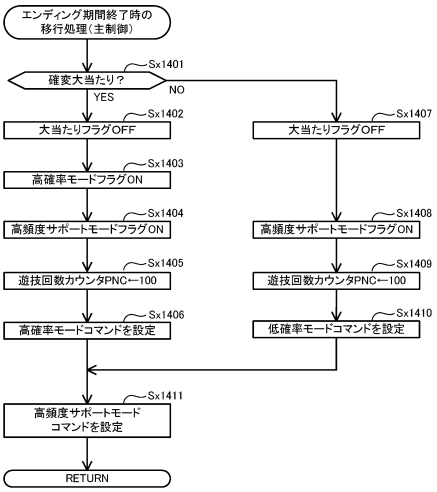
【図４４１】



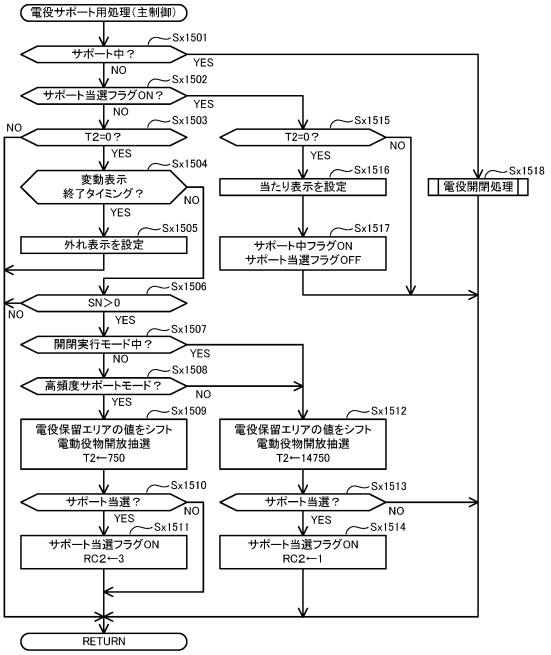
【図４４２】



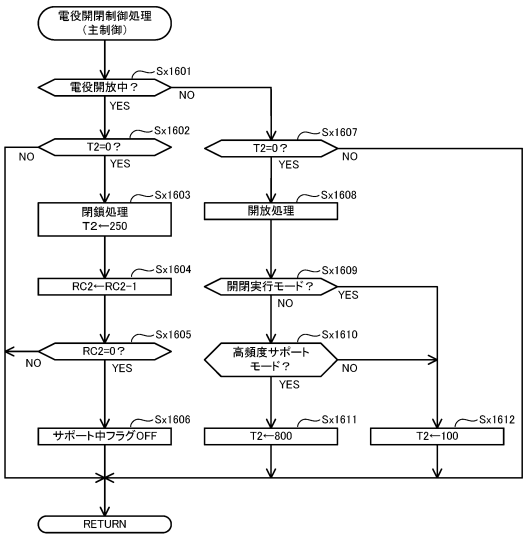
【図４４３】



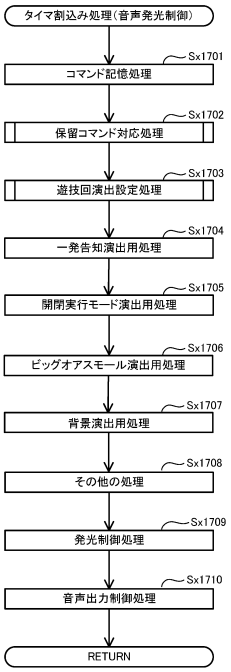
【図４４４】



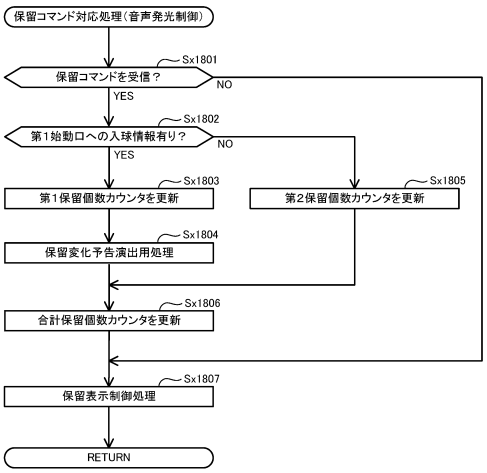
【図４４５】



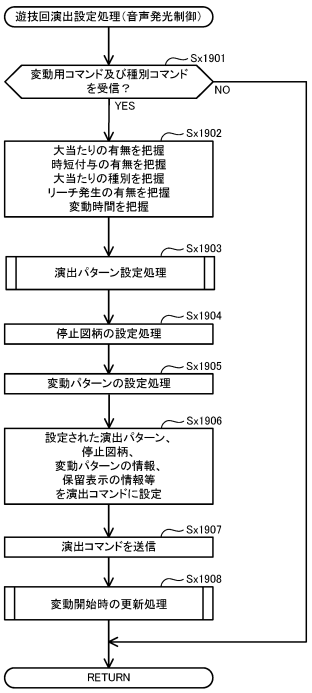
【図４４６】



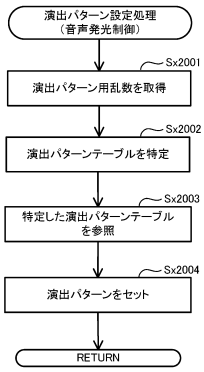
【図４４７】



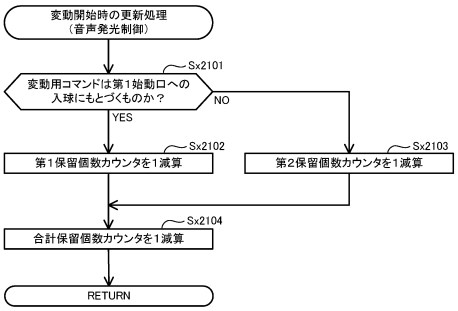
【図４４８】



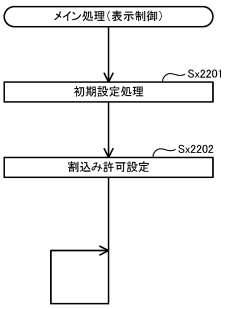
【図４４９】



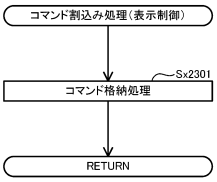
【図４５０】



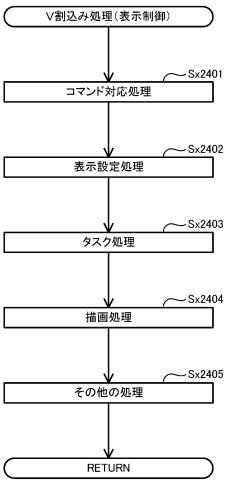
【図４５１】



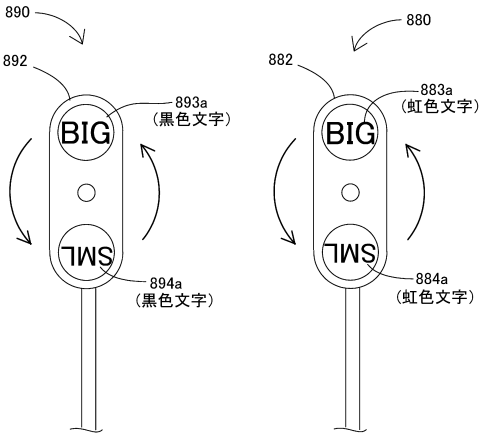
【図４５２】



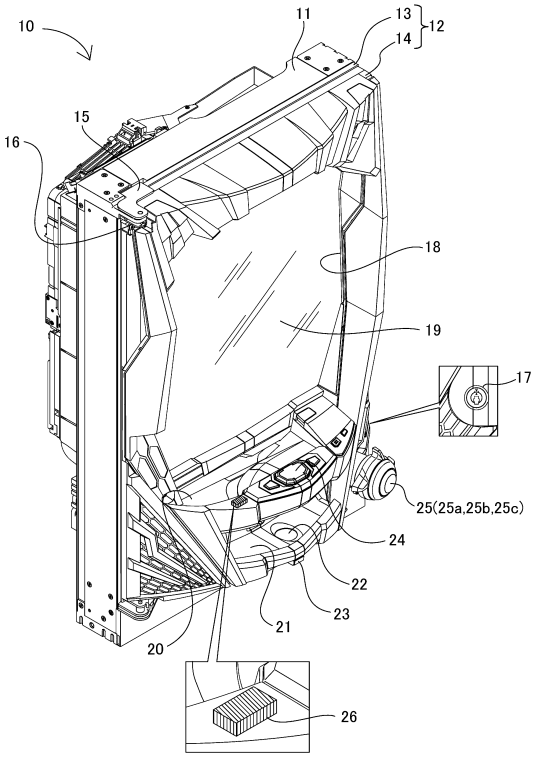
【図４５３】



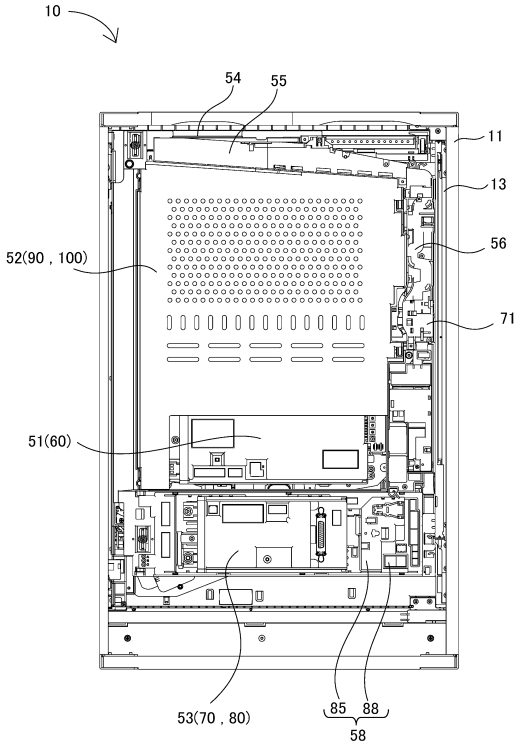
【図４５４】



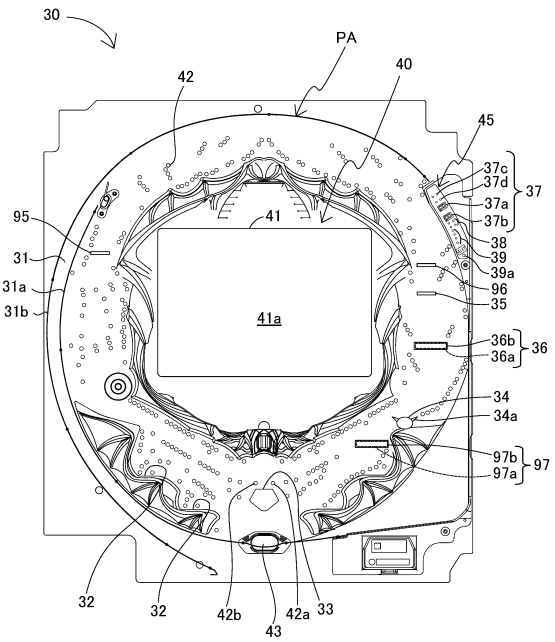
【図４５５】



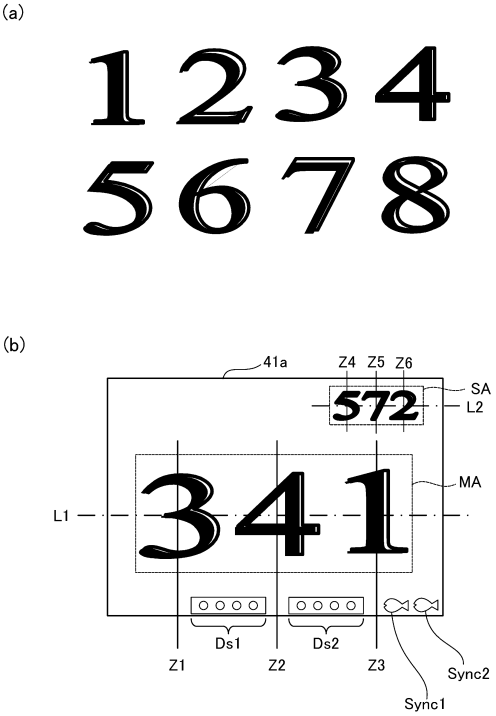
【図４５６】



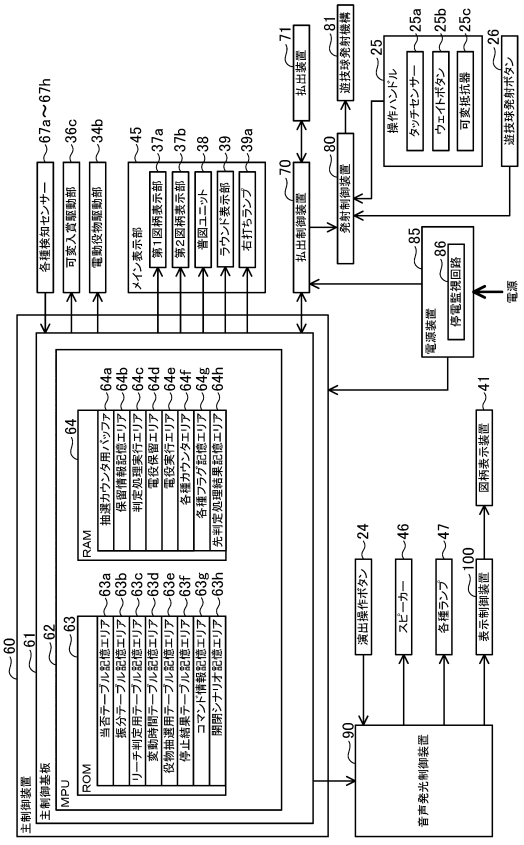
【図４５７】



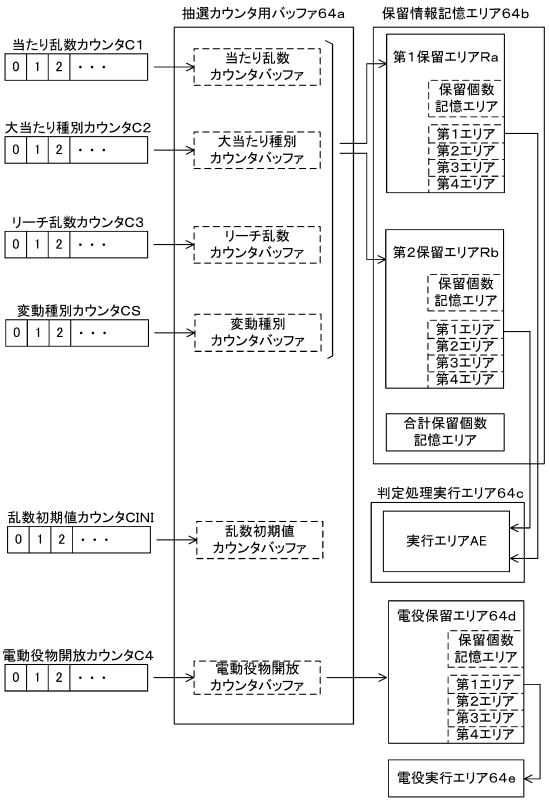
【図４５８】



【図４５９】



【図４６０】



【図４６１】

(a)

第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～197	大当たり
198～3979	外れ

【図４６２】

(a)

第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～197	大当たり
198～2088	小当たり
2089～3979	外れ

【図４６３】

(a)

第１始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～19	16R確変大当たり＋小当たりラッシュ	高確低サポ状態（小当たりラッシュ）
20～64	8R確変大当たり	高確高サポ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サポ状態

(b)

第２始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～39	16R確変大当たり＋小当たりラッシュ	高確低サポ状態（小当たりラッシュ）
40～64	8R確変大当たり	高確高サポ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サポ状態

【図４６４】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）

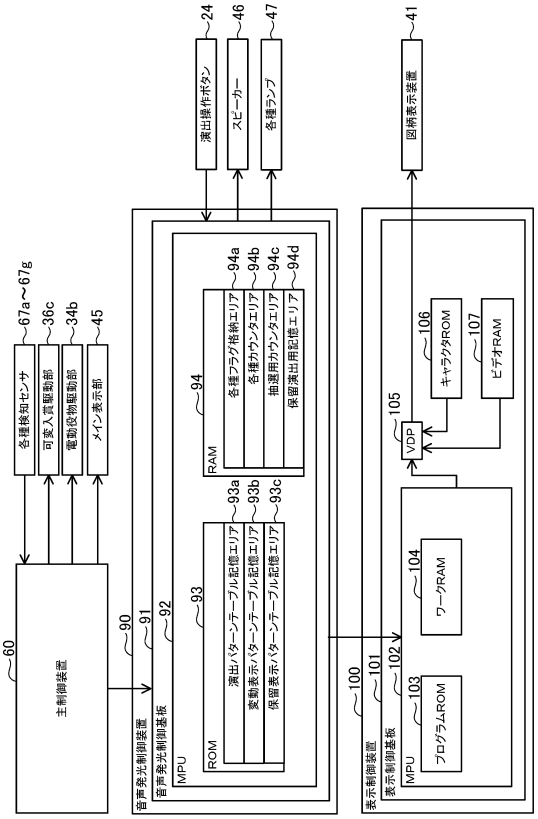
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～419	電役短開放当選
420～465	外れ

(b)

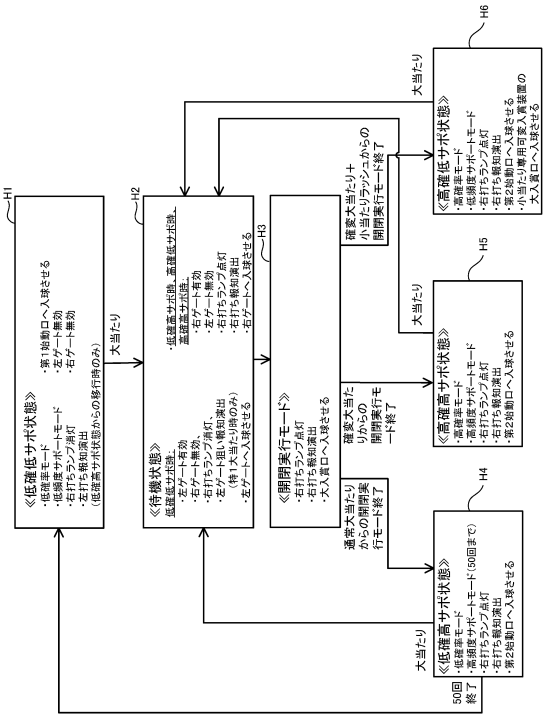
電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

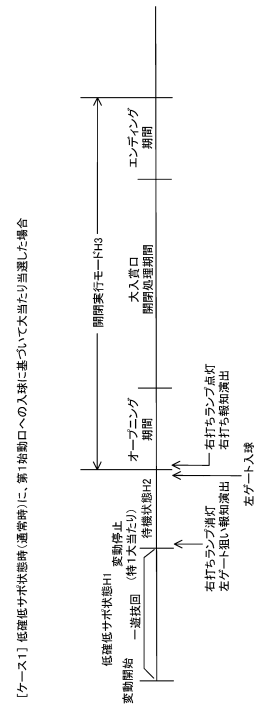
【図４６５】



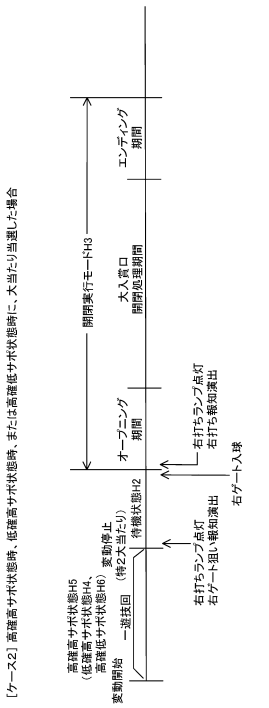
【図４６６】



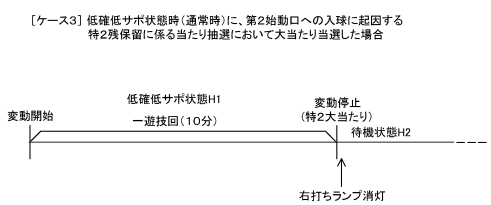
【図４６７】



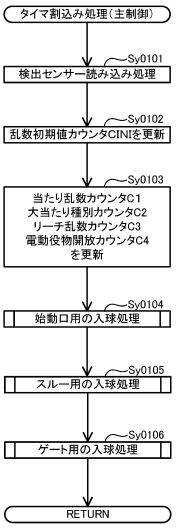
【図４６８】



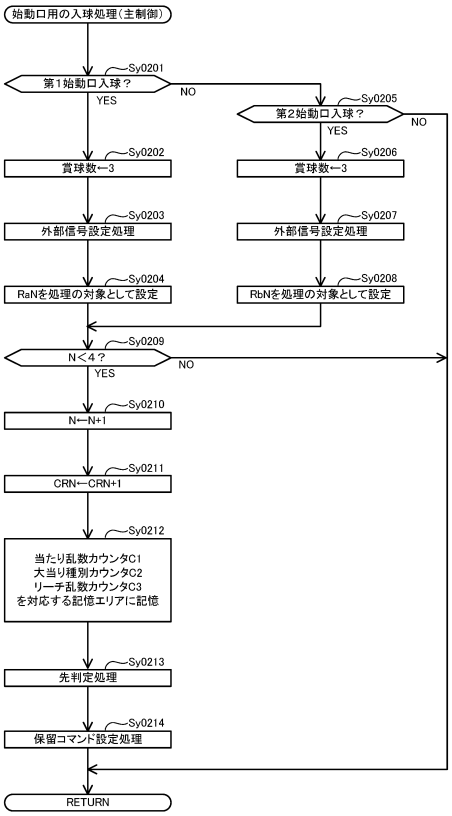
【図４６９】



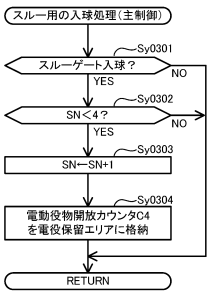
【図４７０】



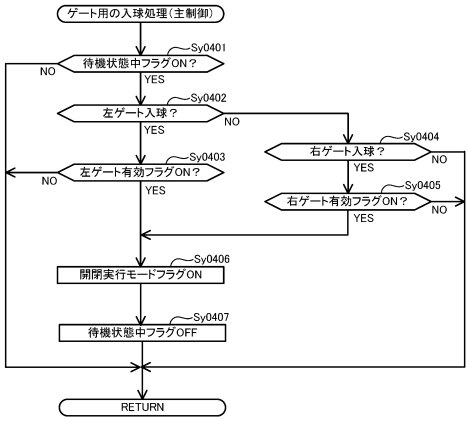
【図４７１】



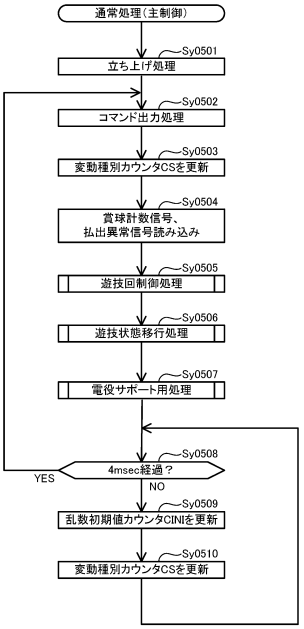
【図４７２】



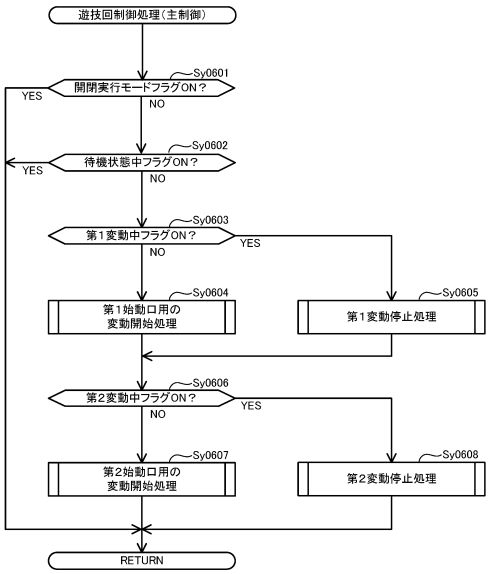
【図４７３】



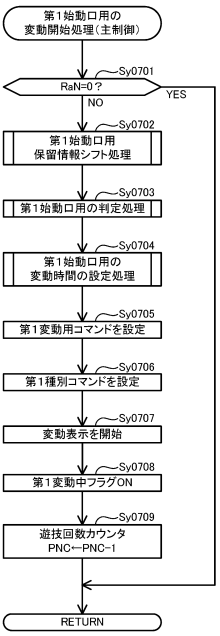
【図４７４】



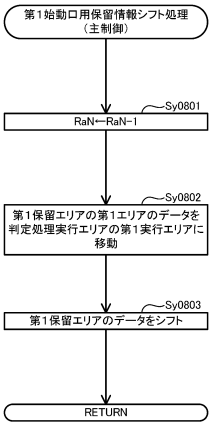
【図４７５】



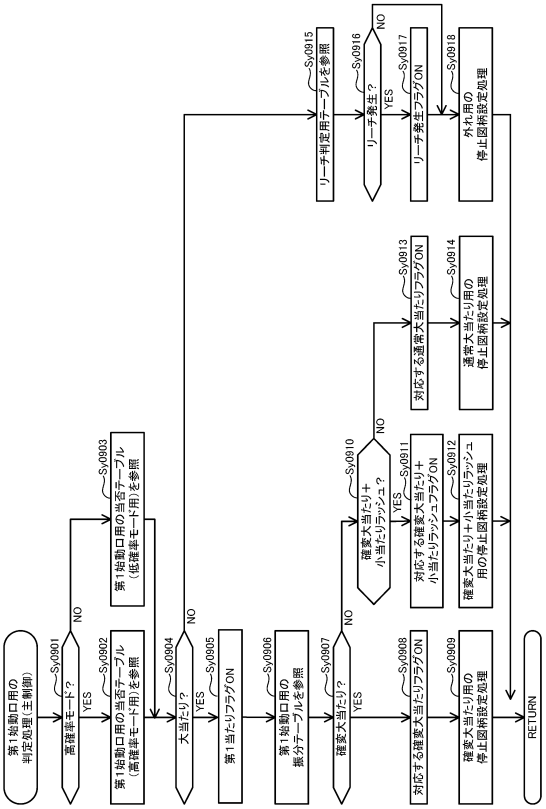
【図４７６】



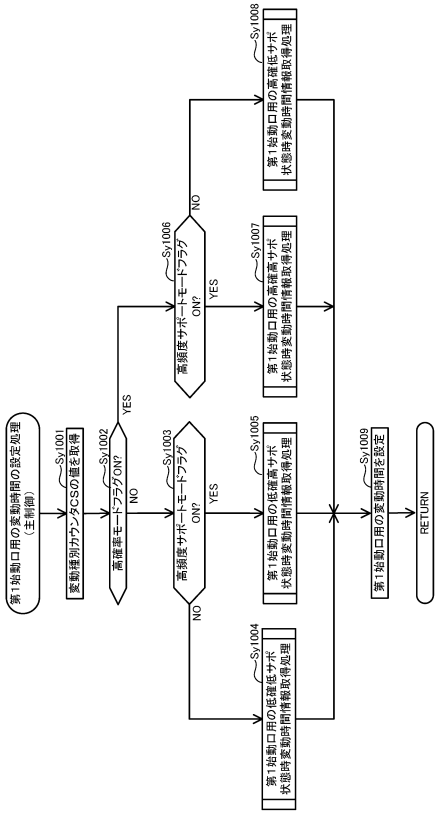
【図４７７】



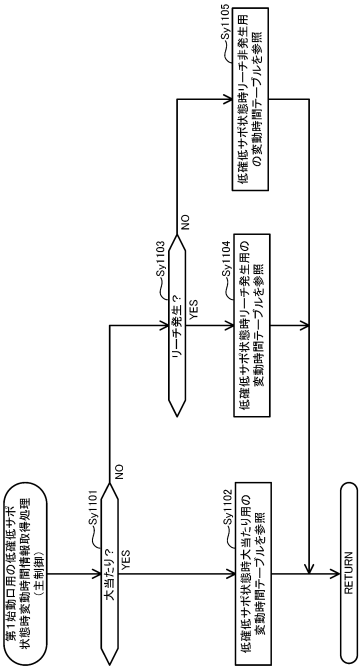
【図４７８】



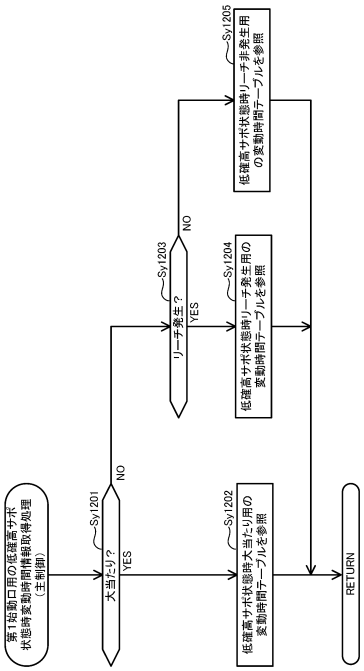
【図４７９】



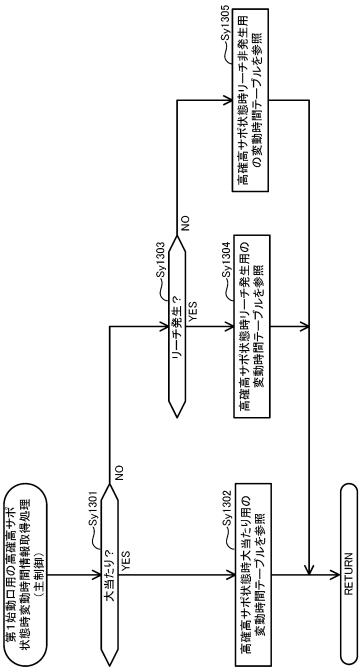
【図４８０】



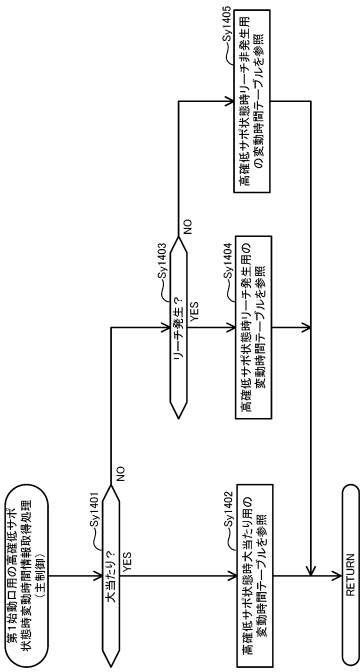
【図４８１】



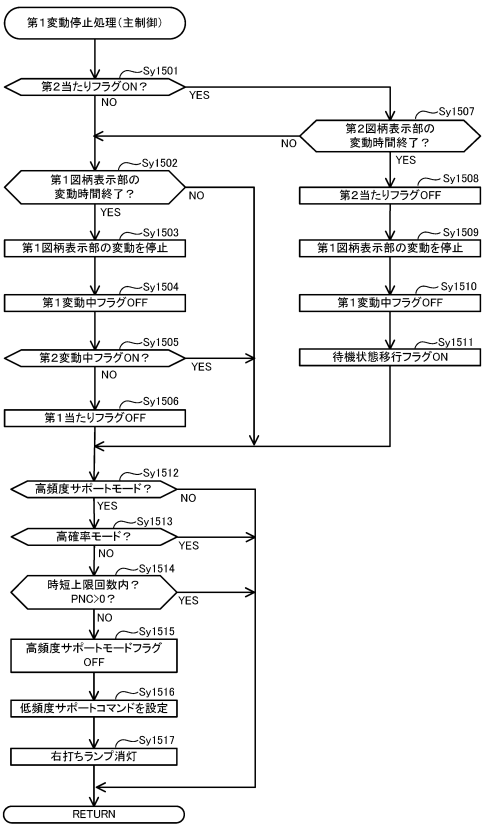
【図４８２】



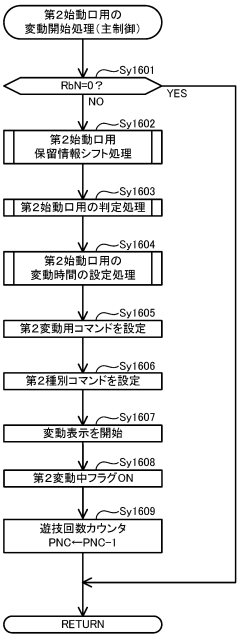
【図４８３】



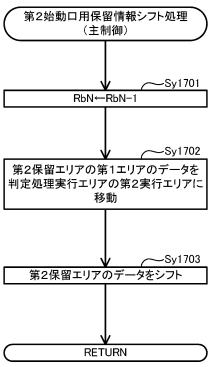
【図４８４】



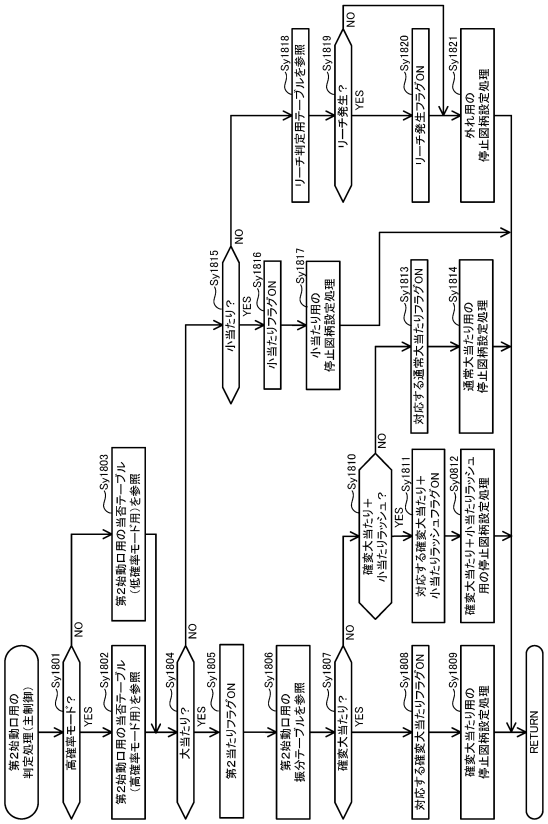
【図４８５】



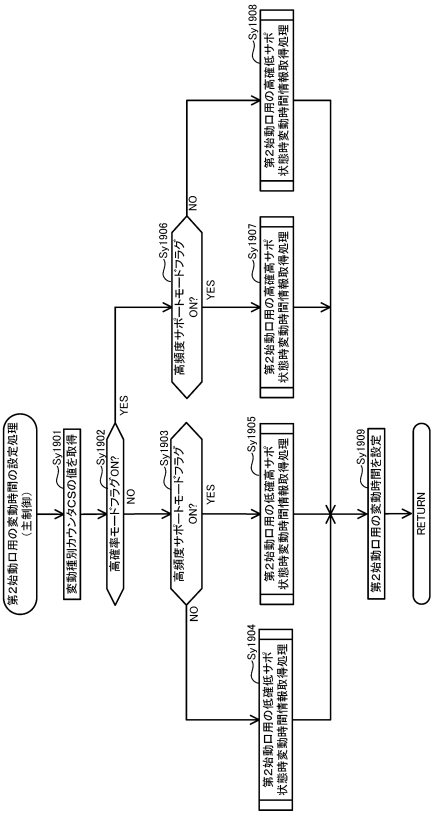
【図４８６】



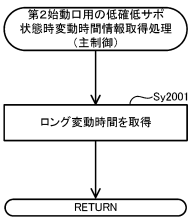
【図４８７】



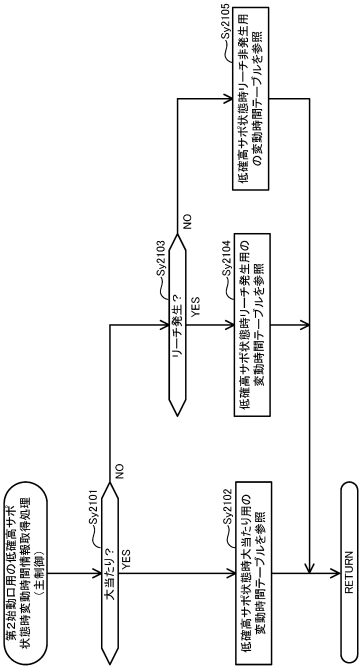
【図４８８】



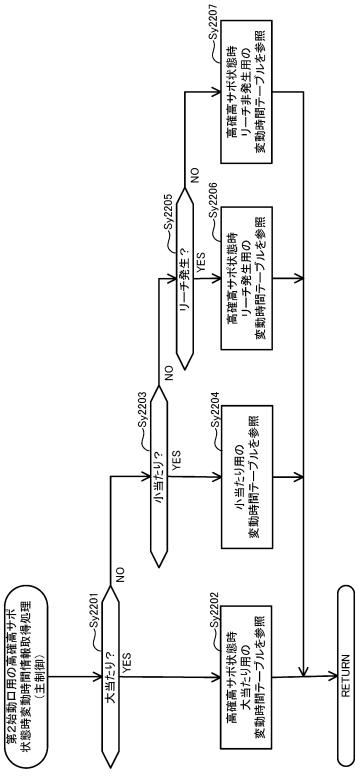
【図４８９】



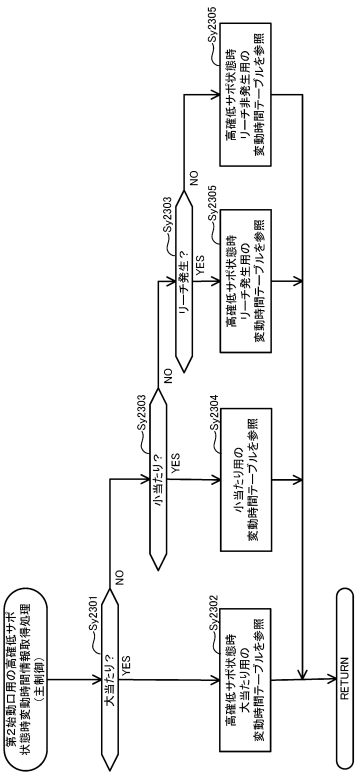
【図４９０】



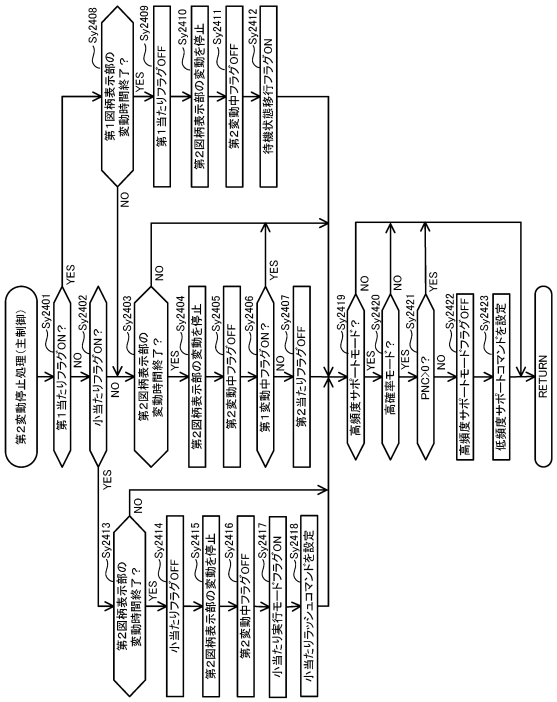
【図４９１】



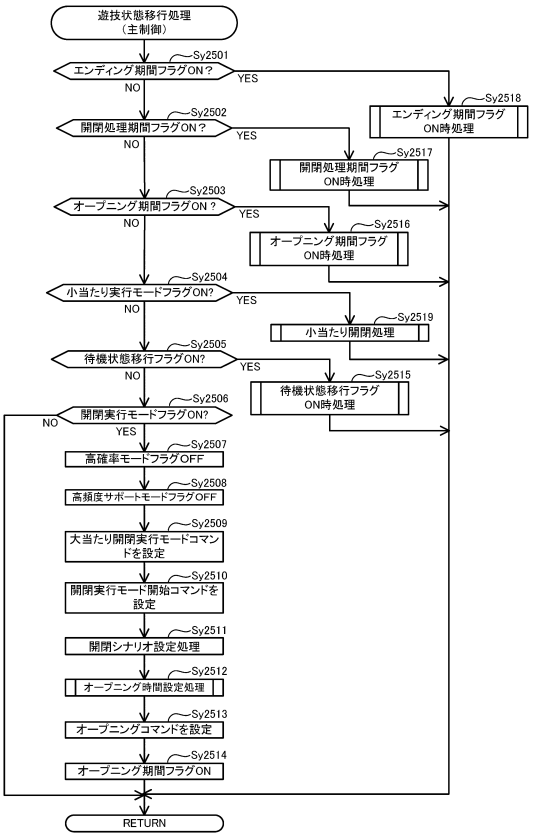
【図４９２】



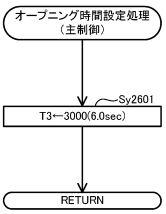
【図４９３】



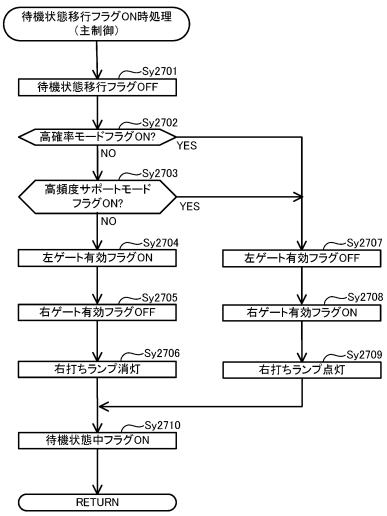
【図４９４】



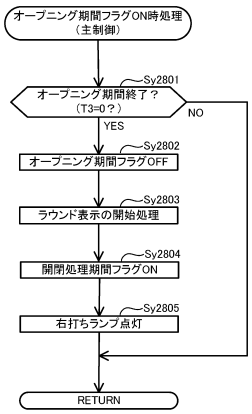
【図４９５】



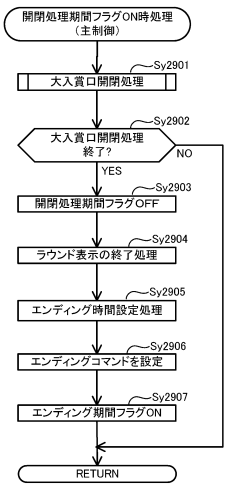
【図４９６】



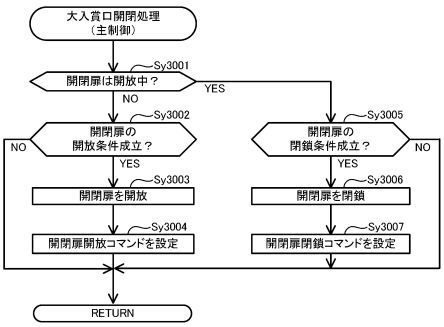
【図４９７】



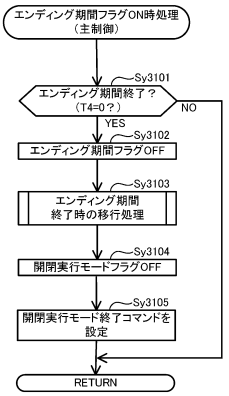
【図４９８】



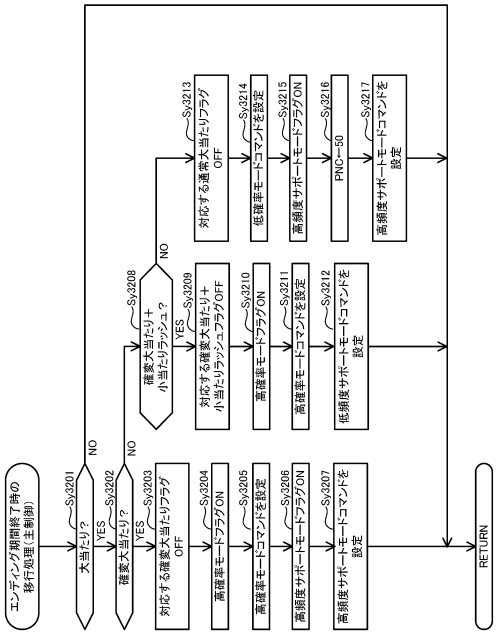
【図４９９】



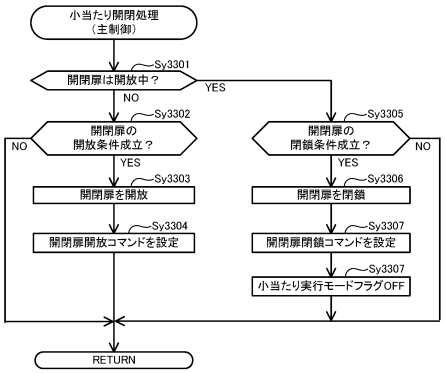
【図５００】



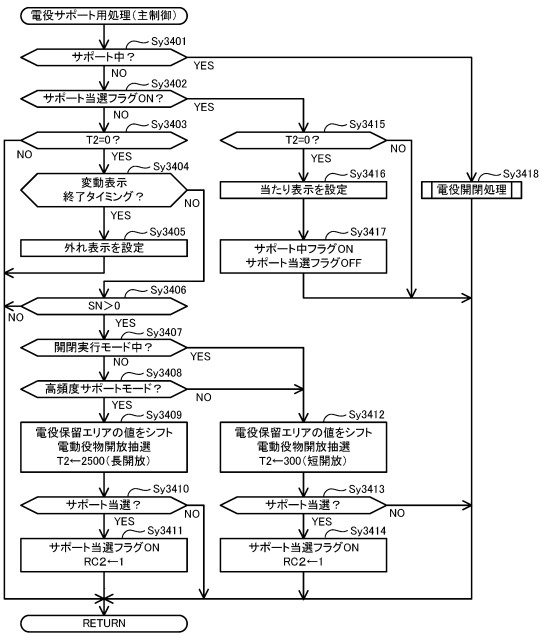
【図５０１】



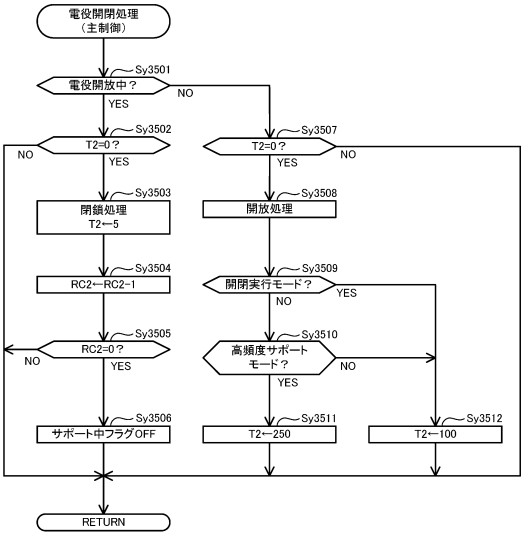
【図５０２】



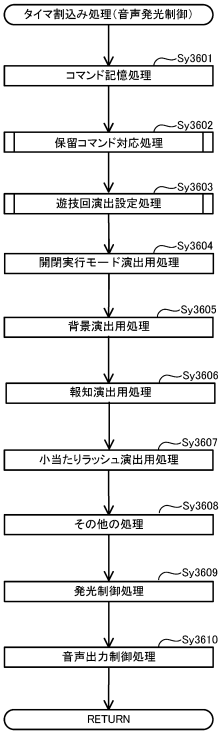
【図５０３】



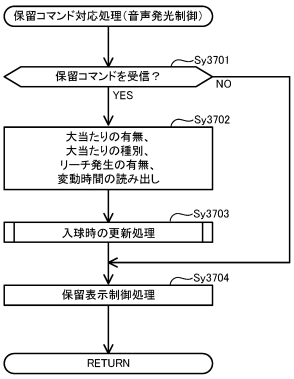
【図５０４】



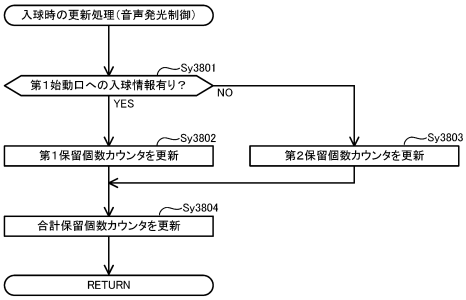
【図５０５】



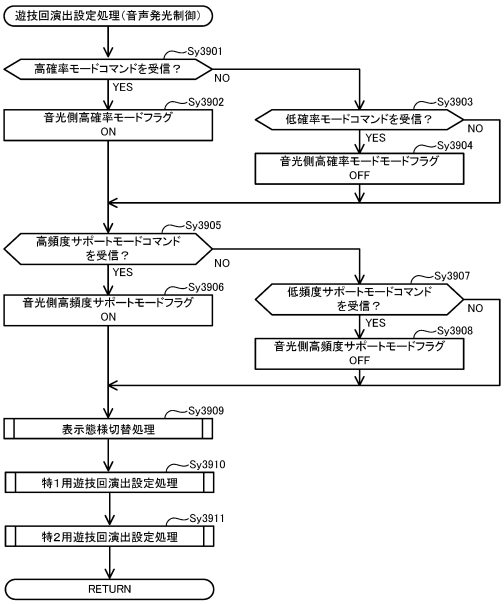
【図５０６】



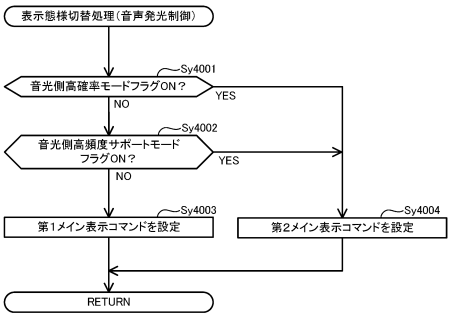
【図５０７】



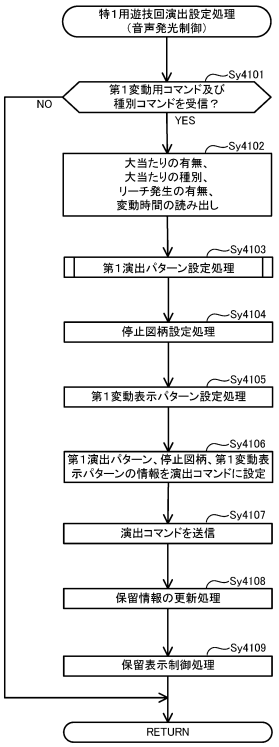
【図５０８】



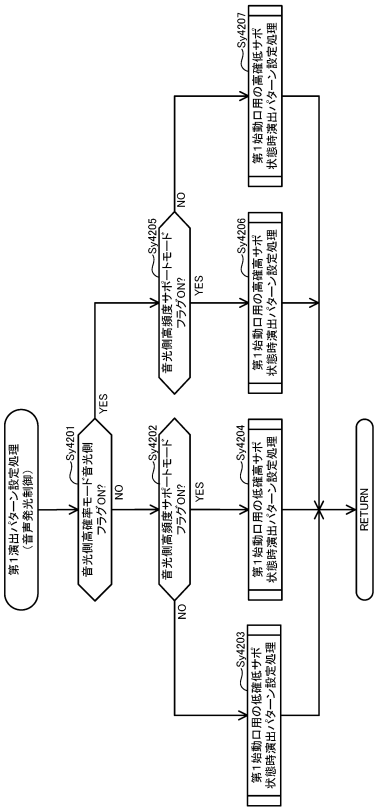
【図５０９】



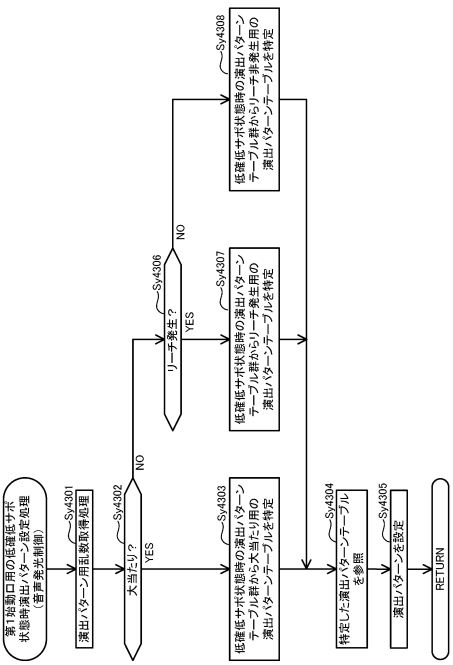
【図５１０】



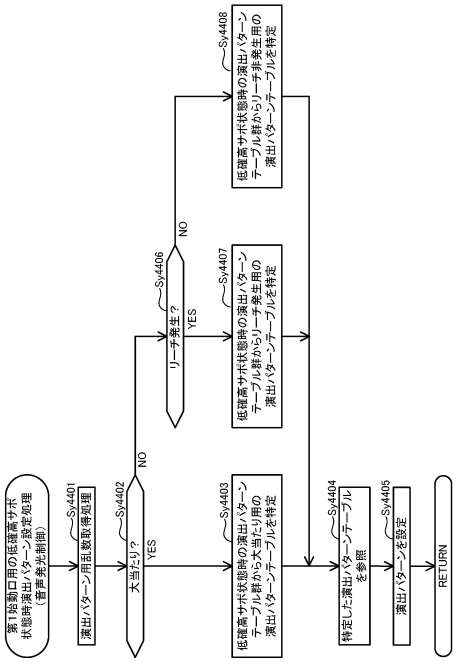
【図５１１】



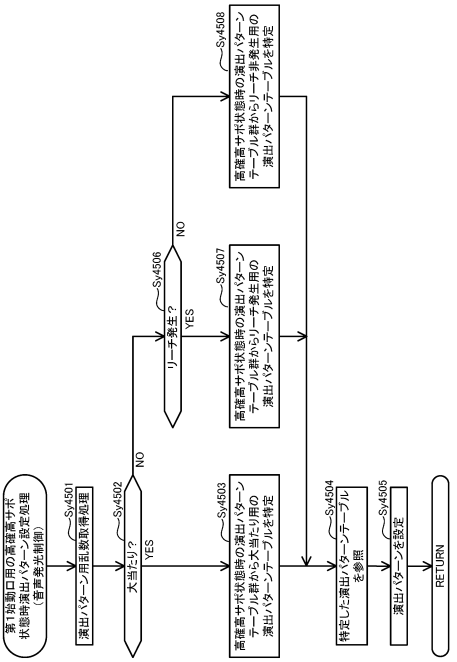
【図５１２】



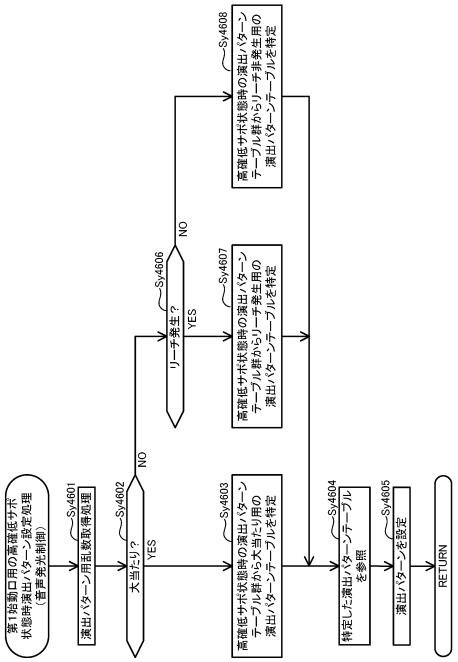
【図５１３】



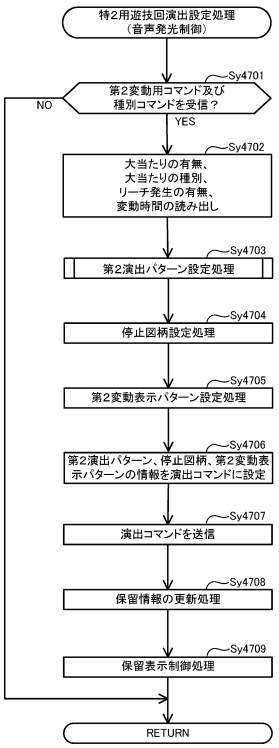
【図５１４】



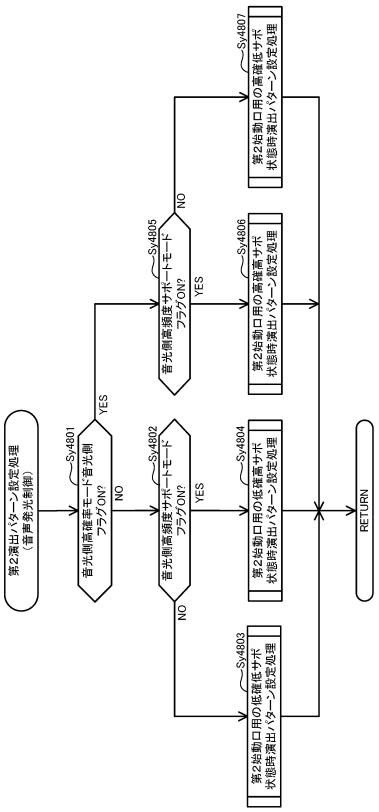
【図５１５】



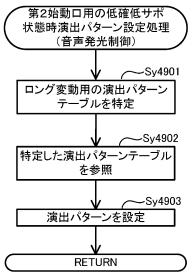
【図５１６】



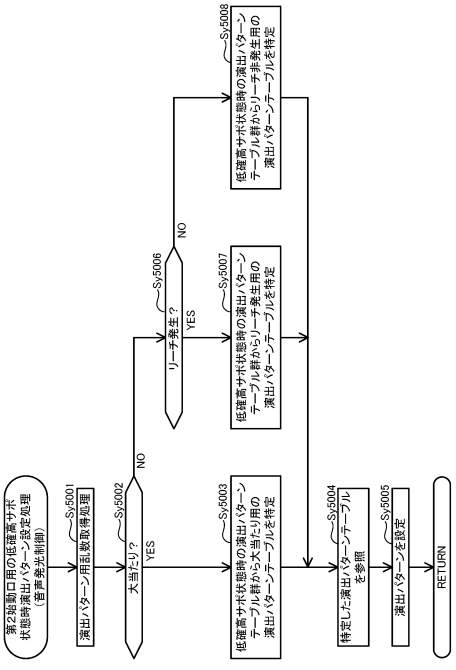
【図５１７】



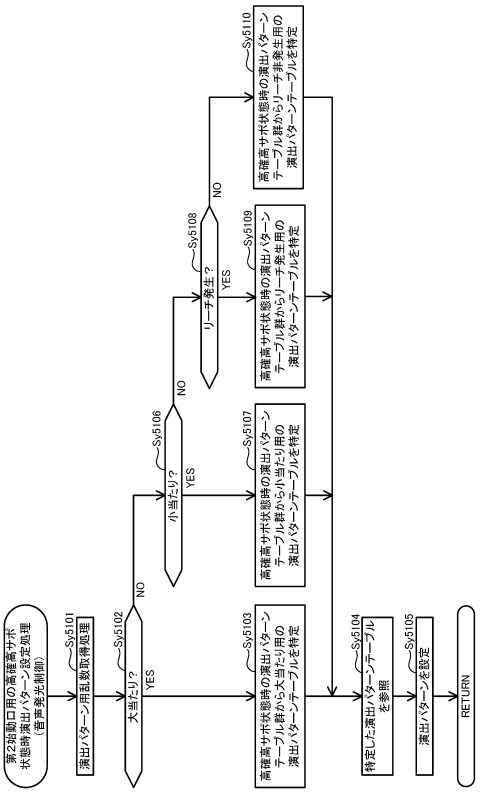
【図５１８】



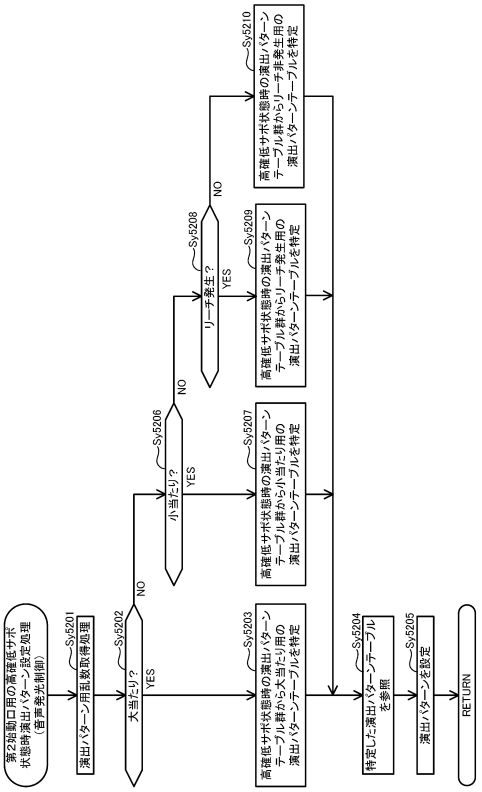
【図５１９】



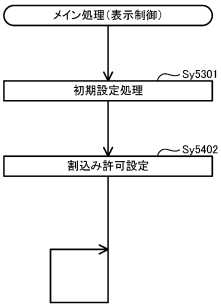
【図５２０】



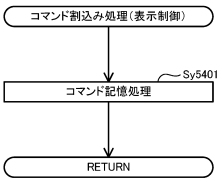
【図５２１】



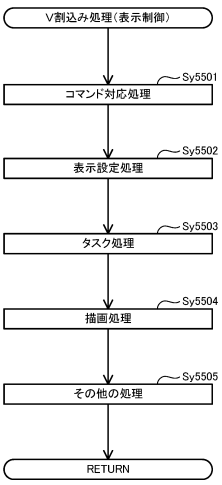
【図５２２】



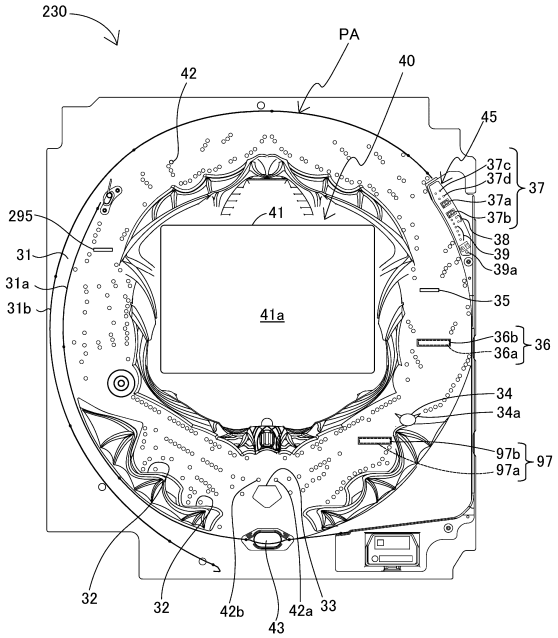
【図５２３】



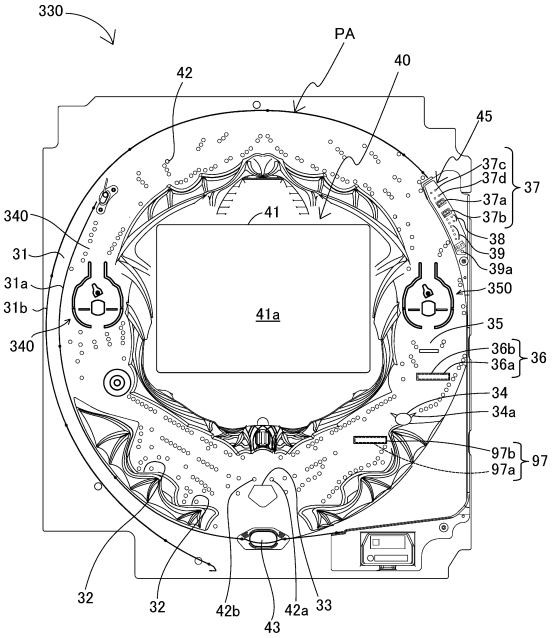
【図５２４】



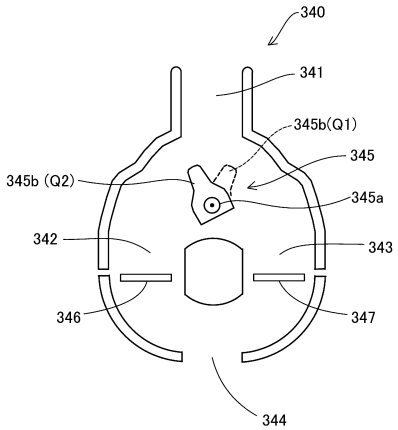
【図５２５】



【図５２６】



【図５２７】



【手続補正書】
【提出日】令和3年9月16日(2021.9.16)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の電力が供給されている場合に所定の遊技処理を実行可能な遊技処理実行手段と、
所定状態で前記所定の電力が断たれた電断であると判定した場合に所定の電断処理を実行可能な電断処理実行手段と、
を備え、
電断後に所定の方法で前記所定の電力が供給された場合に遊技可能な状態となり得る遊技機であって、
第１位置と第２位置に変位可能であり、前記第１位置に位置する場合は所定の非通電状態となり得り、前記第２位置に位置する場合は所定の通電状態となり得る変位手段と、
電断中に所定情報を保持可能な記憶手段と、
電断後に前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報を判定する手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された場合に、前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された後の所定タイミングにおいて、前記状態判定手段によって前記変位手段の位置に対応した情報の判定を行い、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていると判定された第１の場合に第１処理を実行し、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていないと判定された第２の場合に前記第１処理とは異なる処理である第２処理を実行する処理実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記所定の非通電状態では、一部の部材が通電状態となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
[形態]
所定の電力が供給されている場合に所定の遊技処理を実行可能な遊技処理実行手段と、
所定状態で前記所定の電力が断たれた電断であると判定した場合に所定の電断処理を実行可能な電断処理実行手段と、
を備え、
電断後に所定の方法で前記所定の電力が供給された場合に遊技可能な状態となり得る遊技機であって、
第１位置と第２位置に変位可能であり、前記第１位置に位置する場合は所定の非通電状態となり得り、前記第２位置に位置する場合は所定の通電状態となり得る変位手段と、
電断中に所定情報を保持可能な記憶手段と、
電断後に前記所定の電力が供給された場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情

報を判定する手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された場合に、前記変位手段の状態を判定可能な状態判定手段と、
当該遊技機に前記所定の電力が供給された後の所定タイミングにおいて、前記状態判定手段によって前記変位手段の位置に対応した情報の判定を行い、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていると判定された第１の場合に第１処理を実行し、前記判定によって前記変位手段が前記第１位置に位置することに対応する情報が設定されていないと判定された第２の場合に前記第１処理とは異なる処理である第２処理を実行する処理実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。